

# IMAGES



## SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: Zeichen- und Rate-Brettspiel  
Spielerzahl: 3 - 12  
Altersempfehlung: ab 12 Jahre  
Spieldauer: ca. 45 - 60 Minuten  
Spielprinzip: Seven Towns  
Kartentexte: U. Die!  
Können ○○○○ Glück

## Spielidee

Bei diesem Spiel geht's darum, Begriffe aus sechs verschiedenen Kategorien möglichst schnell zu zeichnen – und zu erraten, denn das bringt die eigene Spielfigur voran! Dabei ist auch noch der Zeitfaktor im Spiel: je schneller man gut zeichnet und je schneller die Mitspieler die Begriffe erraten, um so mehr Felder geht's voran.

IMAGES kann in zwei Versionen gespielt werden: als Individualspiel (jeder gegen jeden) oder als Team-Spiel (zwei Teams gegeneinander). Eines haben beide Versionen gemeinsam: sie sichern viele Stunden unterhaltsamen Spielspaß!

## Spielziel

Als erster mit seiner Figur einmal das Spielfeld umrundet zu haben und somit den Spielsieg davonzutragen.

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Sanduhr 30 Sekunden (rot)
- 1 Sanduhr 60 Sekunden (blau)
- 507 Spielkarten mit insgesamt 3 042 Begriffen
- 1 Kartenhalter
- 5 Spielfiguren (große Kegel)
- 4 Markierungskegel (kleine Kegel)
- 2 Blöcke Papier
- 2 Stifte

## Spielvorbereitung

Der Kartenhalter mit den Karten wird für alle Spieler gut erreichbar neben den Spielplan gestellt. Die beiden Sanduhren kommen in die Mitte des Spielplanes. Je einen Markierungskegel stellt man auf das oberste Feld (mit dem traurigen Gesicht) einer jeden Anzeigtafel; diese Tafeln befinden sich links unten an jeder Spielplanseite. Die Spieler setzen sich so um den Spielplan herum, daß jeder Spieler einen der Kategorien-Anzeiger gut einsehen kann. Aus den Kategorien-Anzeigern ist ersichtlich, zu was für Zeichen- und Rätsel-Kategorien die Karten auf den Spielfeldern und Spielkarten gehören.

## Das Spiel im Team (2 Teams, je 2-6 Spieler)

Es gelten die Regeln des Individualspiels mit folgenden Ausnahmen:

1. Die Teams sollten zahlenmäßig in etwa gleich stark sein. Innerhalb jedes Teams wird abwechselnd gezeichnet.
2. Jedes Team erhält **einen** Spielstein sowie Papier und Stift. Gespielt wird auf der **inneren** Spielbahn vom Startfeld aus.
3. Die Teams sind immer abwechselnd an der Reihe. Nur die Mitglieder des Teams des jeweiligen Zeichners versuchen sich am Erraten des Begriffs. Finden sie die richtige Lösung, wird der Spielstein des Teams, je nach Stellung der Sanduhren um 1-2 Felder (bzw. 2-4 Felder bei Verdoppelung) voranbewegt.
4. Der Zeichner der jeweiligen Spielrunde entscheidet, ob er den farbgleichen Begriff des augenblicklichen Team-Standortes zeichnen oder lieber das andere Team herausfordern möchte, sofern es sich auf der Spielbahn vor dem eigenen Team befindet. Dabei kann der Zeichner auch entscheiden, wen er von dem anderen Team herausfordert und mit dem Zeichnen beauftragt, während die Mitspieler desjenigen Teams dann mit dem Raten an der Reihe sind.
5. Steht ein Team am Anfang der Runde auf einem Super-Herausforderungsfeld (3 gekreuzte Säbelpaare), so wählt der Zeichner des Teams, das gerade an der Reihe ist, den zu zeichnenden Begriff (aus den beiden möglichen Farbfeldern), zeigt ihn einem von ihm zu bestimmenden Zeichner des gegnerischen Teams – und dann zeichnen beide Teamzeichner gleichzeitig den Begriff, während alle Team-Mitglieder versuchen, die Zeichnung **ihres Zeichners** zu erraten. Das Team, das zuerst richtig tippt, bewegt sich um 1-2 Felder (bzw. 2-4 Felder) voran.

Der Herausforderer zeichnet jetzt den Begriff, und die übrigen Mitspieler versuchen, ihn zu erraten. Wird das Zeichen-Rätsel innerhalb der 60 Sek. erraten, setzen Zeichner und „Errater“ des Begriffs ihren Stein entsprechend der durchgelaufenen Sanduhren um 1 oder 2 Felder vor; der Herausforderer geht leer aus. Gelingt andererseits die Herausforderung und der Begriff wird binnen 60 Sek. nicht erraten, darf der Herausforderer um 1 Feld vorrücken, während alle anderen Spielfiguren stehenbleiben.

## 6. Herausforderungs-Felder

Wer als Zeichner am Anfang der Spielrunde auf einem Herausforderungs-Feld (mit gekreuzten Säbeln) steht, darf nicht zeichnen, sondern verhält sich so, wie eben unter „Mitspieler herausfordern“ beschrieben. Einziger Unterschied: Man kann **jeden beliebigen** Mitspieler herausfordern – also auch jemanden, der sich auf der Spielbahn nicht vor der eigenen Figur befindet.

## 7. Verdopplungsfelder

Wer als erfolgreicher Zeichner oder als erfolgreicher Errater auf einem Verdopplungsfeld (x2) steht, darf seine Figur um die doppelte Anzahl an Feldern vorsetzen, die er ansonsten vorwärts gegangen wäre. (Beispiel: Begriff innerhalb von 30 Sek. erraten – nicht um 1, sondern um 2 Felder vorwärts ziehen!)

## 8. Spielende

Es gewinnt derjenige Spieler, der nach einer Umrundung zuerst das Startfeld erreicht oder darüber hinauszieht. Sind das in einer Spielrunde 2 Spieler, so gewinnt derjenige, der das Startfeld am weitesten hinter sich gelassen hat.

## 9. Variante

Beim Herausfordern eines Mitspielers (siehe unter 5. und 6.) kann sich der Herausforderer einen **beliebigen** der sechs Begriffe heraussuchen, die auf der gezogenen Karte stehen. Es muß also nicht unbedingt einer derjenigen sein, die mit dem Farbfeld des Herausforderers oder des Herausforderers übereinstimmen.

# Das Individualspiel (3-5 Spieler)

## 1. Spielbeginn

Gespielt wird auf der **äußeren** Spielbahn des Spielplans. Jeder Spieler erhält eine große Spielfigur und stellt sie auf dem Startfeld auf.

Es wird abwechselnd im Uhrzeigersinn gezeichnet; der jüngste Spieler beginnt. Er erhält Papier und Stift und gibt beides in der folgenden Runde an den nächsten Zeichner weiter. Die Spielfiguren werden immer gegen den Uhrzeigersinn in Pfeilrichtung weiterbewegt.

## 2. Spielkarten und Sanduhren

Der Zeichner der Spielrunde nimmt die vorderste Karte. Er muß den Begriff derjenigen Farbe zu zeichnen versuchen, die farbgleich mit dem Spielfeld ist, auf dem er gerade steht: Steht seine Figur z.B. auf einem roten Feld, zeichnet er den Begriff der Kategorie „Mensch – Tier – Pflanze“ usw. Die Karte wird danach ans Kartentapfel-Ende zurückgestellt. Steht die Figur auf dem farbneutralen Startfeld, darf der Zeichner sich aussuchen, welche Kategorie er wählt. Bevor er mit dem Zeichnen beginnt, muß er aber den Mitspielern angeben, aus welcher Kategorie der Begriff stammt, an dem er sich jetzt „versuchen“ wird.






Nachdem der Zeichner die vorderste Karte gezogen hat und der zu zeichnende Begriff feststeht, hat er 5 Sekunden Zeit, darüber nachzudenken, wie er den Begriff am besten zeichnet. Dann geht's los, und bevor der Zeichner anfängt, setzt er die beiden Sanduhren in Betrieb, indem er sie umdreht.

Wer bei einem Begriff nun überhaupt keine Idee hat, wie er ihn zeichnerisch darstellen soll, der kann freilich auch von vornherein „aufgeben“; die Spielrunde ist dann allerdings beendet und der nächste Spieler ist Zeichner der neuen Spielrunde.

Während gezeichnet wird, dürfen die Mitspieler laut Begriffe nennen, ohne sich dabei an eine bestimmte Reihenfolge halten zu müssen: Jeder darf jederzeit raten, nur empfiehlt es sich, daß nicht alle Mitspieler gleichzeitig Begriffe nennen...

### 3. Die Anzeigetafel

Der Zeichner darf, während er an der Reihe ist, weder reden, noch seine Zeichnungen mit Buchstaben oder Ziffern ergänzen. Um den Mitspielern Tips zu geben, kann er allerdings auf bestimmte Mitspieler zeigen, die gerade einen Begriff genannt haben, und dann den Markierungskegel auf einer der Anzeigetafeln versetzen. (Zweckmäßigerweise bedient sich der Zeichner immer derjenigen Tafel, die sich links unten auf der Planseite befindet, vor der er gerade sitzt.) Dabei bedeuten:

	= absolut falsch
	= schon besser
	= nahe dran
	= vorn fehlt etwas
	= hinten fehlt etwas

„Vorn fehlt etwas“ bedeutet z.B., ein Spieler tippt auf „Schrank“, der Begriff heißt aber „Schuhschrank“. Ein typischer „Hinten-fehlt-etwas-Fall“ wäre z.B., wenn der Begriff „Autoreifen“ hieße und ein Mitspieler tippt auf „Auto“.

### 4. Punktwertung

Beim Nennen von Begriffen entscheidet in Zweifelsfällen der Zeichner, wer zuerst richtig getippt hat und ob ein genannter Begriff mit dem gesuchten Begriff bedeutungsgleich ist (z.B. haben die Begriffe Fleischer, Metzger und Schlachter alle dieselbe Bedeutung) und somit als richtig gewertet werden kann.

Wird ein Begriff erraten, bevor die Sanduhren abgelauten sind, so dürfen der Zeichner und derjenige, der die richtige Lösung genannt hat, ihre Figuren weiterbewegen, und zwar um

- je 2 Felder, wurde der Begriff binnen der ersten 30 Sekunden erraten, bevor die rote Sanduhr abgelauten ist, bzw.
- je 1 Feld, wurde der Begriff binnen der zweiten 30 Sekunden erraten, bevor die blaue Sanduhr durchgelaufen ist.

Hat niemand binnen 60 Sek. richtig geraten, bleiben alle Figuren stehen und niemand darf sich fortbewegen. Übrigens können sich zur gleichen Zeit beliebig viele Figuren auf einem Feld aufhalten.

### 5. Mitspieler herausfordern

Anstelle des Zeichners desjenigen Begriffs, der die gleiche Farbmarkierung aufweist wie das eigene augenblickliche Standortfeld auf dem Spielplan, kann man alternativ einen **beliebigen** Mitspieler herausfordern, dessen Spielfigur sich auf der Spielbahn **weiter vorn** befindet als die eigene. Dies muß man aber entscheiden, **bevor** man eine Karte gezogen hat.

In diesem Fall sucht sich der Herausforderer einen der beiden Begriffe heraus, die mit dem Farbfeld übereinstimmen, auf dem entweder er oder aber der herausgeforderte Mitspieler steht: Steht man selbst z.B. auf einem grauen Feld und der Mitspieler auf einem roten, kann man entweder den Begriff der Rubrik „Tätigkeiten“ oder „Mensch – Tier – Pflanze“ wählen. Stehen beide Figuren auf Feldern der gleichen Farbe, so kann man freilich nur den korrespondierenden einen Begriff nehmen – und steht einer der beiden Spieler auf einem Herausforderungsfeld (mit gekreuzten Säbeln), so kann man ebenfalls nur den Begriff nehmen, der farblich zu der anderen Figur paßt. Dem herausgeforderten Mitspieler zeigt man jetzt den Begriff, für den man sich entschieden hat.