

PICTIONARY

SPIELANLEITUNG

SPIELAUSSTATTUNG

1 Spielplan; 1 Sanduhr; 2500 Begriffe auf 500 Karten; 1 Würfel;
4 Spielfiguren; 4 Kategorie-Karten; Zeichenblöcke; 4 Bleistifte,

DAS ZIEL DES SPIELS

Die Spieler bilden Teams. Jeweils ein Mitglied des Teams muß einen vorgegebenen Begriff als Zeichnung darstellen - und die anderen Spieler seines Teams müssen diesen Begriff herausfinden. Für jeden erratenen Begriff darf der eigene Spielstein vorrücken. Wer zuerst das Zielfeld erreicht und dort das allerletzte Wort richtig errät, gewinnt das Spiel.

DIE VORBEREITUNG DES SPIELS

Die Sanduhr und die Karlenbox werden in Reichweite der Spieler aufgestellt. Jedes Team (siehe ANZAHL DER SPIELER) erhält einen Block und einen Bleistift, eine Kategoriekarte und eine Spielfigur.


Alle Spielfiguren werden auf das Startfeld gesetzt. In jedem Team wird ein Zeichner bestimmt, der jeweils den ersten Begriff für sein Team zeichnet.

Alle Zeichner würfeln. Wer die höchste Augenzahl erreicht, dessen Team beginnt das Spiel. Die anderen Teams folgen im Uhrzeigersinn.

DER SPIELABLAUF

PICTIONARY enthält Begriffe, die nach den folgenden 5 Kategorien unterteilt sind:

- M Mensch/Tier/Ort (oder verwandte Merkmale)
- D Dinge (alles, was man sehen oder anfassen kann)
- T Tätigkeiten (Handlungen, Ereignisse)
- S Schwierigkeiten (eine Herausforderung für Jeden)
- AS Alle Spielen (das kann jede An von Begriff sein)

Hinweis: Jeder Begriff, der mit einem Dreieck  gekennzeichnet ist, gilt ebenfalls als "Alle Spielen" (AS)-Begriff (siehe "Alle Spielen").

Zu Beginn des Spiels stehen alle Spielfiguren auf dem Feld "M". Das heißt, alle Teams müssen zunächst einen Begriff der Kategorie "M" zeichnen und herausfinden. Für den ersten Begriff muß also nicht gewürfelt werden.

Der Zeichner des ersten Teams zieht die vorderste Karte aus der Box. Er hat 5 Sekunden Zeit, um sich zu überlegen, wie er den Begriff zeichnerisch darstellen will (Spieler der anderen Teams können die Sekunden zählen).

Danach wird die Sanduhr umgedreht - die Spielzeit des Teams läuft. Der Zeichner skizziert möglichst schnell den Begriff, den er darstellen soll. Er darf den Spielern seines Teams keine Zeichen geben und auch nicht mit ihnen reden. Die Mitspieler des Zeichners beobachten, wie das Werk ihres Zeichners entsteht. Glaubt ein Spieler des Teams, den Begriff zu kennen, so darf er das Wort laut aussprechen. Malt der Zeichner weiter (oder beginnt gar eine neue Skizze), so wird das Raten fortgesetzt - bis die Sanduhr abgelaufen ist oder bis der Begriff richtig erraten wird.

Ist der Begriff innerhalb der Spielzeit richtig erraten worden, so bleibt das gleiche Team weiter an der Reihe. Ein anderer Spieler übernimmt die Rolle des Zeichners. Er würfelt und zieht die Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vor. Das Feld, auf dem die Spielfigur landet, bestimmt die Kategorie für den nächsten Begriff. Der Zeichner zieht die nächste Karte, denkt 5 Sekunden nach usw.

Ist die Spielzeit abgelaufen, ohne daß der Begriff herausgefunden wurde, so ist das nächste Team (im Uhrzeigersinn) an der Reihe.

Der Zeichner dieses Teams zieht die nächste Karte - gewürfelt wird nicht. Das Feld, auf dem die Spielfigur steht, bestimmt die Kategorie des nächsten Begriffs.

Merke: Gewürfelt wird nur dann, wenn ein Team einen Begriff **richtig** erraten hat: Innerhalb der durch die Sanduhr vorgegebenen Zeit oder wenn ein Begriff "Alle Spielen" zuerst herausgefunden wurde. Solange ein Team erfolglos ist, bleibt die Spielfigur auf ihrem Feld stehen.

ALLE SPIELEN

Zu einer Runde "Alle Spielen" kann es aus zwei Gründen kommen: Entweder, wenn eine Spielfigur auf dem Feld "Alle Spielen" gelandet ist, oder wenn der Begriff auf der Karte mit einem Dreieck (▲) gekennzeichnet ist.

Muß ein Begriff aus der Kategorie "Alle Spielen" gezeichnet werden, so gilt folgender Ablauf:

Die Karte mit dem Begriff muß reihum **allen** Zeichnern gezeigt werden. Sobald dann die Sanduhr umgedreht wird, müssen alle Zeichner gleichzeitig den Begriff skizzieren - jeder für sein Team.

Das erste Team, das den Begriff richtig herausfindet, erhält den Würfel. Der nächste Zeichner dieses Teams würfelt und zieht die Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vorwärts. Der Zeichner zieht eine Karte und setzt das Spiel mit einem neuen Begriff fort.

Kann kein Team den "Alle Spielen"-Begriff innerhalb der Zeit herausfinden, so ist im Uhrzeigersinn das nächste Team an der Reihe. Der neue Zeichner dieses Teams würfelt allerdings nicht. Er zieht eine neue Karte und setzt das Spiel mit dem Begriff fort, der dem Standen der eigenen Spielfigur entspricht.

DIE ANZAHL DER SPIELER

Die Spieler werden in Teams eingeteilt. Die Zahl der Spieler pro Team kann unterschiedlich sein, wenn sich eine ungerade Anzahl an Spielern beteiligt.

Das Spiel läuft schneller ab und macht mehr Spaß, wenn die Spieler-Anzahl pro Team niedrig ist.

Beteiligen sich nur 3 Spieler, so werden 2 Teams gebildet. Der dritte Spieler fungiert während des gesamten Spiels als Zeichner, er wechselt nicht. Ansonsten gelten die üblichen Regeln.

DAS ENDE DES SPIELS

Ein Team, das gewinnen will, muß das letzte Feld "Alle Spielen" erreichen. Dieses Feld muß nicht mit genauer Augenzahl erreicht werden.

- Kann das Team den "Alle Spielen"-Begriff zuerst herausfinden, so gewinnt es das Spiel.
- Kann aber das Team (und auch kein anderes) den Begriff nicht erraten, so wird das Spiel vom nächsten Team (im Uhrzeigersinn) fortgesetzt - ohne zu würfeln, mit einem neuen Begriff (siehe "Alle Spielen"),
- Kann ein anderes Team den Begriff erraten, so setzt dieses Team das Spiel fort - würfeln, Spielfigur ziehen, neue Karte usw.

Wichtig: Ein Team auf dem letzten Feld "Alle Spielen" kann nur gewinnen, wenn es selbst an der Reihe ist.

SPIELTIP:

Die Spieler sollten gemeinsam vor dem Spiel festlegen, wie genau die Antworten sein müssen. Wenn zum Beispiel der gesuchte Begriff "Schlafkoje" ist, genügt dann das Wort "Bett" als richtige Antwort? Oder genügt "Kohl", wenn "Helmut Kohl" gesucht ist?

