

ACTIVITY[®]

DAS gibt's nicht! JA GAR

Das lustige Begrifferaten mit Wörtern, die es so gar nicht gibt!

Ein Spiel von Paul Catty und Ernst Führer
für 4 bis 16 Spieler ab 12 Jahren

Habt ihr schon einmal etwas von Mülltrennungsschmerz oder Schneckenhausmannskost gehört? Solche Wörter findet ihr bestimmt in keinem Nachschlagewerk! Nicht, wenn ihr das Wort als Ganzes sucht. Macht ihr daraus aber zwei Wörter, wie zum Beispiel Mülltrennung und Trennungsschmerz, werdet ihr sicherlich fündig. Doch wie übermittelt man so einen Begriff seinen Teammitgliedern, damit diese ihn auch erfolgreich erraten? Da ist jede Menge Fantasie gefragt, nicht nur von der darstellenden Person, sondern auch von allen, die einen Begriff erraten müssen, den es ja eigentlich so gar nicht gibt!

Spielinhalt:

- 1 **Spielplan** mit einem Startfeld, einem Zielfeld und einer Laufstrecke mit 24 Feldern
 - 220 **Karten** mit jeweils drei Begriffen, die darzustellen sind. Jeder Begriff besteht aus zwei zusammengesetzten Wörtern, die als Ganzes keinen Sinn ergeben. Dabei bildet der letzte Teil des ersten Wortes gleichzeitig den ersten Teil des zweiten Wortes, z. B. setzt sich *Krisenstabmixer* aus *Kristenstab* und *Stabmixer* zusammen. Vor jedem Begriff gibt ein Symbol an, wie der Begriff darzustellen ist – entweder durch Erklären, Pantomime oder Zeichnen. Hinter jedem Begriff steht eine Zahl (1, 2 oder 3). Diese Zahl gibt die Anzahl von Feldern an, die die eigene Spielfigur bei Erraten des Begriffes vorwärts gezogen werden darf.
 - 1 Sanduhr
 - 4 Spielfiguren
 - 1 Spielanleitung
- zusätzlich werden Stifte und Papier benötigt



Spielziel:

Das Ziel ist es, durch richtiges Erraten der dargestellten Begriffe als Erstes mit der Spielfigur des eigenen Teams das Zielfeld zu erreichen.

Spielvorbereitung:

- Bildet zwei bis vier zahlenmäßig möglichst gleich starke Teams. Ein Team besteht aus mindestens zwei Personen.
- Legt den Spielplan in die Tischmitte und stellt die Sanduhr daneben bereit. Für die Zeichenaufgaben benötigt ihr außerdem noch Papier und Stifte.
- Jedes Team wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.
- Mischt die Karten gut und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit.



Spielablauf:

Bestimmt, welches Team beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Das aktive Team wählt ein Teammitglied als erste darstellende Person. In den folgenden Runden wechselt ihr euch innerhalb des Teams mit dem Darstellen reihum ab.



Wer mit dem Darstellen an der Reihe ist, zieht die oberste Karte vom Stapel, und zwar so, dass die eigenen Teammitglieder die Vorderseite der Karte nicht lesen können.

Die darstellende Person prägt sich einen Begriff ca. 10 Sekunden lang ein und teilt allen die angegebene Darstellungsart für diesen Begriff mit. Danach zeigt sie den anderen Teams die Karte und legt sie anschließend verdeckt vor sich ab. So haben die Mitglieder der anderen Teams die Möglichkeit zu kontrollieren, ob die Darstellungsregeln eingehalten werden.

Dann wird die Sanduhr umgedreht. Die darstellende Person versucht nun, den Mitgliedern des eigenen Teams den Begriff in der geforderten Darstellungsart so zu vermitteln, dass sie ihn erraten können. Wird der Begriff erraten, darf zum nächsten Begriff übergegangen

werden. Die Zeit darf dabei aber nicht gestoppt werden. Die Begriffe dürfen in beliebiger Reihenfolge dargestellt werden. Die darstellende Person ist so lange an der Reihe, bis entweder das Team alle drei Begriffe erraten hat oder die Zeit abgelaufen ist.

Anmerkung: Brauchen die Teammitglieder zu lange, um einen Begriff zu erraten, darf zu einem anderen Begriff auf der Karte gewechselt und später noch einmal versucht werden, den „abgebrochenen“ Begriff darzustellen.

Für die einzelnen Darstellungsarten gelten folgende Regeln:



Erklären: Der Begriff muss mit Worten umschrieben werden. Dabei dürfen weder das Wort selbst, noch Teile davon, noch abgeleitete Formen verwendet werden. Sobald jedoch ein Wortteil des Begriffes erraten wurde, darf dies den Teammitgliedern mitgeteilt und dieser Wortteil auch bei der weiteren Erklärung verwendet werden.

Pantomime: Der Begriff muss pantomimisch dargestellt werden. Dabei darf weder gesprochen, noch dürfen irgendwelche Geräusche gemacht, noch Gegenstände im Zimmer herangezogen oder auf sie gezeigt werden. Auf eigene Körperteile darf jedoch gezeigt werden.



Zeichnen: Der Begriff muss mit einem Stift gezeichnet werden. Dabei darf weder gesprochen noch gestikuliert werden. Es ist allerdings erlaubt, den Teammitgliedern zu erkennen zu geben, dass ein Teil des Begriffes richtig erraten wurde. Die Zeichnung darf weder Buchstaben noch Zahlen enthalten.

Achtung: Die Mitglieder der gegnerischen Teams kontrollieren, ob die Regeln eingehalten werden und melden, wenn die Sanduhr abgelaufen ist. Verstößt die darstellende Person gegen eine dieser Regeln, muss sie das Darstellen sofort beenden. Sollte das Team bis dahin einen oder mehrere Begriffe erraten haben, darf es seine Spielfigur auf dem Spielplan trotzdem nicht vorwärts ziehen. Das nächste Team ist an der Reihe.

Ein Begriff gilt dann als Erraten, wenn er von einem Teammitglied laut und verständlich richtig genannt wurde.

Gelingt es dem Team, einen oder mehrere Begriffe innerhalb der Zeit zu erraten, darf es seine Spielfigur um so viele Felder auf dem Spielplan vorwärts ziehen, die der Zahl hinter dem Begriff auf der Karte entspricht. Auf einem Feld dürfen mehrere Figuren stehen.

Wird kein Begriff richtig erraten, bleibt die Spielfigur stehen.

Die Karte wird auf einen separaten Ablagestapel gelegt. Danach ist das nächste Team mit dem Darstellen und Erraten an der Reihe.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Team mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht. Dieses Team hat gewonnen!

Spieltipps:

- Die Begriffe setzen sich aus mehreren Wörtern zusammen. Als Gesamtes ist ein Begriff kaum darstellbar. Werden die Wortteile aber getrennt dargestellt, so ist die Aufgabe meistens wesentlich einfacher zu lösen. *Beispiel:* Eine *Blumenzwiebelsuppe* zu zeichnen, ist kaum möglich, aber *Blume*, *Zwiebel* und *Suppe* lassen sich relativ leicht einzeln zeichnen. Wird der Begriff auf diese Weise geteilt, darf man den Teammitgliedern zeigen, welchen Wortteil man gerade darstellt, indem etwa beim Zeichnen das Blatt zuerst mit einer Trennlinie in zwei oder mehrere Bereiche geteilt wird. Beim Erklären
- kann dies den Ratenden gesagt werden und bei der Pantomime kann das mit einem oder mehreren Fingern vermittelt werden.
- Bei allen Begriffen bildet der zweite Teil des ersten Wortes (im Beispiel *Blumenzwiebelsuppe* also *Zwiebel*) den ersten Teil des zweiten Wortes. Hat das Team *Blumenzwiebel* erraten, weiß es, dass das zweite Wort mit *Zwiebel-* beginnt. Natürlich kann man aber auch zuerst *Zwiebelsuppe* darstellen, dann weiß das Team, dass das erste Wort mit *-zwiebel* endet.
- Um die Spielzeit zu verkürzen (z.B. bei mehr als drei Teams), kann man ein Zeitlimit für das Spiel festlegen. Oder man vereinbart, dass das Spiel aus ist, wenn alle Beteiligten zweimal mit dem Darstellen an der Reihe waren. In beiden Fällen gewinnt das Team, dessen Spielfigur auf dem Spielplan am weitesten vorne steht, oder früher, wenn ein Team mit seiner Spielfigur bereits das Zielfeld erreicht hat.

Ihr findet uns auf



Wenn ihr zu „Activity DAS GIBT’S JA GAR NICHT!“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria, oder info@piatnik.com

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

© Piatnik. Activity® is a registered trademark of Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Strasse 229-231, 1140 Wien, Austria. All rights reserved.

piatnik.com