

# PICTIONARY® SPIELREGELN

## AUSSTATTUNG

Spielbrett, 1-Minuten Sanduhr, 500 Spielkarten, Würfel, 4 Spielsteine, 4 Kategorie-Karten (vorne in der Spielkartenschachtel), 4 Zeichenblöcke, 4 Bleistifte.

## WORUM GEHT ES

Die Spieler versuchen anhand von gezeichneten Skizzen so viele Begriffe zu erraten wie nötig sind, zum Zielfeld vorzurücken, um hier den Schlussbegriff zu erraten. Die Skizzen dürfen KEINE Buchstaben oder Ziffern enthalten.

## VORBEREITUNG

Plazieren Sie die Sanduhr und die Kartenbox so, daß sie allen Mitspielern zugänglich sind. Jetzt werden einzelne Teams zu je 2 bis 4 Mitspielern gebildet (siehe auch 'Anzahl der Spieler'). Jedes Team erhält einen Zeichenblock, einen Bleistift, eine Kategorie-Karte und einen der farbigen Spielsteine. Stellen Sie ihren Spielstein auf das Startfeld. Jetzt bestimmt jedes Team einen Zeichner, der den ersten zu ratenden Begriff skizzieren soll. Würfeln Sie aus, wer den Anfang macht. Das Team mit der höchsten Augenzahl beginnt.

## DAS SPIEL

Alle Spielsteine stehen zu Beginn auf dem M-Feld. Also muss von jedem Team zuerst ein Begriff der Kategorie M gezeichnet und erraten werden.

Die 5 Begriff-Kategorien sind:

- M\_\_\_\_\_ Mensch/Tier/Ort (oder zugehörige Merkmale und Teile davon)
- D\_\_\_\_\_ Dinge (Alles, was man berühren oder sehen kann)
- T\_\_\_\_\_ Tätigkeiten (Handlungen, Ereignisse)
- S\_\_\_\_\_ Schwierigkeit (eine Herausforderung für Jeden)
- AS\_\_\_\_\_ Alle spielen (das kann jede Art von Begriff sein)

**WICHTIG:** Jeder Begriff, der mit einem Dreieck (▶) gekennzeichnet ist, ist ein ALLE SPIELEN — Wort (siehe unter 'Alle Spielen').

Der Zeichner des Teams, das beginnt, zieht jetzt die vorderste Karte aus der Kartenbox und hat 5 Sekunden Zeit, zu überlegen, wie er das zu ratende Wort am besten skizziert. Dann wird die Sanduhr gedreht. Der Zeichner beginnt mit schnellem Strich den Begriff zu skizzieren. Hierbei darf er weder mit seinen Mitspielern reden, noch ihnen durch Zeichen irgendwelche Hinweise geben. Das Skizzieren und Raten geht so lange, bis der gesuchte Begriff gefunden ist, oder aber bis die Uhr nach einer Minute abgelaufen ist. Wird das Wort innerhalb des Zeitlimits erraten, fährt dasselbe Team mit dem Spiel fort. Durch einmaliges Würfeln wird das Feld bestimmt, auf das man jetzt vorrücken darf. Dasselbe Spielfeld kann mit mehreren Steinen gleichzeitig besetzt werden. Ein neuer Zeichner wird bestimmt und die nächste Karte wird gezogen. **DER ZEICHNER EINES TEAMS WECHSELT BEI JEDEM BEGRIFF.**

Wird ein Wort innerhalb des Zeitlimits nicht erraten, wird der Würfel im Uhrzeigersinn weitergegeben. Das Team, das jetzt an der Reihe ist, zieht die nächste Karte — OHNE vorher zu würfeln! Das Spielfeld, auf dem sich das Team befindet, bestimmt die Begriffskategorie der nächsten Runde. NUR wenn ein Begriff innerhalb des 1-Minuten-Zeitlimits erraten wird, wird gewürfelt, oder wenn ein Team als erstes den Begriff in einer 'Alle spielen'-Situation errät. **SOLANGE EIN TEAM DEN VORGEGEBENEN BEGRIFF NICHT ERRÄT, MUSS ES AUF DEMSELBEN SPIELFELD BLEIBEN.**

## ALLE SPIELEN

In der 'Alle spielen' — Kategorie wird die gezogene Spielkarte dem Zeichner jedes Teams gezeigt. Begriffe in der Kategorie 'Alle spielen' werden mit Beginn der Laufzeit der Uhr von allen Zeichnern gleichzeitig skizziert. **Unabhängig davon, wessen 'Alle spielen' — Karte es war, erhält dasjenige Team, das den gesuchten Begriff zuerst errät den Würfel und darf um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.** Dieses Team zieht jetzt auch die nächste Karte. Sollte in der vorgegebenen Zeit kein Team den gesuchten Begriff erraten, wandert der Würfel im Uhrzeigersinn weiter. Jedoch darf das Team, das jetzt an der Reihe ist nicht würfeln, sondern beginnt die neue Runde mit dem Ziehen einer neuen Karte und dem Skizzieren des Begriffes, der auf der Karte unter der Kategorie steht, die durch das Feld auf dem der Spielstein des Teams steht, bestimmt ist.

**WICHTIG: Die obigen Spielregeln gelten auch dann, wenn ein Dreieck (►) den gesuchten Begriff 'Alle spielen' — Kategorie anzeigt.** Vergessen Sie nicht! Das Team, das zuerst den 'Alle spielen' — Begriff errät, darf weiterwürfeln, die entsprechende Augenzahl an Spielfeldern vorrücken und das Spiel mit dem Ziehen einer neuen Karte fortsetzen.

## WER HAT GEWONNEN

Um zu gewinnen, muss ein Team das letzte 'Alle-spielen' — Feld erreicht haben. Auf dieselbe Weise, wie oben beschrieben, muss es dann als erstes Team den gesuchten 'Alle spielen' — Begriff erraten. Wenn das gelingt, steht der Sieger fest. Wenn nicht, wandert der Würfel im Uhrzeigersinn weiter (natürlich nur dann, wenn in dieser Spielrunde kein Team richtig geraten hat), oder aber zu dem Team, das als erstes die richtige Lösung gefunden hat. Ein Team, daß das letzte 'Alle spielen' — Feld erreicht hat, kann nicht aus einer 'Alle spielen' — Runde, die von einem anderen Team geführt wurde, als Sieger hervorgehen. Erst muss der Würfel zurückerobert und dann erneut versucht werden, das Spiel als Sieger zu beenden. Um auf das letzte Spielfeld vorzurücken, muss nicht die exakte Augenzahl gewürfelt werden. Für alle Teams, die sich noch nicht auf dem letzten 'Alle spielen' — Feld befinden, gelten weiter die normalen Spielregeln.

## ANZAHL DER SPIELER

Die Zahl der Spieler in den einzelnen Teams kann unterschiedlich gross sein, wenn eine ungerade Zahl von Teilnehmern mitspielen will. Das Spiel ist schneller und spannender, wenn weniger Teams mit jeweils mehreren Spielern teilnehmen. Wollen mehr als 16 Spieler teilnehmen, werden entweder die Gruppen vergrössert, oder es wird ein fünftes Team gebildet. Beteiligen sich nur drei Spieler, dann werden zwei Teams gebildet. Einer der drei ist Zeichner für beide Teams. Dieser Spieler zieht die Spielkarten und zeichnet während des gesamten Spiels. Der Zeichner wird also nicht ausgewechselt. Ansonsten bleiben die Spielregeln unverändert.

## SPIELGENAUIGKEIT

Wie präzise eine Antwort sein muss, liegt im Ermessen der Teilnehmer und sollte vor Beginn des Spiels festgelegt werden. Zum Beispiel: Ist das Lösungswort 'Bett' exakt genug, wenn das Ratewort 'Schlafkoje' lautet? Oder 'Kohl' statt 'Helmut Kohl'? Oder 'vergrössert' statt 'vergrößern'?

© 1987 Pictionary Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Vetrieb in BRD: Apex Spiel & Hobby GmbH, Klingenhofstrasse 50, 8500 Nürnberg 13

Vetrieb in Österreich: Spiel-Sport Stadlbauer, Postfach 83, 5027 Salzburg

Vetrieb in Schweiz: J.M. Rosengarten, Kernstrasse 37, 8026 Zürich3