

ACTIVITY!

connection!

Für 3-16 Spieler ab 12 Jahren
Autoren: Aicher / Catty / Führer
PIATNIK-Spiel Nr. 602221

Spielinhalt:

330 Karten mit je drei Aufgaben
Spielbrett
Sanduhr (2 Minuten)
4 Spielfiguren
1 Block Antwortzettel in den Farben der Spielfiguren

Spielziel:

Eine Mannschaft versucht, drei Begriffe zu erraten. Allen drei Begriffen kann dasselbe Wort bzw. derselbe Wortteil (die „Lösung“) **vorne oder hinten** angefügt werden. Dadurch ergibt sich ein eigenständiger, sinnvoller Begriff. Alle Mannschaften versuchen, auch die „Lösung“ zu erraten. Für jeden richtig erratenen Begriff und die richtig erratene „Lösung“ werden Punkte vergeben.

© 1998 by PIATNIK, Wien
Printed in Austria



Vorbereitungen:

- 2,3 oder 4 Mannschaften können teilnehmen. Die Mannschaften müssen aus mindestens 2 Spielern bestehen.
- Jede Mannschaft bekommt eine Spielfigur und die in der Farbe dazupassenden Zettel und stellt die Spielfigur auf das Startfeld.
- Die Karten werden gut gemischt und verdeckt neben das Spielfeld abgelegt. Jede Mannschaft erhält Papier und einen Bleistift für die Darstellungsart „Zeichnen“.
- Vor Spielbeginn wird ermittelt, welche Mannschaft beginnt. Jede Mannschaft bestimmt die Reihenfolge, in der ihre Spieler an die Reihe kommen werden.

Jeder Begriff ist in einer bestimmten Darstellungsart („Zeichnen“, „Erklären“, oder „Pantomime“) zu vermitteln. Diese wird durch ein Symbol auf der Karte angegeben.

Für die drei Darstellungsarten gelten folgende Regeln:

- Zeichnen:** Der Spieler, der zeichnet, darf weder Buchstaben noch Zahlen zeichnen. Er darf weder reden noch Gesten machen, außer um seinen Mitspielern anzudeuten, dass sie einen Teil der Zeichnung richtig erraten haben.
- Erklären:** Der Begriff muss in Worten erklärt werden, ohne das Wort auf der Karte — oder Teile des Wortes oder abgeleitete Wörter — zu verwenden.
- Pantomime:** Der Spieler darf nicht sprechen. Er darf nicht auf Gegenstände im Raum zeigen, aber er darf auf Körperteile zeigen.

Spielablauf:

- Die Vorderseite jeder Fragenkarte enthält drei Aufgaben mit jeweils drei Begriffen und der Lösung sowie den dafür zu vergebenden Punkten. Alle Spielfiguren stehen auf dem Startfeld.

- Der erste Spieler der ersten Mannschaft zieht eine Karte. Nach ein paar Sekunden wird die Sanduhr umgedreht und die Zeit läuft!
- Der Spieler muss nun **seiner eigenen Mannschaft** innerhalb von ca. 2 Minuten die drei Begriffe **der obersten Aufgabe** entsprechend den Symbolen (Zeichnen, Erklären oder Pantomime) vermitteln. Die Spieler seiner Mannschaft versuchen die Begriffe zu erraten, indem sie ihre Vorschläge laut und deutlich ausrufen.
- Gleichzeitig versuchen **alle** Mannschaften, die Lösung zu erraten. Glaubt eine Mannschaft, diese erraten zu haben, schreibt sie die Lösung auf einen Antwortzettel und legt diesen verdeckt auf das hierfür vorgesehene gelbe Viereck am Spielbrett.
- Nach Ablauf der 2 Minuten werden die Antworten auf ihre Richtigkeit kontrolliert. Die Mannschaften ziehen die entsprechende Zahl von Feldern der Reihe nach vor oder zurück, wie folgt:

	Zugweite
Für jeden erratenen Begriff	1 Feld vor
Für die erste Mannschaft, die die Lösung richtig erraten hat	Die <i>vor</i> dem Schrägstrich angegebene Anzahl von Feldern vor
Für jede weitere Mannschaft, die die Lösung richtig erraten hat	1 Feld vor
Für eine Mannschaft, die die Lösung falsch geraten hat	Die <i>nach</i> dem Schrägstrich angegebene Anzahl von Feldern zurück

Die verwendete Karte wird auf die Seite gelegt.

- Danach kommt die nächste Mannschaft (im Uhrzeigersinn) an die Reihe. Der erste Spieler der Mannschaft zieht eine neue Karte und nimmt wieder die oberste Aufgabe. Für ein neues Spiel wählt man die mittlere Aufgabe usw.

Spielende:

Die Mannschaft, die als erste mit ihrer Spielfigur das Zielfeld erreicht, gewinnt.

Beispielfragen:

Begriffe:	Lösung:
Schlüssel / Tisch / Eis	Bein
Blume / Schrecken / Schnupfen	Heu
Finger / Schlapp / Ob	Hut
Strumpf / Paket / Buch	Spar

Spieltips:

Die Lösungen sind in den meisten Fällen **aber nicht immer** ein eigenständiges Wort. Obwohl die drei Begriffe meistens in der Einzahl angegeben werden, wird für die Kombination mit der Lösung manchmal die Mehrzahl oder die Genitivform verlangt. Z.B.: „Schnecke" aber „Schneckenhaus", oder „Glück" aber „Glückspilz". Erfahrungsgemäß ist die Erfolgsrate anfangs relativ niedrig, verbessert sich aber rasch. Wir empfehlen daher, zuerst mindestens eine Proberunde zu spielen, bis sich die Spieler an die Art der Aufgaben gewöhnt haben.

Die Mannschaft, die an der Reihe ist, sollte unbedingt versuchen, alle drei Begriffe zu erraten, auch wenn alle Mannschaften glauben, die Lösung bereits erraten zu haben. Dadurch kann sie weitere Punkte sammeln.

Es empfiehlt sich, die erratenen Begriffe zu notieren, da dies das Erraten der Lösung erleichtert.

Spielregel für Einzelspieler:

Mindestanzahl 3 Spieler.

Der Spielablauf bleibt grundsätzlich wie beim Spiel für Mannschaften. Abwechselnd übermittelt jeweils ein Spieler drei Begriffe und alle anderen Spieler versuchen gleichzeitig die Einzelbegriffe sowie die Lösung zu erraten.

Wird richtig geraten, erhält auch der Übermittler Punkte und zwar für jeden erratenen Einzelbegriff und die erratene Lösung jeweils einen Punkt.

Wenn Sie zu „Activity Connection" noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

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