

ACTIVITY[®]

Casino



Voller Einsatz zahlt sich doppelt aus!

Ein Spiel von Paul Catty & Ernst Führer für
4 bis 16 Spieler ab 12 Jahren, Spieldauer: 45 Min.

Ausgestattet mit einem Startkapital in Form von Chips versuchen zwei bis vier Teams dieses bis zum Ende des Spiels zu vervielfachen. Dazu müssen Begabungen der Gegner gut eingeschätzt und die eigenen Chips klug gesetzt werden. Wie viele Begriffe wird der aktuelle Darsteller wohl so geschickt zeichnen, mit Worten erklären oder pantomimisch innerhalb von 90 Sekunden so präsentieren können, dass sie seine Teamkollegen auch erraten? 0, 1, 2 oder sogar alle 3 Begriffe? Das Team, das richtig tippt, wird mit einer Verdoppelung des Einsatzes belohnt!

Spielinhalt:

- 204 Karten, auf jeder Karte stehen drei Begriffe, die in der angegebenen Darstellungsart zu vermitteln sind. Neben jedem Begriff steht eine Zahl. Diese Zahl bezeichnet den Wert, den ein Team bei Erraten des Begriffes ausbezahlt bekommt.
 - 16 Tippkarten: 4 farblich markierte Sets mit den Zahlen 0, 1, 2, 3
 - 1 Sanduhr
 - 100 blaue Chips mit dem Wert 1
 - 50 rote Chips mit dem Wert 5
 - 1 Spielanleitung
- zusätzlich werden Papier und Bleistift benötigt

Spielziel:

Das Ziel ist es, durch klugen Wetteinsatz und erfolgreiches Erraten der dargestellten Begriffe am Spielende den höchsten Gesamtwert an Chips zu besitzen.



Spielvorbereitung:

- Die Spieler bilden zwei bis vier zahlenmäßig möglichst gleich starke Teams. Ein Team besteht aus mindestens 2 Spielern. Es wird festgelegt, welches Team beginnt. Jedes Team bestimmt seinen ersten Darsteller. In den folgenden Runden wechseln sich die Spieler innerhalb des Teams als Darsteller reihum ab.
- Jedes Team erhält Chips im Gesamtwert von 15 sowie ein Set Tippkarten. Die restlichen Chips werden als allgemeiner Vorrat in die Tischmitte gelegt.
- Die Spieler entscheiden sich, ob sie mit der roten oder blauen Kartenseite spielen möchten. Die Karten werden entsprechend sortiert, gemischt und als Stapel für alle gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. Die Kartenseite, mit der gespielt wird, soll dabei verdeckt liegen. Die Sanduhr wird neben dem Stapel bereitgestellt.
- Für die Zeichenaufgaben werden Papier und Bleistift bereitgelegt.
- Bevor es los geht, muss noch die Spieldauer definiert werden. Dazu einigen sich die Spieler auf eine bestimmte Zeit, nach der das Spiel zu Ende ist. Wir empfehlen zwischen 40 und 60 Minuten. *Variante:* Bei größeren Runden kann auch vereinbart werden, dass das Spiel endet, wenn jeder Spieler einmal als Darsteller an der Reihe war.

Spielablauf:

Ist ein Team mit dem Darstellen und Erraten der Begriffe an der Reihe, werden folgende Schritte der Reihe nach ausgeführt:

1. **Karte ziehen**
2. **Tipps abgeben**
3. **Wetteinsatz abgeben**
4. **Darstellen & Erraten**
5. **Gewinn ermitteln**

1. **Karte ziehen:** Der Darsteller des Teams zieht die oberste Karte vom Stapel, und zwar so, dass seine Team-Mitspieler die Vorderseite der Karte nicht lesen können. Er prägt sich die drei Begriffe ca. 10 Sekunden lang ein und gibt anschließend die Karte an die Spieler der anderen Teams weiter.

2. **Tipps abgeben:** Die Spieler der gegnerischen Teams sehen sich die Begriffe auf der Karte ebenfalls an. Anschließend beraten sie sich kurz innerhalb des eigenen Teams, wie viele der drei Begriffe das darstellende Team erraten wird: 0, 1, 2 oder 3. Jedes Team legt nun die **Tippkarte** mit der entsprechenden Zahl **verdeckt** vor sich ab. *Achtung:* Jedes Team sollte sich möglichst leise und geheim auf einen Tipp einigen! Die Begriffskarte wird wieder an den Darsteller zurückgegeben.
3. **Wetteinsatz abgeben:** Nun muss jedes Team auf seinen Tipp einen Wetteinsatz abgeben. Der niedrigste Wetteinsatz beträgt 1, der höchste 10. Jedes Team legt Chips in der gewünschten Höhe aus seinem eigenen Vorrat auf die verdeckte Tippkarte. *Hinweis:* Hat ein Team keine Chips mehr, die es einsetzen kann, scheidet es aus dem Spiel aus!
4. **Darstellen & Erraten:** Jetzt wird die Sanduhr umgedreht. Der Darsteller beginnt, seinem Team die drei Begriffe auf der Karte **nacheinander** in den geforderten Darstellungsarten zu vermitteln.



Erklären: Der Begriff muss ausschließlich mit Worten umschrieben werden. Der Darsteller darf weder das Wort selbst, noch Teile davon, noch abgeleitete Formen verwenden. Sobald ein Wortteil des Begriffes erraten wurde, darf dieser bei der weiteren Erklärung verwendet werden.

Pantomime: Der Begriff muss pantomimisch dargestellt werden. Der Darsteller darf dabei weder sprechen, noch irgendwelche Geräusche machen, noch Gegenstände im Zimmer verwenden oder auf sie zeigen. Er darf jedoch auf eigene Körperteile zeigen.



Zeichnen: Der Begriff muss auf Papier gezeichnet werden. Der Darsteller darf weder sprechen noch gestikulieren. Die Zeichnung darf weder Buchstaben noch Zahlen enthalten.

Bei allen Darstellungsarten gilt: Der Darsteller darf seinen Team-Mitspielern zu erkennen geben, wenn ein Teil des gesuchten Begriffes erraten wurde. Die Spieler der gegnerischen Teams kontrollieren, ob die Regeln eingehalten werden und melden, wenn die Sanduhr abgelaufen ist. Verstößt der Darsteller gegen eine dieser Regeln, muss er sofort zum nächsten Begriff übergehen!

Seine Team-Mitspieler versuchen, die Begriffe zu erraten. Wird ein Begriff erraten, geht der Darsteller sofort zum nächsten Begriff über. Ein Begriff darf auch übersprungen bzw. das Darstellen „abgebrochen“ werden, wenn die Team-Mitspieler zu lange für das Erraten des Begriffes brauchen. Sollte allerdings nach dem letzten dargestellten Begriff noch Zeit übrig sein, darf ein übersprungener oder abgebrochener Begriff nicht mehr dargestellt werden!

Der Darsteller ist so lange an der Reihe, bis er entweder mit dem Darstellen der drei Begriffe fertig ist oder die Zeit abgelaufen ist.

5. Gewinn ermitteln: Nach Ablauf der Zeit wird festgestellt, welchen Wert jedes Team erspielt hat.

- **Team des Darstellers:** Für jeden erratenen Begriff erhält das Team den Wert vom allgemeinen Vorrat ausbezahlt, der neben dem Begriff angegeben ist. Ist es dem Team gelungen, alle drei Begriffe zu erraten, erhält es einen zusätzlichen Bonus von 3!

Beispiel: Marlene hat ihrem Team alle 3 Begriffe erfolgreich vermittelt. Für *Stretchlimousine* erhält ihr Team Chips im Wert von 1, für *Staubsaugerroboter* den Wert von 2 und für *Intelligenzbestie* den Wert von 3. Zusätzlich erhält das Team einen Bonus von 3. Das Team hat in dieser Runde somit Chips im Gesamtwert von 9 kassiert.



- **Gegnerische Teams:** Jedes gegnerische Team deckt seine gesetzte Tippkarte auf.

Richtig getippt!

Hat ein Team richtig getippt, darf es seinen Wetteinsatz behalten und erhält zusätzlich Chips in derselben Höhe des gesetzten Wertes aus dem allgemeinen Vorrat ausbezahlt.



Beispiel: Bens Team hat richtig getippt und Chips im Wert von 6 gesetzt. Das Team nimmt die gesetzten Chips zurück und erhält zusätzlich Chips in der Höhe von 6 aus dem allgemeinen Vorrat.

Falsch getippt! Hat ein Team allerdings nicht richtig getippt, verliert es seinen Wetteinsatz. Die Chips kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Danach ist das nächste Team im Uhrzeigersinn mit dem Darstellen und Erraten von Begriffen an der Reihe.

Spielende:

Das Spiel endet nach der vereinbarten Spieldauer. Die aktuelle Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass jedes Team gleich oft mit dem Darstellen und Erraten an der Reihe war. Das Team, das Chips im höchsten Gesamtwert erspielt hat, gewinnt.

Bei der *Variante* (größere Spielrunden) endet das Spiel, nachdem der letzte Spieler als Darsteller an der Reihe war. Das Team, das Chips im höchsten Gesamtwert erspielt hat, gewinnt.

Tipps:

- Vor Spielbeginn sollte vereinbart werden, wie genau die Begriffe zu erraten sind – ob zum Beispiel für „Tierliebhaber“ auch „Tierfreund“ genügt.
- Die meisten Begriffe bestehen aus mehreren Wortteilen. Zusammengesetzte Wörter sind oft als Gesamtbegriff schwer darstellbar. Werden sie aber getrennt dargestellt, so ist die Aufgabe meistens wesentlich einfacher zu lösen.

Beispiel: Einen „Ohrwurm“ zu zeichnen, ist sehr schwer, aber „Ohr“ und „Wurm“ lassen sich einzeln relativ leicht zeichnen. Wird das Wort auf diese Weise geteilt, muss man den Mitspielern zeigen, welchen Wortteil man gerade darstellt, indem etwa beim Zeichnen das Blatt zuerst mit einer Trennlinie in zwei oder

mehr Bereiche geteilt wird. Beim Erklären kann es den Mitspielern gesagt werden und bei der Pantomime mit einem oder mehreren Fingern vermittelt werden.



ACTIVITY

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	Polen	169 896	Slowenien	201070297	Ungarn	159 344
Frankreich	053393921	Rumänien (Hyper-Creativity)	45 093; 75 488	Spanien	2 765 230	Vereinigte Arabische Emirate	57465/466
Italien	2006C05197	Russische Föderation	325054	Tschechische Republik	244 341	USA	3,391,942
Kroatien	20100335	Schweiz	60283/2011	Tunesien	EE10.0111; EE10.183	registered in US patent & trademark office owned	
Österreich	163 867	Slowakei	201 556	Ukraine	160 728	by Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne	

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

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

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Adresse bitte aufbewahren.

Du findest uns auf 

facebook.com/PiatnikSpiele
instagram.com/piatnik_spiele/



piatnik.com