

# ACTIVITY<sup>®</sup>

## CHAMPION



für 3 bis 10 Spieler ab 12 Jahren  
Autoren: Paul Catty / Ernst Führer  
Piatnik-Spiel Nr. 605123  
© 2015 Piatnik, Wien  
Printed in Austria

### SPIELINHALT:

550 Karten mit je 4 Begriffen

- 1 Spielplan
- 1 Sanduhr
- 10 Spielfiguren
- 1 Startstein
- 1 Spielanleitung

Zusätzlich werden Papier und Bleistift benötigt.

### SPIELZIEL:

Durch erfolgreiches Darstellen und Erraten der dargestellten Begriffe die meisten Punkte zu sammeln.

### SPIELMATERIAL:

#### DER SPIELPLAN:

Der Spielplan zeigt eine Bahn mit 70 Feldern und ein Startfeld. Die Felder sind mit den Zahlen 1-70 nummeriert. Eine schwarz-weiße Ziellinie befindet sich nach dem Feld 50.

#### DIE KARTEN:

Die vier Begriffe auf der Vorderseite jeder Karte sind jeweils mit einem Symbol und einem Punktwert markiert.

Das Symbol kennzeichnet die geforderte Darstellungsart (Zeichnen, Erklären, Pantomime).



#### DIE SANDUHR:

Bei der Activity Champion-Ausgabe ist die Sanduhr mit einem grünen und einem violetten Verschluss versehen. Das ist notwendig, da es während der Darstellungsrounden zu Unterbrechungen kommt, bei welchen die Sanduhr umgelegt wird um die Zeit zu stoppen. Die zwei verschiedenfarbigen Verschlüsse erleichtern es, die Sanduhr wieder auf der richtigen Seite aufzustellen und mit der richtigen Zeit weiterzuspielen.



#### SPIELVORBEREITUNG:

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt und die Sanduhr daneben bereitgestellt.
- Alle wählen eine Spielfigur und stellen diese auf das Startfeld.
- Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Eine Startspielerin / ein Startspieler wird bestimmt. Diese / dieser erhält zusätzlich den Startstein, den sie / er für alle sichtbar vor sich ablegt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.



## SPIELABLAUF:

- Wer an der Reihe ist, zieht die oberste Karte vom Stapel, und zwar so, dass die Mitspielenden die Begriffe nicht lesen können. Die Aufgabe lautet: Innerhalb einer Minute möglichst viele der vier Begriffe auf der Karte erfolgreich darzustellen. Die Begriffe können in beliebiger Reihenfolge dargestellt werden.
- Die Darstellerin / der Darsteller darf sich etwa 10 Sekunden lang die Begriffe auf der Karte ansehen und sich jenen einprägen, mit dem sie / er beginnen will. Dann wird die Sanduhr umgedreht, und es geht los. Die Spielerin / der Spieler versucht nun den Begriff in der geforderten Darstellungsart den Mitspielenden zu vermitteln. Dabei gelten folgende Regeln für die verschiedenen Darstellungsarten:

## ZEICHNEN:

Hier muss der Begriff mit Bleistift gezeichnet werden. Die Darstellerin / der Darsteller darf weder sprechen noch gestikulieren, darf jedoch den Mitspielenden durch Kopfnicken zu erkennen geben, dass ein Teil des Begriffes richtig erraten wurde. Die Zeichnung darf weder Buchstaben noch Zahlen enthalten.



## ERKLÄREN:

Hier muss der Begriff mit Worten umschrieben werden. Dazu darf weder das Wort selbst noch Teile davon oder abgeleitete Formen verwendet werden. Sobald ein Wortteil des Begriffes erraten wurde, darf die Darstellerin / der Darsteller das den Mitspielenden mitteilen und diesen Wortteil auch bei der weiteren Erklärung verwenden.



## PANTOMIME:

Hier muss der Begriff pantomimisch dargestellt werden. Die Darstellerin / der Darsteller darf dabei weder sprechen noch irgendwelche Geräusche machen, noch Gegenstände im Zimmer heranziehen oder auf diese zeigen. Es darf jedoch auf eigene Körperteile gezeigt werden. Es ist erlaubt, den Mitspielenden durch Gesten zu zeigen, dass ein Teil des Begriffes richtig erraten wurde.



## ACHTUNG:

Werden diese Regeln missachtet, muss sofort zum nächsten Begriff übergegangen werden.

- Sobald der gesuchte Begriff erraten wird, wird die Sanduhr umgelegt, damit die Zeit nicht weiterläuft. Anschließend ziehen beide Beteiligte (die / der den Begriff dargestellt und die / der ihn erraten hat) mit ihren Spielfiguren so viele Felder weiter, wie Punkte auf der Karte angegeben sind.
- Im Fall, dass zwei oder mehrere Mitspielende den gesuchten Begriff gleichzeitig nennen, dürfen sie alle ihre Spielfiguren weiterziehen.
- Nun wird die Sanduhr wieder auf der richtigen Seite aufgestellt, und die Darstellerin / der Darsteller stellt einen weiteren Begriff dar. *Anmerkung:* Wenn die Mitspielenden zu lange brauchen, um den Begriff zu erraten, darf die Darstellerin / der Darsteller den Versuch abbrechen und einen anderen Begriff darstellen. In diesem Fall läuft die Sanduhr aber weiter.
- Die Darstellerin / der Darsteller ist so lange an der Reihe, bis entweder alle vier Begriffe erraten wurden oder die Zeit abgelaufen ist. Danach legt sie / er die Karte auf einen offenen Ablagestapel und die / der Nächste ist an der Reihe, eine neue Karte vom Stapel zu ziehen usw.

## SPIELENDE:

Sobald eine Spielfigur die schwarz-weiße Ziellinie nach Feld 50 überquert, wird nur mehr die Runde zu Ende gespielt (bis zur Spielerin / zum Spieler mit dem Startstein). Champion ist, wessen Spielfigur am Ende am weitesten vorne steht.

## SPIELTIPPS:

### Eine Minute oder zwei:

Die Champion-Ausgabe ist – ihrem Namen entsprechend – kniffliger als frühere Versionen. Sollte eine Minute zu knapp erscheinen, bietet sich die Möglichkeit, die Sanduhr zweimal durchlaufen zu lassen.

### Strategie:

Während der zehn Sekunden, in denen die Darstellerin / der Darsteller sich die Begriffe einprägt, kann sie / er sich auch eine – möglicherweise spielentscheidende – Strategie zurechtlegen: nämlich die Reihenfolge, in der sie / er die Begriffe darstellen möchte. Zu überlegen ist, ob es besser wäre, zuerst die leichteren Begriffe für weniger Punkte darzustellen oder doch mit den schwereren Begriffen für mehr Punkte zu beginnen.



### Darstellungstechnik:

Bei der Champion-Ausgabe bestehen die Begriffe aus 1 bis 4 Wortteilen. Die zusammengesetzten Wörter sind oft als Gesamtbegriff schwer darstellbar. Werden sie aber getrennt dargestellt, so ist die Aufgabe meistens wesentlich leichter zu lösen.

### Beispiel:

Einen „Ohrwurm“ zu zeichnen, ist sehr schwer, aber „Ohr“ und „Wurm“ lassen sich relativ leicht einzeln zeichnen. Wird das Wort auf diese Weise geteilt, muss man den Mitspielenden 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 dies den Mitspielenden gesagt werden und bei der Pantomime mit einem, zwei oder drei Fingern vermittelt werden.



Wenn Sie zu "Activity Champion" noch Fragen  
oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:  
**Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,  
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien**

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

**ACTIVITY**

Activity ist eine registrierte Wort- und/oder  
Bildmarke, Klasse 28, 41, in den folgenden Ländern:

	<b>Trademark Registration No.</b>
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"

