

# ACTIVITY<sup>®</sup>

für  
4 bis 12  
Spieler ab  
8 Jahren

## JUNIOR



### Spielinhalt:

330 Begriffskarten

4 Spielfiguren

1 Sanduhr

1 Spielplan

1 Spielregel

zusätzlich werden Papier und  
Bleistift benötigt



### Spielziel:

Durch geschicktes Darstellen und Erraten von  
Begriffen als erstes Team das Zielfeld erreichen.

### Spielmaterial:

#### Der Spielplan:

Der Spielplan zeigt eine Strecke mit 48  
Feldern, sowie ein Start- und Zielfeld. Die  
ersten beiden Felder sind dunkelblau.  
Diese sind nur Zählfelder, da bei Erraten  
eines Begriffes mindestens 3 Punkte  
erreicht werden und man daher zumindest  
auf das dritte Feld vorrückt. Die weiteren  
Felder zeigen verschiedene Symbole.  
Diese bedeuten:

#### Die Karten:

Auf jeder Karte  
stehen drei  
Begriffe, die  
mit denselben  
Symbolen wie  
die Felder auf  
dem Spielplan  
gekennzeichnet  
sind. Hinter jedem Begriff steht  
eine Zahl in Klammer. Diese Zahl  
gibt an, wie viele Felder das Team  
weiterziehen darf, wenn es den  
Begriff richtig errät. Steht aber die  
Zahl 6, wird diese Runde als „Offene  
Runde“ gespielt (siehe dort).



Zeichnen



Darstellen



Umschreiben

Das Symbol bestimmt, welcher Begriff zu  
vermitteln ist.

## Spielvorbereitung:

2, 3 oder 4 Teams können am Spiel teilnehmen. Die Teams müssen aus mindestens 2 Spielern bestehen. Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Jedes Team bekommt eine Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld. Die Karten werden gut gemischt und in mehreren Stapeln verdeckt neben den Spielplan gelegt. Papier und Bleistift werden ebenfalls neben dem Spielplan bereitgelegt.



Vor Spielbeginn wird ausgelost, welches Team beginnt. Jedes Team bestimmt die Reihenfolge, in der die Teamspieler an die Reihe kommen werden.

## Spielablauf:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Alle Spielfiguren stehen auf dem Startfeld. Hier gilt „Zeichnen“. Der erste Spieler des ersten Teams zieht eine Karte. Die Sanduhr wird umgedreht, und die Zeit läuft! Der Spieler muss nun seinem eigenen Team den Begriff neben dem Symbol aufzeichnen. Die Spieler seines Teams versuchen den Begriff zu erraten, indem sie ihre Vorschläge ausrufen. Gelingt es dem Team, den Begriff zu erraten bevor die Zeit abläuft, zieht es mit seiner Spielfigur jene Anzahl von Feldern weiter, die der Zahl in Klammern neben dem erratenen Begriff entspricht. Danach ist das nächste Team an der Reihe.

Für die drei Darstellungsarten gelten folgende Regeln:

### Zeichnen:

Der Begriff muss mit Bleistift gezeichnet werden. Die Zeichnung darf weder Buchstaben noch Zahlen enthalten. Der Spieler, der zeichnet, darf weder reden noch Gesten machen, außer um seinen Mitspielern mitzuteilen, dass sie einen Teil des Begriffes richtig erraten haben.



### Umschreiben:

Der Begriff muss erklärt werden. Es darf dabei weder das Wort selbst noch Teile davon noch abgeleitete Formen verwendet werden.



### Darstellen:

Der Begriff muss pantomimisch dargestellt werden. Der Spieler darf dabei weder sprechen, noch irgendwelche Geräusche machen, noch auf Gegenstände im Raum zeigen. Er darf jedoch eigene Körperteile in die Pantomime mit einbeziehen.



Steht die Spielfigur eines Teams z. B. auf einem  Feld, muss der Spieler dieses Teams, der jetzt an der Reihe ist, eine Karte abheben und den Begriff neben demselben Symbol auf der Karte seinen Teamkollegen durch pantomimische Darstellung vermitteln.

### Offene Runde:

Steht hinter dem Begriff auf der Karte die Zahl 6, wird diese Runde als „Offene Runde“ gespielt. Das heißt, alle Teams dürfen mitraten. Das Team, das als erstes den Begriff errät, darf 6 Felder weiterziehen.

### Spielende:

Das Team, das als erstes mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht, gewinnt.

Wenn du zu „Activity Junior“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an: Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne  
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien



# ACTIVITY<sup>®</sup>

## JUNIOR

**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"

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



piatnik.com

21/23-0376  
P0002803