

# ACTIVITY<sup>®</sup> CODEWORD

für 4 – 16 Spieler ab 12 Jahren  
Autoren: Catty / Führer

Piatnik Spiel Nr. 604805

© 1996, 2013 Piatnik, Wien • Printed in Austria

## Spielinhalt:

110 Karten mit je 6 Begriffen

1 Sonderwürfel

1 Sanduhr

1 Spielblock

1 Stift

1 Spielregel

zusätzlich wird Papier für die Zeichenaufgaben benötigt



## Spielziel:

Die Teams müssen Begriffe durch geschicktes Darstellen, Umschreiben und Zeichnen erraten und so das Codewort des rechts sitzenden Teams knacken.

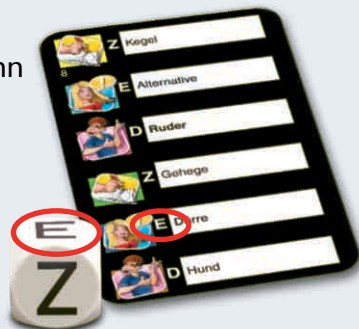
## Spielvorbereitung:

- Die Spieler bilden mehrere, wenn möglich zahlenmäßig gleich starke Teams. Die Mitglieder eines Teams sollten nebeneinander sitzen.
- Jedes Team erhält ein Notizblatt vom vorgedruckten Spielblock.
- Dann denkt sich jedes Team ein aus acht Buchstaben bestehendes Wort (in seiner Grundform) aus. Dieses Wort darf alle Buchstaben des Alphabets beliebig oft enthalten. Die Buchstaben q, x und y dürfen nicht vorkommen. Umlaute und „ß“ zählen als zwei Buchstaben (ä = ae, ö = oe, ü = ue, ß = ss). Dieses Wort stellt das Codewort dar, das im Laufe des Spiels vom links sitzenden Team erraten werden muss. Es wird auf die Rückseite des Notizblattes geschrieben.

- Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in der Mitte der Spielrunde platziert.
- Der Sonderwürfel, der Stift und das Papier für die Zeichenaufgaben werden ebenfalls bereitgelegt.

### Spielablauf:

- Erst wird bestimmt, welches Team beginnt, dann wird im Uhrzeigersinn weiter gespielt.
- Ein Spieler des ersten Teams würfelt und hebt verdeckt eine Karte ab. Der Würfel zeigt an, welche der drei Darstellungsarten anzuwenden ist, wobei auf jeder Karte zwei Begriffe je Darstellungsart angeführt sind.



**Z** = zeichnen    **E** = erklären    **D** = pantomimisch darstellen

- Der betreffende Spieler wählt einen der zwei möglichen Begriffe auf der Karte, die für diese Darstellungsart vorgesehen sind, und prägt ihn sich ein. Nun wird die Sanduhr umgedreht, und der Spieler versucht das Wort seinem eigenen Team in der geforderten Darstellungsart zu vermitteln.

### Die Darstellungsarten:



**Z** Der Begriff muss mit Bleistift gezeichnet werden. Der Darsteller darf weder sprechen noch gestikulieren, die Zeichnung darf auch keine Buchstaben und Zahlen enthalten.



**E** Der Begriff muss mit Worten umschrieben werden. Es dürfen dabei weder das Wort selbst noch Teile davon noch abgeleitete Formen verwendet werden. Die Spieler der anderen Teams sehen sich den Begriff auf der Karte an und kontrollieren, dass diese Regel eingehalten wird.



**D** Der Begriff muss pantomimisch dargestellt werden. Der Darsteller darf dabei weder sprechen noch irgendwelche Geräusche machen, noch Gegenstände im Zimmer heranziehen oder auf sie zeigen. Er darf jedoch auf eigene Körperteile zeigen.

Bei den mit einem Sternchen \* gekennzeichneten Begriffen muss der Spieler einen Partner aus einem gegnerischen Team wählen, der Begriff wird dann zu zweit dargestellt. In diesem Fall gilt diese Runde als „offene Runde“ (siehe dort).

- Wird der Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit richtig erraten, darf dieses Team das rechts neben ihm sitzende Team fragen, ob der Anfangsbuchstabe des erratenen Begriffes in ihrem Codewort vorkommt. Lautet die Antwort „Ja“, muss das befragte Team auch Auskunft darüber geben, wie oft der Buchstabe im Codewort vorkommt. Diese Informationen werden auf dem Notizblatt vermerkt.



Ein Buchstabe kann dann ausgeschlossen werden, wenn die Antwort „Nein“ lautet. In diesem Fall streicht das Team den betreffenden Buchstaben aus dem Alphabet auf dem Notizblatt. Sollte es im Laufe des Spieles passieren, dass ein Begriff mit einem Anfangsbuchstaben, der bereits erfragt wurde, erraten wird, darf dieses Team ihre Frage auf den zweiten Buchstaben des erratenen Begriffes beziehen bzw. auf den nächsten noch nicht erfragten Buchstaben des Begriffes.

- Wird der Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit nicht erraten, dürfen die anderen Teams der Reihe nach je einmal (d. h. nur ein Versuch pro Team!) raten, um welchen Begriff es sich handelt. Sie müssen ihren Tipp jedoch sofort, ohne sich zu beraten, abgeben. Ein Team, das auf diese Weise einen Begriff richtig errät, darf einen Buchstaben erfragen. Dies gilt aber nur für die Darstellungsarten „Zeichnen“ und „Pantomimisch darstellen“, nicht jedoch für „Erklären“.

Anschließend würfelt der erste Darsteller des nächsten Teams, hebt eine Karte ab, wählt den entsprechenden Begriff und so weiter ... . Die Spieler innerhalb jedes Teams sollten sich mit dem Darstellen in den nachfolgenden Runden reihum abwechseln.

### **Offene Runde:**

**Fettgedruckte** Begriffe sowie mit einem Sternchen \* gekennzeichnete Begriffe zum Darstellen, bei denen der Spieler einen Partner aus einem anderen Team heranzieht, werden als „offene Runde“ gespielt.

Bei einer „offenen Runde“ dürfen auch die Spieler der gegnerischen Teams mitraten. Das Team, das den Begriff zuerst richtig errät, darf wie vorher beschrieben einen Buchstaben erfragen.

### **Spielende:**

Glaubt ein Team das Codewort des rechts von ihm sitzenden Teams zu kennen, darf es, wenn es an die Reihe kommt, aber noch bevor gewürfelt wird, seinen Lösungsvorschlag nennen. Ist das Lösungswort falsch, spielt das Team normal weiter. Ist die Lösung allerdings richtig, hat es gewonnen und das Spiel ist zu Ende.

### **Spieltipp:**

Spielen mehrere Teams, können, um das Spiel zu verkürzen, der erste Buchstabe bzw. der erste und der letzte Buchstabe des Codewortes bekanntgegeben werden.



Wenn Sie zu „Activity Codeword“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an: Wiener Spielkartenfabrik Ferdinand Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien



**Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.**

**Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.**

**Adresse bitte aufbewahren.**

<b>Activity</b>	is a registered trademark ist eine registrierte Wort- und/oder Bildmarke, Klasse 28, 41 in z. B. den folgenden Ländern:
<b>Trademark Registration No.</b>	
Deutschland	39551222; 39611846
Frankreich	053393921
Italien	2006C05197
Kroatien	20100335
Österreich	163 867
Polen	169 896
Rumänien (Hyper-Creativity)	45 093; 75 488
Russische Föderation	325054
Schweiz	60283/2011
Slowakei	201 556
Slowenien	201070297
Spanien	2 765 230
Tschechische Republik	244 341
Tunesien	EE10,0111; EE10,183
Ukraine	160 728
Ungarn	159 344
Vereinigte Arabische Emirate	57465/466
USA	3,391,942
registered in US patent and trademark office owned by Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne	

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

