

DAS KOMPETITIVE SPIEL – TEAM GEGEN TEAM:

Diese Spielvariante ist auch für mehr als 8 Spieler gut geeignet. Die Spieler bilden zwei Teams mit je mindestens 3 Spielern. Beide Teams wählen ein gemeinsames Startfeld (Anfänger, Fortgeschrittene, Profis) und platzieren auf diesem ihre Spielfiguren. Die Begriff-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt, ebenso die Activity-Chips.

Gespielt wird wie zuvor in der kooperativen Variante beschrieben, nur dass sich die Teams abwechseln, d. h. zuerst versucht ein Team 6 Begriffe innerhalb 1 Minute zu erraten, danach das andere. Gelingt es einem Team, alle 6 Begriffe innerhalb der Zeit zu erraten, darf es als Bonus die gegnerische Figur um 1 Feld Richtung Strudel schieben.

Das Spiel endet, sobald die Spielfigur eines Teams den Strudel erreicht. Dieses Team verliert.

Gender-Hinweis:

Wir legen großen Wert auf Gleichbehandlung! Dennoch haben wir aus Gründen der leichteren Lesbarkeit bei den Formulierungen meistens die maskuline Form von Bezeichnungen gewählt. Dies impliziert keinesfalls eine Benachteiligung des jeweils anderen Geschlechts. Wir bitten dafür um Verständnis.

DIE 15 KATEGORIEN:

Bekannte Person	Historische und zeitgenössische Personen aus aller Welt
Das nervt!	Alles, was einem auf die Nerven gehen kann
Essen & Trinken	Kulinarisches, Nahrungs- und Genussmittel
Etwas tragen	Dinge, die man an oder mit sich trägt
Etwas tun	Aktivitäten
Fiktiver Charakter	Figuren aus Märchen, Film, Serien, Spielen etc.
Filme & TV	Bekannte Film- und Serientitel
Ich bin...	Gesucht wird nach einem Gefühl oder einer Situation
Im Auto	Alles, was in einem Auto mitgeführt wird, auch Unnützes
Im Urlaub	Alles Mögliche, das mit Urlaub in Verbindung gebracht wird
Jobs	Berufe
Tierisch	Tiere und mehr
Transport	Alles, womit man oder etwas von A nach B kommt
Wo bin ich?	Orte und Sehenswürdigkeiten
Zu Hause	Nützliches und Dekoratives im eigenen Heim

ACTIVITY®

MULTI CHALLENGE



Eine neue Herausforderung für 3 bis 8 Spieler ab 12 Jahren • Piatnik Spiel Nr. 609824
© 2015 Forrest-Prusan Creative
© 2017 Piatnik, Wien
Printed in Austria

Der große Gegner bei Activity Multi Challenge ist die Zeit: Innerhalb nur einer Minute sollen 6 Begriffe erraten werden! Dazu stehen 10 verschiedene Darstellungsarten zur Auswahl. Ist das Team erfolgreich und errät alle 6 Begriffe, bewegt sich die Spielfigur nicht. Das ändert sich aber schlagartig, wenn weniger als 6 Begriffe erraten werden. Dann wird die Spielfigur in Richtung des Strudels gezogen - erreicht sie diesen, bevor das Team 24 Begriffe errät, ist das Spiel verloren. Nervenkitzel pur, nicht nur in der kooperativen, sondern auch in der kompetitiven Spielvariante!

SPIELVORBEREITUNG:

- Vor dem ersten Spiel müssen die Activity-Chips vorsichtig aus den Stanztafeln herausgedrückt werden.
- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die Spielfigur wird auf eines der drei zur Auswahl stehenden Startfelder gestellt:

- Blauer Pfeil: für verspielte Anfänger
- Lila Pfeil: für mutige Fortgeschrittene
- Roter Pfeil: für draufgängerische Profis

- Die Activity-Chips werden gemischt und verdeckt neben dem Spielplan aufgelegt.
- Für ein Spiel werden 24 Karten benötigt, die restlichen Karten können in der Schachtel bleiben. Die 24 Karten werden gemischt und für das ganze Team gut erreichbar verdeckt neben den Spielplan gelegt. Alle Spieler ziehen verdeckt zwei Karten vom Stapel und zwei Activity-Chips. Die Abbildungen auf den Activity-Chips zeigen, mit welcher Darstellungsart ein beliebiger Begriff der Karten erklärt werden muss.
- Die Sanduhr sowie Papier und Stift werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

SPIELINHALT:

- 330 Begriff-Karten
 - 2 Spielfiguren
 - 1 Sanduhr (1 Minute)
 - 25 Activity-Chips
 - 1 Spielplan
 - 1 Spielanleitung
- Zusätzlich werden Stift und Papier benötigt



DAS KOOPERATIVE SPIEL – EINER FÜR ALLE – ALLE GEGEN DIE ZEIT!

SPIELZIEL:

Die Spieler müssen sich als Team beweisen und gut zusammenarbeiten, um 24 Begriffe erfolgreich zu erraten, bevor die Zeit abläuft und die Spielfigur in den Strudel gezogen wird.



is a registered trademark ist eine registrierte Wort- und/oder Bildmarke, Klasse 28, 41 in z. B. den folgenden Ländern:

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

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

Wenn Sie zu „Activity Multi Challenge“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien oder info@piatnik.com

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

Like us on www.facebook.com/PiatnikSpiele



piatnik.com

17.000

SPIELABLAUF:

- Bevor es ans Erraten der Begriffe geht, haben alle im Team 1 Minute Zeit, sich die eigenen Karten und Chips anzusehen und zu überlegen, welchen Begriff sie von jeder Karte wie darstellen wollen. Der Chip gibt die Darstellungsart vor. Folgende Darstellungsarten gibt es:



Pantomime: Der Begriff muss pantomimisch dargestellt werden. Dabei darf weder gesprochen, noch dürfen irgendwelche Geräusche gemacht, oder Gegenstände herangezogen bzw. auf sie gezeigt werden.



Nur 2 Wörter: Der Begriff muss mit nur 2 Wörtern erklärt werden. Weder der gesuchte Begriff selbst, noch Teile davon oder abgeleitete Formen dürfen verwendet werden.



Nur 3 Wörter: Der Begriff muss mit 3 Wörtern erklärt werden. Weder der gesuchte Begriff selbst, noch Teile davon oder abgeleitete Formen dürfen verwendet werden.



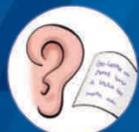
Zeichnen (blauer Stift): Der Begriff muss gezeichnet werden. Die Zeichnung darf keine Buchstaben, Zahlen oder Symbole enthalten.



In einer Linie (grüner Stift): Der Begriff muss ohne abzusetzen gezeichnet werden. Wurde einmal begonnen zu zeichnen, muss der Stift mit dem Papier in Kontakt bleiben, bis die Zeichnung fertig ist. Schreiben ist nicht erlaubt. Verliert der Stift den Kontakt zum Papier, ist die Zeichnung fertig und darf nicht mehr ergänzt werden.



Geräusche: Der Begriff muss durch Geräusche dargestellt werden. Es dürfen so viele Geräusche gemacht werden, wie einem einfallen, solange es keine Wörter in einer Sprache sind.



Reimwörter: Der Begriff muss mit Wörtern umschrieben werden, die sich auf die Lösung reimen. Es dürfen beliebig viele Wörter benutzt werden, die auch nicht miteinander zusammenhängen müssen, solange sie sich reimen und in einer Sprache existieren. Hinweis: Es muss kein Reim gebildet werden! Bei Begriffen, die sich aus mehreren Wörtern

zusammensetzen, müssen sich die Wörter nur auf ein Hauptwort des Begriffes reimen.



Alliteration (Anlautreim): Der Begriff muss mit Worten umschrieben werden, die alle mit dem selben Anfangsbuchstaben beginnen. Es muss dabei nicht derselbe Anfangsbuchstabe, wie der des gesuchten Begriffes sein. Es dürfen beliebig viele Wörter verwendet werden, solange sie in einer Sprache existieren.



Rückwärts-Sprechen: Der Begriff muss rückwärts gesagt oder vorgelesen werden. Es sind so viele Wiederholungen erlaubt wie notwendig. Der Begriff darf nicht von den Ratenden aufgeschrieben werden!



Marionette: Der Darsteller darf ein Teammitglied als Marionette verwenden. Mit diesem muss der Begriff nachgestellt werden, Sprechen oder Geräusche sind nicht erlaubt.

- Ist die Vorbereitungszeit abgelaufen, muss jeder Spieler entschieden haben, welchen Begriff er als erstes darstellt.
- Es wird ein Startspieler bestimmt, der durch das Umdrehen der Sanduhr die erste Runde startet. Das Team hat nun 1 Minute Zeit, um 6 Begriffe zu erraten.
- Der Startspieler wählt eine seiner Karten und dreht den dazugehörigen Activity-Chip um, sodass alle Teammitglieder die Darstellungsart gut erkennen können. Selbstverständlich darf sich der Darsteller die Karte auch wieder ansehen, um sich den Begriff in Erinnerung zu rufen. Außerdem darf er dem Team einen Hinweis geben, aus welcher Kategorie der Begriff stammt. Die Kategorie steht im orangenen Feld neben jedem Begriff z. B. Jobs. Dann wird der gewählte Begriff der Darstellungsart entsprechend beschrieben und die Teammitglieder dürfen sofort beginnen zu raten.
- Errät ein Teammitglied den Begriff, legt der Darsteller seine Karte auf ein freies Ablagefeld auf dem Spielplan und den Activity-Chip auf das sich daneben befindliche runde Feld.
- Danach ist sofort der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Ohne die Zeit anzuhalten, fängt dieser an, einen Begriff darzustellen. Wird dieser wieder erraten, ist der nächste Spieler an der Reihe usw.
- Wird ein Begriff dargestellt, aber nicht erraten, darf gepasst werden. Der Spieler behält die Karte und der nächste ist an der Reihe. Beim nächsten Mal hat er die Chance, einen anderen Begriff von dieser Karte darzustellen. Dazu darf auch ein neuer Activity-Chip gezogen werden. Das gleiche gilt für einen Begriff, der nicht erraten werden konnte, weil die Zeit abgelaufen ist.

- Eine Runde endet, sobald entweder die Sanduhr abgelaufen ist, oder das Team 6 Begriffe erraten hat und somit alle leeren Felder auf dem Spielplan mit Karten und Chips belegt sind. Dann kommt es zu einer Wertung.

Die Wertung: Sind alle Karten- und Chipfelder auf dem Spielplan belegt, ist diese Runde gewonnen und die Spielfigur wird nicht bewegt.

Wurden weniger als 6 Begriffe erraten, muss die Spielfigur so viele Felder Richtung Strudel gezogen werden, wie noch freie Kartenfelder auf dem Spielplan sind. Bei z.B. 4 erratenen Begriffen, also 4 abgedeckten Kartenfeldern auf dem Spielplan, zieht die Spielfigur 2 Felder in Richtung Strudel.

Nach der Wertung werden alle Karten und Chips vom Spielplan entfernt. Die Karten werden auf einen Ablagestapel gelegt, die Activity-Chips werden zurück in den Chips-Vorrat neben dem

Spielplan gemischt. Die Spieler ergänzen ihre Karten und Chips wieder auf 2 auf und dürfen bei Bedarf die Vorbereitungszeit nutzen. Der Spieler, der die vorherige Runde als Darsteller beendet hat, beginnt eine neue und dreht die Sanduhr um. Danach wird wie zuvor beschrieben gespielt.

Kartenlose Spieler: Haben einzelne Spieler keine Karten mehr und auch der Kartenstapel ist bereits aufgebraucht, dann werden diese Spieler übersprungen.

SPIELENDE:

Das Spiel ist zu Ende,

- wenn entweder das Team 24 Begriffe richtig erraten hat und somit alle 24 Karten gespielt wurden, bevor die Spielfigur den Strudel erreicht hat. Das Team hat gewonnen. Oder
- wenn die Spielfigur den Strudel erreicht, bevor alle 24 Karten gespielt werden konnten. In diesem Fall hat das Team verloren.

