

Spielvorbereitung:

- Es werden **Teams von mindestens 2 Personen** gebildet. Jedes Team stellt seine Figur auf das gleichfarbige Startfeld.
- Die **Begriffskarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.

Spielablauf:

Die **Teams kommen reihum an die Reihe**. In den Teams wechselt reihum der **Darsteller**.

- Dieser zieht eine **Begriffskarte** und prägt sich den Begriff mit dem Buchstaben, der zur aktuellen Position der Spielfigur des Teams gehört **10 Sekunden lang** gut ein.
- Ein Spieler des anderen Teams dreht die **Sanduhr**.
- Dann muss er den **Begriff** seinem Team **darstellen**, Er muss den Begriff ...
 - **A/D: zeichnen** (Sprechen und Gesten sind nicht erlaubt!)
 - **B/E: umschreiben** (Nennung des Wortes, von Teilen des Wortes oder abgeleiteten Wörtern ist nicht erlaubt!)
 - **C/F: pantomimisch darstellen** (Sprechen und Geräusche machen und auf Gegenstände zeigen ist nicht erlaubt, auf eigene Körperteil darf man zeigen.)
- Bei **Missachtung** der Regeln, muss das Team seine Figur **3 Felder zurücksetzen**.
- Gelingt es dem Team den **Begriff** zu **erraten**, bevor die Sanduhr abgelaufen ist, darf es seine Figur so viele **Felder vorsetzen**, wie **Zahl auf der Karte** angibt.

Sonderrunden:

Steht neben dem Begriff ein **Vermerk** muss der Darsteller dies **laut bekannt geben**.

- Sonderrunde **offene Runde**: Bei einer offenen Runde dürfen **alle Teams mitraten** und das Team, das den Begriff errät darf seine Figur **6 Felder vorrücken**.
- Sonderrunde **Kette**:
 - **Jedes Team** bestimmt einen Spieler, der mitspielt.
 - Der **Darsteller liest den Begriff vor**.
 - Innerhalb von **5 Sekunden** muss das jeweils nächste Team ein **neues zusammengesetztes Wort** bilden, dessen **1. Teil zum 2. Teil des vorherigen passt**.
 - Das Team, dem dies als **letztes gelingt**, darf seine Figur **4 Felder vorrücken**.
- Sonderrunde **Reim**:
 - Der Darsteller bildet eine **Gedichtzeile**, bei der sich das **letzte Wort** auf das auf der Karte **reimt**.
 - Ein **zweiter Spieler** des Teams muss innerhalb der Zeit eine **Gedichtzeile** nennen, die mit dem **Wort auf der Karte endet**.

- **Schlussaufgabe**: Steht die Spielfigur eines Teams auf dem roten Feld vor dem Zielfeld:
 - **1. Aufgabe**: Der **Darsteller nennt** einen **Buchstaben**, zieht eine **Karte** und muss den **Begriff** zum genannten Buchstaben **in einer offenen Runde darstellen**.
 - Errät ihn das **eigene Team**, darf es die **zweite Aufgabe** angehen.
 - **Sonst rückt** das **andere Team** seine Figur um die Zahl auf der Karte **vor**.
 - **2. Aufgabe**: Eine **Karte wird gezogen** und die **anderen Teams wählen** einen **Begriff**, den der **Darsteller darstellen muss**. **Errät das Team** diesen hat es **gewonnen**, **sonst** spielt es in der **nächsten Runde** eine weitere **Schlussaufgabe**.



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

Activity – Spielhilfe

Spielvorbereitung:

- Teams von mindestens 2 Personen, Figur auf das gleichfarbiges Startfeld setzen
- Begriffskarten mischen und als verdeckter Stapel bereit legen

Spielablauf:

Teams kommen reihum an die Reihe, Darsteller wechselt reihum in den Teams

- Darsteller zieht Begriffskarte prägt sich richtigen Begriff 10 Sekunden ein
- Sanduhr wird gedreht und Darsteller muss Begriff darstellen
 - **A/D: zeichnen**
 - **B/E: umschreiben**
 - **C/F: pantomimisch darstellen**
- Bei Missachtung der Regeln, muss Team 3 Felder zurück gehen
- Wenn innerhalb der Zeit geraten, darf Team entsprechend Zahl auf der Karte vorgehen

Sonderrunden:

Vermerk neben dem Begriff muss laut vom Darsteller bekannt gegeben werden

- Sonderrunde **offene Runde**: Alle dürfen raten und bei Erfolg 6 Felder vorgehen
- Sonderrunde **Kette**: 1 Spieler pro Team spielt mit, innerhalb von 5 Sekunden muss das jeweils nächste Team 1 neues zusammengesetztes Wort bilden, dessen 1. Teil zum 2. Teil des vorherigen passt, letztes erfolgreiches Team rückt 4 Felder vor.
- Sonderrunde **Reim**: Darsteller bildet Gedichtzeile, bei der sich das letzte Wort auf das auf der Karte reimt. Zweiter Spieler des Teams muss innerhalb der Zeit Gedichtzeile nennen, die mit dem Wort auf der Karte endet.

- **Schlussaufgabe**: Spielfigur eines Teams steht auf Feld vor dem Zielfeld:

- **1. Aufgabe**: Darsteller nennt Buchstaben, zieht eine Karte und muss entsprechenden Begriff in offener Runde darstellen: errät ihn das eigene Team, geht es zur zweiten Aufgabe, sonst darf das andere Team nach Zahl vorgehen
- **2. Aufgabe**: Karte wird gezogen, andere Teams wählen Begriff, den Darsteller darstellen muss. Errät Team diesen, hat es gewonnen.