

# PERFORMANCE

AGIEREN UND RATEN IN SEKUNDENSCHNELLE

**FÜR 4 ODER MEHR ERWACHSENE**

### INHALT

336 Karten mit 1.344 Begriffen  
1 Zeitklappe  
Aufkleber-Bogen  
Kreide

### ZIEL DES SPIELS

Mehr Punkte als das gegnerische Team durch Raten dargestellter Begriffe zu erzielen.

### VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL

Bringen Sie die Aufkleber auf der Zeitklappe an, wie es Abbildung 1 zeigt.

### DIE VORBEREITUNGEN

Die Mitspieler teilen sich in zwei Teams auf (es macht nichts, wenn ein Team einen Spieler mehr hat als das andere). Abwechselnd muß jeder Spieler 4 Wörter darstellen, die von seinen Teamkameraden zu erraten sind.

### DIE ZEITKLAPPE

Die Zeitklappe ist ein **Kartenhalter**. In ihr stecken jeweils die 4 Karten mit den Begriffen, die der Spieler darstellen muß.

Sie ist gleichzeitig auch eine **Zeituhr**, die gnadenlos tickt! Wird der Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit nicht erraten, wird die Karte von der Zeitklappe geschluckt. Die Karten fallen dabei nacheinander in die Klappe, beginnend mit der linken, die der Angel der Klappe am nächsten ist. D.h. der "Darsteller" hat nur wenige Sekunden, den jeweiligen Begriff zu mimen – da heißt es schnell sein! Das Team bekommt nämlich nur Punkte für Karten, die geraten und vom "Darsteller" rechtzeitig gegriffen wurden.

Die Zeitklappe ist ein **Punktezähler**. Notieren Sie daher jeweils die Punkte Ihres Teams in dem entsprechenden Register auf der Zeitklappe (s. Abb. 1).

**WICHTIG:** Die Zeitklappe muß immer auf ebenem Untergrund stehen.

### ACTION!

Das Spiel verläuft in zwei Runden – den Szenen. In Szene 1 spielen die Teams mit den blauen Karten, in Szene 2 mit den roten Karten.

Einigen Sie sich, welches Team beginnt und wählen Sie den "Darsteller" für die erste Runde. Im Spielverlauf wechseln sich die Teams immer ab. D.h., wenn der Spieler des ersten Teams seine 4 Wörter dargestellt hat, ist ein Spieler des zweiten Teams an der Reihe. Der Darsteller muß folgendes beachten:

#### 1. AUFSTELLEN DER ZEITKLAPPE

Stellen Sie die Zeitklappe mit der

Vorderseite zu sich auf. Klappen Sie den Arm hoch, drücken Sie den Hebel nach oben und drehen Sie den Knopf im Uhrzeigersinn bis zum Anschlag (s. Abb. 1). Danach klappen Sie den Arm vorsichtig nach unten. Achten Sie darauf, daß der Hebel dabei nicht runtergedrückt wird.

#### 2. ZIEHEN UND STECKEN DER KARTEN

**SZENE 1:** Ziehen Sie die ersten 4 blauen Karten. Sehen Sie sich die Karten versteckt an und entscheiden Sie, welche Begriffe Sie mimen wollen (s. Abb. 2). Die blauen Karten tragen Begriffe mit 1 oder 3 Punkten, abhängig vom jeweiligen Schwierigkeitsgrad:

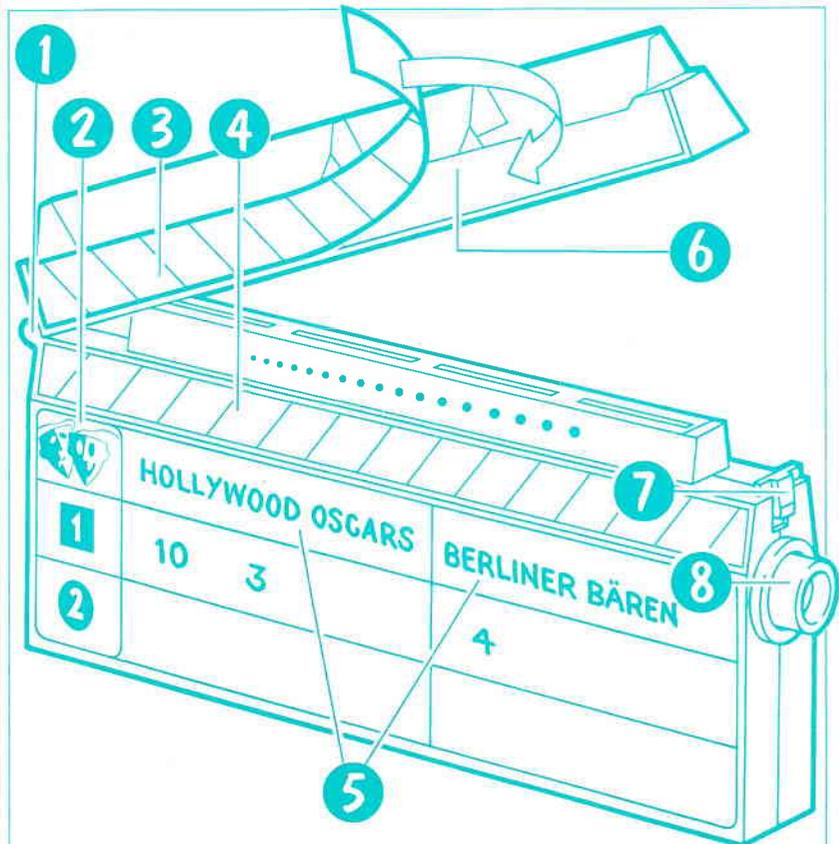


Abbildung 1

- 1. Angel
- 2. Szenen-Register
- 3. Oberer Aufkleber (beidseitig)
- 4. Unterer Aufkleber (beidseitig)
- 5. Team-Namen
- 6. Arm
- 7. Hebel
- 8. Knopf

Bei Wörtern mit 3 Punkten braucht Ihr Team mehr wertvolle Sekunden zum Raten.

Wählen Sie eine beliebige Kombination von 1 oder 3 Punkte-Begriffen und stecken Sie Ihre 4 Karten oben in die Zeitklappe. Dabei müssen die Wörter, die Sie darstellen wollen, für Sie lesbar oben stehen (s. Abb. 3). Ihre ratenden Mitspieler dürfen allerdings niemals die gesuchten Wörter auf den Karten in der Zeitklappe lesen können.

Abbildung 2



Der "Spieler" muß entscheiden, ob er ein einfaches Wort wie "Eiskrem" für 1 Punkt, oder ein schwierigeres Wort wie "Mücke" für 3 Punkte darstellen möchte.

**WICHTIG:** Die Karten links (also näher zur Angel) werden zuerst von der Klappe verschluckt. Deshalb ist es ratsam, Begriffe nach links zu stecken, von denen Sie glauben, daß Ihre Team-Kameraden sie eher raten können!

**3. SCHLIESSEN DER ZEITKLAPPE**  
Schließen Sie den Arm der Zeitklappe durch Herunterdrücken. Schon läuft die Zeit!

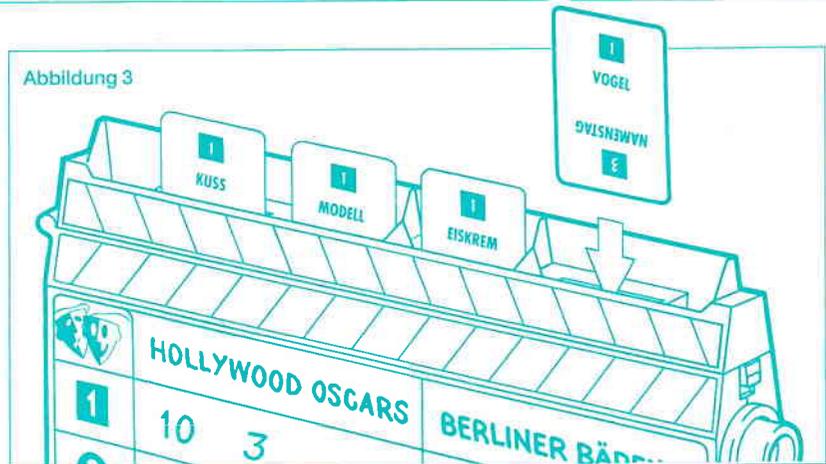
**4. UND JETZT GEHT'S LOS**  
Mimen Sie die Wörter und fangen Sie mit dem linken an. Sie dürfen kein Wort überspringen! Beachten Sie dabei die "REGELN FÜR PERFORMANCE" rechts in der Box. Und denken Sie daran: Nur Ihr eigenes Team darf die Wörter raten, die Sie "darstellen". Das gegnerische Team ist an der Reihe, wenn ein eigener Spieler agiert.

Sobald ein Mitglied Ihres Teams das richtige Wort ruft, greifen Sie sich schnell die Karte aus der Zeitklappe und mimen sofort das nächste Wort. Schluckt die Zeitklappe Ihre Karte, ehe Ihr Team das Wort geraten hat (oder ehe Sie die Karten greifen konnten), gehen Sie sofort zum nächsten Wort über! Grundsätzlich gilt: Sie dürfen ein Wort nicht weiter raten lassen, wenn die Zeitklappe die Karte geschluckt hat!

### 5. IHRE WERTUNG

Wenn die Zeitklappe aufgehört zu ticken, ist Ihr Durchgang beendet. Zählen Sie die Punkte für die erratenen Begriffe auf den Karten

Abbildung 3



zusammen, die Sie greifen konnten (s. Abb. 4).

Dann tragen Sie mit der Kreide Ihre Punkte für Szene 1 unter Ihrem Team auf dem Register ein.

Nehmen Sie alle verschluckten Karten unter der Zeitklappe hervor und legen den kompletten Satz unter den Stapel der entsprechenden Kartenfarbe ab. Jetzt ist ein Mitglied aus dem anderen Team an der Reihe!

Der neue "Darsteller" muß genauso die Schritte 1 bis 5 befolgen.

Die Teams spielen abwechselnd weiter, bis alle Mitspieler Szene 1 durchgespielt haben. Hat ein Team einen Mitspieler weniger, wählt es einen Mitspieler, der ein zweites Mal als "Darsteller" in Szene 1 agieren muß. Schon beginnt der nächste Durchgang...



Abbildung 4

Ihr Team hat "Eiskrem", "Modell" und "Kuss" geraten, das ergibt 3 Punkte. Notieren Sie diese Zahl zu den 10 Punkten Ihres Teams (s. Abb. 3).

**SZENE 2:** Szene 2 wird genauso gespielt wie Szene 1, dieses Mal aber mit den roten Karten. Jetzt zählen die Begriffe 2 oder 4 Punkte. Die Punkte werden nach jeder Darstellung neben "Szene 2" auf dem Register der Zeitklappe eingetragen.

### WER GEWINNT?

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler mindestens einmal in Szene 1 und 2 als Darsteller aktiv war. Dann werden die auf der Zeitklappe notierten Punkte addiert. Das Team mit der höheren

Gesamt-Punktzahl gewinnt das Spiel!

Nach dem Spiel wird die Zeitklappe mit einem weichen Tuch wieder abgewischt.

### REGELN FÜR PERFORMANCE

1. Geräusche sind nicht erlaubt.
2. Visuelle Hilfen sind gestattet. Sie dürfen auf Körperteile zeigen, auf andere Leute im Zimmer und auf Gegenstände, die sichtbar sind.
3. Stummes Aussprechen von Wörtern ist nur erlaubt, wenn das gesuchte Wort nicht mit dem ausgesprochenen identisch ist. Beispiel: Sie dürfen "Hilfe" stumm aussprechen, während Sie das Wort "Ertrinken" mimen.
4. Sie dürfen klassische Pantomime-Techniken einsetzen, wie z.B. das Ohr nach vorne stellen um anzuzeigen "klingt wie..." usw. Diese Technik ist allerdings zeitaufwendig.
5. In vielen Fällen sind alternative Formen eines Wortes möglich. Hier sind Streiffälle nicht auszuschließen, und die Parteien müssen sich einigen, wie weit diese Hilfen gehen sollen. Nicht erlaubt ist zum Beispiel "Brille", wenn "Sonnenbrille" gesucht wird.

### EINE LUSTIGE ALTERNATIVE:

Performance kann man auch einmal anders spielen: Anstatt Teams zu bilden, agiert reihum ein anderer Spieler als Darsteller, während die restlichen Mitspieler einzeln gegeneinander raten.

### Verbraucher-Service

(Wichtig! Bitte aufbewahren)  
Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Deutschland:  
Kenner Parker  
Verbraucherservice  
Klößnerstraße 1,  
D-6054 Rodgau 3

Österreich:  
Hasbro Österreich  
Verbraucherservice  
IZ Nö Süd  
Objekt 58 B5/11  
Straße 7

A- 2355 Wiener Neudorf

Schweiz:  
Kenner Parker  
Verbraucherservice  
Postfach 19  
CH-8968  
Mutschellen

© 1992 Tonka Corporation. Alle Rechte vorbehalten.  
Vertrieb in Deutschland durch den Kenner Parker Geschäftsbereich der Hasbro Deutschland GmbH, Klößnerstraße 1, D-6054 Rodgau 3.