

ACTIVITY®

Original



Voor 3 tot 16 spelers, vanaf 12 jaar

Spelauteurs: Catty / Führer

© 2020, Piatnik, Wenen

© 2020, Tucker's Fun Factory BV,

Den Dolder

Geprint in Oostenrijk

Inhoud:

1.980 begrippen

1 spelbord

1 zandloper

4 pionnen

1 spelregelboek

Tot slot heb je nog een potlood en papier nodig.

ACTIVY:

Iedereen kent spellen waarbij je begrippen uitbeeldt, omschrijft of moet tekenen. In de afgelopen decennia zijn allerlei spelvarianten hiermee bedacht. De auteurs van Activity® hebben een paar hele leuke versies verder ontwikkeld en nieuwe bedacht. Je zal dus echt aan de bak moeten met verschillende spelelementen!

Doel van het spel:

Bereik met je pion als eerste de finish door de gepresenteerde begrippen te raden.

SPELMATERIAAL:

Het spelbord:

Het spelbord toont een route met 48 vakjes, een startveld, de finish en drie velden voor de kaarten.

Elk vakje heeft een kleur en een symbool. De kleur geeft aan welk begrip van de kaart geraden moet worden. Het symbool bepaalt hoe het begrip gepresenteerd moet worden (tekenen, omschrijven of uitbeelden).



De kaarten:

De getallen op de achterkant van de kaarten geven de moeilijkheidsgraad van de begrippen aan. Kaarten met een 3 zijn over het algemeen wat gemakkelijker, kaarten met een 4 iets moeilijker en kaarten met een 5 zijn het moeilijkst. Maar hoe moeilijk je een opdracht echt vindt, verschilt natuurlijk per persoon.

Op de voorkant van elke kaart staan zes begrippen, met bij elk begrip een kleur en een symbool. Deze vind je terug in de vakken op het spelbord. Zoek het begrip dat overeenkomt met het vak waar je pion op staat. Let goed op het symbool, dit geeft aan hoe je het begrip moet presenteren.



Als de pion van een team bijvoorbeeld op een geel vakje met het symbool voor tekenen terecht komt, dan moet je op de gekozen kaart het begrip tekenen dat naast het gele vierkantje (met tekensymbool) staat. Als het begrip zelf in rode letters te zien is, speel je een 'open ronde'. Dit wordt verderop uitgelegd.

Spelvoorbereiding

- Vorm meerdere teams en zorg ervoor dat ze, wanneer het kan, evenveel teamleden hebben. De leden van een team moeten bij elkaar gaan zitten. Een team bestaat uit minimaal 2 spelers (op de volgende bladzijde vind je de spelregels voor een spel met 3 spelers).
- Leg het spelbord midden op tafel en zet de zandloper ernaast.
- Elk team kiest een pion en plaatst deze op het startveld.
- Sorteert de kaarten per getal dat op de achterkant staat. Schud elke stapel en leg de stapels gedekt (met de begrippen naar beneden) op de bijbehorende velden op het spelbord.
- Leg voor de tekenopdrachten wat papier en een potlood klaar.
- Kies per team welke speler als eerste een begrip gaat presenteren. Daarna presenteert bij elke ronde een andere speler van het team een begrip. Speel bijvoorbeeld met de klok mee.

Spelverloop

- Speel met de wijzers van de klok mee.
- De speler, uit het team dat aan de beurt is, die het begrip gaat presenteren, kiest een stapel kaarten (3, 4 of 5) en pakt de bovenste kaart van die stapel. Zorg er daarbij voor dat je teamleden de begrippen op deze kaart niet kunnen lezen.
- Bij een normale spelronde moet de speler het begrip presenteren waarvan de kleur overeenkomt met de kleur van het vakje waar de pion van het team op staat. Aan het begin van het spel staan alle pionnen op het startveld, dus dan mag de speler zelf een begrip kiezen. Je moet het begrip wel presenteren op de manier die het symbool aangeeft. Dit mag alleen zolang de pion op het startveld staat.



- Degene die het begrip moet presenteren krijgt zo'n 10 seconden de tijd om erover na te denken. Als je géén 'open ronde' speelt, laat deze speler de kaart aan de andere teams zien en legt dan de kaart neer.
- Nu moet de speler het begrip aan de andere leden van zijn of haar eigen team presenteren, de andere teamleden gaan raden. Voor de presentatievormen gelden de volgende regels:

Tekenen:

Teken het begrip met het potlood. Je mag niets zeggen en ook geen gebaren maken. Je mag wél met je hoofd knikken als je medespelers een deel van het begrip juist geraden hebben. Je mag geen letters of cijfers opschrijven.



Omschrijven:

Je moet het begrip in woorden omschrijven, maar je mag het begrip zelf niet gebruiken – ook geen delen of afgeleide vormen ervan.



Uitbeelden:

Je moet het begrip met behulp van pantomime (gebaren, mimiek en lichaamstaal) uitbeelden. Bij het presenteren van het begrip mag je niets zeggen, geen geluiden maken, geen voorwerpen in de ruimte gebruiken en er ook niet op wijzen. Je mag wel op eigen lichaamsdelen wijzen.



Let op:

als een speler deze regels overtreedt, stopt de ronde en is het volgende team aan de beurt.

- Voor elk begrip heb je beperkt de tijd: kijk naar de zandloper. De spelers van de andere teams houden de tijd in de gaten. Ze controleren ook of het team zich aan de spelregels houdt. Spreek voor het begin van het spel af hoe nauwkeurig de begrippen geraden moeten worden – of bijvoorbeeld in plaats van 'dierenliefhebber' ook 'dierenvriend' goedgekeurd wordt.

- Als het team het begrip binnen de tijd weet te raden, mag het de pion net zoveel stappen vooruitzetten als het getal op de achterkant van de kaart aangeeft (3, 4 of 5).
- Als het begrip niet geraden is, blijft de pion staan.
- Daarna is het volgende team aan de beurt. Eén speler pakt de bovenste kaart van een stapel en gaat dit begrip presenteren.

Slaan:

Als een team een begrip geraden heeft en de pion heeft verplaatst, kan het op een vakje terechtkomen waar al een pion van een ander team staat. De pion die er al stond, moet dan een vakje terug. Dit 'slaan' mag alleen als een team een begrip geraden heeft en om die reden de pion verplaatst. Als een pion teruggezet wordt, geldt dit niet (dan kunnen er dus twee pionnen op een vakje staan). Je kunt zo proberen een tegenstander expres te slaan door een kaart met een bepaald getal te kiezen (zie 'speltips').

Open ronde:

- Als het begrip zelf in rode letters te zien is, speel je een 'open ronde'. Degene die het begrip presenteert, mag de getrokken kaart dan aan niemand laten zien (controleer dit!), want alle spelers mogen nu raden – dus ook de spelers van andere teams.
- Als een speler van een ander team het begrip weet te raden, mag zijn team 4 vakjes naar voren. Het team van degene die het begrip gepresenteerd heeft, mag dan 2 vakjes verder. Als de twee pionnen op hetzelfde vakje terechtkomen, slaan ze elkaar niet.
- Als het begrip geraden wordt door een teamgenoot van de speler die het gepresenteerd heeft, dan mag dit team 6 stappen verder.
- Elke kaart heeft een 'open ronde'-begrip; het getal op de achterkant van de kaart is bij een open ronde niet van belang.

Eind van het spel

Het team dat met de pion als eerste de finish bereikt of daar overheen stapt, is de winnaar.

Spelregels voor 3 spelers:

- Elke speler kiest een pion uit en zet deze op het startveld.
- Als je met drie personen speelt, zijn er alleen maar 'open rondes'. Het doet er dus

niet toe of een begrip in rode of zwarte letters te zien is. De speler die aan de beurt is, probeert zijn twee medespelers duidelijk te maken om welk begrip het gaat.

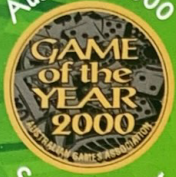
- Als het begrip geraden is, mag zowel de speler die presenteerde als de speler die het begrip raadde de pion het aantal vakjes verplaatsen gelijk aan het getal op de achterkant van de kaart.
- Als geen van de twee medespelers het begrip raadt, is de volgende speler aan de beurt. Niemand mag nu een pion verplaatsen.
- Voor het presenteren van de begrippen en het verplaatsen van de pionnen gelden dezelfde regels als voor het spel met 2 of meer teams. Bij een spel met 3 personen worden de pionnen niet 'geslagen'.

Speltips:

- Veel begrippen bestaan uit meerdere delen, of zijn samengestelde woorden. Als geheel is het begrip soms moeilijk te presenteren, maar dan kun je de delen apart presenteren. Een voorbeeld: een 'oorwurm' tekenen is niet zo eenvoudig, maar een 'oor' en een 'wurm' kun je wel tekenen. Als je het begrip op deze manier opknipt, moet je degenen die het moeten raden duidelijk maken dat je je begrip hebt opgedeeld. Als je het begrip moet omschrijven, kun je je medespelers dit zeggen, als je het begrip moet uitbeelden kun je bijvoorbeeld één of twee vingers laten zien.
- Doordat je de pionnen van je tegenstanders kunt slaan, wordt het spel spannender. In sommige spelsituaties kun je proberen om op een bezet vakje terecht te komen (en zo de pion van je tegenstanders terug te zetten) door een kaart te kiezen met het getal dat je hiervoor nodig hebt.
- Elke speler heeft sterke en zwakke kanten. Als je bijvoorbeeld heel goed kunt tekenen, maar niet zo goed kunt uitbeelden of omschrijven, kies dan voor 'tekenen' een kaart met een hoger getal en voor 'omschrijven' en 'uitbeelden' een kaart met een lager getal.
- Je kunt het spel korter of langer laten duren door af te spreken dat de getallen op de kaarten met 1 of 2 punten worden verhoogd of verlaagd.
- De ervaring leert dat een spel met drie personen meestal sneller afgelopen is.

Heb je vragen of ideeën over Activity® Original? Neem dan contact op met:
Tucker's Fun Factory, info@tuckersfunfactory.nl

Australië, 2000



Spel van het jaar

Oostenrijk, 2007



Spel der spelen

Tsjechië, 2009



Spel van het jaar

Rusland, 2011



Spel van het jaar

Tsjechië, 2017



Speelgoed van het jaar

ACTIVITY

Activity is een geregistreerd begrip- en/of
beeldmerk, klasse 28, 41, in de volgende landen:

Trademark Registration No.

Duitsland	39551222;39611846
Frankrijk	053393921
Italië	2006C05197
Oostenrijk	163 867
Polen	169 896
Roemenië (Hyper-Creativity)	45 093;75 488
Russische Federatie	325054
АКТИЗИТИ	2013729836
Slowakije	201 556
Spanje	2 765 230
Tsjechische Republiek	244 341
Hongarije	159 344
Verenigde Arabische Emiraten	57465/466
Emiraten	EE10.0111;EE10.183
Tunesië	20100335
Kroatië	201070297
Slovenië	160 728
Oekraïne	60283/2011
Zwitserland	Z-1278/2015
Servië	233687
Griekenland	3,391,942
Verenigde Staten	

"registered in US patent and
trademark office owned by
Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik&Söhne"



Waarschuwing!

Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Verstikkingsgevaar door kleine onderdelen. Bewaar deze instructies goed.

Geprint in Oostenrijk


TUCKER'S
FUN FACTORY™



piatnik.com

Tucker's Fun Factory BV
© 2020, Den Dolder
www.tuckersfunfactory.nl

1428214/0374
P02023435