

extreme ACTIVITY®

Autoren: Catty / Führer
für 4 bis 16 Spieler ab 12 Jahren
Piatnik Spiel Nr. 600739
© 2006 Piatnik, Wien
© 2006 ProSieben
Lizenz durch MM MerchandisingMedia GmbH
www.merchandisingmedia.com
Printed in Austria

Inhalt:

- 440 Begriffskarten
- 1 Timer
- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 48 Chips
- 1 Spielregel

Zusätzlich werden für die Zeichenaufgaben Papier und Bleistifte benötigt.

Zusätzliche Spielutensilien für die „Extremaufgaben“ werden ebenfalls benötigt.

Das sind: Strohhalme, Trinkgläser, Trinkwasser, Äpfel, ein Tischtennisball, ein Kaffeelöffel, ein Buch, ein Tuch oder Schal, eine Schnur sowie Papier zum Falten.

Spielziel:

Begriffe so darzustellen, dass sie von der eigenen Mannschaft erraten werden, und damit möglichst viele Punkte sammeln.

Die Karten:

Die Karten enthalten Begriffe zum Vermitteln. Es handelt sich dabei ausschließlich um zusammengesetzte Hauptwörter.

330 Karten mit roter Rückseite

Setzen sich zusammen aus:

- 110 Karten mit Begriffen zum Zeichnen (3 Begriffe pro Karte)
- 110 Karten mit Begriffen zur pantomimischen Darstellung (3 Begriffe pro Karte)
- 110 Extrem-Aufgaben (2 Begriffe pro Karte)

Wichtig: Vor dem ersten Spiel werden die Karten von allen Paketen mit roter Rückseite untereinander gründlich gemischt.



110 Karten mit blauer Rückseite

Diese Karten mit Begriffen zum Erklären kommen nur im Finale zum Einsatz (siehe „Finale“ unten)

Vorbereitung:

Die Teilnehmer bilden 2 bis 4 Teams von jeweils bis zu 4 Spieler/innen. Die Karten mit roter Rückseite werden gründlich gemischt und verdeckt in einem Stapel bereitgelegt.

Die Karten mit blauer Rückseite werden ebenfalls gemischt und bis zum Finale auf die Seite gelegt.

Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt. Jedes Team wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.

Für die Zeichenaufgaben müssen Papier und Bleistift bereitgelegt werden. Die Spielutensilien für die „Extremaufgaben“ sollten ebenfalls bereitgelegt 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 vom Stapel der roten Karten ab, und zwar so, dass die Mitspieler die Vorderseite der Karte nicht lesen können.



Handelt es sich um eine Karte mit Begriffen zum **Zeichnen**, so sind möglichst viele der 3 Begriffe innerhalb einer Minute so zu zeichnen, dass die eigene Mannschaft sie erkennt. Dabei darf der Spieler weder Zahlen noch Buchstaben zeichnen und darf nichts sagen (außer dass ein Begriff bzw. ein Teil davon richtig erraten wurde).



Enthält die Karte Begriffe zur **pantomimischen Darstellung**, so sind möglichst viele der 3 Begriffe innerhalb einer Minute so vorzuführen, dass die eigene Mannschaft sie erkennt. Dabei darf der Darsteller weder sprechen, noch irgendwelche Geräusche machen, noch Gegenstände im Zimmer heranziehen oder auf sie zeigen. Es darf jedoch auf eigene Körperteile gezeigt werden.

extreme

Enthält die Karte eine **Extrem-Aufgabe**, so wird auf der Karte erklärt, wie die Aufgabe zu machen ist und ob die zwei angegebenen Begriffe zu zeichnen, vorzuführen oder zu erklären sind. Es gelten die gleichen Regeln wie oben. Sollten Utensilien, die in einer Extrem-Aufgabe gefordert

werden, nicht vorhanden sein, so wird diese Aufgabe nicht berücksichtigt, sondern die nächste rote Karte vom Stapel genommen.

Für die Ausführung aller Aufgaben auf den roten Karten gilt ein Zeitlimit von 1 Minute. Der Ablauf der Zeit wird mit dem Timer gemessen.

Punkte:

Bei **Zeichnen** und **Pantomime**: Für jeden erfolgreich vermittelten Begriff gewinnt die Mannschaft **1 Punkt**. Wenn es gelingt, alle drei Begriffe auf der Karte innerhalb einer Minute zu erraten, kommt ein Bonuspunkt dazu - erhält die Mannschaft also **4 Punkte**.

Bei den **Extrem-Aufgaben** werden für jeden erfolgreich vermittelten Begriff **2 Punkte** vergeben. Wenn es gelingt, beide Begriffe auf der Karte innerhalb einer Minute zu erraten, kommt ein Bonuspunkt dazu - erhält die Mannschaft also **5 Punkte**.

Die Punkte werden auf dem Spielplan angezeigt, indem die Spielfigur der betreffenden Mannschaft die entsprechende Anzahl von Feldern weiter gezogen wird.

Finale:

Sobald eine Mannschaft 40 Punkte gewonnen hat und damit das Zielfeld erreicht, endet der Hauptteil des Spieles, und das Finale beginnt.

Die Zahlen auf den Feldern, auf denen die Spielsteine der restlichen Mannschaften stehen, zeigen den jeweils erreichten Punktestand.

Der Punktestand jeder Mannschaft wird notiert.

Nun werden die Karten mit **blauer** Rückseite verwendet. Sie enthalten je drei Begriffe, die erklärt werden sollen.



Beim **Erklären** muss der Begriff umschrieben werden: Der Begriff wird dabei mit Worten beschrieben, ohne das Wort selbst oder Teile oder abgeleitete Formen zu verwenden.

Missachtet ein Spieler diese Regeln, werden für jene Begriffe, bei welchen die Regeln missachtet wurden, die Punkte nicht vergeben.

Jene Spieler jeder Mannschaft, die als nächste Darsteller an der Reihe gewesen wären, setzen sich nun nebeneinander.

Alle übrigen Spieler nehmen je **eine blaue Karte** vom Stapel und stellen sich hintereinander auf. Sie erhalten je drei Jetons.

Die Darsteller lösen sich der Reihe nach damit ab, die angegebenen Begriffe zu erklären. Die gegenüber sitzenden Spieler versuchen diese zu erraten. Wer einen Begriff als erste/r errät, erhält einen Jeton. Dies

geht so lange, bis alle darstellenden Spieler alle drei Begriffe auf der Karte vermittelt haben. Für den Fall, dass ein Begriff nach etwa 30 Sekunden noch nicht erraten wurde, wird dieser ungelöst ausgeschieden, und der nächste Darsteller kommt an die Reihe.

Spielende:

Am Ende des Finales werden die Jetons gezählt, wobei jeder Jeton **zwei Punkte** wert ist. Die im Finale erzielten Punkte werden zu den im Hauptteil des Spiels erreichten Punkten dazugezählt. Jene Mannschaft mit den meisten Punkten insgesamt gewinnt.

Spieltipps:

Die Begriffe setzen sich aus mindestens 2 Hauptwörtern 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 Ziellinie auf dem Punkteraster vorzuziehen. Dies ist bei mehr als zwei Mannschaften auf jeden Fall anzuraten.

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

Wenn Sie zu "Activity® Extreme" noch Fragen oder Anregungen haben, dann wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien.

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.