

ALLE SPIELEN

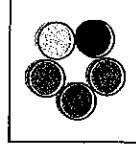
Landet ein Team nach dem Würfeln auf einem ALLE-SPIELEN-Feld, wettfahren ALLE Teams GLEICHZEITIG darum, den Begriff zu erraten. Nachdem die Karte mit den Begriffen von dem entsprechenden Kartenstapel gezogen wurde, wird sie den Zeichnern jedes Teams gezeigt. Handelt es sich um eine Erwachsenen-Karte, zeichnen alle Zeichner den Begriff aus der KATEGORIE, die der Farbe des ALLE-SPIELEN-Feldes entspricht. Handelt es sich um eine Junior-Karte, lesen die Zeichner die Kategorie laut vor und zeichnen dann den Begriff aus dem BALKEN, dessen Farbe der Farbe des ALLE-SPIELEN-Feldes entspricht. Die Sanduhr wird umgedreht, und alle Zeichner zeichnen für ihre jeweiligen Teams gleichzeitig den gleichen Begriff. HINWEIS: Sollte in einer ALLE-SPIELEN-RUNDE ein jüngerer Spieler unter den Zeichnern sein, wird ein Begriff vom Junior-Kartenstapel gezeichnet. AUCH DANN, WENN DAS TEAM EINES ERWACHSENEN SPIELERS AUF DEM ALLE-SPIELEN-FELD GELANDET IST. Sind alle Zeichner Erwachsene, kann eine Karte vom Erwachsenen-Stapel verwendet werden.

Das Team, das den Begriff als Erstes richtig errät, gewinnt die Runde und darf anschließend sofort würfeln und seinen Spielstein um die entsprechende Anzahl Felder weitersetzen. Dieses Team ist nun mit einem neuen Begriff weiter an der Reihe.

Errät keines der Teams den Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit, wird der Würfel an das nächste Team zur Linken weitergegeben. Dieses Team würfelt jedoch NICHT, sondern beginnt seine Runde, indem es eine neue Karte zieht und den Begriff zeichnet, der der Farbe des Feldes entspricht, auf dem es sich gerade befindet. Zur Erinnerung: Jedes Team, das in einer ALLE-SPIELEN-Runde den gesuchten Begriff als Erstes errät, erhält sofort den Würfel, würfelt dann auch, setzt anschließend seinen Spielstein um die entsprechende Anzahl Felder weiter und zieht eine neue Karte.

JOKER-FELDER

Befindet sich der Spielstein des Teams auf einem Joker-Feld, darf der Zeichner sich die Karte ansehen und sich aussuchen, welche Kategorie er spielen möchte (oder welchen der Begriffe, wenn es sich um eine Junior-Karte handelt). Handelt es sich um eine Erwachsenen-Karte, muss der Zeichner die Kategorie laut nennen, bevor er zeichnet!



DAS SPIEL GEWINNEN

Für eine Gewinnchance muss ein Team das letzte ALLE-SPIELEN-Feld erreichen (die exakte Augenzahl muss dazu nicht gewürfelt werden). Um zu gewinnen, muss das Team in Besitz des Würfels sein und in der folgenden ALLE-SPIELEN-RUNDE als Erstes den gesuchten Begriff erraten.

Errät keines der Teams den in der ALLE-SPIELEN-Runde gesuchten Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit, wird der Würfel nach links weitergegeben.

Errät ein anderes Team den in der ALLE-SPIELEN-Runde gesuchten Begriff zuerst, wird der Würfel an dieses Team weitergegeben.

Ein Team, dessen Spielstein sich bereits auf dem letzten ALLE-SPIELEN-Feld befindet, kann das Spiel nicht gewinnen, indem es eine Runde gewinnt, in der ein anderes Team den Würfel besitzt. Es muss wieder in Besitz des Würfels gelangen, um die Chance zu haben, einen Begriff zu erraten, der ihm den Sieg bringt.

Hinweis: Für alle Teams, deren Spielstein sich nicht auf dem letzten ALLE-SPIELEN-Feld befindet, gelten die normalen Regeln.

WAS ERLAUBT IST UND WAS NICHT

Erlaubt ist es ...

- alles zu zeichnen, was etwas mit dem Begriff zu tun hat, ganz egal, wie weit hergeholt diese Verbindung ist.
- Begriffe in einzelne Silben aufzubrechen.
- „Wah!“ für „Wahl“ oder „Boote“ für „Boote“ usw. zu zeichnen.

Nicht erlaubt ist es ...

- „Ohren“ für „hört sich an wie“ oder Striche für die Anzahl der Buchstaben eines Begriffes zu zeichnen.
- Buchstaben oder Zahlen zu verwenden.
- mit Mitgliedern des eigenen Teams zu sprechen.
- Zeichensprache zu verwenden.

GENAUIGKEIT

Wie genau eine Antwort sein muss, liegt im Ermessen der spielenden Teams. Die Regeln hierfür sollten zu Beginn des Spiels festgelegt werden. Ist beispielsweise „Blech“ o. k. für „Backblech“? „Vergrößert“ für „vergrößern“?

©2014 Mattel. All Rights Reserved. Deutschland : Mattel GmbH, Solmsstraße 4, D-60486 Frankfurt am Main. Schweiz: Mattel AG, Kirchstrasse 24, 3097 Liebfeld, CH. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A-2345 Brunn/ Gebirge. Mattel Europa B.V., Condel 1, 1186 NU Amstelveen, Nederland.

PICTIONARY and associated trademarks and trade dress are owned by Pictionary Incorporated.



DHH87-ZZ70
1100604482-GC1





PictionaryTM Spiel

Schnell zeichnen, noch schneller erraten!

INHALT: 120 Erwachsenen-Karten, 80 Junior-Karten, 2 Kartenkästen, 4 Kategoriekarten, 4 Stifte, 1 Zeichenblock, 1 Spielbrett, 4 Spielsteine, 1 Sanduhr, 1 Würfel

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiel ist es, mithilfe von Zeichnungen vom Start bis ins Ziel zu kommen. Das erste Team, das das Zielfeld erreicht und die letzte Zeichnung richtig errät, gewinnt.

VORBEREITUNG

Die Kategoriekarten werden aus dem Erwachsenen-Kartensatz entfernt, und anschließend wird dieser in einen der Kartenkästen gesteckt. Der Junior-Kartensatz wird in den anderen Kartenkästen gesteckt. Die Kartenkästen und die Sanduhr werden so platziert, dass alle Spieler sie leicht erreichen können.

Die Spieler bilden gleich große Teams (maximal vier Teams). Das Spiel verläuft schneller und ist spannender, wenn mit weniger Teams wird.

Jedes Team erhält einen Stift, einen Zeichenblock, eine Kategoriekarte und einen farbigen Spielstein (der auf das Startfeld gestellt wird).

Jedes Team wählt einen Zeichner – das ist der Spieler, der den ersten Begriff zeichnet.

Die Spielreihenfolge wird durch Würfeln festgelegt. Das Team, das die höchste Augenzahl würfelt, beginnt.

KATEGORIEN

Auf jeder Erwachsenen-Karte befinden sich Begriffe aus 5 Kategorien, die den farbigen Feldern auf dem Spielbrett entsprechen.

GELB – GEGENSTAND (Dinge, die man sehen oder anfassen kann)

BLAU – PERSON /ORT /TIER (hierzu gehören auch Namen)

ORANGE – HANDLUNG (Dinge, die man tun kann)

GRÜN – SCHWIERIG (Begriffe, die eine Herausforderung darstellen)

ROT – VERMISCHTES (alle Arten von Begriffen können vorkommen)

Bei den Junior-Karten ist die Kategorie oben auf der Karte angegeben, und alle Begriffe auf der Karte stammen aus dieser Kategorie.

SO WIRD GESPIELT

Gestartet wird auf dem gelben Startfeld (**GEGENSTAND** auf den Erwachsenen-Karten bzw. gelber Balken auf den Junior-Karten).

Der erste Begriff, der gezeichnet werden muss, stammt also aus der Kategorie Gelb. Zu Beginn des Spiels wird **NICHT** gewürfelt.



Der Zeichner des Teams, das als Erstes an der Reihe ist, zieht eine Karte vom entsprechenden Kartenstapel (ist ein jüngerer Spieler im Team, wird immer vom Junior-/Stapel gezogen) und schaut sich den zu zeichnenden Begriff an, ohne dass jemand anders ihn sehen kann. Handelt es sich um eine Junior-Karte, legt der Zeichner seinem Team die oben auf der Karte vermerkte **KATEGORIE** laut vor (**NICHT** den Begriff, der im gelben Balken steht – das ist der geheime Begriff, den er zeichnen wird).

Die Sanduhr wird umgedreht, und der Zeichner hat jetzt eine Minute Zeit, um den Begriff für sein Team zu zeichnen. Gezeichnet und geraten wird so lange, bis der Begriff erraten wurde oder die Zeit abgelaufen ist. Würde der Begriff richtig erraten, spielt das Team weiter, indem es würfelt, seinen Spielstein um die entsprechende Anzahl Felder weitersetzt und einen neuen Zeichner wählt. Anschließend wird eine neue Karte von dem entsprechenden Kartenstapel gezogen und der Begriff gezeichnet, welcher der Farbe des Feldes entspricht, auf dem der Spielstein des Teams gelandet ist. Jedes Mal, wenn in einem Team ein neuer Begriff gezeichnet wird, muss der Zeichner wechseln.

Gezeichnet und gewürfelt wird so lange, wie sich das Team in Besitz des Würfels befindet.

Wird ein Begriff nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit erraten, wird der Würfel nach links weitergegeben. Das Team, das den Würfel erhält, beginnt, indem es eine neue Karte vom Stapel zieht, und **NICHT**, indem es würfelt. Anschließend wird die Sanduhr umgedreht, und die neue Runde startet.

Gezeichnet werden muss der Begriff, welcher der Farbe des Feldes entspricht, auf dem sich der Spielstein des Teams befindet. **NUR** dann, wenn ein Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit von einer Minute erraten wurde oder wenn ein Team bei einer **ALLE-SPIELEN**-Runde (siehe Abschnitt **ALLE SPIELEN**) als Erstes den Begriff erraten hat, wird gewürfelt, um einen Spielstein weiterzusetzen.

Erst ein Team den gesuchten Begriff nicht, muss sein Spielstein so lange auf dem Feld stehen bleiben, bis das Team wieder an der Reihe ist und versucht, einen **NEUEN** Begriff zu erraten.

Auf einem Feld können sich gleichzeitig mehrere Spielsteine befinden.