

## Tipps:

- Die Begriffe sind meist zusammengesetzte Wörter. Als Gesamtbegriff sind sie oft nur schwer darstellbar. Werden aber die Wortteile getrennt dargestellt, ist die Aufgabe meistens wesentlich einfacher zu lösen.
- Handelt es sich um kein zusammengesetztes Wort, sondern um eine Phrase, einen Titel oder einen Namen aus mehreren Wörtern, darf das vor dem Darstellen laut angekündigt werden.
- Auf Gegenstände im Raum darf nicht gezeigt werden, auf Körperteile schon.
- Voller Körpereinsatz ist erwünscht. Die Spieler dürfen sich frei bewegen, wie es ihnen in Anbetracht der Handschellen möglich ist, und ihr schauspielerisches Talent zur Schau stellen.
- Sprechen ist nicht erlaubt. Kopfnicken oder Handzeichen sind in Ordnung.
- Begleitende Geräusche und Laute sind ebenfalls in Ordnung.
- Es ist ratsam noch vor Spielbeginn zu vereinbaren, wie genau ein Begriff zu erraten ist, beispielsweise ob für „Bodyguard“ auch „Leibwächter“ gilt, oder „Kaffeetasse“ für „Kaffeebecher“.

# ACTIVITY

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

Trademark Registration No.		Trademark Registration No.	
Deutschland	39551222;39611846	Ungarn	159 344
Frankreich	053393921	Vereinigte Arabische Emirate	57465/466
Italien	2006C05197	Emirate	EE10.Q111;EE10.183
Österreich	163 867	Tunesien	20100335
Polen	169 896	Kroatien	201070297
Rumänien (Hyper-Creativity)	45 093;75 488	Slowenien	160 728
Russische Föderation	325054	Ukraine	60283/2011
Активити	2013729836	Schweiz	Z-1278/2015
Slowakei	201 556	Serbien	233687
Spanien	2 765 230	Griechenland	3,391,942
Tschechische Republik	244 341	USA	*registered in US patent and trademark office owned 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 du zu „Activity® Crime“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)



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

Du findest uns auf

[www.facebook.com/PiatnikSpiele](http://www.facebook.com/PiatnikSpiele)



Bei Activity Crime klicken die Handschellen! Spannende Begriffe aus der Welt des Verbrechens sollen erraten werden. Die mitgelieferten Handschellen sorgen dabei für eine besondere Herausforderung. Mit gefesselten Händen spielen die Einzelkämpfer pantomimisch um den Sieg. Denn in der Welt der Gauner und Ganoven ist sich jeder selbst der Nächste! Dabei dürfen die Spieler die gesuchten Begriffe sogar mit lautmalerischen Geräuschen inszenieren. Wer erreicht am schnellsten 20 Punkte und gewinnt das Spiel?

## Spielinhalt

- 110 Karten mit je 6 Begriffen
- 1 Paar Handschellen aus Silikon
- 1 Symbolwürfel
- 1 Sanduhr (1 Minute)
- 1 Spielanleitung

Zusätzlich werden Stift und Papier benötigt

für 3 bis 8 Spieler ab 12 Jahren  
Piatnik Spiel Nr. 662768  
© 2019 Piatnik, Wien ▪ Printed in Austria  
FA19/20-04678 P0014877



[piatnik.com](http://piatnik.com)

## Spielziel

Ziel ist es, durch geschicktes Darstellen und schnelles Erraten der Begriffe, als erster 20 Punkte zu sammeln.

## Der Würfel

Der Würfel gibt an, wie der Darsteller die Handschellen anlegen muss.



Die Hände werden vor dem Körper gefesselt.



Die Hände werden hinter dem Körper gefesselt.



Eine Hand wird an die Hand eines Mitspielers gefesselt.



## Karten

Auf jeder Karte stehen sechs darzustellende Begriffe. Sie sind mit Symbolen gekennzeichnet, die den Würfelseiten entsprechen. Zu jedem Symbol gibt es zwei Begriffe, von denen der Darsteller einen auswählt.



## Handschellen

Die Handschellen aus Silikon ist so beschaffen, dass sie einfach über die Hand gezogen werden kann.



## Spielvorbereitung

- Die Karten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.
- Der Würfel, die Handschellen und die Sanduhr werden bereitgelegt.
- Stift und Papier werden für das Notieren der Punkte benötigt. Ein Spieler wird zum Punkteschreiber bestimmt.

## Spielablauf

- Der unschuldigste Spieler ist der erste Darsteller. Danach wechselt die Rolle des Darstellers im Uhrzeigersinn.
- Wer als Darsteller an der Reihe ist, würfelt und legt die Handschellen dem Würfelergebnis entsprechend an.
- Die Sanduhr wird umgedreht und der Darsteller zieht die oberste Karte vom Stapel.
- Sobald die Sanduhr läuft, hat er eine Minute lang Zeit, um sich einen der zwei Begriffe mit dem gewürfelten Symbol auszusuchen und ihn pantomimisch und mithilfe von Geräuschen darzustellen.

- Ist der Darsteller **hinter** dem Körper gefesselt, zieht der Spieler links von ihm die Karte und zeigt sie dem Darsteller, allerdings ohne selbst hinzusehen.
- Ist der Darsteller **an einen Mitspieler** gefesselt, darf er sich seinen *Partner in Crime* selbst wählen. Dazu bestimmt er einen Mitspieler, an den er sich fesselt. Beide Spieler lesen die Karte und müssen den Begriff gemeinsam darstellen. Welcher der beiden Begriffe dargestellt werden soll, entscheidet der Spieler am Zug.

Dann gilt:

Beide Spieler stellen den Begriff gleichzeitig dar. Dazu dürfen sie entweder zusammenarbeiten und den Begriff als Ganzes darstellen, oder den Begriff aufteilen und die einzelnen Wortteile getrennt darstellen. Die zwei Darstellenden dürfen sich nicht mit Worten absprechen.

- Alle Mitspieler versuchen den dargestellten Begriff zu erraten, bis die Sanduhr abgelaufen ist.

*Beachtet dabei unsere Tipps am Ende der Spielregel!*

- Wird der richtige Begriff in der Zeit genannt, bekommen sowohl der Darsteller, als auch der Spieler, der richtig geraten hat, je einen Punkt. Für den Fall, dass zwei Spieler aneinandergefesselt waren, bekommen beide Darsteller und der Spieler, der richtig geraten hat, je einen Punkt.
- Ist die Sanduhr noch nicht abgelaufen, darf der Darsteller auch noch den zweiten Begriff mit dem gleichen Symbol darstellen und hat somit die Chance auf einen zusätzlichen Punkt.
- Die Punkte werden vom Punkteschreiber notiert.
- Wird der Begriff nicht erraten, bekommt niemand einen Punkt.
- Die gespielte Karte kommt aus dem Spiel und wird zurück in die Schachtel gelegt.
- Der nächste Spieler ist als Darsteller an der Reihe, würfelt und legt die Handschellen an. Sobald die Sanduhr umgedreht wurde, sucht er einen Begriff aus und die nächste Runde des Ratekrimis beginnt.

## Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler 20 Punkte erreicht hat. Dieser hat das Spiel gewonnen!



PARTY SCENE DO NOT CROSS

PARTY SCENE DO NOT CROSS