

# PICTIONARY®



## SPIELREGELN

Pictionary ist das klassische Brettspiel, bei dem man zeichnen muss, um zu gewinnen. Der Spieler und sein Team versuchen verschiedene Begriffe zu erraten, indem sie Hinweise malen, die es zu erraten gilt.

Gespielt wird gegen die Zeit und die anderen Mitspieler in einem Wettrennen um das Spielbrett. Gezeichnet werden Personen, Orte, Lebewesen, Dinge, Tätigkeiten und EINIGE Dinge, von denen man sich gar nicht erst vorstellen kann, wie man sie zeichnen soll. Landet ein Spieler auf dem Feld ALLE SPIELEN, dann müssen alle Spieler raten!

Für dieses Spiel braucht man kein Künstler sein; alles, was man braucht, ist ein bisschen Fantasie und Schnelligkeit!

**INHALT:** 206 doppelseitige Karten (2.060 Wörter unterteilt in 5 Kategorien), 4 Kategoriekarten, 1 Kartenhalter, 4 Pictionary-Bleistifte, 4 Zeichenblöcke, 1 Spielbrett, 4 Spielteile, 1 Zeitmesser (Sanduhr), 1 Punktwürfel, 1 Spezialwürfel.

### ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, sich vom Start bis zum Ziel zu zeichnen. Das erste Team, welches das Zielfeld erreicht und das gezeichnete Bild richtig rät, hat gewonnen.

### SPIELVORBEREITUNG

Die Kategoriekarten werden beiseite gelegt und alle anderen Karten in den Kartenhalter gelegt. Die Sanduhr und der Kartenhalter werden so gestellt, dass alle Spieler sie leicht erreichen können.

Die Spieler teilen sich in gleichstarke Teams auf (maximal 4 Teams). Das Spiel geht schneller und ist spannender mit weniger Teams und mehr Spielern pro Team.

Jedes Team erhält einen Bleistift, einen Zeichenblock, eine Kategoriekarte und ein farbiges Spielteil, welches sie auf das Startfeld stellen.

Jedes Team wählt nun seinen Maler aus – den Spieler, der den ersten Begriff zeichnet.

Dann rollen die Teams den Würfel. Das Team mit der höchsten Augenzahl beginnt.

### KATEGORIEN

Jede Karte hat fünf Kategorien, deren Farben mit den farbigen Feldern des Spielbretts übereinstimmen.

**GELB - PERSONEN/ORTE/LEBEWESEN**

**BLAU - DINGE (Dinge, die man berühren oder sehen kann)**

**ORANGE - TÄTIGKEITEN (Dinge, die man tun kann)**

**GRÜN - SCHWIERIG (hier ist Fantasie und Können gefragt)**

**ROT - ALLE SPIELEN (dies kann alles sein)**

**HINWEIS:** Alle Begriffe, vor denen auf der Karte ein Pfeil steht (►), bedeuten, dass ALLE Spieler SPIELEN (siehe Abschnitt ALLE SPIELEN unten).

### SO WIRD GESPIELT

Das gelbe Feld ist das Startfeld (PERSONEN/ORTE/LEBEWESEN), das bedeutet, dass der erste zu erratende Begriff aus der gelben Kategorie zu zeichnen ist. Der Würfel wird beim Start NICHT gerollt.

Der Maler des Teams, das beginnt, nimmt vorne aus dem Kartenhalter eine Karte heraus und schaut sie sich an, ohne dass die anderen sie sehen können. Ist der Begriff mit einem Pfeil für ALLE SPIELEN gekennzeichnet (►), dann siehe Abschnitt ALLE SPIELEN unten.

Die Sanduhr wird umgedreht, und der Maler hat eine Minute lang Zeit, seinem Team Hinweise auf den zu erratenden Begriff zu zeichnen. Es darf so lange gezeichnet und geraten werden, bis der Begriff erraten wird oder die Zeit abgelaufen ist. Wurde der Begriff erraten, darf das Team weiterspielen, indem es würfelt und sein Spielteil um die gewürfelte Augenzahl auf dem Spielbrett vorwärts bewegt. Es wählt nun einen neuen Maler aus seinem Team aus. Dieser nimmt dann eine neue Karte aus dem Kartenhalter und zeichnet den Begriff der Kategorie, auf der sein Team gelandet ist. Der Maler des Teams muss mit jedem neu zu zeichnenden Begriff wechseln.

Solange das Team den Würfel hat, malt und würfelt es weiter.

Wird ein Begriff innerhalb der Zeit nicht erraten, wird der Würfel nach links weitergegeben. Das Team, das nun den Würfel besitzt, nimmt eine neue Karte aus dem Kartenhalter. Es wird NICHT gewürfelt. Die Sanduhr wird umgedreht, und die Runde beginnt.

Der Maler muss den Begriff der Kategorie zeichnen, die farblich mit dem Feld übereinstimmt, auf dem das Spielteil des Teams steht. Würfeln ist NUR erlaubt, wenn ein Begriff innerhalb der Zeit erraten wird oder ein Team als Erstes den Begriff in einer ALLE-SPIELEN-Runde errät (siehe Abschnitt ALLE SPIELEN unten).

Ein Team muss solange auf einem Feld stehen bleiben, bis es einen Begriff aus dieser Kategorie errät.

Auf einem Feld dürfen mehr als ein Spielteil gleichzeitig stehen.



### ALLE SPIELEN

Eine ALLE-SPIELEN-Runde wird gespielt, wenn sich ein Team auf einem ALLE-SPIELEN-Feld (rot) befindet, oder wenn vor dem Begriff auf einer Karte ein Pfeil steht (►). Bei einer ALLE-SPIELEN-Runde wird der zu zeichnende Begriff den jeweiligen Malern der Teams gezeigt. Die Sanduhr wird dann umgedreht, und die Maler zeichnen ihrem Team denselben Begriff gleichzeitig.

**Unabhängig davon, welches Team ursprünglich auf ALLE SPIELEN geraten war bzw. bei welchem Team dies auf der Karte stand, bekommt das Team, das den Begriff als Erstes errät, den Würfel, rollt ihn und bewegt sein Spielteil auf dem Spielbrett um die gewürfelte Augenzahl vorwärts.** Dieses Team setzt seine Runde nun mit einem neuen Begriff fort.

Errät kein Team den Begriff innerhalb der Zeit, wird der Würfel an das nächste Team zur Linken weitergegeben. Dieses Team würfelt NICHT, sondern beginnt seine Runde, indem es eine neue Karte aus dem Kartenhalter nimmt. Der Maler malt den Begriff, dessen Farbe dem Feld auf dem Spielbrett entspricht, auf dem das Team steht.



**ZUR ERINNERUNG:** Das Team, das als Erstes den Begriff in einer ALLE-SPIELEN-Runde errät, erhält den Würfel sofort und würfelt dann. Das Team bewegt seinen Spielstein dann auf dem Spielbrett um die gewürfelte Augenzahl vorwärts und nimmt eine neue Karte aus dem Kartenhalter.

### JOKER-FELDER

Steht ein Team auf einem Joker-Feld, darf sich der Maler die Karte ansehen und eine Kategorie aussuchen. Er muss diese Kategorie vor dem Zeichnen ansagen!

Sucht der Maler sich einen ALLE-SPIELEN-Begriff aus (aus welchem Grund auch immer), dann muss eine ALLE-SPIELEN-Runde gespielt werden.

### DAS SPIEL GEWINNEN

Ein Team muss das letzte ALLE-SPIELEN-Feld erreichen, um die Möglichkeit zu haben, das Spiel zu gewinnen (es braucht nicht die exakte Augenzahl würfeln, um auf dem Feld zu landen). Um zu gewinnen, muss das Team sowohl in Besitz des Würfels sein als auch den Begriff als erstes Team erraten.

Errät kein Team den ALLE-SPIELEN-Begriff innerhalb der Zeit, wird der Würfel nach links weitergegeben.

Errät ein anderes Team den ALLE-SPIELEN-Begriff zuerst, erhält es den Würfel. Ein Team, welches das letzte ALLE-SPIELEN-Feld erreicht, kann das Spiel nicht gewinnen, indem es den Begriff errät, jedoch ein anderes Team in Besitz des Würfels ist. Das Team muss den Würfel besitzen, um das Spiel zu gewinnen.

ANMERKUNG: Die regulären Regeln gelten für die Teams auf dem letzten ALLE-SPIELEN-Feld nicht.

### WAS ERLAUBT UND NICHT ERLAUBT IST

#### DER MALER DARF ...

- alles zeichnen, was sich auf den Begriff bezieht, egal wie entfernt oder absurd die Verbindung scheinen mag
- die Silben des Begriffs separat zeichnen
- Begriffe zeichnen, die sich genauso anhören wie der zu zeichnende Begriff, allerdings anders geschrieben werden wie beispielsweise Seite für Saite

#### DER MALER DARF NICHT ...

- "Ohren" für "hört sich an wie" oder Bindestriche zeichnen, die die Anzahl der Buchstaben eines Begriffs darstellen
- Buchstaben oder Zahlen schreiben
- mit seinen Teamkameraden sprechen
- Zeichensprache anwenden

### GENAUIGKEIT

Wie präzise eine Antwort sein muss, bleibt den Teams überlassen. Vor Beginn des Spiels sollten sich alle Spieler einig sein. Ist beispielsweise Cäsar akzeptabel für Julius Cäsar?

### SPEZIALWÜRFEL

Der Spezialwürfel kann benutzt werden, um das Pictionary-Spiel noch spannender zu machen. Er fügt der bekannten und beliebten Version des Spiels eine ganz neue Dimension hinzu. Den Spielern bleibt vollkommen selbst überlassen, ihn während des gesamten Spiels, teilweise oder gar nicht zu benutzen!

Zu Beginn einer Runde wird der Spezialwürfel gerollt, um zu sehen, ob diese Runde mit speziellen Herausforderungen gespielt wird oder nicht. Ist einer der zu zeichnenden Begriffe ein ALLE-SPIELEN-Begriff, muss eine ALLE-SPIELEN-Runde gespielt werden. Alle Teams müssen dann das tun, was der Spezialwürfel angezeigt hat.



Keine besonderen Herausforderungen. Eine reguläre Pictionary-Runde wird gespielt.



**Hand-Wechsel:** Der Maler muss mit der Hand zeichnen, die nicht seine "richtige" Hand ist. Ist der Maler Rechtshänder, muss er mit der linken Hand zeichnen und umgekehrt.



**Geschlossene Augen:** Der Maler muss mit geschlossenen Augen zeichnen. Wird er beim Schummeln erwischt, verliert sein Team die Runde.



**Eine Linie:** Der Maler darf den Begriff mit nur einer Linie zeichnen. Berührt der Bleistift das Papier, darf er nicht mehr abgesetzt werden. Hebt der Maler den Stift, verliert sein Team die Runde.



**Zwei Begriffe:** Der Maler muss zwei Begriffe einer Karte zeichnen. Ein Begriff muss von der korrekten Kategorie sein (d.h. die richtige Farbe haben), während sich der Maler den anderen Begriff aussuchen darf. Ist der erste Begriff ein ALLE-SPIELEN-Begriff (oder die Kategorie ALLE SPIELEN), entscheidet der Maler, dessen Team den Würfel besitzt, welcher der zweite zu malende Begriff ist, den die Maler der Teams dann malen müssen.

**Und immer daran denken: Freunde sind Freunde fürs Leben – nicht nur für einen Abend mit Pictionary!**