

ACTIVITY

Gold Edition

PIATNIK-Spiel Nr. 601538
Für 4-16 Spieler ab 12 Jahren
Autorenteam Catty/Führer

Spielinhalt: 440 blaue Karten (mit je 3 zusammengesetzten Hauptwörtern)
220 goldene Karten (mit je einer Redewendung und einer Handlung)
1 Spielplan
4 Spielfiguren
1 goldenes Rennpferd
1 Sanduhr
1 Zeichenblock
1 Bleistift
1 Spielregel

Spielziel:

Durch Erraten der dargestellten Begriffe über die Ziellinie **zu** kommen.

Vorbereitungen:

Die Spieler bilden Mannschaften von mindestens 2 Spielern. Jede Mannschaft erhält eine Spielfigur, die vor der START-Linie aufgestellt wird.

Die Pakete von blauen und goldenen Karten werden auf den hierfür vorgesehenen Feldern verdeckt bereitgelegt.

Die Spieler entscheiden, welche Mannschaft beginnt. Innerhalb der Mannschaften wird die Reihenfolge festgelegt, in der die Spieler zum Darstellen an die Reihe kommen.

Spielablauf:

Der erste Spieler der ersten Mannschaft zieht die oberste blaue Karte, hält sie so in der Hand, dass seine Mitspieler die Karte nicht einsehen können, und wählt einen der drei Begriffe. Hierfür hat er etwa zehn Sekunden Zeit.

Dann wird die Sanduhr umgedreht, und der Spieler beginnt, den Spielern seiner eigenen Mannschaft den Begriff zu vermitteln. Sowohl die Darstellungsart als auch die Anzahl der Felder, die seine Mannschaft bei Erfolg weiterziehen darf, sind auf der Karte angegeben.

Beispiel: "Rührei" ist mit dem Symbol für "Vorführen" gekennzeichnet und ist **mit** der Zahl 2 in Klammern versehen. Wenn der Spieler diesen Begriff wählt, muß er "Rührei" pantomimisch darstellen. Gelingt es seiner Mannschaft, diesen Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit (Sanduhr) zu erraten, darf sie ihre Spielfigur um zwei Felder weiterziehen. Gelingt es der Mannschaft nicht, den Begriff zu erraten, bleibt ihre Spielfigur stehen. Danach kommt der erste Spieler der nächsten Mannschaft an die Reihe usw.

Nachdem alle Mannschaften einmal gespielt haben, kommt jeweils der zweite Spieler jeder Mannschaft an die Reihe, dann der dritte usw.

Während eine Mannschaft an der Reihe ist, dürfen die anderen Mannschaften die betreffende Karte sehen (der Darsteller zeigt ihnen, welchen Begriff er gewählt hat), um die Einhaltung der Regeln und die Richtigkeit der Antwort zu kontrollieren. Ebenso kontrollieren die anderen Mannschaften die Einhaltung der Zeitvorgabe. Vor Beginn des Spieles soll vereinbart werden, wie genau die Begriffe zu erraten sind: etwa, ob anstatt "Flußpferd" auch "Nilpferd" gilt.

Für die drei Darstellungsarten gelten folgende Regeln:



Zeichnen: Der Darsteller zeichnet den Begriff. Er darf weder sprechen noch gestikulieren, sondern lediglich seinen Mitspielern durch Kopfnicken zu erkennen geben, daß sie einen Teil des Begriffes richtig erraten haben. Seine Zeichnung darf weder Buchstaben noch Zahlen enthalten.



Erklären: Der Darsteller erklärt den Begriff mit Worten. Er darf weder das Wort selbst noch Teile noch abgeleitete Formen des Wortes verwenden. Beispiel: Beim Erklären von "Heiratsschwindler" darf der Spieler weder "Heirat" noch "Schwindler" verwenden, aber auch nicht "heiraten", "verheiratet" oder "schwindeln" usw. Bei den goldenen Karten gilt diese Regel nur für die fettgedruckten Wörter.



Vorführen: Der Darsteller vermittelt den Begriff, indem er ihn pantomimisch vorführt. Er darf weder sprechen noch irgendwelche Laute von sich geben noch Gegenstände im Zimmer heranziehen, er darf aber auf eigene Körperteile zeigen. Mißachtet ein Spieler eine dieser Regeln, darf seine Mannschaft nicht weiterziehen, und die nächste Mannschaft kommt an die Reihe.

Goldene Felder:

Landet eine Mannschaft auf einem goldenen Feld, muß sie in der nächsten Runde eine "goldene" Aufgabe lösen. Der Darsteller nimmt eine goldene Karte vom Stapel. Die goldenen Karten enthalten nur zwei Begriffe: eine Redewendung und eine Handlung. Der Darsteller wählt einen dieser Begriffe und gibt bekannt, ob er die Redewendung oder die Handlung gewählt hat (er zeigt die Karte aber den anderen Mannschaften nicht). Dann vermittelt er den Begriff in der angegebenen Darstellungsart. Bei "goldenen" Aufgaben dürfen alle Spieler mitraten. Gelingt es einem Spieler, den Begriff zu erraten, darf seine Mannschaft ihre Spielfigur um 4 Felder weiterziehen. Die Mannschaft des Darstellers darf um 2 Felder weiterziehen. Sollten in diesem Fall beide Spielfiguren auf dem selben Feld landen, gilt das Schlagen nicht (siehe unten).

Eine Mannschaft, die eine "goldene" Aufgabe löst, behält die goldene Karte und legt sie vor sich auf den Tisch. Die Mannschaft, die jeweils die höchste Zahl an goldenen Karten besitzt, erhält statt ihrer Spielfigur das goldene Rennpferd und darf solange damit spielen, bis eine andere Mannschaft eine höhere Zahl an goldenen Karten gesammelt hat. Bei Gleichstand wechselt das goldene Rennpferd nicht den Besitzer. Die Mannschaft, die das goldene Rennpferd besitzt, kann nicht geschlagen werden (siehe unten).

Schlagen:

Wenn eine Mannschaft eine Aufgabe gelöst hat und mit ihrer Spielfigur weiterzieht, kann es vorkommen, daß sie auf ein Feld landet, das bereits von einer Spielfigur besetzt ist. In diesem Fall muß die Spielfigur, die das Feld besetzte, um 1 Feld zurück. Lediglich das goldene Rennpferd kann nicht geschlagen werden. Das Schlagen ist nur beim Weiterziehen nach Lösung einer Aufgabe möglich, also nicht, wenn eine Figur zurückversetzt wird (in solchen Fällen dürfen zwei Figuren auf einem Feld stehen).

Start- und Zielbereich:

Für die ersten 4 und die letzten 4 Felder (rot eingerahmt) gelten besondere Regeln: Auf den ersten 4 Feldern darf nicht geschlagen werden.

Auf den letzten 4 Feldern wird für jede gelöste Aufgabe nur 1 Feld weitergezogen - ungeachtet der Zahl neben dem Begriff. Auch für das Lösen einer "goldenen" Aufgabe zieht die Mannschaft nur 1 Feld weiter.

Spieltipps:

- Bei den Begriffen auf den blauen Karten handelt es sich durchwegs um zusammengesetzte Hauptwörter. Der Darsteller kann entscheiden, ob er das gesamte Wort oder die zwei Wortteile getrennt darstellt. In vielen Fällen läßt sich das gesamte Wort nur schwer, die zwei Teile aber wesentlich leichter vermitteln. Einen "Ohrwurm" zu zeichnen ist zum Beispiel fast unmöglich, aber "Ohr" und "Wurm" lassen sich relativ leicht einzeln zeichnen. Wenn man das Wort auf diese Weise teilt, soll man den Ratenden zeigen, welchen Teil man gerade darstellt, indem man etwa beim Zeichnen zuerst mit einer Trennlinie das Blatt in zwei Hälften teilt. Beim Vorführen kann man dies mit einem bzw. mit zwei Fingern vermitteln.
- Durch die Einführung der Möglichkeit, eine gegnerische Spielfigur zu schlagen, gewinnt das Spiel eine reizvolle taktische Komponente. Man kann oft beeinflussen, ob man auf ein besetztes Feld zieht (und dadurch eine gegnerische Figur zurückversetzt), indem man einen Begriff mit der nötigen Punktezahl wählt.
- Die Spieldauer läßt sich verkürzen bzw. verlängern, indem man vor dem Spiel vereinbart, die zu ziehenden Felder um 1 oder 2 zu erhöhen bzw. zu verringern. Bei mehr als drei Mannschaften ist es sinnvoll, auf diese Weise die Spieldauer zu verkürzen.