

Nur für Erwachsene

ACTIVITY®

Club-Edition

für
3 bis 16
Spieler ab
18 Jahren

Autoren: Catty / Führer, Piatnik-Spiel Nr. 603839
© 2002, 2014 Piatnik, Wien • Printed in Austria

Achtung: Jugendverbot!



Spielinhalt:

- 330 rote Erotikkarten
- 110 graue Karten mit je 3 Schimpfwörtern
- 1 Spielplan
- 1 Timer
- 4 Spielfiguren
- 1 kleines Lexikon
- 1 Spielregel

Einleitung:

Auf vielfachen Wunsch haben die Autoren von ACTIVITY® das beliebte Spiel „ACTIVITY® Club-Edition“ überarbeitet und neu gestaltet. Die vorliegende Ausgabe enthält 330 Begriffe aus dem Wortschatz der österreichischen und deutschen Schimpfwörter, zusätzlich 330 Begriffe aus dem Vokabular der Erotik. Sollte die eine oder andere Bedeutung eines Begriffes nicht klar sein, liefert „Das kleine Lexikon der Schimpfwörter und Erotikbegriffe“ eine anschauliche, teils witzige Kurzerklärung. Ganz nach dem Motto: Man lernt nie aus!

Spielziel:

Durch Erraten der dargestellten Begriffe als erstes Team das Zielfeld auf dem Spielplan zu erreichen.

Spielmaterial:

Der Spielplan:

Der Spielplan zeigt eine Bahn mit 32 Feldern, einem Start- und einem Zielfeld. Die einzelnen Felder haben folgende Bedeutung:

14 rote Felder ohne weiteres

Symbol für Erotikbegriffe:

Eine Erotikkarte muss gezogen werden. Der dargestellte Begriff darf nur vom eigenen Team erraten werden.



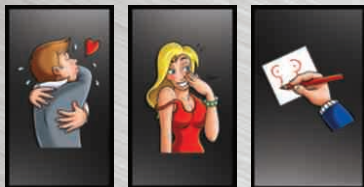
6 rote Felder mit vier Figuren für offen darzustellende Erotikbegriffe:

Eine Erotikkarte muss gezogen werden. Alle Teams dürfen beim Erraten des dargestellten Begriffes mitmachen.



6 graue Felder für Schimpfwörter:

Eine Karte mit Schimpfwörtern



muss gezogen werden. Das Symbol auf dem Spielfeld gibt die geforderte Darstellungsart an. Es gibt je 2 Felder für „Pantomime“, „Erklären“ und „Zeichnen“. Der dargestellte Begriff darf nur vom eigenen Team erraten werden.

6 graue Felder mit vier Figuren für offen darzustellende Schimpfwörter und einem Fragezeichen:

Eine Karte mit Schimpfwörtern muss gezogen werden. Alle Teams dürfen beim Erraten des dargestellten Begriffes mitmachen. Das Fragezeichen soll den Spieler daran erinnern, eine Darstellungsart zu wählen, bevor er die Karte zieht.



Die Karten:

Erotikkarten:

Auf jeder roten Karte steht ein Erotikbegriff, der mit einem Symbol gekennzeichnet ist. Das Symbol gibt die geforderte Darstellungsart an.



Schimpfwortkarten:

Auf jeder grauen Karte stehen drei Schimpfwörter, die mit Symbolen gekennzeichnet sind. Das Symbol gibt die geforderte Darstellungsart an.



Der Timer:

Die Laufzeit des Timers beträgt ca. 60 Sekunden. Der rote Knopf wird auf „60“ gedreht. Mit einem kurzen Druck auf den Knopf wird der Timer gestartet. Mit einem zweiten Druck auf den Knopf kann der Timer jederzeit vorzeitig gestoppt werden.



Spielvorbereitung:

- Es können 2, 3 oder 4 Teams von mindestens 2 Spielern teilnehmen.
- Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt und der Timer daneben bereitgestellt.
- Jedes Team wählt eine Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld.
- Die Karten werden nach den Farben der Rückseite sortiert. Jeder Stapel wird gut

gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.

- Für die Zeichenaufgaben werden Papier und Bleistift bereitgelegt.
- Die Teams einigen sich, ob während des Spielens ein Blick in „Das kleine Lexikon der Schimpfwörter und Erotikbegriffe“ gestattet ist, sollte ein Begriff unklar sein. Wenn dem so ist, empfehlen wir, dass vor allem bei der Darstellungsart „Erklären“ die in der Definition vorkommenden, begriffsbeschreibenden Wörter nicht bei der eigenen Erklärung verwendet werden dürfen. Die anderen Teams kontrollieren, ob diese Regelung auch eingehalten wird.
- Die Teams bestimmen ein Mitglied als ersten Darsteller. In den nachfolgenden Runden wechseln sich die Spieler innerhalb des Teams als Darsteller reihum ab.

Spielablauf:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Solange die Spielfigur auf dem Startfeld steht, darf jener Spieler, der mit dem Darstellen an der Reihe ist, frei zwischen einer Erotik- oder einer Schimpfwortkarte wählen. Er nimmt die Karte vom entsprechenden Stapel so, dass die Mitspieler die Vorderseite der Karte nicht lesen können. Er prägt sich ca. 10 Sekunden lang den Begriff ein. Wird der Begriff nicht „offen“ dargestellt, zeigt er danach den anderen Teams die Karte und legt sie vor sich ab.

Er stellt den Timer auf 60, startet ihn durch einen kurzen Druck auf den roten Knopf und versucht so schnell wie möglich den Begriff in der geforderten Darstellungsart seinem Team zu vermitteln. Im Falle einer Schimpfwortkarte darf er die Darstellungsart wählen. Im weiteren Spielverlauf wird die Darstellungsart bei den Schimpfwortkarten durch das Symbol auf dem Spielfeld vorgegeben.

Es gelten folgende Regeln für die verschiedenen Darstellungsarten:

Zeichnen:

Der Begriff muss mit Bleistift 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:

Der Begriff muss umschrieben werden, d. h. der Darsteller beschreibt den Begriff mit Worten. Er darf dabei weder das Wort selbst noch Teile davon noch abgeleitete Formen verwenden.



Pantomime:

Der Begriff muss 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 ein Spieler diese Regeln, darf sein Team nicht vorwärts ziehen, und das nächste Team kommt an die Reihe.

Gelingt es dem Team, den Begriff in den ersten 30 Sekunden zu erraten, darf es seine Spielfigur um 2 Felder vorwärts ziehen.

Tipp: Den Timer durch einen Druck auf den roten Knopf stoppen, wenn der richtige Begriff genannt wurde!

Errät das Team den Begriff innerhalb der zweiten 30 Sekunden, wird die Spielfigur nur um 1 Feld vorwärts gezogen.

Wird der Begriff nicht erraten, so bleibt die Spielfigur stehen.

Schlagen:

Wenn ein Team einen Begriff erraten hat und mit seiner Spielfigur vorwärts zieht, kann es vorkommen, dass sie auf einem Feld landet, das bereits von der Spielfigur eines anderen Teams besetzt ist. In diesem Fall muss die Spielfigur, die das Feld besetzt, um ein Feld zurück.

Offene Runde:

Steht eine Spielfigur auf einem Feld mit dem Symbol für „Offene Runde“, so dürfen bei der nächsten Darstellung alle Teams mitraten, nicht nur das Team des Darstellers. In diesem Fall darf der Darsteller die gezogene Karte niemandem zeigen.



Auf den Erotikkarten ist die Darstellungsart vorgegeben. Bei den Schimpfwortkarten wird die Darstellungsart vom Spieler, bevor er die Karte vom Stapel zieht, frei gewählt. Das Fragezeichen auf dem Spielfeld soll den Spieler daran erinnern!



Gelingt es einem gegnerischen Team den Begriff zu erraten, darf es seine Spielfigur um 2 Felder vorwärts ziehen. Das Team des Darstellers darf seine Spielfigur um 1 Feld vorwärts ziehen. Errät das Team des Darstellers den Begriff, zieht es mit seiner Spielfigur 3 Felder vor. Danach ist das nächste Team an der Reihe. Der Spieler hebt eine Karte usw.

Für jede Aufgabe gilt eine Zeitbegrenzung von einer Minute, die durch den Timer bestimmt wird. Dies wird von den Mitspielern kontrolliert. Sie überwachen auch die Einhaltung der Regeln. Des Weiteren sollte vor Spielbeginn vereinbart werden, wie genau die Begriffe zu erraten sind – ob zum Beispiel für „Sturschädl“ auch „Sturkopf“ genügt. Ist der darzustellende Begriff nicht in deutscher Sprache, so darf dies vom Darsteller angekündigt werden.

Spielende:

Es gewinnt das Team, das mit seiner Spielfigur als erstes das Zielfeld erreicht bzw. darüber hinaus zieht.

Spielregeln für 3 Spieler:

- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt diese auf das Startfeld.
- Beim Spiel für drei Personen versucht der Spieler die vorgegebenen Begriffe seinen beiden Mitspielern darzustellen.
- Für jeden erratenen Begriff dürfen sowohl der Darsteller als auch jener Spieler, der den Begriff erraten hat, ihre Spielfiguren um 1 Feld vorwärts ziehen.
- Errät keiner der beiden Mitspieler den dargestellten Begriff, so kommt der nächste Spieler an die Reihe.
- Für die Darstellungen der einzelnen Begriffe gelten dieselben Regeln wie im Spiel für zwei oder mehreren Teams.

Spieltipps:

- Die Begriffe setzen sich meistens aus 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.

- Die Spieldauer lässt sich verkürzen, indem man vor dem Spiel vereinbart, die Punkte für einen erratenen Begriff um 1 oder 2 zu erhöhen.
- Das Spiel zu dritt dauert erfahrungsgemäß wesentlich kürzer.



**Wenn Sie zu „Activity® Club-Edition“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien**

ACTIVITY® Activity ist eine registrierte Wort- und/oder
Bildmarke, Klasse 28, 41, in den folgenden Ländern:

	Trademark Registration No.
Deutschland	39551222;39611846
Frankreich	053393921
Italien	2006C05197
Österreich	163 867
Polen	169 896
Rumänien (Hyper-Creativity)	45 093;75 488
Russische Föderation	325054
Активити	2013729836
Slowakei	201 556
Spanien	2 765 230
Tschechische Republik	244 341
Ungarn	159 344
Vereinigte Arabische Emirate	57465/466
Tunesien	EE10.0111;EE10.183
Kroatien	20100335
Slowenien	201070297
Ukraine	160 728
Schweiz	60283/2011
Serbien	Z-1278/2015
Griechenland	233687
USA	3,391,942

"registered in US patent and
trademark office owned by
Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik&Söhne"

www.piatnik.com

