

ACTIVITY

PIATNIK-Spiel Nr. 6004

Für 3—16 Spieler ab 12 Jahren

Autorenteam: Catty/Pührer

»1990 by Piatnik, Wien
Printed in Austria



Spielinhalt: 550 Begriffskarten
4 Spielfiguren
1 Sanduhr
1 Spielplan
1 Spielregel

Einleitung:

Im deutschen Sprachraum verbindet man mit dem Namen „Charade“ bestenfalls den Titel eines Hitchcock-Thrillers. In den angelsächsischen Ländern kennt jedoch bereits jedes Schulkind den Begriff „Charades“ als eine der beliebtesten Beschäftigungen aller Zeiten. Es verdankt seine Popularität nicht zuletzt der Tatsache, daß es eines der kommunikativsten aller Spiele ist.

Im Laufe der Jahrzehnte entwickelten sich aus dem einfachen „Pantomimen-Spiel“ unzählige Varianten. Die Autoren von Activity haben einige der unterhaltsamsten Versionen von „Charades“ weiterentwickelt und neue dazuerfunden.

Spielziel:

Durch Erraten der dargestellten Begriffe das Zielfeld zu erreichen und dort die Schlußaufgabe zu lösen.

Vorbereitungen:

Es können 2, 3 oder 4 Mannschaften von mindestens 2 Spielern teilnehmen (Spielregeln für 3 Personen folgen am Ende der normalen Regeln). Jede Mannschaft erhält eine Spielfigur und stellt diese auf das gleichfarbige Startfeld. Die Begriffskarten werden gut gemischt und in mehreren Stapeln verdeckt neben das Spielfeld gelegt. Zusätzlich müssen für die Zeichenaufgaben Papier und Bleistift bereit gelegt werden.

Spielablauf:

Das Spielfeld besteht aus einer Bahn, die in 6 Bereiche zu je 8 Feldern unterteilt ist, dem roten Zielbereich und dem Zielfeld, das genau wie das Startfeld aus 4 farbigen Segmenten besteht.

Die Mannschaft, die das Spiel eröffnet, bestimmt ein Mitglied als ersten „Darsteller“ (in den folgenden Runden wechseln sich die Spieler innerhalb der Mannschaften als Darsteller reihum ab). Der Darsteller nimmt von einem der Kartenstapel die oberste Karte, und zwar so, daß seine Mitspieler die Begriffe der Karte nicht lesen können. Jede Karte enthält 6 mit A—F gekennzeichnete Begriffe.

Die Buchstaben entsprechen den 6 Bereichen — da am Spielanfang alle Figuren auf dem Startfeld stehen, gilt zunächst der Begriff „A“.

Der Darsteller prägt sich ca. 10 Sekunden lang den Begriff ein. Wenn keine „offene“ Runde gespielt wird, kann er den anderen Mannschaften

die Karte zeigen und legt sie ab. Nun muß er seiner Mannschaft den Begriff so darstellen, daß sie ihn erraten kann. Dabei gelten für die verschiedenen Bereiche jeweils andere Darstellungsarten — die entsprechende Form ist in Bildern neben der Spielbahn angegeben:

In den Bereichen **A und D** muß der Begriff **gezeichnet** werden. Hier darf der Darsteller weder sprechen, noch durch Gesten seinen Mitspielern helfen. Seine Zeichnung darf weder Zahlen noch Buchstaben enthalten.

In den Bereichen **B und E** muß der Begriff **umschrieben** werden. Der Darsteller beschreibt den Begriff, ohne das betreffende Wort zu sagen, bzw. Teile des Wortes, oder abgeleitete Formen des Wortes zu verwenden.

In den Bereichen **C und F** muß der Begriff **pantomimisch** dargestellt werden. Der Darsteller darf dabei weder sprechen, noch irgendwelche Geräusche machen, noch Gegenstände im Zimmer heranziehen oder auf sie zeigen. Er darf jedoch auf eigene Körperteile zeigen.

Achtung: Mißachtet der Spieler eine der 3 obengenannten Regeln, muß er mit der Spielfigur seiner Mannschaft 3 Felder zurückziehen, und das nächste Team kommt an die Reihe.

Die Mannschaftskollegen versuchen, den Begriff zu erraten, indem sie mögliche Deutungen des Dargestellten laut ausrufen. Bei keiner der Darstellungsarten darf der Darsteller auf die Rufe seiner Mannschaftskollegen reagieren, es sei denn, die richtige Antwort wurde gegeben.

Achtung: Für alle Aufgaben (mit Ausnahme der „Kettenwörter“) gilt eine Zeitbegrenzung, die durch die Sanduhr bestimmt wird. Dies wird von den Mitspielern kontrolliert. Sie überwachen auch die Einhaltung der Regeln. Auch sollte noch vor Spielbeginn vereinbart werden, wie genau die Begriffe zu erraten sind — ob zum Beispiel für „Tierliebhaber“ auch „Tierfreund“ genügt.

Gelingt es der Mannschaft, den Begriff zu erraten, darf sie so viele Felder weiterziehen, wie die in Klammern gesetzte Zahl nach dem Begriff angibt. Errät sie den Begriff nicht, so bleibt ihre Spielfigur stehen.

Offene Runde:

Steht hinter einem Begriff die Zahl 6, so wird diese Aufgabe als offene Runde gespielt. In diesem Fall darf der Darsteller die gezogene Karte niemandem zeigen, denn alle im Spiel Beteiligten dürfen mitraten — nicht nur die Mannschaft des Darstellers. Die Mannschaft, die den Begriff als erste errät, zieht 6 Felder weiter.

Zwei weitere Aufgaben treten gelegentlich in allen 6 Bereichen auf: **„KETTE“ und „REIM“:**

KETTE: Der Darsteller, der die Karte gezogen hat, liest das vorgegebene Wort vor. Die anderen Mannschaften bestimmen je einen ihrer Spieler, der bei dieser Runde mitmacht. Aus dem zweiten Teil des genannten Wortes bildet der Darsteller den ersten Teil eines neuen zusammengesetzten Wortes.

Innerhalb von (etwa) 5 Sekunden muß der Spieler der nächsten Mannschaft aus dem zweiten Teil des neuen Wortes den ersten Teil eines wiederum neuen Wortes bilden. Danach kommt der Spieler der nächsten Mannschaft an die Reihe, usw. Dies geht solange weiter, bis ein Spieler innerhalb der vorgeschriebenen Zeit kein neues Wort findet.

Gültig sind nur jene Worte, die von den Mitspielern mehrheitlich akzeptiert werden (Im Zweifelsfall kann ein Wörterbuch herangezogen werden). Im übrigen gelten alle Formen von Haupt- und Zeitwörtern — allerdings darf kein Wortteil wiederholt werden.

Beispiel: Vorgegeben ist „Hochhaus“. Daraus bilden die Spieler in der Folge — Häuserblock, Blockschrift, Schriftstück, Stückzahl, zahlreich . . .

Die Mannschaft, die das letzte gültige Wort gefunden hat, zieht 4 Felder weiter.

REIM:

Der Spieler, der die Karte zieht, und ein weiterer Spieler derselben Mannschaft müssen gemeinsam ein zweizeiliges Gedicht erfinden. Der Darsteller erfindet die erste Zeile und sagt sie vor. Sie muß mit einem Wort enden, das sich mit dem auf der Karte vorgegebenen Wort reimt. Der zweite Spieler, der das auf der Karte angegebene Wort nicht kennt, muß versuchen, anhand der Hinweise in der ersten Zeile die zweite Zeile zu erfinden. Am Ende der zweiten Zeile sollte das auf der Karte angeführte Wort stehen. Hat er das richtige Reimwort nicht erraten, darf er es bis zum Ablauf der vorgegebenen Zeit weiter versuchen.

Achtung: Auf die grammatikalische Richtigkeit des Gedichtes sollte nicht allzu großer Wert gelegt werden.

Beispiel: Vorgegeben ist „Scheich“.

Darsteller — „Im Wüstenland, an Erdöl reich,“

Zweiter Spieler — „lebt im Überfluß ein Scheich.“

Der Darsteller machte es hier seinem Kollegen leicht, da er in der ersten Zeile genügend inhaltliche Hinweise auf das zu erratende Wort gab.

Eine Mannschaft, der es gelingt, die gestellte Aufgabe zu lösen, darf 5 Felder weiterziehen.

Am Ende jeder Aufgabe wird die Karte offen auf einen Ablagestapel neben das Spielbrett gelegt, und die nächste Mannschaft kommt an die Reihe.

Nachdem eine Spielfigur alle Bereiche durchlaufen hat, erreicht sie den roten Zielbereich (hierbei verfallen überzählige Punkte) — in der nächsten Runde versucht die Mannschaft, die Schlußaufgabe zu lösen.

Schlußaufgabe:

Die Schlußaufgabe gilt als gelöst, wenn die Mannschaft zwei Begriffe hintereinander errät — wobei die erste Aufgabe als offene Runde ge-

spielt wird. Der Darsteller entscheidet sich für einen Buchstaben von A—F und zieht eine Karte (handelt es sich bei seinem gewählten Buchstaben um eine der Sonderaufgaben, Ketten- oder Reimwörter, muß eine neue Karte gezogen werden).

Diese Aufgabe wird als offene Runde gespielt — gelingt es der eigenen Mannschaft, den Begriff als erste zu erraten, zieht derselbe Darsteller eine weitere Karte und die Mitglieder der anderen Teams bestimmen davon einen Begriff. Diese Aufgabe muß diesmal nur von der eigenen Mannschaft gelöst werden. Gelingt dies, hat die Mannschaft das Spiel gewonnen, gelingt es der Mannschaft nicht, die offene Runde für sich zu entscheiden, darf sie erst in der nächsten Runde wieder versuchen, die Schlufaufgabe zu lösen. Die nächste Mannschaft kommt an die Reihe. Hat eine andere Mannschaft bei der offenen Runde den Begriff erraten, darf diese ihre Spielfigur um die gegebene Anzahl von Feldern weiterziehen.

Spielregel für 3 Personen:

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt diese auf das Startfeld. Beim Spiel für 3 Personen gibt es nur offene Runden, unabhängig davon, welche Zahl hinter dem jeweiligen Begriff steht. Jeder Spieler versucht, den vorgegebenen Begriff seinen beiden Mitspielern darzustellen. Wird der Begriff erraten, so dürfen sowohl der Darsteller als auch jener Spieler, der den Begriff erraten hat, ihre Spielfiguren um die auf der Karte angegebene Zahl weiterziehen. Errät keiner der beiden Mitspieler den dargestellten Begriff, so kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Zieht ein Spieler ein „Reimwort“, so haben er und der links von ihm sitzende Spieler den Zweizeiler zu erfinden. Gelingt diese Aufgabe, ziehen beide um 5 Felder weiter.

Für die Darstellung der einzelnen Begriffe und das Ziehen der Spielfiguren gelten dieselben Regeln wie für das Spiel für 2 oder mehrere Mannschaften.

Schlufaufgabe:

Landet ein Spieler auf dem roten Zielbereich, zieht er, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist, eine Karte und wählt daraus den seiner Meinung nach schwierigsten Begriff. Ketten- und Reimwörter dürfen hier nicht verwendet werden.

Er zeigt seinem linken Nachbarn verdeckt den Begriff. Dieser Spieler muß nun dem dritten Mitspieler den Begriff in der jeweiligen Form darstellen. Wird der Begriff erraten, dürfen die beiden betreffenden Spieler die angegebene Zahl von Feldern weiterziehen. Gelingt es den beiden Spielern nicht, hat der Spieler auf dem Zielfeld gewonnen.

Spieltips:

Alle Begriffe setzen sich aus mindestens 2 Wörtern zusammen. Als Gesamtbegriff sind sie oft nur schwer darstellbar. Stellt man aber die 2 Teile getrennt dar, so ist die Aufgabe wesentlich leichter zu lösen. „Ohrwurm“ zum Beispiel, läßt sich schwer zeichnen, umschreiben oder pantomimisch vorführen. Aber „Ohr“ und „Wurm“ sind beide leicht dargestellt. Unter Beachtung der Regeln, die für die verschiedenen Darstellungsarten gelten, darf der Darsteller Hinweise darauf geben, welchen Teil des Wortes er gerade darstellt.

Es bleibt dem Spieler überlassen, welche Methode er bevorzugt, **bzw.** welche sich für den jeweiligen Begriff besser eignet. Das Darstellen und Erraten von Begriffen wird wesentlich erleichtert, wenn die Ratenden alle Wörter, die ihnen in den Sinn kommen, laut sagen.

Das Spiel zu dritt dauert erfahrungsgemäß wesentlich kürzer. Um die Spieldauer zu verlängern, kann man die Zahl der zu ziehenden Felder jeweils um 2 Punkte verringern.

Sollten Sie zu „Activity“ Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an die

Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne,
Postfach 79, A-1141 Wien