

ACTIVITY[®]

Suisse+

ACTIVITY SUISSE
für 3 bis 16 Spieler ab 12 Jahren
Autoren: Catty / Führer
Grafische Überarbeitung: Carletto AG
PIATNIK-Spiel Nr. 60 4522
© 2012 by PIATNIK, Wien
Printed in Austria

Spielinhalt:

- 440 Begriffskarten mit je 6 Begriffen
- 1 Spielplan
- 1 Sanduhr
- 4 Spielfiguren
- 1 Aktionswürfel (neues Spielelement)
- 1 Spielregel

Einleitung:

Die Stimmungskanone im Partykeller oder auf der Skihütte. «Röstigraben», «Schwingerkönig», «Geissenpeter» und viele weitere typische Schweizer Begriffe warten auf Sie. Bei Activity Suisse sind Ihre kreativen Talente gefordert! Zeichnen, Pantomime, Wortwitz - mit Ihrem Können machen Sie es dem Rateteam leicht ... oder vielleicht auch nicht! Geben Sie Ihr Bestes und zeigen Sie, wozu Sie fähig sind!

Spielziel:

Durch Erraten der dargestellten Begriffe das Zielfeld zu erreichen

Das Spielplan:

Das Spielplan enthält eine Bahn mit 43 Feldern, dem Startfeld und dem Zielfeld. Ferner zwei Felder für die Begriffskarten sowie die neuen runden Punktefelder (1,3,5,6) auf die die Sanduhr gestellt werden muss. Jedes Feld ist mit einer Farbe gekennzeichnet. Die Farbe gibt an, welcher Begriff auf der jeweiligen Karte darzustellen ist.

Die Karten:

Die sechs Begriffe auf der Vorderseite sind mit Farben gekennzeichnet. Diese entsprechen den Farben auf dem Spielplan. Die Farbe gibt an, welcher Begriff darzustellen ist. Steht die Spielfigur meiner Mannschaft also auf einem gelben Feld muss ich den Begriff neben dem gelben Viereck auf der Karte wählen und diesen Begriff darstellen. Wenn es sich um ein rotes Feld handelt gibt es immer eine **Alles ist möglich! Runde** (siehe Seite 3).

Der Aktionswürfel (Neues Spielelement):

Der neue Aktionswürfel bestimmt welche Darstellungsform zum entsprechenden Begriff gewählt werden muss.



Piatnik

Die Punktefelder (Neues Spielelement):

Nach dem der aktive Spieler den Begriff und die Darstellungsform kennt, entscheidet er darüber wie schwierig er die Kombination Darstellungsform+Begriff einschätzt und setzt entsprechend viele Punkte. Er macht dies, indem er die Sanduhr auf eines der Punktefelder 1, 3 oder 5 setzt (die 6 wird nur bei «Alles ist Möglich» Runden verwendet). Sein Team kennt nun die Anzahl Punkte um die gespielt wird.

Vorbereitung:

Es können 2,3 oder 4 Mannschaften von mindestens 2 Spielern teilnehmen (für die Spielregeln für 3 Personen, siehe unten). Jede Mannschaft erhält eine Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld. Die Begriffskarten werden gut gemischt und verdeckt auf das hierfür vorgesehene Rechteck auf dem Spielplan als Stapel gelegt. Zusätzlich müssen für die Zeichenaufgaben Papier und Bleistift bereit gelegt werden.

Die Mannschaft, die das Spiel eröffnet, bestimmt ein Mitglied als ersten «Darsteller» (in den nachfolgenden Runden wechseln sich die Spieler innerhalb der Mannschaft als Darsteller reihum ab).

Spielablauf:

Der erste Darsteller der ersten Mannschaft hebt die oberste Karte des Kartenstapels ab, und zwar so, dass seine Mitspieler die Vorderseite der Karte nicht lesen können. Im normalen Spielverlauf hat der Spieler jenen Begriff darzustellen, der der Farbe des Feldes entspricht, auf dem die Spielfigur seiner Mannschaft steht. Da am Spielanfang alle Figuren auf dem Startfeld stehen, darf jeder erste Darsteller pro Mannschaft zunächst einen Begriff frei wählen. Dies gilt, nur solange die Spielfigur auf dem Startfeld steht.

Nun wirft der Darsteller den Aktionswürfel und ermittelt so die Darstellungsform für den Begriff. Mit den beiden Information aus Darstellungsform + Begriff entscheidet der Spieler nun über den Punkteinsatz für diesen Begriff. Er setzt die Sanduhr auf das entsprechende Punktefeld. Der Darsteller prägt sich ca. 10 Sekunden lang den Begriff ein. Wenn keine «Alles ist möglich»-Runde gespielt wird, zeigt er den anderen Mannschaften die Karte und legt sie ab. Nun muss er seiner eigenen Mannschaft den Begriff so darstellen, dass sie ihn erraten kann. Dabei gelten folgende Regeln für die verschiedenen Darstellungsarten:

Zeichnen: Hier muss der Begriff **gezeichnet** werden. Der Darsteller darf weder sprechen noch gestikulieren, er darf jedoch seinen Mitspielern durch Kopfnicken zu erkennen geben, dass sie einen Teil des Begriffes richtig erraten haben. Die Zeichnung darf weder Buchstaben noch Zahlen enthalten.

Erklären: Hier muss der Begriff **umschrieben** werden. Der Darsteller beschreibt den Begriff mit Worten. Er darf weder das Wort selbst noch Teile noch abgeleitete Formen verwenden.

Pantomime: Hier 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.

Geräusch + Pantomime oder Zeichnen (Neues Spielelement): Bei dieser Kategorie muss der Darsteller durch das wiedergeben von **Geräuschen** (z.B. das Rattern einer Achterbahn) und der möglichen Unterstützung von Pantomimen oder auch Zeichnungen den Begriff erklären. Es ist nicht erlaubt nur zu zeichnen oder nur pantomimisch den Begriff zu erklären.

Achtung:

Für jede Aufgabe 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 innerhalb der vorgegebenen Zeit zu erraten, darf sie ihre Spielfigur um den eingesetzten Punktwert entsprechende Anzahl von Feldern weiterziehen. Errät sie den Begriff nicht oder missachtet die Regeln, so muss die Figur um die eingesetzte Anzahl Punkte zurück versetzt werden. Nun ist die nächste Mannschaft an der Reihe. Der erste Spieler nimmt die nächste Karte, würfelt den Aktionswürfel, setzt die Sanduhr usw.

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 der Spielfigur einer anderen Mannschaft besetzt ist. In diesem Fall muss die Spielfigur, die das Feld besetzte, um ein Feld zurück. 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). Die Wahl des Punktwertes erlaubt es, gezielt einen Gegner zu schlagen (siehe unter «Spieltipps» unten)

Alles ist möglich-Kategorie/Runden

Steht die Figur auf einem roten Feld, so wird diese Aufgabe als Offene Runde und mit der neuen Begriffe-Kategorie «Alles ist möglich» gespielt. In diesem Fall darf der Darsteller die gezogene Karte niemandem zeigen (die Einhaltung der Regeln wird nachher kontrolliert), denn alle am Spiel Beteiligten dürfen mitraten – nicht nur die Mannschaft des Darstellers. In dieser Kategorie wird immer um 6 Punkte gespielt.

Die Begriffe in der «Alles ist möglich»- Kategorie sind aus den Bereichen: Sprichwörter, Redewendungen, Werbeslogans, Film-, Buch-, und Liedertitel sowie typisch schweizerische Ausdrücke wie «Gring abe u seckle». Zur Vereinfachung kann unter den Mitspielern vereinbart werden, dass die Art des Begriffs vom Erklärer genannt werden muss. Z.B. für «Der Weisse Hai» (Filmtitel) oder «Reden ist Silber, Schweigen ist Gold» (Redewendung).

Gelingt es einem Spieler einer anderen Mannschaft, den Begriff zu erraten, darf seine Mannschaft um 4 Felder weiterziehen. Die Mannschaft des Darstellers darf um 2 Felder weiterziehen (Als Belohnung für den Darsteller). Sollten in diesem Fall beide Spielfiguren auf demselben Feld landen, gilt das Schlagen nicht. Errät ein Mitglied der Mannschaft des Darstellers den Begriff, zieht diese Mannschaft mit ihrer Figur 6 Felder (als Belohnung fürs Erraten und den Darsteller) weiter.

Spielregeln für 3 Personen:

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt diese auf das Startfeld. Beim Spiel für drei Personen gibt es **nur Offene Runden**, unabhängig davon, ob der Begriff rot oder schwarz gedruckt ist. 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 den gesetzten Punktwert weiterziehen. Errät keiner der beiden Mitspieler den dargestellten Begriff, so muss der Darsteller so viele Punktefelder zurückziehen, wie er eingesetzt hat. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Für die Darstellungen der einzelnen Begriffe gelten dieselben Regeln wie für das Spiel für 2 oder mehrere Mannschaften. Das Schlagen entfällt beim Spiel mit 3 Personen.

Punkte Einsatz-Variante für Einsteiger:

Für ungeübte Activity Spieler oder wenn jüngere Kinder mitspielen, kann vereinbart werden, dass falls der Begriff nicht erraten wurde, nur um die Hälfte der eingesetzten Punkte (abgerundet) die Spielfigur zurückversetzt werden muss. (Bsp. eingesetzte Punkte: 5 in diesem Fall müsste der Spieler 2 Punkte zurück gehen beim Einsatz von 1 Punkt würde seine Figur stehen bleiben).

Spieltipps:

- Die Begriffe setzen sich meistens aus mindestens 2 Wörtern zusammen. Als Gesamtbegriff sind sie oft nur schwer darstellbar. Stellt man aber die zwei Teile getrennt dar, so ist die Aufgabe meistens wesentlich leichter zu lösen. Beispiel: Einen «Ohrwurm» zu zeichnen, ist sehr schwer, 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 Erklären kann man dies den Mitspielern sagen, bei der Pantomime mit einem bzw. mit zwei Fingern vermitteln.
- Durch die Möglichkeit, eine gegnerische Spielfigur zu schlagen, gewinnt das Spiel eine reizvolle taktische Komponente. In manchen Spielsituationen kann man beeinflussen, ob man auf ein besetztes Feld zieht (und dadurch eine gegnerische Figur zurückversetzt), indem man einen bestimmten Punkteinsatz für den darzustellenden Begriff auswählt.
- Die meisten Spieler haben ihre Stärken und Schwächen. Bin ich zum Beispiel beim Zeichnen gut, bei den anderen Darstellungsarten aber schwach, so kann ich meine Stärken ausspielen, indem ich bei «Zeichnen» einen höheren Punktwert bei «Erklären» und «Pantomime» einen niedrigeren Punkteinsatz wähle.
- Das Spiel zu dritt dauert erfahrungsgemäss wesentlich kürzer.

Wenn Sie zu «Activity Suisse» noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Carletto AG, Moosacherstrasse 14, CH-8820 Wädenswil
oder Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, Postfach 79. A-1141 Wien