

ANLEITUNG

Der Maestro, ein großer Dirigent, muss ein Bild malen, das nur er sehen kann. Wie das funktioniert? Er malt mit seinen Fingern in die Luft und benutzt dabei Gesten, um die Formen, die die anderen Spieler malen müssen, richtig zusammenzustellen! Wenn er damit fertig ist, nennt jeder Spieler zwei Dinge, die er glaubt, gemalt zu haben. Eine Partie dauert vier Runden.

SPIELAUFBAU

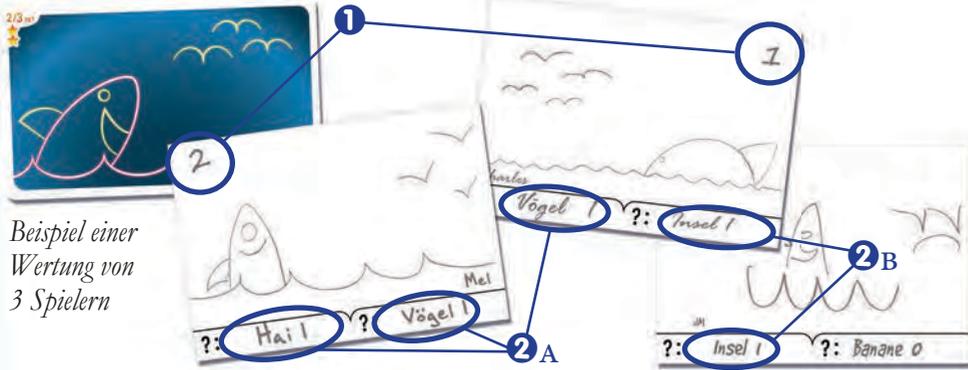
- 1 Baut das **Dirigentenpult** für den Maestro zusammen und legt die **Bildkarten** in die Spielschachtel, wie auf dem Bild unten gezeigt. Platziert die Schachtel am Ende des Tisches, sodass der Maestro für alle Spieler gut zu sehen ist.
- 2 Wählt einen Spieler, der als Erstes Maestro wird. Dieser sollte ein Stück vom Dirigentenpult entfernt stehen, sodass die Spieler seine Bewegungen gut sehen können. Der Maestro sucht sich eine Bildkarte aus (oder zieht sie zufällig) und legt sie auf das Pult. Die anderen Spieler dürfen diese Karte nicht sehen. Wir empfehlen, die erste Partie mit einfachen Bildkarten (1 Stern) zu spielen.
- 3 Alle anderen nehmen sich sowohl einen **Sichtschirm** als auch ein **Zeichenblatt** vom beiliegenden Block und einen **Stift**, die sie hinter den Schirm legen.



DIE BILDKARTEN

Bildkarten haben drei Schwierigkeitsgrade, die durch Sterne abgebildet sind.

1 Stern: Einfach / 2 Sterne: Mittel / 3 Sterne: Schwer



Beispiel einer Wertung von 3 Spielern

- 1 Der Maestro vergibt für die künstlerische Leistung 2 Punkte an die Zeichnung, die er am besten findet und 1 Punkt für diejenige, die eine lobende Erwähnung verdient.
- 2A Er bestätigt die Begriffe „Hai“ und „Vögel“ (jeweils 1 Punkt).
- 2B Er nennt nicht den Begriff „Insel“, aber 2 Spieler waren der Meinung, dass sich eine Insel in der Zeichnung befindet. Der Begriff ist daher trotzdem 1 Punkt wert.

RUNDENENDE

Der Maestro sucht sich einen Spieler aus, der noch nicht Maestro war und sein Amt übernimmt. Ein Spieler kann in einer Partie mehrmals Maestro sein, wenn alle damit einverstanden sind. Im Spiel zu dritt ist das sogar nötig, da eine Partie mindestens vier Runden hat.

SPIELENDE

Die Partie endet nach mindestens vier Runden. Ihr könnt auch mehr Runden spielen, wenn ihr möchtet.

Zählt eure Punkte!

Am Ende des Spiels setzt sich dein Punktestand aus Folgendem zusammen:

- Aus den Punkten für jede deiner Zeichnungen (künstlerische Leistung + Begriffe)
- Aus den Punkten, die du als Maestro erhalten hast.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten!



Autor: Valéry Fourcade
Projektmanager: Julian Malgat
Illustrationen der Schachtel und des Materials: Stéphane Escapa
Illustrationen der Karten: Bony

Der Autor dankt: Ein großes Dankeschön an Jean-Philippe Mars für seine unbezahlbare Hilfe. Besonderen Dank an alle Testspieler, deren Zeit und Mühe dieses Spiel zu dem gemacht haben, was es heute ist.

Deutschsprachige Ausgabe
Übersetzung: Franziska Wolf
Redaktion & Lektorat: Sebastian Klinge, Veronika Stallmann & Franziska Wolf
Satz & Layout: Kristina Lanert & Vanessa Löhr
 Copyright TIKI Editions 2018 / 5322 rue Saint-Urbain, H2T 2W9 Montréal, Qc, Canada
www.tikieditions.com

ABLAUF EINER RUNDE

1. DER MAESTRO FÜHRT SEIN WERK AUF

Zuerst sollte der Maestro kurz darüber nachdenken, wie er seine Aufführung gestalten möchte. Das verbessert seine Chancen, von den Mitspielern verstanden zu werden.

- Der Maestro beginnt, indem er die Formen, aus dem sein Bild besteht, mit den Fingern in die Luft malt. Das nennt man Luftmalerei. Dabei benutzt er eine oder beide Hände.
- Der Maestro fängt mit den rosa Formen auf der Karte an.

Im Beispiel rechts sind die ersten beiden Formen, die der Maestro in die Luft malen muss, ein Kreis und ein Rechteck. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle.

- Die anderen Spieler versuchen nun die Luftmalerei des Maestros auf ihrem Blatt Papier nachzuahmen.



Beispiel: Der Maestro malt einen Kreis in die Luft. Die Spieler müssen nun einen Kreis auf ihr Blatt Papier malen. „Okay, aber wo soll ich diesen Kreis hinmalen?“



Jetzt kommen die **Gesten des Maestros** ins Spiel. Während er Formen in die Luft malt, gibt der Maestro den Spielern mithilfe der Gesten Signale, sodass diese ihre Formen an die richtige Stelle auf ihrem Blatt Papier malen können. Legt das Blatt „Gesten des Maestros“ mit der Seite, die den ★ in den Ecken zeigt, für alle gut sichtbar auf den Tisch. Hier werden die verschiedenen Gesten erklärt. Es gibt eine einfache und eine fortgeschrittene Variante um als Maestro zu spielen.

Einfache Variante

In dieser Variante darf der Maestro sprechen. Während er die Formen in die Luft malt, darf er beschreiben, welche Geste er gerade verwendet. Die Information ist dadurch verständlicher und genauer. Diese Variante wird für die ersten Partien empfohlen.

Die goldene Regel: Auch wenn der Maestro sprechen darf, ist es ihm verboten, Größen und Formen zu nennen! Er muss also die Formen immer in der richtigen Größe in die Luft malen.

Beispiel: Der Maestro darf nicht „Kleiner Kreis“ oder „Großes Rechteck“ sagen. Folgendes darf er sagen, begleitet von entsprechenden Gesten: „Malt die Form dorthin IN die gerade gemalte Form.“

Fortgeschrittene Variante: Der Große Maestro

In dieser Variante darf der Maestro nicht sprechen, während er die Formen in die Luft malt. Ihr könnt diese Variante ausprobieren, wenn ihr schon mit den Gesten vertraut seid. Meistert der Maestro diese Herausforderung, darf er sich als „Der Große Maestro“ bezeichnen und erhält bei der Wertung einen zusätzlichen Punkt.

2. DER MAESTRO HAT SEINE AUFFÜHRUNG BEEENDET

Jeder Spieler versucht nun zu benennen, was er auf seiner Zeichnung sieht.

- Die Spieler schreiben jeweils zwei Begriffe auf ihr Blatt und unterschreiben es. Es gibt immer mindestens zwei Figuren in einem Bild. Die Spieler haben nichts zu verlieren, wenn sie einen Begriff raten, auch wenn sie sich nicht sicher sind, was sie gemalt haben.
- Der Maestro zeigt den Spielern die Bildkarte.
- Jeder Spieler enthüllt seine Zeichnung.

3. WERTUNG

1 Künstlerische Leistung:

Der Maestro vergibt **2 Punkte** an die Zeichnung, die ihm am besten gefällt, und **1 Punkt** an diejenige, die ebenfalls eine lobende Erwähnung verdient.

Anmerkung: Die Zeichnungen spiegeln häufig das Original wider. Das spielt für die Entscheidung des Maestros keine Rolle.

2 Begriffe:

Jeder Begriff, der von einem Spieler geraten wurde, ist unter einer der folgenden Bedingungen **1 Punkt** wert:

- A Der Maestro erklärt den Begriff für gültig, weil er eine der Figuren des Bildes benennt.

Anmerkung: Wenn ein Spieler den Begriff „Wespe“ aufgeschrieben hat, um eine Biene zu benennen, muss der Maestro dafür einen Punkt vergeben, da es die Figur treffend beschreibt.

- B Mindestens ein anderer Spieler hat denselben Begriff aufgeschrieben. Das kann passieren, wenn der Maestro bei seiner Aufführung nicht eindeutig genug war.

Zum Beispiel sollte die Luftmalerei des Maestros ein Schaf zeigen. Mehrere Spieler schreiben den Begriff „Roboter“ auf, weil ihre Zeichnungen wie Roboter aussehen. Nun gut ... dann bekommt jeder dieser Spieler einen Punkt für den Begriff „Roboter“!

Die Wertung für eine Zeichnung setzt sich aus der künstlerischen Leistung und den Punkten für die beiden Begriffe zusammen.

3 Punkte für den Maestro:

Der Maestro bekommt **2 Punkte**, wenn er während seiner Aufführung gesprochen hat. Falls er nicht gesprochen hat und mindestens ein Spieler zwei Figuren des Bildes richtig erraten hat, bekommt der Maestro **3 Punkte** (und darf sich „Der Große Maestro“ nennen). Falls niemand zwei Begriffe richtig erraten hat, bekommt er nur zwei Punkte, so als hätte er während der Aufführung gesprochen. Der Maestro behält die Bildkarte als Erinnerung an seine erzielten Punkte. (Die Punkte für den Maestro stehen auch noch einmal oben links in der Ecke der Bildkarte.)