

**3–16**

SPIELER

ab 12

JAHREN

ACTIVITY ist ein Partyspiel, bei dem ihr Begriffe zeichnet, umschreibt oder pantomimisch vorführt. Eure Mannschaft muss erraten, was ihr darstellt – je schneller, desto weiter rückt eure Figur vor. Wer zuerst das Zielfeld erreicht und dort die Schlussaufgabe schafft, gewinnt.

Spielziel

Erratet die dargestellten Begriffe, zieht damit über die Spielbahn bis ins Ziel und löst dort die Schlussaufgabe.

Vorbereitung

Bildet 2, 3 oder 4 Mannschaften mit je mindestens 2 Spielern. Jedes Team nimmt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld in seiner Farbe. Mischt die Begriffskarten und legt sie in mehreren verdeckten Stapeln neben den Plan. Legt außerdem Papier, Bleistift und die Sanduhr bereit.

So spielt ihr

- 1 Ein Teammitglied ist Darsteller und zieht verdeckt die oberste Karte eines Stapels.
- 2 Auf jeder Karte stehen 6 Begriffe mit den Buchstaben A bis F. Es gilt der Buchstabe des Bereichs, in dem eure Figur gerade steht.
- 3 Der Darsteller prägt sich den Begriff rund 10 Sekunden ein.
- 4 Je nach Bereich wird gezeichnet (A und D), umschrieben (B und E) oder pantomimisch gespielt (C und F). Die Sanduhr läuft.
- 5 Errät euer Team den Begriff, zieht ihr so viele Felder vor, wie die Zahl in Klammern hinter dem Begriff angibt. Sonst bleibt die Figur stehen.
- 6 Danach kommt die nächste Mannschaft an die Reihe.

So gewinnt ihr

Wer den roten Zielbereich erreicht hat, versucht die Schlussaufgabe: zwei Begriffe hintereinander erraten, den ersten davon als offene Runde. Klappt das, ist das Spiel gewonnen.

Spielziel

Ihr wollt mit eurer Spielfigur die gesamte Bahn durchlaufen und als Erste die Schlusssaufgabe lösen. Vorwärts kommt ihr nur, wenn eure Mannschaft die Begriffe errät, die euer Darsteller zeichnet, umschreibt oder vorspielt. Jeder erratene Begriff bringt die Felder, die als Zahl in Klammern hinter ihm stehen. Am Ende der Bahn wartet der rote Zielbereich, in dem die entscheidende Doppelaufgabe gelöst werden muss.

Spielmaterial

550 Begriffskarten

4 Spielfiguren

1 Sanduhr

1 Spielplan

1 Spielregel

Spielaufbau

- Bildet 2, 3 oder 4 Mannschaften mit jeweils mindestens 2 Spielern.
- Jede Mannschaft nimmt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld in ihrer Farbe.
- Mischt die 550 Begriffskarten gründlich und legt sie in mehreren verdeckten Stapeln neben den Spielplan.
- Legt Papier und Bleistift bereit, ihr braucht sie für die Zeichenaufgaben.
- Legt die Sanduhr griffbereit, sie begrenzt die Zeit fast aller Aufgaben.
- Klärt vorab, wie genau ein Begriff getroffen sein muss – ob zum Beispiel "Tierfreund" für "Tierliebhaber" durchgeht.

Spielbeginn

Die Mannschaft, die eröffnet, wählt eines ihrer Mitglieder als ersten Darsteller. In den folgenden Runden wechselt diese Rolle innerhalb jeder Mannschaft reihum. Da alle Figuren auf dem Startfeld stehen, gilt zu Beginn immer der Begriff mit dem Buchstaben A.

Spielablauf

Der Spielplan

Die Bahn besteht aus 6 Bereichen mit je 8 Feldern. Danach folgen der rote Zielbereich und das Zielfeld, das genau wie das Startfeld in 4 farbige Segmente unterteilt ist.

Karte und Begriff

Jede Karte trägt 6 Begriffe, gekennzeichnet mit A bis F. Die Buchstaben entsprechen den 6 Bereichen der Bahn. Maßgeblich ist der Bereich, in dem eure Figur gerade steht.

- 1 Der Darsteller zieht die oberste Karte eines Stapels, ohne dass seine Mitspieler sie lesen können.
- 2 Er hat etwa 10 Sekunden Zeit, sich den Begriff einzuprägen.
- 3 Wird keine offene Runde gespielt, darf er die Karte den anderen Mannschaften zeigen und legt sie danach ab.
- 4 Dann beginnt die Darstellung, die Sanduhr läuft.

Die drei Darstellungsarten

Welche Form gilt, zeigen die Bilder neben der Spielbahn.

- **Bereiche A und D – Zeichnen:** Der Darsteller zeichnet den Begriff. Sprechen und Gesten sind verboten. In der Zeichnung dürfen weder Zahlen noch Buchstaben vorkommen.
- **Bereiche B und E – Umschreiben:** Der Darsteller erklärt den Begriff mit Worten. Das gesuchte Wort selbst, seine Bestandteile und davon abgeleitete Formen sind tabu.
- **Bereiche C und F – Pantomime:** Der Darsteller spielt den Begriff stumm vor. Er darf nicht sprechen, keine Geräusche machen und keine Gegenstände im Raum benutzen oder auf sie zeigen. Auf eigene Körperteile zu zeigen ist erlaubt.

Raten und Ziehen

Die Mannschaftskollegen rufen laut alles, was ihnen einfällt. Der Darsteller darf auf diese Zurufe nicht reagieren – außer, die richtige Lösung ist gefallen. Wird der Begriff rechtzeitig erraten, zieht die Mannschaft so viele Felder vor, wie die Klammerzahl hinter dem Begriff angibt. Gelingt es nicht, bleibt die Figur stehen. Am Ende jeder Aufgabe wandert die Karte offen auf einen Ablagestapel, dann ist die nächste Mannschaft dran.

Offene Runde

Steht hinter einem Begriff die Zahl 6, wird eine offene Runde gespielt. Der Darsteller darf die Karte dann niemandem zeigen, denn alle Anwesenden dürfen mitraten. Die Mannschaft, die als Erste richtig liegt, zieht 6 Felder vor.

Sonderaufgabe KETTE

Diese Aufgabe kann in allen 6 Bereichen auftauchen und ist von der Sanduhr ausgenommen.

- 1 Der Darsteller liest das vorgegebene Wort laut vor.

- 2 Jede andere Mannschaft benennt einen Spieler für diese Runde.
- 3 Der Darsteller bildet aus dem zweiten Teil des Wortes den ersten Teil eines neuen zusammengesetzten Wortes.
- 4 Der Spieler der nächsten Mannschaft hat etwa 5 Sekunden, um daraus wieder ein neues Wort zu bilden. So geht es reihum weiter.
- 5 Sobald jemand in der Zeit kein Wort mehr findet, endet die Kette. Die Mannschaft mit dem letzten gültigen Wort zieht 4 Felder vor.

Gültig ist nur, was die Mitspieler mehrheitlich akzeptieren; im Zweifel entscheidet ein Wörterbuch. Haupt- und Zeitwörter in allen Formen sind erlaubt, ein Wortteil darf aber nicht wiederholt werden. Beispiel ausgehend von "Hochhaus": Häuserblock, Blockschrift, Schriftstück, Stückzahl, zahlreich.

Sonderaufgabe REIM

Der Darsteller und ein weiteres Mitglied seiner Mannschaft dichten gemeinsam einen Zweizeiler.

- 1 Der Darsteller erfindet die erste Zeile und trägt sie vor. Sie muss auf ein Wort enden, das sich auf den Kartenbegriff reimt.
- 2 Der zweite Spieler kennt den Kartenbegriff nicht und muss ihn aus den Hinweisen der ersten Zeile erschließen.
- 3 Seine zweite Zeile soll mit genau diesem Wort enden. Trifft er nicht, darf er bis zum Ablauf der Zeit weiter probieren.

Auf sauberen Satzbau kommt es dabei nicht an. Gelingt die Aufgabe, rückt die Mannschaft 5 Felder vor.

Zielbereich und Schlussaufgabe

Hat eine Figur alle Bereiche durchlaufen, erreicht sie den roten Zielbereich; überzählige Punkte verfallen dabei. In der nächsten Runde versucht die Mannschaft die Schlussaufgabe.

- 1 Der Darsteller wählt einen Buchstaben von A bis F und zieht eine Karte. Ist dort eine Ketten- oder Reimaufgabe abgedruckt, muss er eine neue Karte ziehen.
- 2 Dieser erste Begriff wird als offene Runde gespielt, alle dürfen mitraten.
- 3 Errät die eigene Mannschaft ihn zuerst, zieht derselbe Darsteller eine zweite Karte. Die Mitglieder der anderen Teams bestimmen daraus den Begriff.
- 4 Diesen zweiten Begriff muss nur die eigene Mannschaft lösen. Gelingt das, ist das Spiel gewonnen.
- 5 Verliert die Mannschaft die offene Runde, versucht sie es in der nächsten Runde erneut. Hat eine andere Mannschaft den Begriff erraten, darf diese die angegebene Feldzahl vorziehen.

Der Spielzug

- 1 Die Mannschaft bestimmt den Darsteller, die Spieler wechseln sich reihum ab.
- 2 Der Darsteller zieht verdeckt die oberste Karte eines Stapels.
- 3 Er liest den Begriff zum Buchstaben des Bereichs, in dem die eigene Figur steht.
- 4 Er prägt sich den Begriff etwa 10 Sekunden ein und zeigt die Karte den anderen Mannschaften, sofern keine offene Runde gespielt wird.
- 5 Die Sanduhr wird gestartet, außer bei der Kettenaufgabe.
- 6 Der Darsteller zeichnet, umschreibt oder spielt den Begriff je nach Bereich vor, das Team rät laut mit.
- 7 Bei Erfolg zieht die Mannschaft die Klammerzahl an Feldern vor, sonst bleibt die Figur stehen.
- 8 Die Karte kommt offen auf den Ablagestapel, die nächste Mannschaft ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Verstößt der Darsteller gegen eine der drei Darstellungsregeln, muss er seine Figur 3 Felder zurückziehen und die nächste Mannschaft ist dran.
- Der Darsteller darf auf Zurufe seines Teams nicht reagieren, solange die richtige Lösung nicht gefallen ist.
- Für alle Aufgaben außer der Kette gilt die Zeitbegrenzung durch die Sanduhr.
- Die Mitspieler überwachen die Zeit und die Einhaltung der Regeln.
- Klärt vor Spielbeginn, wie exakt ein Begriff getroffen sein muss.
- Steht hinter einem Begriff die Zahl 6, dürfen alle mitraten und die Karte darf niemandem gezeigt werden.
- Beim Erreichen des roten Zielbereichs verfallen überzählige Punkte.
- Ketten- und Reimaufgaben sind bei der Schlussaufgabe nicht erlaubt.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald eine Mannschaft im roten Zielbereich die Schlussaufgabe löst. Dafür müssen zwei Begriffe hintereinander erraten werden: der erste in einer offenen Runde gegen alle anderen Teams, der zweite allein im eigenen Team. Scheitert die Mannschaft, bleibt sie im Zielbereich stehen und darf es in der nächsten Runde erneut versuchen. Beim Spiel zu dritt gewinnt der Spieler auf dem Zielfeld, wenn seine beiden Mitspieler die Schlussaufgabe nicht lösen.

Varianten

- **Spiel zu dritt:** Jeder spielt für sich und stellt eine Figur aufs Startfeld. Es gibt ausschließlich offene Runden, egal welche Zahl hinter dem Begriff steht. Wird der Begriff erraten, ziehen sowohl der Darsteller als auch der Ratende die angegebene Feldzahl vor. Errät keiner der beiden etwas, kommt der nächste Spieler dran.
- **Reimwort zu dritt:** Der Ziehende und sein linker Nachbar erfinden den Zweizeiler gemeinsam. Klappt es, ziehen beide 5 Felder vor.
- **Schlussaufgabe zu dritt:** Wer den roten Zielbereich erreicht hat, zieht beim nächsten Zug eine Karte und wählt daraus den schwierigsten Begriff, jedoch keine Ketten- oder Reimwörter. Er zeigt ihn verdeckt dem linken Nachbarn, der ihn dem dritten Spieler darstellt. Wird der Begriff erraten, ziehen diese beiden vor; misslingt es, gewinnt der Spieler im Ziel.
- **Längere Spieldauer zu dritt:** Verringert die Zahl der zu ziehenden Felder jeweils um 2 Punkte.

Tipps

- Alle Begriffe bestehen aus mindestens 2 Wörtern. Stellt die Teile einzeln dar, das ist meist deutlich einfacher als der Gesamtbegriff.
- Ein Beispiel: "Ohrwurm" ist schwer darstellbar, "Ohr" und "Wurm" dagegen leicht.
- Ihr dürft im Rahmen der jeweiligen Darstellungsart andeuten, welchen Wortteil ihr gerade zeigt.
- Als Ratende solltet ihr wirklich jedes Wort laut aussprechen, das euch einfällt – nur so kann der Darsteller die richtige Lösung erkennen.
- Wählt bewusst zwischen den Möglichkeiten einer Darstellungsart und richtet euch danach, was zum Begriff am besten passt.

Häufige Fragen

Welchen der 6 Begriffe auf der Karte muss ich darstellen?

Es gilt der Buchstabe des Bereichs, in dem eure Figur gerade steht. Zu Spielbeginn stehen alle Figuren im Start, deshalb gilt zunächst Begriff A.

Was passiert, wenn der Darsteller beim Pantomimen spricht?

Das ist ein Regelverstoß. Die Mannschaft muss ihre Figur 3 Felder zurückziehen und die nächste Mannschaft kommt an die Reihe.

Darf ich beim Zeichnen Buchstaben oder Zahlen verwenden?

Nein. In den Bereichen A und D darf die Zeichnung weder Zahlen noch Buchstaben enthalten, außerdem sind Sprechen und Gesten verboten.

Wie viele Felder darf ich nach einem erratenen Begriff ziehen?

So viele, wie die Zahl in Klammern hinter dem Begriff angibt. Wird der Begriff nicht erraten, bleibt eure Figur stehen.

Wann dürfen alle Mannschaften mitraten?

Immer dann, wenn hinter dem Begriff die Zahl 6 steht. Dann wird eine offene Runde gespielt, die Karte darf niemandem gezeigt werden, und wer zuerst richtig rät, zieht 6 Felder vor.

Gilt die Sanduhr auch bei der Kettenaufgabe?

Nein, die Kettenwörter sind von der Zeitbegrenzung durch die Sanduhr ausgenommen. Stattdessen hat jeder Spieler etwa 5 Sekunden für sein nächstes Wort.

Wer entscheidet, ob ein Wort in der Kette gültig ist?

Gültig sind nur Wörter, die von den Mitspielern mehrheitlich akzeptiert werden. Im Zweifelsfall könnt ihr ein Wörterbuch heranziehen. Ein Wortteil darf nicht wiederholt werden.

Was passiert mit überschüssigen Punkten am Ende der Bahn?

Sie verfallen. Die Figur bleibt im roten Zielbereich stehen, und in der nächsten Runde versucht die Mannschaft die Schlussaufgabe.

Was zählt als richtige Antwort – muss der Begriff wortwörtlich stimmen?

Das legt ihr selbst fest. Die Regel empfiehlt, schon vor Spielbeginn zu vereinbaren, wie genau geraten werden muss, etwa ob "Tierfreund" für "Tierliebhaber" ausreicht.

Kann man ACTIVITY auch zu dritt spielen?

Ja, dafür gibt es eine eigene Regel. Jeder spielt allein, es gibt nur offene Runden, und bei einem erratenen Begriff ziehen sowohl der Darsteller als auch der Ratende vor.

Informationen zum Spiel

Verlag	Piatnik
Autoren	Catty, Pührer
Erscheinungsjahr	1990
Edition / Regelstand	Piatnik-Spiel Nr. 6004
Spielart	Partyspiel
Kategorien	Partyspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Piatnik, zuletzt geprüft am 13.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/activity/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/activity/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026