

ACTIVITY[®] Knock Out

Schnelligkeit siegt!
Ein flottes Kommunikationsspiel
ab 4 Spielern ab 12 Jahren

Wer nicht auf den Mund gefallen ist, ist bei Activity[®] Knock Out garantiert im Vorteil.

Aufgeteilt in zwei Teams heißt es in Phase 1 Begriffe finden, die dann in Phase 2 vom gegnerischen Team mit Worten umschrieben und erraten werden müssen. Wer allerdings beim Aufschreiben der Begriffe nicht schnell genug ist, verschafft dem anderen Team mehr Zeit: Denn genau die Zeit, die zum Finden der Begriffe benötigt wird, steht dem Gegner später zum Erraten zur Verfügung.

Viel Zeit bleibt also nicht zum Überlegen, denn spätestens nach 60 Sekunden droht der Knockout!



Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 2 Spielfiguren
- 2 Sanduhren
- 2 Schreibtafeln
- 2 abwischbare Stifte mit Schwämmchen
- 5 zwölfseitige Buchstabenwürfel in verschiedenen Farben
- 1 Spielanleitung

Spielziel

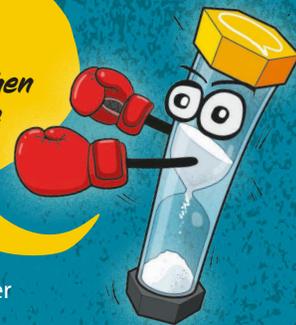
Das Ziel ist, durch schnelles Denken und erfolgreiches Erraten der Begriffe Punkte zu sammeln und so mit seiner Spielfigur als erstes die Ziellinie auf dem Spielplan zu überqueren.

Spielvorbereitung

- Die Spieler bilden zwei, zahlenmäßig möglichst gleich starke Teams. Die Mitglieder eines Teams sollten nebeneinander sitzen. Ein Team besteht aus mindestens 2 Personen.
- Jedes Team wählt eine Spielfigur, nimmt sich die dazu farblich passende Sanduhr sowie eine Schreibtafel und einen Stift.
- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt und die Spielfiguren auf den großen roten Pfeil, das Startfeld, gestellt. Die 5 Würfel werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Spielablauf

*Während einer Runde wird zuerst **GESCHRIEBEN**, dann werden die Wortlisten der Teams ausgetauscht und die gegnerischen Begriffe **ERKLÄRT**, das eigene Team muss diese richtig erraten.*



Jede Spielrunde geht immer über zwei Phasen:

Phase 1: Würfeln & Schreiben

Phase 2: Erklären & Erraten

Phase 1 – Würfeln & Schreiben:

Jedes Team bestimmt einen Spieler zum Schreiber. Dieser nimmt die Schreibtafel und den Stift. Die Sanduhren werden so aufgestellt, dass das farbige Ende (gelb oder petrol) mit dem Sprechblasensymbol oben ist und das schwarze Ende mit dem Stift unten. Und schon kann's losgehen!

Gleichzeitig werden die Sanduhren umgedreht. Ein Spieler des gelben Teams würfelt mit allen Würfeln. Der Schreiber jedes Teams notiert die gewürfelten Buchstaben in den farblich passenden Feldern auf der Schreibtafel. Nun muss jedes Team Begriffe finden, in denen die Buchstaben an der entsprechenden Stelle vorkommen. Dabei kann es sich um Hauptwörter, Eigenschaftswörter oder Zeitwörter handeln. Eigennamen und Fremdwörter sind nicht erlaubt. Der Schreiber notiert die Wörter.



Beispiel



Achtung: Damit es für alle fair bleibt, müssen die Wörter leserlich und in Großbuchstaben notiert werden.

Sobald ein Team 5 Begriffe notiert hat, stoppt es **seine** Zeit. Dazu wird die **eigene Sanduhr waagrecht** hingelegt. Außerdem legt der Schreiber die Schreibtafel verdeckt vor sich ab. Änderungen sind ab diesem Zeitpunkt nicht mehr erlaubt. Das andere Team darf noch nach weiteren Begriffen suchen. Schafft es ein Team nicht, 5 Begriffe innerhalb einer Minute zu notieren, erhält das gegnerische Team für jede leere Zeile automatisch einen Punkt.

Hinweis:

Die Zeit, die in Phase 1 gebraucht wird, um 5 Begriffe zu notieren, hat das gegnerische Team in Phase 2 zum Erklären und Erraten zur Verfügung. Wer also besonders schwierige Begriffe finden möchte, und dafür länger überlegen muss, verschafft dem Gegner mehr Zeit, um diese ausführlicher zu erklären und zu erraten!

Sind beide Teams fertig, folgt Phase 2.

Phase 2 – Erklären & Erraten:

Die Schreiber der beiden Teams tauschen ihre Schreibtafeln aus, sodass die Vorderseiten von keinem anderen Mitglied des eigenen Teams gesehen werden. Ebenso werden die waagrecht liegenden Sanduhren getauscht.

Achtung: Die Sanduhren dürfen nicht aufgestellt werden, sondern müssen liegend an das gegnerische Team übergeben werden!

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Wenn du zu „Activity Knock Out“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich 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.

Jetzt werden die Schreiber der beiden Teams zum Erklärer und müssen die Begriffe, die das gegnerische Team notiert hat, ihren Team-Mitgliedern umschreiben. Das passiert nicht gleichzeitig, sondern nacheinander. Das gelbe Team beginnt.

Der Erklärer dreht die Sanduhr so um, dass das farbige Ende mit dem Sprechblasensymbol nach oben zeigt. Ab jetzt läuft die Zeit, um die Wörter zu erklären und zu erraten. Die Begriffe dürfen dabei in beliebiger Reihenfolge erklärt werden. Das gegnerische Team behält die Sanduhr im Auge und achtet darauf, dass die Wörter korrekt erklärt und erraten werden.

Hinweis: Beim Erklären dürfen keine Wörter verwendet werden, die weder das Wort selbst, noch Teile davon, noch abgeleitete Formen beinhalten. Soll z.B. der Begriff „Riese“ erraten werden, darf in der Erklärung nicht das Wort „riesig“ verwendet werden, da das dieselbe Wortfamilie ist. Tipps wie „Es reimt sich auf ...“ oder Übersetzungen in andere Sprachen sind ungültig. Ein Regelverstoß bringt dem gegnerischen Team sofort einen Punkt!

Der Zug des gelben Teams endet, wenn entweder alle Begriffe richtig erraten wurden, oder wenn die Zeit abgelaufen ist. Jeder richtig erratene Begriff ist einen Punkt wert, den das Team nun mit seiner Spielfigur auf dem Spielplan vorwärts ziehen darf. Pro Runde können somit maximal 5 Punkte erzielt werden.

Danach ist das petrolfarbene Team an der Reihe. Der Erklärer (= Schreiber der Phase 1) dreht die Sanduhr auf das farbige Ende mit Sprechblase um und erklärt die Begriffe. Sein Team rät ebenfalls solange, bis entweder alle Begriffe erraten wurden oder die Zeit abgelaufen ist, und zieht anschließend seine Spielfigur entsprechend viele Felder vorwärts. Die Runde ist zu Ende. Die Sanduhren werden wieder zurückgetauscht und die Tafeln gereinigt. Jedes Team bestimmt einen neuen Schreiber und das petrolfarbene Team startet die neue Runde. Im weiteren Spielverlauf wechseln sich die Teams beim Starten der Runden ab.

Spielende

Sobald ein Team mit seiner Figur auf dem Spielplan über die Ziellinie zieht, endet das Spiel. Dieses Team gewinnt. Überqueren beide Teams die Ziellinie, gewinnt das Team, dessen Spielfigur am weitesten vorne steht. Bei einem Punkte-Gleichstand wird eine weitere Runde (bzw. mehrere Runden) gespielt, bis eindeutig ein Gewinner feststeht.

Du findest uns auf 

facebook.com/PiatnikSpiele
instagram.com/piatnik_spiele