

PICTIONARY MANIA!

Das spontane Spiel rund ums Zeichnen, Darstellen und Raten!

SO WIRD GESPIELT

INHALT

204 Pictionary Mania Karten und 2 Kategorienlisten
36 Kategoriekarten
2 Spielfiguren
2 Platzhalter
6 Duellspielsteine
1 Spielbrett

1 Kartenbox
2 wieder verwendbare Maltafeln
2 abnehmbare Malstifte
1 Sanduhr
1 Spielanleitung

Diese Spielanleitung bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren. Sie enthält wichtige Informationen.

ZIEL DES SPIELS

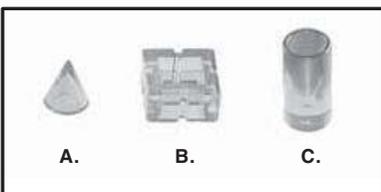
Das erste Team, das drei der fünf Kategoriekarten aus der Spielbrettmittle, genannt der Gewinnerkreis, vollständig und korrekt beantwortet, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

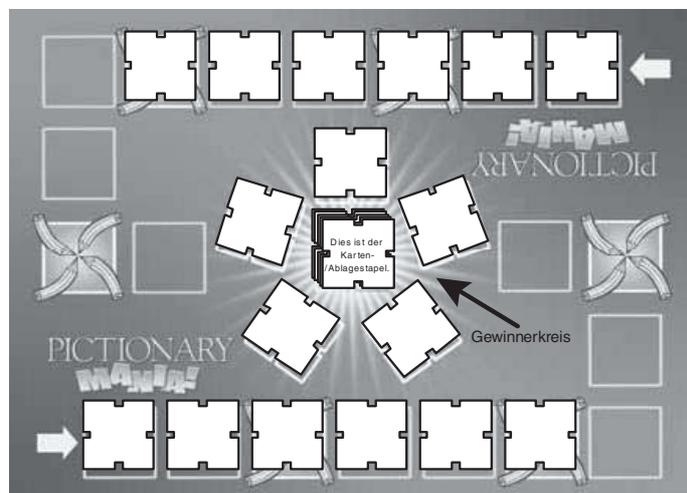
- Teilt euch in zwei Teams auf, möglichst mit gleicher Mitgliederzahl.
- Stellt die Kartenbox und die Sanduhr auf den Tisch neben das Spielbrett (sie werden von Team zu Team gereicht).
- Jedes Team wählt eine Farbe: Blau oder Grün. Jedes Team erhält, jeweils in derselben Farbe, je eine Spielfigur, einen Platzhalter, drei Duellspielsteine und eine Maltafel.
- Mischt die Kategoriekarten, und teilt sechs Karten verdeckt an jedes Team aus.
- Ohne sie anzusehen, legt jedes Team seine sechs Karten verdeckt dort auf das Spielbrett, wo der gelbe Pfeil ist. Einige der Kartenfelder, die zur Mitte, also zum Gewinnerkreis führen, bleiben leer.
- Legt fünf Kategoriekarten verdeckt auf den Feldern des Gewinnerkreises aus.
- Die restlichen Kategoriekarten werden verdeckt als Stapel in der Mitte des Gewinnerkreises ausgelegt. Diese bilden den Karten(ablage)stapel.
- Die Teams stellen ihre Spielfigur auf die erste Karte, die sich neben dem Pfeil befindet.
- Alle Teammitglieder werden abwechselnd **Maler sein**, d.h., dass der Spieler, DER SICH DIE KARTE ANSEHEN DARF, den



Wieder verwendbare Maltafeln



A. Duellspielsteine
B. Platzhalter
C. Spielfiguren



Spielbrett

Spielverlauf bestimmt und versucht seinem Team zu helfen, den Begriff, der auf der Karte steht, zu erraten. Das ganze Spiel hindurch wird in der gleichen Reihenfolge gespielt.

- *Der Platzhalter ist das Spielteil, anhand dessen jeder erkennt, wer der Maler eines Teams ist. Mit jedem Spielerwechsel wird der Platzhalter vor den Spieler gestellt, der gerade Maler ist.*
- *Gebt eine Kategorienliste an jedes Team aus; sie wird euch helfen die Kategorien einzuprägen.*

HINWEIS: Ihr könnt das Spiel euren Wünschen anpassen und nur in den Kategorien spielen, die ihr mögt. Die Kategoriekarten, die ihr nicht mögt, legt ihr einfach beiseite.

SO WIRD GESPIELT!

Die Teams wetteifern darum zu sehen, wer das Spiel beginnt, indem sie ALLE SPIELEN spielen! *Bei einer ALLE SPIELEN-Runde spielen beide Teams gleichzeitig. Ein Mitglied jedes Teams zeichnet denselben Begriff und versucht, seine Teamkollegen dazu zu bringen, ihn als Erstes zu erraten!* (Weitere Informationen hierzu stehen unten im Abschnitt ALLE SPIELEN.) Bei dieser ersten ALLE SPIELEN-Runde wird das normale Pictionary-Spiel gespielt (siehe die unten stehenden Kategoriedefinitionen). Das Team, das diese erste ALLE SPIELEN-Runde gewinnt, beginnt das Spiel. Es dreht die unter seiner Spielfigur befindliche erste Kategoriekarte um, so dass die zu spielende Kategorie zum Vorschein kommt. Bei ALLE SPIELEN braucht die Sanduhr nicht benutzt zu werden, da es ein Wettrennen der Teams ist!

Die auf den Kategoriekarten befindlichen Farben und das Symbol zeigen zwei Dinge:

1. welche Kategorie der Maler spielen muss und auf welche Weise er versuchen wird, sein Team dazu zu bringen, den Begriff auf der Karte zu erraten.
2. welcher Begriff auf der Karte erraten werden muss.

DIE KATEGORIEN SIND:

1. **Normales Spiel** – Zeichnet, so genau ihr könnt! Eure Mitspieler müssen das Gezeichnete anschließend erraten! Mit Ausnahme des Malers raten alle Mitglieder eines Teams.
2. **Das Zeichnen vorgeben** – Kommuniziert mit eurem Mitspieler, der nicht weiß, was er zeichnen soll. Er darf aber NUR FORMEN zeichnen, die ihr vorgebt! Er und das restliche Team sollen den Begriff erraten. Ist der zu erratende Begriff zum Beispiel EIS IN DER WAFFEL, dürft ihr sagen: „Zeichne einen Kreis und direkt darunter ein Dreieck, das auf dem Kopf steht.“
3. **Auf dem Rücken** – Hihi, das kitzelt! Zeichnet mit eurem Finger auf dem Rücken eures Mitspielers, während er versucht, die Zeichnung auf der Maltafel nachzuzeichnen. Ist der zu erratende Begriff zum Beispiel SONNE, dürft ihr mit dem Finger einen Kreis zeichnen, aus dem Linien herauskommen.
4. **Mit geschlossenen Augen** – Klar könnt ihr zeichnen, aber schafft ihr das auch mit geschlossenen Augen?! Ist das ein HUND oder doch eher eine „Essiggurke mit Schwanz“?
5. **Körpersprache** – Jetzt wird's persönlich. Ihr benutzt euren Mitspieler als lebende Puppe! Könnt ihr ihn so positionieren, dass er wie ein BODYBUILDER aussieht? Werden eure Mitspieler euer „Kunstwerk“ erraten oder nur lachen?
6. **Zeichenhilfe** – Hand auf Hand! Führt mit eurer Hand das Handgelenk eures Mitspielers, der den Gegenstand auf die Maltafel zeichnen soll. Das Gelenk schön gerade halten. Sonst sieht die BOHNE eher aus wie eine Tomate!

Die sechs auf der Karte befindlichen Begriffe entsprechen den aufgeführten Kategorien.

- Der Maler nimmt sich eine Karte aus der Kartenbox, sieht sich den Begriff an, legt die Karte verdeckt hin, so dass niemand sehen kann, was darauf steht, und versucht, den Gegenstand zu zeichnen, zu umschreiben oder darstellen zu lassen.
- Sobald der Maler sein Spiel beginnt, dreht das gegnerische Team die Sanduhr um und achtet auf die Zeit! **Errät** das Team, das an der Reihe ist, **die korrekte Antwort**, bevor die Sanduhr abgelaufen ist, darf es seine Spielfigur auf die nächste Karte setzen. Diese darf jedoch noch NICHT umgedreht werden. Sie soll bis zum nächsten Spielzug eine Überraschung bleiben!
 - Errät das Team **die korrekte Antwort NICHT** in der vorgegebenen Zeit, darf es seine Spielfigur NICHT auf die nächste Karte setzen und muss in der nächsten Runde noch einmal mit einer neuen Karte in der gleichen Kategorie spielen. Das Team muss in jeder Runde solange in der gleichen Kategorie eine neue Karte spielen, bis die Antwort richtig ist.
 - Es kann vorkommen, dass einige Antworten ziemlich nah am zu erratenden Begriff dran sind. Wir überlassen es euch, ob ihr eine Antwort als „korrekt“ gelten lasst. Die Gruppe sollte sich einig sein (oder es untereinander ausfechten; das ist eure Sache).
- Ist die Zeit abgelaufen, ist das gegnerische Team an der Reihe. Und wieder bestimmt derjenige den Spielverlauf, der der Maler ist. (Stellt den Platzhalter zur Erinnerung vor ihm auf).
- Spielt abwechselnd weiter. Hat ein Team den Begriff auf der letzten sich auf dem Spielpfad befindenden Kategoriekarte richtig geraten, gelangt es in den Gewinnerkreis und setzt seine Spielfigur auf eine beliebige Karte. Im Gewinnerkreis wird genauso weitergespielt wie zuvor. Hat aber eines der Teams drei von fünf Karten korrekt beantwortet, gewinnt es das Spiel!

Pictionary Mania Spieltipps

Was erlaubt ist

- Außer dem Maler raten alle Mitglieder eines Teams. Also darf auch derjenige, der bei „Körpersprache“ als lebende Puppe fungiert oder dessen Hand bei „Zeichenhilfe“ geführt wird, mitraten!
- Es kann hilfreich sein, wenn der Maler den Begriff in Etappen darstellt. Soll das Team zum Beispiel den Begriff TRAININGSANZUG raten, kann er zuerst den Teilbegriff „Training“ darstellen, das Bild dann von der Maltafel löschen und anschließend einen „Anzug“ malen.
- Der Maler darf auch eine „hört sich an wie“-Strategie benutzen. Meint er, es ist schwerer, ein SEGEL zu zeichnen als einen KEGEL, darf er ein „Ohr“ malen, damit sein Team weiß, dass es Begriffe rufen soll, die so ähnlich klingen wie der zu erratende Begriff.
- Bei der Kategorie „Auf dem Rücken“ ist es hilfreich, wenn der Maler dem nachzeichnenden Mitspieler über die Schulter sieht, um zu prüfen, ob dieser auf der richtigen Spur ist. Außerdem sollte sich der Maler ausreichend Zeit nehmen und den Gegenstand mit großen Bewegungen zeichnen.
- Bei der Kategorie „Das Zeichnen vorgeben“ darf der Maler nur Formen vorgeben. D.h. er darf sagen „zeichne einen Kreis“, aber nicht „zeichne eine Bowlingkugel“. Es kann hilfreich sein, wenn der Maler seinem Mitspieler sagt, wo auf der Maltafel er den Gegenstand nachzeichnen und wie groß er sein soll, zum Beispiel „zeichne ein kleines Rechteck an den unteren Rand der Tafel“.
- Pfeile sind hervorragende kleine Helfer. Ruft euer Team zum Beispiel KLAVIER statt TASTATUR, wird es, wenn der Maler auf den Gegenstand zeigt, zur richtigen Antwort hingeführt.

Was nicht erlaubt ist

- Der Maler darf in keiner Kategorie Zahlen schreiben oder Symbole zeichnen.
- Nicht schummeln! Nur der Maler darf die Karte sehen, die gerade im Spiel ist.
- Bei der Kategorie „Körpersprache“ sind keine „Scharade-Duette“ erlaubt. Auch darf der Maler sich nicht zur Requisite machen. Der Mitspieler ist eine lebende Puppe und nicht der Partners des Malers. Seid kreativ, wenn es darum geht einen „KUSS“ darstellen zu lassen.

ALLE SPIELEN

Auf beiden Spielpfaden befindet sich auf jedem dritten Feld ein Alle Spielen-Symbol. ALLE SPIELEN bedeutet, dass ein Mitglied jedes Teams denselben Begriff zeichnet und versucht, seine Teamkollegen dazu zu bringen, den Gegenstand als Erstes zu erraten! **Das Gewinnerteam darf noch einmal spielen!** Während einer Alle Spielen-Runde gibt es kein Duell, und ihr braucht die Sanduhr nicht. Die Teams wechseln sich beim Raten anschließend ab.

DAS DUELL!

Jedes Team hat die Möglichkeit, das gegnerische Team dreimal zum Duell herauszufordern, bevor es den Gewinnerkreis erreicht. Mit den drei Duellspielsteinen behaltet ihr den Überblick darüber, wie viele Duelle die Teams schon gespielt haben.

WANN?

Befindet sich euer Gegenspieler auf einer Kategoriekarte, die ihr selbst spielen möchtet, wäre dies eine gute Gelegenheit für ein „Duell“!

WIE?

Das zum Duell herausfordernde Team legt einen Duellspielstein neben das Spielbrett. Dann geht das Bieten los! Überbietet euch gegenseitig um das Recht, diese Kategoriekarte spielen zu dürfen. Und so funktioniert es:

Herausforderndes Team: „Wir möchten euch zum Duell herausfordern! Unser Team kann 2 Begriffe dieser Kategorie in der gleichen Zeit richtig erraten!“

Spielendes Team: „Ach ja? Unser Team schafft 3 Begriffe!“

Und so geht es abwechselnd immer weiter, bis ein Team nachgibt. HINWEIS: Bietet mit Bedacht: Es kann ziemlich schwierig sein, innerhalb einer Minute 4 Begriffe mit geschlossenen Augen zu zeichnen! Der Maler, der sich zum Duell stellt, wäre als Nächstes dran.

WAS DANN?

Der Maler des herausfordernden Teams zieht so viele Karten, wie zu erratende Begriffe als Wetteinsatz vorgegeben wurden. Beispiel: Muss ein Team innerhalb einer Minute 3 Begriffe erraten, zieht der Maler drei verschiedene Karten und spielt in der Kategorie, die das Team bestimmt hat. Der Herausforderer muss, um das Duell zu gewinnen, innerhalb dieser Zeit so viele Begriffe erraten, wie er als Wetteinsatz vorgegeben hat. Das herausfordernde Team enthält entweder eine Strafe oder eine Belohnung. Das andere Team kann sich entspannt die „Show“ ansehen...

BELOHNUNG FÜR EIN GEWONNENES DUELL

Errät das herausfordernde Team die von ihm genannte Anzahl von Begriffen, darf es eine der am Ende seines Spielpfades befindlichen Karten entfernen und verdeckt auf den Kartenstapel in der Mitte legen. Dadurch verkürzt sich der Weg dieses Teams zum Gewinnerkreis.

HINWEIS: Gewinnt ein Team ein Duell, während es sich auf der letzten Karte seines Spielpfades befindet, bravo! Dann darf es direkt zum Gewinnerkreis vorrücken.

STRAFE FÜR EIN VERLORENES DUELL

Schafft das herausfordernde Team es nicht, die genannte Anzahl von Begriffen zu erraten, muss es eine Karte vom in der Mitte des Spielsbretts befindlichen Stapel ziehen und sie am Ende seines Spielpfades anlegen. Dadurch verlängert sich der Weg dieses Teams zum Gewinnerkreis.

DAS SPIEL GEWINNEN

Hat ein Team alle Karten auf seinem Spielpfad richtig beantwortet, darf es seine Spielfigur auf eine beliebige Karte im Gewinnerkreis legen. Sobald ein Team den Gewinnerkreis betritt, gibt es *keine Duelle mehr*. Das erste Team, das drei der fünf Karten im Gewinnerkreis vollständig und korrekt beantwortet, gewinnt das Spiel!

© 2005 Mattel, Inc. **MADE IN CHINA.** Manufactured for Mattel. All Rights Reserved.

Deutschland : Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich.

Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.

Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Triester Str., A-2355 Wiener Neudorf.

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303 service.mattel.com

PICTIONARY, THE GAME OF QUICK DRAW and associated trademarks are owned by Mattel, Inc. and used under license from Mattel Europa, B.V., a subsidiary of Mattel, Inc.

VERBRAUCHERINFORMATION

Sollten Teile fehlen oder bei Fragen zum Spiel wenden Sie sich bitte an die für Sie zuständige Mattel-Filiale.

H9166



H9166-0722