

VLAADA CHVÁTIL PICTOMANIA

Jeder zeichnet. Jeder rät.
Alle zur gleichen Zeit!

SPIELMATERIAL



6 schwarze Buchstabenkärtchen
7 schwarze Zahlenkärtchen



42 Tippkärtchen
in 6 Farben



1 Block
mit Zeichenblättern

am einfachsten

am schwierigsten



99 doppelseitige Begriffskarten
in 4 Schwierigkeitsstufen

6 schwarze
Wertungsplättchen



30 Wertungsplättchen
in 6 Farben



Klebt die Aufkleber wie
abgebildet auf den Kartenhalter.



1 Kartenhalter

1 Bogen mit
Aufklebern

1 Anspitzer
für die Stifte



6 Stifte in 6 Farben

SPIELIDEE

Pictomania ist das Zeichenspiel, in dem ihr alle gleichzeitig zeichnet und dann versucht, die Begriffe eurer Mitspieler zu erraten. Das funktioniert so:



Jeder von euch sieht die 21 Begriffe, die zum Zeichnen infrage kommen.

Die Begriffskarten enthalten einzelne Wörter, Zusammensetzungen oder auch Sprichwörter. Der Einfachheit halber verwenden wir in der Anleitung immer das Wort „Begriff“.



Dann wird jedem von euch verdeckt ein Begriff zugestellt, den es zu zeichnen gilt.

2



Anschließend zeichnet ihr alle gleichzeitig eure zugestellten Begriffe.



Sobald du zu wissen glaubst, welchen Begriff ein Mitspieler zeichnet, kannst du einen Tipp abgeben. (Die Zahl deines Tipps sollte der Zahl entsprechen, die deinem Mitspieler zugestellt wurde.)

Die clevere Punktwertung belohnt richtige Tipps. Es gibt jedoch Abzüge, wenn eure Zeichnung nicht erraten wird. Keine Sorge, das wird später genauer erläutert.

3

VORBEREITUNG

Jeder sucht sich eine Farbe aus und nimmt sich den Stift, die Tippkärtchen und die Wertungsplättchen dieser Farbe. Legt das Material der nicht gewählten Farben zurück in die Spielschachtel.



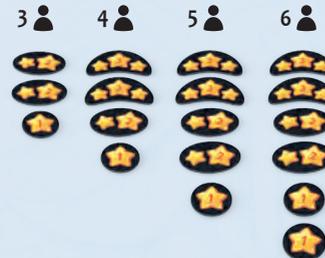
Benutzt für die erste Runde nur grüne **Begriffskarten**. Mischt dafür den grünen Stapel, zieht 3 Karten und stellt sie in den Kartenhalter. Den Stapel könnt ihr danach beiseitelegen.



Stellt den **Kartenhalter** so auf den Tisch, dass jeder von euch die Karten darauf gut lesen kann.

Es gibt 7 **schwarze Zahlenkärtchen** und 6 **schwarze Buchstabenkärtchen**. Ihr benötigt sie alle, egal wie viele mitspielen. Bildet aus den Zahlen- und den Buchstabenkärtchen zwei verschiedene Stapel und mischt sie verdeckt und getrennt voneinander.

Je nachdem, wie viele mitspielen, benötigt ihr diese **schwarzen Wertungsplättchen**:



Legt sie in die Tischmitte und alle überzähligen Plättchen zurück in die Spielschachtel.

Außerdem nimmt sich jeder von euch ein **Zeichenblatt**. Faltet es in der Mitte, um daraus ein kleines Zeichenheft mit vier Seiten zu machen, eine für jede Spielrunde.

Legt eure **Wertungsplättchen** links neben euer Zeichenheft auf den Tisch. Welche ihr benötigt, hängt von eurer Spieleranzahl ab:



Legt alle überzähligen Plättchen zurück in die Spielschachtel.

Jeder benötigt immer die eigenen 7 **Tippkärtchen**, egal wie viele mitspielen. Es lohnt sich, die eigenen Kärtchen aufsteigend zu sortieren, um während der Partie schnell die gewünschte Zahl zu finden.

Manche zeichnen eher in die Breite, andere eher in die Höhe. Jeder kann sein Zeichenheft entweder waagrecht oder senkrecht vor sich legen. Hauptsache die graue Linie ist am unteren Rand, damit jeder weiß, wo oben und unten ist.

EURE ERSTE RUNDE

Eine Partie verläuft über **vier Runden**, jede mit einem anderen Stapel von Begriffskarten. Mit den grünen Karten im Halter seid ihr bereit für die erste Runde.

Nehmt euch einen Moment, um die 21 Begriffe in Ruhe anzuschauen. Beachtet, dass sich alle Begriffe einer Karte auf gewisse Weise ähneln. Das macht Pictomania zu einer Herausforderung. Nehmt die beiden gemischten Stapel mit den schwarzen Kärtchen. Teilt ein Buchstaben- und ein Zahlenkärtchen verdeckt an jeden aus. **Diese Kärtchen sind geheim!** Legt die übrigen schwarzen Kärtchen beiseite, ohne sie anzusehen.

Sobald ihr alle bereit seid, gibt jemand von euch ein Startzeichen für die Runde.

DIE RUNDE BEGINNT

Nun schaut sich jeder seine zwei Kärtchen geheim an. Der Buchstabe gibt an, auf welcher Karte du deinen Begriff findest. Die Zahl legt fest, welchen dieser sieben Begriffe du zeichnen musst.



Sobald du deinen Begriff gefunden hast, **lege dein Buchstaben- und dein Zahlenkärtchen als verdeckten Stapel oberhalb deines Zeichenheftes ab.** (Gleich wird klar, warum dieser Stapel wichtig ist.)



ZEICHNEN

Nun könnt ihr mit dem Zeichnen loslegen. Aber aufgepasst! Jede Karte enthält Begriffe, die dem eigenen ähnlich sind. Deine Zeichnung sollte deinem Begriff entsprechen, ohne zu den anderen Begriffen zu passen. Nutze ruhig deine gesamte Zeichenfläche – je größer deine Zeichnung ist, desto einfacher können deine Mitspieler sie erkennen.

Sei schnell, denn es gibt keine Spielzüge. Jeder zeichnet gleichzeitig.

RATEN

Sobald du mit deiner Zeichnung fertig bist, lege deinen Stift hin. Drehe deine Zeichnung zu den anderen, damit alle sehen, dass du fertig bist. Dann beginnst du zu raten – selbst wenn manche noch zeichnen. Du kannst auch Tipps zu noch unvollendeten Zeichnungen abgeben, falls du dich traust. Schnelligkeit ist Trumpf.

Falls du zu wissen glaubst, welchen Begriff jemand anderes zeichnet, suche nach diesem Begriff auf den drei Begriffskarten. Nimm dann dein Tippkärtchen mit der **gleichen Zahl** wie dieser Begriff auf der Karte. **Du gibst deinen Tipp ab, indem du dein Tippkärtchen verdeckt auf den Stapel vor die Zeichnung legst.** (Ihr habt keine Kärtchen, um auf den Buchstaben zu tippen, nur die Zahl ist von Bedeutung.)

Jedem wurde eine unterschiedliche Zahl zugelost. Daher solltest du niemals auf die Zahl tippen, die du selbst zeichnest. Manchmal fällt dir auf, dass du ein Tippkärtchen bräuchtest, das du bereits für einen Tipp benutzt hast. Dann hast du falsch getippt. Nicht schlimm, so was kommt vor. **Einen einmal abgegebenen Tipp darfst du nicht mehr ändern.** Und du darfst nur einen Tipp pro Zeichnung abgeben.

Mit der Anzahl der abgegebenen Tipps werden auch die Stapel vor euch immer größer. Je früher du einen Tipp abgibst, desto weiter unten liegt dein Kärtchen im entsprechenden Stapel. Diese Reihenfolge ist wichtig.

Du musst nicht für jede Zeichnung einen Tipp abgeben (wobei sich das meistens lohnt). **Sobald du mit dem Raten fertig bist, nimm eines der schwarzen Wertungsplättchen aus der Tischmitte.** Am besten das mit den meisten Sternen.

Wer sich ein schwarzes Wertungsplättchen genommen hat, ist mit dem Zeichnen und Raten fertig – einfach zurücklehnen und entspannen. Falls bereits alle außer dir fertig sind, könntest du dich mit deinen letzten Tipps beeilen, damit die anderen nicht so lange warten müssen.

Sobald sich jeder ein schwarzes Wertungsplättchen genommen hat, ist die Runde vorbei und kann gewertet werden. Wir schauen uns die Wertung an, nachdem ihr alle gezeichnet und geraten habt.



**NUN KÖNNT IHR EURE ERSTE RUNDE
PICTOMANIA SPIELEN.**

WIE HABT IHR ABGESCHNITTEN?

Jetzt ist es an der Zeit, die Tipps zu überprüfen. Nacheinander und im Uhrzeigersinn dreht jeder den Stapel vor seiner Zeichnung um.

Wenn du deinen Stapel umdrehst, liegen die beiden dir zugelosten Kärtchen mit dem Buchstaben und der Zahl oben. Jeder sieht nun, welchen Begriff du zeichnen musstest. Die Tipps der anderen liegen sortiert darunter.

Lege die schwarzen Kärtchen beiseite. Das jetzt oberste Kärtchen gehört dem Spieler, der zuerst einen Tipp für deine Zeichnung abgegeben hat. **Ist der Tipp richtig, erhält der Spieler dein Wertungsplättchen mit den meisten Sternen.** Lege es auf sein Kärtchen und gib das Kärtchen samt Plättchen an diesen Spieler.

Ist der Tipp falsch, gib weder ein Wertungsplättchen noch das Kärtchen zurück. Lege das Kärtchen stattdessen in die Mitte.

Prüfe nun genauso die weiteren Kärtchen deines Stapels.



Also: Richtig gelegte Tippkärtchen erhaltet ihr zurück und bringen euch Punkte. Die falschen landen in der Mitte.

Nachdem ihr alle Stapel durchgegangen seid, schaut ihr, wer die meisten Kärtchen in der Mitte hat und somit die meisten falschen Tipps abgegeben hat. Ist das wichtig, fragt ihr euch? Noch nicht, weil das eure erste Runde war. Später mit den vollständigen Wertungsregeln gibt's dafür einen Punktabzug.

EURE PUNKTEWERTUNG

Beim Durchgehen der Stapel erhältst du für deine richtigen Tipps Wertungsplättchen. Lege sie rechts neben dein Zeichenheft, ebenso wie das schwarze Plättchen, das du dir genommen hast. Das sind deine Pluspunkte.

Deine eigenen Wertungsplättchen lagen zu Beginn links neben deinem Zeichenheft. Falls alle anderen deinen Begriff erraten haben, liegt dort kein Plättchen mehr. Andernfalls hast du dort noch ein Plättchen für jeden Spieler liegen, der deinen Begriff nicht erraten hat (durch einen falschen Tipp oder gar keinen Tipp). Lasse diese Plättchen links von deinem Zeichenheft liegen. Das sind deine Minuspunkte.



Zähle nun die Sterne der Plättchen auf deiner rechten Seite zusammen. Ziehe dann die Sterne der Plättchen auf deiner linken Seite davon ab. Das Ergebnis ist deine Punktzahl. Schreibe sie in das Sternensymbol unter deiner Zeichnung.

In der Abbildung oben bekommt Gelb 5 Sterne für ihre richtigen Tipps und 2 Sterne durch das schwarze Wertungsplättchen. Davon muss Gelb 1 Stern abziehen, weil ein Mitspieler ihren Begriff nicht erraten hat. Das macht 6 Punkte.

Es kann sogar vorkommen, dass deine Punktzahl negativ ist. Manche Runden sind schwierig.

Nachdem du deine Punktzahl aufgeschrieben hast, lege das schwarze Wertungsplättchen als auch die deiner Mitspieler in die Mitte.

Abschließend nimmt jeder die Kärtchen und Plättchen seiner Farbe zurück und schlägt eine leere Seite seines Zeichenheftes auf. Auf zur zweiten Runde!

RUNDE ZWEI

In der zweiten Runde kommen die gelben Begriffskarten zum Einsatz. Mischt den gelben Stapel, zieht 3 Karten und stellt sie in den Halter.

Bevor ihr die Buchstaben- und Zahlenkärtchen verteilt, solltet ihr klären, ob jeder von euch alle Begriffe der 3 Karten kennt. Falls ein Begriff unklar ist, zieht einfach eine Ersatzkarte vom Stapel.

Nachdem ihr euch die Begriffe in Ruhe angeschaut habt, teilt an jeden Spieler verdeckt ein Buchstaben- und ein Zahlenkärtchen aus. Spielt dann die Runde wie die vorherige.



Verwendet diesen Stapel für die zweite Runde.

Alle Runden folgen den gleichen Regeln. Das hier sind einige Detailregeln, die man beim ersten Mal schnell übersehen kann:

- Du musst den Begriff zeichnen, der dir zugeordnet wurde. (Weitere Zeichenregeln stehen auf der letzten Seite.)
- Sobald du deinen ersten Tipp abgegeben hast, darfst du deine Zeichnung nicht mehr verändern.
- Einen einmal abgegebenen Tipp darfst du nicht mehr ändern.
- Für deine eigene Zeichnung gibst du keinen Tipp ab.
- Für jede Zeichnung deiner Mitspieler darfst du nur einen Tipp abgeben.
- Du musst nicht für jede andere Zeichnung einen Tipp abgeben. Es ist sogar erlaubt, gar keinen Tipp abzugeben.
- Das schwarze Wertungsplättchen mit den meisten Sternen gibt die meisten Punkte. Es ist aber erlaubt, ein anderes zu nehmen.
- Sobald du ein schwarzes Wertungsplättchen genommen hast, bist du fertig mit Zeichnen und Raten.
- Du kannst dich auch entscheiden, kein schwarzes Wertungsplättchen zu nehmen. Dann solltest du die anderen jedoch wissen lassen, dass du fertig bist.

Normalerweise wirst du für jede andere Zeichnung einen Tipp abgeben wollen und das schwarze Wertungsplättchen mit den meisten Sternen nehmen. Allerdings gibt es mit den vollständigen Wertungsregeln einen Punktabzug, falls du voreilig zu viele falsche Tipps abgibst.

VOLLSTÄNDIGE WERTUNGSREGELN

In der ersten Runde habt ihr die Plättchen links eures Zeichenheftes von denen rechts eures Zeichenheftes abgezogen. Außerdem haben wir erklärt, dass ihr euer schwarzes Wertungsplättchen rechts ablegt – in eurer Lernrunde gab es dafür Pluspunkte. **Ab jetzt kann es jedoch Minuspunkte einbringen oder gar nicht zählen:**

- Wer von euch die meisten falschen Tipps abgegeben hat, ist das schwarze Schaf. (Deswegen werden die falschen Tippkärtchen in die Mitte gelegt.) **Bist du das schwarze Schaf, lege dein schwarzes Wertungsplättchen links ab.** Dessen Sterne sind für dich Minuspunkte. Allerdings muss es nicht immer ein schwarzes Schaf geben: **Haben mehrere Spieler gleich viele falsche Tipps abgegeben, ist niemand das schwarze Schaf.**
- **Hat niemand deinen Begriff richtig getippt** und bist du nicht das schwarze Schaf, **musst du dein schwarzes Wertungsplättchen in die Mitte legen. Es zählt für dich gar nicht.**

DER FALSCHER BEGRIFF

Es kann vorkommen, dass du eine Zeichnung für einen Begriff auf einer ganz anderen Karte hältst. Falls dein Tipp trotzdem die richtige Zahl hat, gilt er als richtig. Da habt ihr beide Glück gehabt!

Allerdings darfst du nicht absichtlich einen anderen Begriff zeichnen. Hast du aus Versehen einen falschen Begriff gezeichnet, solltest du das mitteilen und deinen Mitspielern ihre Tippkärtchen zurückgeben. Diese Tipps gelten nicht für das schwarze Schaf. Niemand bekommt ein Wertungsplättchen von dir, sie bleiben auf deiner linken Seite liegen und zählen als Minuspunkte. **Lege dein schwarzes Wertungsplättchen in die Mitte zurück.** Du erhältst trotzdem Punkte für deine abgegebenen Tipps.

SCHWIERIGKEIT JEDER RUNDE

Es gibt vier Stapel mit Begriffskarten, einen für jeden Schwierigkeitsgrad (wie auf der ersten Seite angegeben). So könnt ihr alle Runden mit ansteigender Schwierigkeit spielen. Probiert es aus! Manche Begriffe mögen sehr schwierig erscheinen, aber sie können auch sehr lustig sein. Vergesst nicht, dass ihr immer eine Karte ersetzen könnt, wenn jemand einen Begriff nicht kennt.

Mit den verschiedenen Schwierigkeitsgraden könnt ihr jede Partie an eure Spielgruppe anpassen. Wenn zum Beispiel ein achtjähriges Kind dabei ist, könntet ihr in allen vier Runden grüne Karten verwenden. Beachtet nur, dass ihr die Karten nach jeder Runde weglegt, damit sie nicht in der gleichen Partie erneut vorkommen.

SPIELEND

Nachdem ihr die vierte und letzte Runde gewertet habt, faltet eure Zeichenblätter so wie in der Abbildung, um eure Punkte der vier Runden zu sehen.

Tipp: Wenn ihr 6en und 9en unterstreicht, könnt ihr sie nicht verwechseln. (Und hoffentlich verwechselt niemand eine 8 mit ∞.)

Außerdem seht ihr einen fünften Stern, in den ihr eure Gesamtpunktzahl eintragen könnt. Wer die höchste Gesamtpunktzahl hat, gewinnt!

Es gibt keine Regel für Gleichstände. Aber ihr könnt natürlich diskutieren, wer gewonnen hätte, wenn es Bonuspunkte für die coolsten Zeichnungen geben würde.



VARIANTE MIT MEHR ZEITDRUCK

Ihr könnt nur unter Druck gut zeichnen? Dann versucht es mit dieser Variante!

Nehmt nicht ein schwarzes Wertungsplättchen pro Spieler, sondern eines weniger (wie in der Tabelle auf der Rückseite angegeben).

Mit dieser Variante endet eine Runde, sobald das letzte schwarze Wertungsplättchen genommen wurde. Einer von euch wird also keines bekommen und nicht zu Ende raten können.

(Im seltenen Fall, dass mehrere von euch entscheiden, kein schwarzes Wertungsplättchen zu nehmen, endet die Runde wie üblich, sobald jeder gesagt hat, dass er fertig ist.)

Diese Variante funktioniert am besten zu fünft oder sechst. Falls ihr weniger seid, kann die Zeit zu knapp sein.

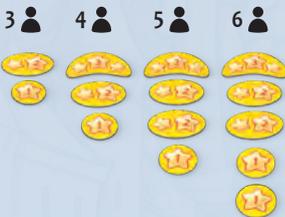
ZEICHENREGELN

- **Deine Zeichnung sollte die Bedeutung deines Begriffs darstellen**, nicht den Begriff selbst. Du darfst daher keine Striche oder Platzhalter zeichnen, um auf die Anzahl der Buchstaben oder Wortteile hinzuweisen. Außerdem darfst du nichts zeichnen, was auf den Anfangsbuchstaben deines Begriffs hinweist.
- Du darfst weder deinen Begriff kommentieren („Tiere kann ich nicht gut zeichnen.“) noch deine Zeichnung („Das hier sollte runder sein.“). Du darfst keine Hinweise geben („Das habt ihr alle zu Hause.“).
- **Buchstaben und Ziffern sind nicht erlaubt.** Du darfst auch keine andere Art zu Schreiben verwenden (wie das Morsealphabet oder griechische Schriftzeichen), um diese Regel zu umgehen.
- Deine Zeichnung darf weder auf die Position deines Begriffs auf der Karte noch auf die Position der Karte im Kartenhalter verweisen. Auch auf die Zahl deines Begriffs darfst du dich nicht beziehen.

BENÖTIGTE WERTUNGSPLÄTTCHEN

Die Anzahl der benötigten Wertungsplättchen hängt davon ab, wie viele ihr seid:

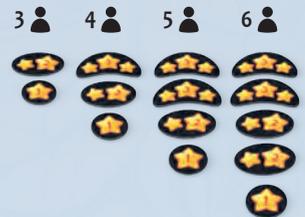
WERTUNGSPLÄTTCHEN DER SPIELER



SCHWARZE WERTUNGSPLÄTTCHEN



VARIANTE MIT MEHR ZEITDRUCK



Ein Spiel von Vlaada Chvátil

Illustration: Toby Allen

Grafische Gestaltung: Michaela Zaoralová
Filip Murmak

Begriffe und Anleitung: Jason Holt

Übersetzung und Redaktion: Simon Blome, Christian Kox,
Sebastian Wenzlaff

Großer Dank an Jason Holt und Dita Lazárková für die unzähligen Stunden, die sie den Begriffskarten gewidmet haben; an meine Frau Marcela sowie unsere Kinder Alenka, Hanička und Pavlík für das viele Testspielen und die vielen wertvollen Meinungen; an Paul, Justin und Josh für das Organisieren von Testrunden auf diversen Veranstaltungen; an Phil, Ben und Ondra für ihre Beratung und zusätzlichen Ideen für die Begriffskarten; an Vítá für all die kleinen wichtigen Dinge; an Míša, Filip und Dávid, die das Spiel so schön gemacht haben; und an alle von CGE und CGE digital für ihren tollen Einsatz, das Spiel immer wieder zu testen.

Es war toll, dieses Spiel mit euch und für euch zu machen :)

Falls euch die Zeichenblätter ausgehen,
kann ihr entsprechende Vordrucke auf
unserer Webseite herunterladen:
www.czechgames.com



© Czech Games Edition
August 2018
www.CzechGames.com