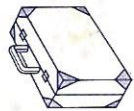
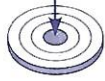


## INHALT



- 4 Pictionary-Stifte; 301 doppelseitig bedruckte Karten mit Begriffen; 1 Stop-Karte; 4 Kategorien-Karten; 1 Block Zeichenpapier; 4 farbige Spielfiguren; 1 Kartenhalter; 1 Sanduhr; 1 Spielplan; 1 Würfel und 1 Spielanleitung.

### ZIEL DES SPIELES



Ziel des Spieles ist es, sich den Weg vom Start bis zum Zielfeld zu erreichen. Die Spieler bilden Teams; abwechselnd übernimmt jeweils ein Spieler des Teams die Rolle des Zeichners. Er skizziert den gesuchten Begriff, den sein Team herausfinden muß. Für jeden herausgefundenen Begriff rückt die Spielfigur des Teams vorwärts. Das erste Team, das mit seiner Spielfigur das letzte DINGE Feld erreicht und den letzten Begriff errät, gewinnt das Spiel.

### START DES SPIELS



1. Füllen Sie den Kartenhalter mit Karten. Setzen Sie die Karten so ein, daß die Kartenseiten gleicher Farbe alle in eine Richtung zeigen. Stecken Sie die Stop-Karte am Ende des Stapels ein. Wenn Sie im Spielverlauf diese Karte erreichen, müssen die durchgespielten Karten umgedreht werden - jetzt geht es mit dieser Seite weiter.
2. Stellen Sie die Sanduhr, den Kartenhalter und den Würfel in Reichweite aller Spieler bereit.
3. Teilen Sie die Spieler in möglichst gleich große Gruppen auf. Jedes Team wählt eine der farbigen Spielfiguren und stellt sie auf das große ALLE SPIELEN Startfeld. Jedes Team benötigt Papier und einen Stift und erhält dazu eine Kategorien-Karte.
4. Zu Beginn des Spieles wählt jedes Team seinen Zeichner für die erste Runde aus. Er zeichnet, wenn sein Team an der Reihe ist, den ausgewählten Begriff für sein Team.

### Der Zeichner



Jeder Zeichner darf immer nur einen Begriff zeichnen. In jeder der folgenden Runden (bei jedem neuen Begriff) übernimmt ein anderer Spieler die Aufgabe des Zeichners. Die Begriffe auf der Karte dürfen grundsätzlich nur von den Zeichnern angesehen werden!

5. Die erste Karte wird aus dem Kartenhalter gezogen. In dieser allerersten Runde geht es darum, wer die Kontrolle über den Würfel erhält. Die Zeichner aller Teams sehen sich auf der Karte den Begriff unter ALLE SPIELEN an (siehe ALLE SPIELEN-Felder).



### ALLE SPIELEN-Felder

Das START-Feld ist ein ALLE SPIELEN-Feld; rund um den Spielplan finden sich weitere Felder mit diesem Symbol. Jedesmal, wenn eine Spielfigur auf einem solchen Feld landet, wird eine Karte gezogen, die alle Zeichner ansehen - gesucht wird der ALLE SPIELEN-Begriff. Gleichzeitig beginnen die Zeichner aller Teams, den Begriff zu zeichnen. Die Mitglieder eines Teams sehen ihrem Zeichner zu und rufen laut alle Worte aus, die gemeint sein könnten.

6. Sobald alle Zeichner den Begriff gelesen haben, wird die Sanduhr umgedreht und gleichzeitig malen alle Zeichner los. Innerhalb von etwa einer Minute (Laufzeit der Sanduhr) muß der gesuchte Begriff gefunden werden. Das Team, das den Begriff zuerst gerufen hat, gewinnt und erhält die Kontrolle über den Würfel.

7. Das Team, das die erste ALLE SPIELEN-Runde gewonnen hat - also die Kontrolle über den Würfel hat - darf jetzt würfeln. Dann zieht das Team seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vorwärts. (Siehe ZIEHEN.)



### ALLE SPIELEN-Begriffe

Außer den ALLE SPIELEN-Feldern gibt es ALLE SPIELEN-Begriffe auf den Karten. Ein ALLE SPIELEN-Begriff ist auf der Karte immer mit dem gekennzeichnet. Wenn die Spielfigur ihres Teams auf einem Feld landet, sieht der Zeichner bei diesem Feldsymbol auf der Karte nach. Steht neben diesem Begriff das Symbol für "Alle spielen", so läuft das Spiel wie oben beschrieben ab (siehe ALLE SPIELEN-Felder). Da alle Teams gleichzeitig raten, spielt es keine Rolle, welches Team an der Reihe war: Das Team, das den gesuchten Begriff zuerst herausgefunden hat, erhält die Kontrolle über den Würfel - und ist weiter an der Reihe - siehe nächster Abschnitt "Ziehen".

### Die Kategorien



MENSCHEN / ORTE / TIERE (inklusive Eigennamen)



DINGE (alles, was man sehen oder anfassen kann)



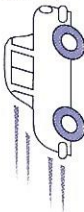
TÄTIGKEITEN (Handlungen, Ereignisse)



SCHWIERIGKEITEN (eine Herausforderung für jeden)



ALLE SPIELEN (das kann jede Art von Begriff sein)



## ZIEHEN UND NEUE RUNDE

1. Das Team, das einen Begriff erraten hat (also den Würfel kontrolliert), darf würfeln und dann seine Spielfigur um so viele Felder vorziehen, wie der Würfel Augen zeigt.

2. Der nächste Zeichner des Teams nimmt eine neue Karte vom Kartenhalter. Er liest dann für sich den Begriff der Kategorie, auf der soeben seine Spielfigur gelandet ist. Die Sanduhr wird umgedreht und der Zeichner beginnt sofort, den gesuchten Begriff für sein Team zu zeichnen. Handelt es sich um einen ALLE SPIELEN-Begriff, so sind natürlich alle Zeichner gleichzeitig an der Reihe.

3. Kann das ratende Team den Begriff innerhalb der Zeit herausfinden, so behält es die Würfelkontrolle und bleibt weiter an der Reihe: Ein Spieler würfelt, zieht die Spielfigur vor und der neue Zeichner beginnt sein Werk. Hat das Team den Begriff nicht herausgefunden (Sanduhr ist abgelaufen), so verliert das Team die Kontrolle über den Würfel und das nächste Team (im Uhrzeigersinn) ist an der Reihe.

4. Das Team, das an die Reihe kommt, weil ihre Vorgänger den Begriff nicht erraten konnten, darf nicht würfeln - es muß sich die Kontrolle über den Würfel erst erkämpfen. Der Zeichner des Teams zieht eine Karte und sieht nach, auf welchem Feld seine Spielfigur steht.

Der Zeichner skizziert dann den Begriff dieser Kategorie - nachdem die Sanduhr umgedreht wurde. Findet sein Team den Begriff heraus, hat das Team die Kontrolle über die Würfel - weiter siehe unter 1. Handelt es sich um ein ALLE SPIELEN-Feld, sind alle Zeichner dran.



### SCHNELLE TIPS

- Kommt Ihr Team an die Reihe, weil die Vorgänger den Begriff nicht gefunden haben, so dürfen Sie nicht würfeln. Sie müssen mit der Kategorie weitermachen, auf der Ihre Spielfigur steht.
- Kommt Ihr Team an die Reihe, weil es einen ALLE SPIELEN-Begriff geraten hat, so dürfen Sie würfeln, die Spielfigur ziehen und mit der nächsten Karte weitermachen.

- Ist Ihr Team an der Reihe und kann es den Begriff erraten, so hat es die Kontrolle über den Würfel und darf weitermachen: Würfel ziehen - Neue Karte.
- Ist Ihr Team an der Reihe und kann es den Begriff nicht erraten - Pech gehabt - das nächste Team (im Uhrzeigersinn) ist dran.

### HINWEISE

So müssen Sie sein: Schnell und erfindereich

Das müssen Sie nicht sein: Ein Künstler!

Sie dürfen: Buchstaben oder Zahlen zeichnen.

Zeichnen Sie etwas, das eine Verbindung mit dem Begriff hat, egal wie weit hergeholt es auch sein mag. Zerlegen Sie Wörter in einzelne Silben.

Das dürfen Sie nicht: Mit Ihrem Team reden. Zeichen irgendwelcher Art geben. Auf etwas zeigen.



### UND DER SCHLUSS

Nach jedem erratenen Begriff darf ein Team seine Spielfigur vorziehen. Das erste Team, das auf dem letzten DINGE-Feld landen kann und diesen letzten Begriff herausfindet, gewinnt das Spiel. Das letzte Feld muß nicht mit genauer Augenzahl erreicht werden, überzählige Augen verfallen.

Erst das Team den Begriff nicht, so muß es auf dem Feld warten, bis es wieder an der Reihe ist - dann kann es erneut versuchen, das Spiel zu gewinnen.

### PIC-TIPS

- Auf einem Feld dürfen auch mehrere Spielfiguren zusammen stehen.
- Bei nur drei Spielern kann einer als Zeichner für die anderen "Teams" fungieren!
- Wenn Sie möchten, dürfen Sie eigene "Hausregeln" hinzufügen - aber vor dem Spielbeginn.

### Zum Beispiel:

Legen Sie fest, wie genau eine Antwort sein muß. Genügt das Wort Schrank, wenn ein Wandschrank gesucht ist? Oder Surfen, wenn "im Netz surfen" gemeint ist?

Vergessen Sie nicht, daß man Freunde für immer haben sollte, nicht nur für einen Abend mit Pictionary!

## EINE KURZANLEITUNG FÜR Pictionary

1. Pictionary ist ein Spiel für Teams. Wenn Ihr Team an der Reihe ist, müssen Sie einen Zeichner bestimmen.
2. Prüfen Sie, auf welchem Feld Ihre Spielfigur (für sich!) das Wort der entsprechenden Kategorie. Die Sanduhr beginnt zu malen und sein Team mit dem Raten - eine Minute hat das Team Zeit. Bei einem ALLE SPIELEN-Begriff sind alle Zeichner gleichzeitig dran und alle Teams raten gleichzeitig.
3. Findet Ihr Team den gesuchten Begriff heraus, ist es weiter an der Reihe. Es darf würfeln, die Spielfigur ziehen und die nächste Karte ziehen. Wird der Begriff nicht gefunden, bleibt die Spielfigur stehen und das nächste Team ist dran.
4. Kommt Ihr Team an die Reihe, weil die Vorgänger (das Team rechts von Ihnen) den Begriff nicht gefunden haben, so dürfen Sie nicht würfeln. Sie müssen mit der Kategorie weitermachen, auf der Ihre Spielfigur steht: Karte ziehen, Sanduhr umdrehen, zeichnen und raten.



© 1988, 1996 Pictionary Incorporated.  
Alle Rechte vorbehalten.  
Pictionary und "Das Spiel mit dem schnellen Strich" sind Warenzeichen von Pictionary Incorporated, Inc. Incline Village, NV 89451, USA.  
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Owenweg 29, D-59484 Soest. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.  
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

14312D0796