

Meisterwerke

DAS LUSTIGE ZEICHENSPIEL
FÜR ALLE, DIE NICHT ZEICHNEN KÖNNEN!

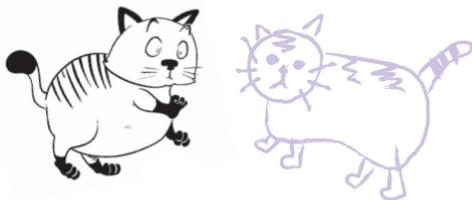
Spielanleitung

Für 3 bis 8 Personen

AB 8 JAHREN

SPIELMATERIAL

- 200 Karten
- 8 Bleistifte
- 1 Zeichenblock
- 1 Wertungsblock
- 1 Sanduhr (ca. 90 Sekunden)



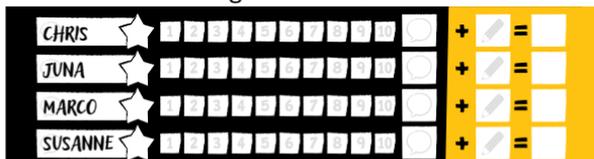
SPIELZIEL

Eine Person beschreibt ein Bild. Versuche, es so genau wie möglich zu beschreiben, damit die anderen es nachmalen können. Du erhältst 1 Punkt für jedes Merkmal, das mindestens 1 Person richtig malt.

Alle anderen Personen malen. Versucht, das beschriebene Bild so genau wie möglich nachzumalen. Ihr erhaltet Punkte, wenn euer Bild bestimmte Merkmale erfüllt. Welche das sind, erfahrt ihr aber erst, wenn ihr fertig gemalt habt!

SPIELAUFBAU

- 1 Nehmt euch jeweils 1 Stift.
- 2 Bestimmt zufällig eine Person, die in der ersten Runde das Bild beschreibt. Sie nimmt 1 Wertungsblatt und schreibt eure Namen darauf.



- 3 Alle anderen malen. Nehmt euch ein Zeichenblatt und schreibt euren Namen darauf.

SPIELABLAUF

- 1 **Bist du an der Reihe mit Beschreiben.** wähle eine Zahl zwischen 1 und 10 und schreibe sie in den Stern neben deinem Namen auf dem Wertungsblatt 1. Die Malenden schreiben diese Zahl in den Stern unten auf ihrem Zeichenblatt 2. Das ist das Bonus-Merkmal in dieser Runde.



- 2 Ziehe 1 zufällige Karte. Achte darauf, dass die Malenden das Bild nicht sehen. Außerdem darf niemand von euch die Merkmale auf der Rückseite sehen!
- 3 Lies vor, wie das Bild heißt. Drehe dann die Sanduhr um. Du hast jetzt **90 Sekunden Zeit, um den Malenden das Bild zu beschreiben.**
- 4 Beschreibe das Bild so schnell und so genau wie möglich, damit die Malenden es so gut wie möglich nachmalen können. Du darfst es mit beliebigen Worten beschreiben, aber keine Gesten machen und dir nicht ansehen, was gemalt wird.
 Tipp: Beschreibe am besten zuerst, wo sich die einzelnen Dinge befinden, wie groß sie sind, wie viele es gibt, und in welche Richtung sie zeigen.
 Hinweis: Keines der Merkmale bezieht sich darauf, ob etwas Schwarz ausgemalt ist oder nicht – verschwende dafür also keine Zeit!
- 5 **Musst du malen,** versuche das Bild, das beschrieben wird, so genau wie möglich auf deinem Zeichenblatt nachzumalen. Du darfst mit niemandem reden – **Fragen sind nicht erlaubt!**
 Tipp: Verschwende keine Zeit für Schönheit – das ist kein Malwettbewerb!
- 6 Sobald die Zeit abgelaufen ist, musst du aufhören, das Bild zu beschreiben, und die Malenden müssen die Stifte weglegen.

1 Hast du gemalt, reiche dein Bild weiter. Die Person, die das Bild beschrieben hat, entscheidet, ob ihr eure Bilder nach links oder rechts gebt. Danach hast du das Bild einer anderen Person vor dir. Lege es so vor dich, dass du alles darauf siehst. Du bewertest jetzt dieses Bild.

2 Hast du das Bild beschrieben, drehe die Karte auf die Rückseite und lies die 10 Merkmale einzeln nacheinander vor. Sage jedes Mal die Zahl mit dazu. Die Malenden dürfen das Bild aber noch nicht sehen!

3 Bewertest du ein Bild, entscheide, ob es die Merkmale erfüllt oder nicht. Ist ein Merkmal erfüllt, kreuze das Kästchen zu diesem Merkmal an. Andernfalls lässt du das Kästchen leer. Kreuzt du das Kästchen zu dem Bonus-Merkmal an 1, kreuze auch die zwei Kästchen neben dem Stern an 2 – dafür gibt es 2 Bonuspunkte.



Hinweis: Ein Merkmal gilt nur dann als erfüllt, wenn alle seine Bestandteile genau so im Bild vorkommen. Für das Merkmal „Die Katze ist unter dem Tisch“ zum Beispiel muss ein Tisch zu sehen sein. Wurde eine Katze, aber kein Tisch gemalt, ist es nicht erfüllt.

4 Achte auch darauf, wie dein eigenes Bild bewertet wird – du darfst die Entscheidungen der anderen Person anfechten. Werdet ihr euch nicht einig, äußern alle anderen Malenden ihre Meinung. Werdet ihr euch auch dann nicht einig, stimmen alle anderen Malenden ab. Kommen sie zu einem Unentschieden, hast du das letzte Wort, weil du das Bild gemalt hast.

5 Hast du das Bild beschrieben, darfst du dich nicht in die Bewertung einmischen. Du darfst keine Fragen zu den Merkmalen beantworten, das Bild nicht zeigen und kein Merkmal vorlesen, das noch nicht dran war.

PUNKTE UND RUNDENENDE

6 Sobald ihr alle 10 Merkmale bewertet habt, zählt die Punkte zusammen und schreibt sie ins -Kästchen. Jedes angekreuzte Kästchen bringt der Person, die das Bild gemalt hat, 1 Punkt.



7 Hast du das Bild beschrieben, erhältst du 1 Punkt für jedes Merkmal, das mind. 1 Person erfüllt hat. Kreuze diese Merkmale auf dem Wertungsblatt an, zähle deine Punkte zusammen und schreibe sie ins -Kästchen 1.

Tipp: Prüfe am besten schon jedes Mal, nachdem du ein Merkmal vorgelesen hast, ob du das zugehörige Kästchen ankreuzen darfst.



- ☛ Wurde ein Merkmal von mehr als 1 Person erfüllt, erhältst du dafür trotzdem nur 1 Punkt. Du erhältst auch nicht die 2 Bonuspunkte für das Bonus-Merkmal.
- ☛ Enthülle dann das Bild auf der Karte und lege es zusammen mit den gemalten Bildern offen aus, damit die Malenden ihre Werke mit dem Original vergleichen können. Das ändert zwar nichts an den Punkten, macht aber Spaß!
- ☛ Die Malenden nehmen ihre Bilder zurück und heben sie bis zum Spielende auf.
- ☛ Danach beginnt eine neue Runde. Gib das Wertungsblatt weiter an eine andere Person. Sie ist jetzt an der Reihe mit Beschreiben und du malst.
- ☛ Alle Malenden nehmen sich ein neues Zeichenblatt. Ihr könnt euer vorheriges Zeichenblatt aber auch einmal umdrehen und auf der Rückseite weitermalen.

SPIELLENDE

- ☛ Das Spiel endet, sobald alle 1 Mal mit Beschreiben an der Reihe waren. Für ein längeres Spiel könnt ihr zu Beginn festlegen, dass jede Person 2 oder 3 Mal beschreiben soll.
- ☛ Zählt am Spielende jeweils eure -Punkte auf euren Zeichenblättern **1** zusammen und schreibt die Summe ins -Feld auf dem Wertungsblatt **2**.
- ☛ Zählt die -Punkte **3**, die ihr für das Beschreiben erhalten habt, zu euren -Punkten für das Malen dazu **2**. Das sind eure Gesamtpunkte. Schreibt sie in das letzte Feld **4**.
- ☛ Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

CHRIS	6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	7	+ 21 = 28
JUNA	3			X	X	X	X	X	X		5	+ 19 = 24
MARCO	5	X	X	X	X	X	X	X	X		8	+ 22 = 30
SUSANNE	7	X	X			X			X		4	+ 20 = 24

Mitwirkende:

Spielidee: Amanda A. Kohout
 William P. Jacobson
 Illustration: Dank
 Grafikdesign: Studio POLI&Co

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:

Übersetzung: Lisa Prohaska
 Redaktion: Steffen Trzensky



Herausgegeben von Zygomatic – Asmodee Group
 18 rue Jacqueline Auriol · Quartier Villaroy · BP 40119 · 78041 Guyancourt · Frankreich
www.asmodee.com · www.zygomatic-games.com

© Asmodee Group 2024. Alle Rechte vorbehalten.