

8+

3-16

40'

ACTIVITY[®]

JUNIOR Pocket

**Die Junior-Variante des Klassikers,
die in jede Tasche passt!**

Das Kommunikationsspiel
von Paul Catty & Ernst Führer

Spielinhalt:

55 Karten mit je 6 Begriffen, 1 Sonderwürfel, 1 Spielanleitung, zusätzlich werden Stift, Papier und ein Zeitmesser mit Laufzeit 1 Minute, z. B. ein Smartphone, benötigt

Spielziel:

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

Im Folgenden wird das Spiel ab 4 Personen beschrieben. Die Regeln für das Spiel zu dritt sind am Ende der Spielanleitung zu finden.

Spielvorbereitung:

- Bildet zwei bis vier, wenn möglich zahlenmäßig gleich starke, Teams.
- Sortiert die Karten nach den Zahlen auf der Rückseite, mischt jeden Stapel gut und legt sie verdeckt und nebeneinander in die Mitte der Spielrunde. Vereinbart, ob die oberen oder unteren drei Begriffe auf den Karten zum Einsatz kommen oder ob einer der zwei möglichen Begriffe einer Darstellungsart gewählt werden darf.

Piatnik Spiel No. 667398

© 2025 Piatnik, Wien - Printed in Austria



piatnik.com

- Legt den Sonderwürfel, den Stift, das Papier für die Zeichenaufgaben und den Zeitmesser bereit.
- Das Team, das das Spiel eröffnet, bestimmt die erste darstellende Person. In den folgenden Runden wechselt ihr euch mit dem Darstellen innerhalb des Teams reihum ab.

Spielablauf:

- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Bist du die darstellende Person in deinem Team, hebst du verdeckt eine Karte eines beliebigen Stapels (im Wert von 3, 4 oder 5 Punkten) ab und würfelst. Der Würfel zeigt dir an, welchen Begriff auf der Karte du darstellen musst:

Z = Zeichnen: Du musst den Begriff mit dem Stift zeichnen. Du darfst weder sprechen noch gestikulieren. Du darfst jedoch deinen Teammitgliedern durch Kopfnicken zu erkennen geben, dass ein Teil des Begriffes richtig erraten wurde. Deine Zeichnung darf weder Buchstaben noch Zahlen enthalten.



E = Erklären: Du musst den Begriff mit Worten umschreiben. Dazu darfst du weder das Wort selbst, noch Teile davon, noch abgeleitete Formen verwenden. Sobald ein Wortteil des Begriffes erraten wurde, darfst du das deinen Teammitgliedern mitteilen und diesen Wortteil auch bei der weiteren Erklärung verwenden.



D = pantomimisch Darstellen: Du musst den Begriff pantomimisch darstellen. Du darfst dabei weder sprechen, noch irgendwelche Geräusche machen, noch Gegenstände im Zimmer heranziehen oder auf diese zeigen. Du darfst jedoch auf eigene Körperteile zeigen.



Achtung: Missachtest du diese Regeln, ist sofort das nächste Team an der Reihe!

Du prägst dir den entsprechenden Begriff ein paar Sekunden lang ein, aktivierst anschließend den Zeitmesser, der eine Laufzeit von 1 Minute haben muss, und versuchst den Begriff deinen Teammitgliedern so zu vermitteln, dass sie ihn erraten können.

- Für jede Aufgabe gilt eine Zeitbegrenzung von 1 Minute, die von den gegnerischen Teams kontrolliert wird. Sie überwachen auch die Einhaltung der Regeln. Vor Spielbeginn solltet ihr außerdem vereinbaren, wie genau die Begriffe zu erraten sind - ob zum Beispiel für „Torhüter“ auch „Torwart“ gilt.
- Gelingt es deinem Team, den Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit zu erraten, darf dein Team die Karte behalten, andernfalls schiebst du sie unter den entsprechenden Kartenstapel. Danach ist das nächste Team an der Reihe, die darstellende Person hebt verdeckt eine Karte von einem beliebigen Stapel ab, usw.

Hinweis: Ist ein Stapel aufgebraucht, könnt ihr nur mehr von den anderen Stapeln eine Karte abheben. Im sehr unwahrscheinlichen Fall, dass ein Begriff in einem Spiel zwei Mal erwürfelt wird, ist der zweite Begriff derselben Darstellungsart von der Karte zu vermitteln.

Offene Runde:

Ist ein Begriff rot gedruckt, dürfen alle am Spiel Beteiligten mitraten. Das Team, das den richtigen Begriff nennt, erhält die Karte.

Spielende:

Das Spiel endet nach acht Runden. Zählt die Werte auf der Rückseite der gesammelten Karten eures Teams zusammen. Das Team, das die höchste Gesamtsumme erzielt hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand von zwei oder mehreren Teams bestimmt ihr eine beliebige Person, die für die betroffenen Teams einen weiteren Begriff darstellt. Die darstellende Person hebt eine Karte mit beliebigem Wert ab und stellt den rot gedruckten Begriff für alle betroffenen Teams in der vorgegebenen Darstellungsart dar. Das Team, das diesen Begriff zuerst errät, gewinnt.

Das Spiel zu dritt:

Mischt alle Karten gut und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte der Spielrunde. Beim Spiel zu dritt zählen die Werte auf der Kartenrückseite nicht! Ihr spielt jede Runde als „offene Runde“, unabhängig davon, ob der Begriff rot oder schwarz gedruckt ist. Das heißt, wenn du als darstellende Person an der Reihe bist, hebst du eine Karte vom Stapel ab und würfelst. Dann versuchst du, den Begriff den anderen in der gewürfelten Darstellungsart so zu vermitteln, dass diese ihn auch erraten können. Wird der Begriff richtig erraten, darfst du dir die Karte behalten und vor dir ablegen. Die Person, die den Begriff richtig erraten hat, zieht eine Karte vom Stapel und legt sie ebenfalls vor sich ab. Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn als darstellende Person an der Reihe. Das Spiel endet, wenn 8 Runden gespielt wurden. Es gewinnt, wer die meisten Karten gesammelt hat.

„Activity® Junior Pocket“ eignet sich auch sehr gut als Ergänzung zu „Activity® Original“, „Activity® Kompakt“, „Activity® Pocket“ oder „Activity® Travel“!

Wenn ihr zu „Activity® Junior Pocket“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria
oder an info@piatnik.com.



Achtung!

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

Ihr findet uns auf:



[Facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)



[Instagram.com/piatnik_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)



[youtube.com/c/PiatnikSpiele](https://www.youtube.com/c/PiatnikSpiele)