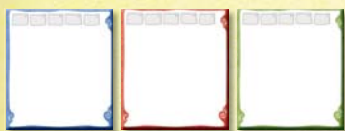


# Pictomania

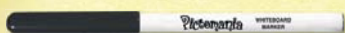
EIN SPIEL FÜR 3-6 PERSONEN AB 9 JAHREN VON VLAADA CHVÁTIL.

## INHALT

- 6 Zeichentableaus



- 6 schwarze, abwischbare Filzstifte



- 6 kleine Wischtücher



- 30 Wertungsplättchen, je 5 in den 6 Spielerfarben (mit je 3, 2, 1, 1, 1 Sternen)



- 42 Tippkärtchen, je 7 in den 6 Spielerfarben (mit den Ziffern von 1 bis 7)



- 13 schwarze Kärtchen (6 mit verschiedenen Symbolen und 7 mit den Ziffern von 1 bis 7)



- 5 schwarze Bonusplättchen (mit 3, 3, 2, 2, 1 Sternen)



- 99 doppelseitige Themenkarten (jeweils mit 7 Begriffen auf beiden Seiten) in 4 Farben entsprechend der Schwierigkeitsstufen



- 2 Kartenhalter, jeder mit einem Stück beidseitigem Klebeband zum Zusammensetzen.



## ÜBERBLICK

Das Spiel verläuft über **5 Runden**. In jeder Runde führt ihr die folgenden **3 Phasen** durch:

- **1. Vorbereitung** – Platziert 6 Themenkarten auf den beiden Kartenhaltern, die ihr für alle Spieler gut sichtbar bereitstellt. Jeder von euch bekommt geheim einen Begriff zugelost.
- **2. Zeichnen und Raten** – Ihr zeichnet alle euren Begriff und versucht dabei gleichzeitig die Begriffe der anderen Mitspieler zu erraten. Mit Hilfe eurer Tippkärtchen gebt ihr eure Tipps geheim ab.
- **3. Wertung** – Ihr erhaltet Siegpunkte für eure korrekten Tipps. Außerdem erhaltet ihr zusätzliche Punkte, je eher ihr eure Zeichnungen beendet und die Tipps abgibt.

Am Ende jeder Runde notiert ihr die erhaltenen Siegpunkte auf euren Zeichentableaus. Wer von euch nach 5 Runden die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

## SPIELVORBEREITUNG VOR DER 1. RUNDE

Stellt die **Kartenhalter** so auf, dass alle Spieler die darauf platzierten Karten während des Spiels gut sehen können. Legt

die **schwarzen Bonusplättchen** für alle Spieler gut erreichbar nebeneinander in die Tischmitte. Die Anzahl an Bonusplättchen ist abhängig von der Spielerzahl:

- Bei 3 Spielern nehmt:
- Bei 4 Spielern nehmt:
- Bei 5 Spielern nehmt:
- Bei 6 Spielern nehmt:

Legt die 13 **schwarzen Kärtchen** mit den Symbolen und Ziffern sowie die Themenkarten bereit.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die folgenden **Dinge in seiner Farbe**:

- 1 Zeichentableau
- Die 7 Tippkärtchen mit den Ziffern 1 bis 7
- Eine Anzahl an **Wertungsplättchen** entsprechend der Anzahl an Spielern:
  - Bei 3 Spielern nehmt:
  - Bei 4 Spielern nehmt:
  - Bei 5 Spielern nehmt:
  - Bei 6 Spielern nehmt:
- Außerdem 1 Wischtuch und 1 schwarzen Filzstift

Die Anzahl an Sternen bestimmt den Wert der Wertungsplättchen und der schwarzen Bonusplättchen.

Bei weniger als 6 Spielern legt ihr alle ungenutzten Zeichentableaus, Wertungs- und Bonusplättchen, Stifte, Wischtücher und Kärtchen zurück in die Spielschachtel. Ihr benötigt sie nicht mehr für die aktuelle Partie.

EIN SPIEL VON VLAADA CHVÁTIL

Grafik: Andreas Resch

Übersetzung: Henning Kröpke

Textsatz: Filip Murmak

Dank an: Petr Murmak, dilli, Paul Grogan, Tomáš Vytick, Alenka, Hanička, Brno Brettspielclub, Paluba Brettspielclub und Bedna Club.

Spieltester: Vít Vodička, Petr Šabata, Zuzka Šabarová, David Korejtko, Hanka Korejtková, Juraj Sulík, Marián Gablovský, Falco, Ondra Mysliveček, Glee, Radim Křivánek, Monika Křivánková, Filip Murmak, František Horálek, Miloš Procházka.

Exklusiver Vertrieb der deutschen Ausgabe:  
Pegasus Spiele, [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



Pegasus Spiele

© Czech Games Edition,  
Oktober 2011  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)

**CGE**  
Czech Games Edition



# SPIELABLAUF

## PHASE 1: VORBEREITUNG

Mischt die **schwarzen Kärtchen** getrennt nach Ziffern und Symbolen und gebt jedem Spieler verdeckt 1 Ziffernkarte und 1 Symbolkarte. Ihr dürft diese Karten **nicht** anschauen.

Legt die übrigen schwarzen Kärtchen verdeckt beiseite.

Im Spiel gibt es 4 Stapel mit **Themenkarten**; jede Schwierigkeitsstufe besitzt eine eigene Farbe. Grüne Karten sind einfach, gelbe Karten etwas kniffliger, blaue Karten lassen euch schon ein wenig grübeln, und die lila Karten sind schließlich richtig schwer. Vor jeder Runde entscheidet ihr zusammen, welche Schwierigkeitsstufe ihr spielen wollt. Wir empfehlen euch in der 1. Runde mit den grünen Karten zu beginnen.

Wählt eine **Schwierigkeitsstufe** (grün, gelb, blau oder lila) und nehmt den entsprechenden Stapel an Themenkarten. Jede Themenkarte besitzt 7 Begriffe, nummeriert von 1 bis 7. Im Folgenden schreiben wir immer von „Begriffen“, auch wenn teilweise Halbsätze, Titel etc. auf den Karten stehen.



Platziert 6 Themenkarten auf den beiden Kartenhaltern, je 1 Karte hinter einem Symbol. Ihr wählt dabei zufällig eine der beiden Kartenseiten. Die Begriffe auf der Rückseite werden in dieser Runde nicht verwendet.



## PHASE 2: ZEICHNEN UND RATEN

Schaut euch kurze Zeit **alle Begriffe** an, so dass ihr einen ungefähren Überblick über alle Begriffe dieser Runde bekommt. Es ist wichtig, dass ihr zu diesem Zeitpunkt nicht über die verschiedenen Begriffe diskutiert. Anschließend gibt ein Spieler das Kommando zum Start.

### ZEICHNEN

Ihr beginnt alle **gleichzeitig** und schaut euch zuerst geheim **eure beiden schwarzen Kärtchen** an. Diese beiden Kärtchen bestimmen den Begriff, den ihr jeweils zeichnen müsst. Wenn du z.B. das Symbol  und die Ziffer 5 erhältst, musst du den 5. Begriff der Themenkarte zeichnen, die hinter dem Symbol  auf einem der beiden Kartenhalter steht.


**Hinweis:** Die Begriffe auf einer Themenkarte sind sich in gewisser Weise ähnlich. Lies dir immer alle Begriffe der Themenkarte durch, so dass du deinen Begriff eindeutig zeichnen kannst.

Sobald ihr wisst, welchen Begriff ihr zeichnen sollt, legt ihr die beiden **schwarzen Kärtchen** verdeckt **vor euer Zeichentableau**. Diese beiden Kärtchen bilden den Beginn eurer persönlichen **Tippstapel**, auf dem eure Mitspieler ihre Tippkärtchen platzieren werden. Nun könnt ihr sofort mit dem Zeichnen eures Begriffs beginnen.

Ihr dürft **nur zeichnen**. Ihr dürft nicht schreiben, sprechen oder in anderer Weise versuchen, den Mitspielern eure Begriffe zu vermitteln (siehe auch den Abschnitt „Weitere Zeichenregeln“ am Ende der Spielregeln).

### RATEN

Während ihr zeichnet, versucht ihr die Begriffe eurer Mitspieler zu erraten. Sobald ihr meint, den Begriff eines Mitspielers zu erkennen, könnt ihr euren Tipp abgeben. Ihr legt das passende eurer **Tippkärtchen** verdeckt auf den Tippstapel vor das Zeichentableau des entsprechenden Spielers.

**Beispiel:** Wenn du meinst, dass Christine den Begriff  3 zeichnet, legst du dein Tippkärtchen 3 verdeckt auf den Tippstapel vor das Zeichentableau von Christine.

Eure Mitspieler versuchen natürlich zur selben Zeit ebenfalls, die anderen Begriffe zu raten. Der erste legt sein Tippkärtchen immer verdeckt oben auf die beiden schwarzen Kärtchen. Der zweite legt sein Tippkärtchen dann verdeckt oben auf das Kärtchen des ersten Spielers, etc.



Ihr dürft nur jeweils **1 Tippkärtchen** auf den Tippstapel eines Mitspielers legen. Sobald ihr ein Tippkärtchen gelegt habt, dürft ihr es nicht mehr zurücknehmen oder austauschen.

**Beispiel:** *Anfangs warst du sicher, dass Christine den Begriff 3 zeichnet (ein Fahrrad), so dass du dein Tippkärtchen 3 auf den Tippstapel von Christine gelegt hast. Nun erkennst du, dass sie aber doch den Begriff 6 zeichnet (einen Motorradfahrer). Leider ist es zu spät, um deinen Tipp zu ändern. Du darfst die 6 nicht mehr auf den Tippstapel von Christine legen. Außerdem steht dir deine 3 nicht mehr zur Verfügung, um sie auf einen anderen Tippstapel zu legen. Das ist deswegen schade, weil du erkennst, dass Karsten den 3. Begriff auf einer anderen Themenkarte zeichnet.*

## ENDE DES ZEICHNENS UND RATENS

Wenn ihr nicht mehr zeichnen oder raten möchtet, legt ihr den Filzstift und eure Tippkärtchen vor euch ab. Nehmt euch nun das wertvollste noch vorhandene **schwarze Bonusplättchen** (mit den meisten Sternen) aus der Tischmitte. Ihr könnt auch vorzeitig mit dem Zeichnen und Raten aufhören, um ein wertvolleres Bonusplättchen zu erhalten. So bekommen z.B. in einer 5-Spieler-Partie die ersten beiden Spieler jeweils ein Bonusplättchen mit 3 Sternen und erst der dritte bekommt nur ein Plättchen mit 2 Sternen.

Sobald ihr ein Bonusplättchen genommen habt, steigt ihr aus der aktuellen Runde aus und dürft keine Tippkärtchen mehr spielen. Außerdem dürft ihr eure Zeichnung nicht mehr ändern, ergänzen oder weg wischen. Die Mitspieler dürfen aber, wenn sie sich noch im Spiel befinden, weiterhin Tipps auf Zeichnungen auch von ausgestiegenen Spielern abgeben. Ihr könnt die Runde beenden, ohne dass ihr für jede Zeichnung eines Mitspielers einen Tipp abgegeben habt.

**Hinweis:** *Denkt daran, dass ihr Tipps abgeben dürft, selbst wenn ihr mit eurer eigenen Zeichnung noch nicht fertig seid. Wenn ihr der Meinung seid, dass ihr für euren Begriff länger zeichnen müsst, ist es manchmal besser, zwischendurch das Zeichnen zu unterbrechen und sich auf das Raten der anderen Begriffe zu konzentrieren. Ihr könnt später mit dem Zeichnen weiter machen.*

Die Runde wird solange fortgesetzt, wie noch wenigstens 1 schwarzes Bonusplättchen in der Tischmitte liegt. Es liegt immer 1 Bonusplättchen weniger aus, als Spieler mitspielen. Der Spieler, der das **letzte Bonusplättchen** aus der Tischmitte nimmt, sagt in dem Moment laut „Stopp“. Damit **endet** die aktuelle Runde, so dass auch der letzte Spieler sofort mit dem Zeichnen und Raten aufhören muss. Dieser Spieler erhält kein Bonusplättchen.

**Hinweis:** *Manchmal kann es vorkommen, dass ein Spieler kein Bonusplättchen nehmen möchte, da dieser Spieler befürchtet, durch dieses Plättchen Minuspunkte zu erhalten (siehe unten „Phase 3: Wertung“). Ihr müsst die Bonusplättchen nicht nehmen. In diesem Fall bleiben die entsprechenden Bonusplättchen auf dem Tisch liegen und die Runde endet, sobald alle Spieler ihre Tipps abgegeben haben.*

## PHASE 3: WERTUNG

Nacheinander vergibt jeder von euch **Siegpunkte für die Tipps** auf seinem eigenen Tippstapel. Die Reihenfolge ist dabei egal, solange ihr die Wertung einer nach dem anderen durchführt. Um die Wertung durchzuführen, benötigt ihr eure **Wertungsplättchen**. Ihr besitzt pro Mitspieler 1 Plättchen.

## SIEGPUNKTE VERGEBEN

Nehmt eure Tippstapel, ohne die **Reihenfolge** aller Tippkärtchen zu verändern und dreht sie um. Zu oberst liegen nun eure eigenen beiden schwarzen Kärtchen, die sowohl die Ziffer und das Symbol eures gezeichneten Begriffs zeigen. Darunter folgen alle abgegebenen Tipps eurer Mitspieler – oben der erste abgegebene Tipp, zuunterst der letzte abgegebene Tipp.

Zuerst zeigt ihr allen Mitspielern die Ziffer und das Symbol eures Begriffs, den ihr in dieser Runde gezeichnet habt. Bitte schaut dabei genau, ob ihr wirklich den korrekten Begriff gezeichnet habt. Das nächste Kärtchen im Stapel ist der 1. abgegebene Tipp. Es gibt für diesen Tipp **2 Möglichkeiten:**

- Der Tipp ist **richtig**, wenn die Ziffer des Tippkärtchens mit der Ziffer eures Begriffs übereinstimmt. Ihr legt euer wertvollstes Wertungsplättchen auf dieses Kärtchen und gebt beide **an den Besitzer** zurück.
- Der Tipp ist **falsch**, wenn das Tippkärtchen eine andere Ziffer zeigt. Ihr legt das Tippkärtchen **in die Tischmitte** und platziert kein Wertungsplättchen darauf.

Nachdem ihr das 1. Tippkärtchen entweder mit einem Wertungsplättchen zurückgegeben oder ohne Wertungsplättchen in die Tischmitte gelegt habt, folgt nun das 2. Tippkärtchen in eurem Tippstapel, das ihr nun genau so auswertet, indem ihr euer zweitwertvollstes Wertungsplättchen vergebt. Ihr gebt also euer wertvollstes Wertungsplättchen an den 1. Spieler, der euren Begriff korrekt errät, das zweitwertvollste an den 2. usw. Wenn ihr auf diese Weise den gesamten **Tippstapel ausgewertet** habt, behaltet ihr je ein eigenes Wertungsplättchen für jeden Spieler, der euren Begriff nicht erraten oder gar kein Tippkärtchen dafür abgegeben hat. Wenn keiner eurer Mitspieler einen Tipp auf eure Zeichnung abgibt, habt ihr noch alle eure Wertungsplättchen vor euch liegen.

## DAS SCHWARZE SCHAF

Nachdem ihr alle Tippstapel ausgewertet habt, werden wegen falscher Tipps mehrere Tippkärtchen in der Tischmitte liegen. Wenn 1 Spieler die meisten falschen Tipps abgegeben hat, ist er in dieser Runde das **schwarze Schaf**. Der Titel hat für diesen Spieler Auswirkungen auf die Wertung (siehe unten). Wenn es mehrere Spieler mit den meisten falschen Tipps gibt, gibt es in dieser Runde kein schwarzes Schaf.

## DIE SIEGPUNKTE ERMITTELN

Ihr besitzt nun ein farbiges Wertungsplättchen von jedem Mitspieler, dessen Zeichnung ihr korrekt getippt habt und eventuell noch 1 schwarzes Bonusplättchen, wenn ihr rechtzeitig mit dem Zeichnen und Raten aufgehört habt. Außerdem habt ihr meistens noch einige eurer eigenen Wertungsplättchen, wenn nicht alle Mitspieler eure Zeichnung korrekt geraten haben.

**Ihr bekommt jeder die folgenden Siegpunkte:**

- Ihr erhaltet **Pluspunkte** für alle farbigen Wertungsplättchen, die ihr von den anderen Spielern erhalten habt. Jeder Stern bedeutet 1 Siegpunkt.
- Ihr erhaltet **Minuspunkte** für alle eure eigenen Wertungsplättchen, die noch vor euch liegen. Für jeden Stern zieht ihr euch 1 Siegpunkt ab.
- Euer **schwarzes Bonusplättchen** gibt euch Pluspunkte, keine Punkte oder Minuspunkte:

- Wenn ihr in dieser Runde **das schwarze Schaf** seid, zieht ihr die Punkte des Bonusplättchens von euren Siegpunkten ab.
- Wenn ein anderer Spieler das schwarze Schaf ist, aber niemand eure Zeichnung erraten hat, erhaltet ihr keine Punkte für das Bonusplättchen.
- Wenn ein anderer Spieler das schwarze Schaf ist und mindestens 1 Mitspieler eure Zeichnung erkannt hat, erhaltet ihr die Punkte des Bonusplättchens zu euren Siegpunkten hinzu.

**Hinweis:** *Wenn ein Mitspieler eure Zeichnung errät, ist das für euch beide gut. Der Mitspieler erhält Siegpunkte durch eines eurer Wertungsplättchen, und ihr verliert keine Siegpunkte durch dieses Wertungsplättchen. Wenn ihr eure Tipps ein wenig schneller als die anderen abgibt und dabei richtig ratet, erhaltet ihr die wertvolleren Wertungsplättchen. Wenn ihr die Runde schneller als die anderen Spieler beendet, bekommt ihr ein wertvolleres Bonusplättchen. Ihr erhaltet für diese Bonusplättchen aber nur dann Siegpunkte, wenn wenigstens 1 Mitspieler eure Zeichnung erkennt. Und wenn ihr zu oft falsch ratet und das schwarze Schaf der Runde werdet, kann das sogar Minuspunkte bedeuten.*

Eure Siegpunkte (Plus- oder Minuspunkte) für die Runde schreibt ihr auf eurem Zeichentableau in das passende Feld. Erst nach Ende aller 5 Runden addiert ihr alle Werte und bestimmt eure Gesamtpunktezahl.

## ENDE DER RUNDE

Nun wischt ihr eure Zeichnung mit dem kleinen Wischtuch weg. Passt aber auf, dass ihr nicht aus Versehen auch eure Siegpunkte wegwischt!

Wenn ihr noch nicht alle 5 Runden gespielt habt, **bereitet** ihr nun gemeinsam **die nächste Runde** vor:

- Legt alle **Wertungsplättchen** der Mitspieler und die schwarzen Bonusplättchen in die Tischmitte.
- Nehmt alle **Wertungsplättchen** und **Tippkärtchen** in eurer Farbe aus der Tischmitte zurück. Nur die schwarzen Bonusplättchen bleiben in der Mitte liegen. Ihr habt nun wieder alle eure Wertungsplättchen und Tippkärtchen.
- Nehmt die **6 Themenkarten** aus den beiden Kartenhaltern und legt sie zurück in die Spielschachtel.
- Sammelt alle **schwarzen Kärtchen** ein, sowohl die Kärtchen von jedem Spieler als auch die am Anfang der Runde beiseite gelegten Kärtchen. Es sollten insgesamt wieder 6 Kärtchen mit Symbolen und 7 Kärtchen mit Ziffern sein.
- Gemeinsam wählt ihr eine **Schwierigkeitsstufe** und beginnt die neue Runde.

## SPIELENDE

Nach der 5. Runde endet das Spiel.

Zählt nun alle eure Siegpunkte aus den 5 Runden zusammen und schreibt die Gesamtpunktezahl groß in die Mitte eurer Zeichentableaus. Nun haltet ihr die Ergebnisse hoch, so dass alle Mitspieler sie sehen können. Der Spieler **mit der höchsten Siegpunktzahl gewinnt** die Partie. Haben mehrere Spieler die meisten Siegpunkte, gewinnen sie gemeinsam.



# WEITERE ZEICHENREGELN

## ERLAUBTE UND VERBOTENE HINWEISE

Damit in euren Spielrunden keine Diskussionen aufkommen, gibt es für das Zeichnen der Begriffe einige Regeln für erlaubte und verbotene Methoden.

**Hinweis:** Wenn ihr das Spiel neuen Mitspielern erklärt, sagt ihnen nur, dass sie in ihren Zeichnungen keine Ziffern oder Buchstaben verwenden dürfen. Die weiteren Zeichenregeln sind eigentlich ganz logisch oder werden lediglich in speziellen Fällen benötigt.

## DIE FOLGENDEN SACHEN SIND BEIM ZEICHNEN VERBOTEN

- Ihr dürft keine Bemerkungen zu eurem Begriff („Ich kann keine Tiere zeichnen“) oder zu eurer Zeichnung machen („Das sollte eigentlich runder werden“). Ihr dürft auch keine Hinweise geben („Das habt ihr alle zu Hause stehen“).
- Ihr dürft keine Geräusche oder Gesten während des Zeichnens machen. So ist das Summen einer passenden Melodie oder das pantomimische Darstellen des Begriffs nicht erlaubt.
- Ihr dürft keine Ziffern oder Buchstaben verwenden. Außerdem dürft ihr keine andere Schrift verwenden (Morsecode, griechische Buchstaben etc.). Es ist aber erlaubt, Schlangenlinien oder Kritzeleien zu verwenden, um Text darzustellen. Wenn ihr z.B. ein Buch zeichnet und der Text auf einer Buchseite Teil eurer Zeichnung ist.
- Eure Zeichnung soll den Begriff darstellen. Ihr dürft keine Striche als Platzhalter für das Wort verwenden oder den Anfangsbuchstaben zeichnen. Eure Zeichnung soll unabhängig von der Sprache sein, so dass sie jeder erraten kann, unabhängig davon, ob er Deutsch oder Englisch spricht.
- Ihr dürft in eurer Zeichnung weder die Position des Begriffs auf der Themenkarte noch die Position der Themenkarte in den Kartenhaltern zeigen. Außerdem dürft ihr nicht das Symbol der Themenkarte verwenden.
- Eure Zeichnung darf nicht auf Gegenstände oder Personen im Raum verweisen. So dürft ihr keinen Pfeil zeichnen, der auf einen Mitspieler oder ein Glas zeigt. Die anderen Spieler sollen den Begriff immer völlig unabhängig von der Umgebung erraten können, also z.B. auch dann, wenn die Zeichnung in einem Kunstmuseum hängt.
- Ihr dürft nicht den Begriff einer anderen Themenkarte zeichnen.



Wenn ihr euch nicht an diese Regeln haltet, müsst ihr in der Wertungsphase alle Tippkärtchen an die Mitspieler zurückgeben, ohne dass ihr eure Wertungsplättchen verteilt. Es ist genau so, als ob eure Zeichnung von keinem Spieler erkannt wurde, außer dass keine Tippkärtchen in die Tischmitte gelegt und nicht bei der Bestimmung des schwarzen Schafs berücksichtigt werden. Ihr behaltet alle eure Wertungsplättchen und müsst sie als Minuspunkte zählen. Außerdem erhaltet ihr keine Pluspunkte, wenn ihr ein schwarzes Bonusplättchen genommen habt. Unabhängig davon könnt ihr aber Pluspunkte dafür bekommen, wenn ihr die Zeichnungen der anderen Spieler korrekt erratet.

**Hinweis:** Das Spiel soll natürlich Spaß machen. Ihr entscheidet in Streitfällen immer gemeinsam, wie streng ihr diese Regeln auslegen möchtet.

## DIE FOLGENDEN SACHEN SIND BEIM ZEICHNEN ERLAUBT

- Während einer Runde dürft ihr die gesamte Zeichnung oder Teile davon wieder wegwischen, wenn ihr den Begriff anders zeichnen möchtet. Ihr dürft dies aber nicht dafür verwenden, eure Zeichnung zu „animieren“. Die Mitspieler sollen eure Zeichnung ohne Aktivität erraten können.
- Ihr dürft die Umgebung zu eurem Begriff zeichnen. Wenn ihr z.B. einen Tennisball zeichnen sollt, dürft ihr die Tennisspieler oder einen Tennisschläger dazu zeichnen.
- Ihr dürft Pfeile verwenden, um einen bestimmten Aspekt eurer Zeichnung zu verdeutlichen. Wenn ihr z.B. einen Tennisspieler zeichnet, dürft ihr einen Pfeil in Richtung des Tennisballs zeichnen.
- Ihr dürft Pfeile dazu verwenden, um eine Reihenfolge in eurer Zeichnung darzustellen – z.B. einen Pfeil von einem Baby zu einem alten Mann, um das „Altern“ darzustellen. Ihr dürft diese Teilbilder aber nicht nummerieren, da Ziffern ja tabu sind.
- Ihr dürft Sachen durchstreichen. Wenn ihr z.B. eine Eiche zeichnen sollt, dürft ihr eine daneben stehende Birke durchstreichen.
- Ihr dürft mathematische oder graphische Symbole verwenden, solange diese Symbole für die Zeichnung wichtig sind und nicht die Position des Begriffs auf den Themenkarten verraten. So ist z.B. ein Kreuz auf einem Krankenhaus oder eine Sprechblase (ohne Text) erlaubt. Ihr dürft Symbole wie € oder \$ verwenden, die aus Buchstaben abgeleitet sind, aber keine Symbole oder Abkürzungen, die Buchstaben verwenden (wie z.B. „cm“ für Zentimeter).
- Ihr dürft die einzelnen Wörter eines zusammengesetzten Begriffs zeichnen, z.B. Hund und Hütte statt Hundehütte.

## DAS RICHTIGE WORT ZEICHNEN

Ihr müsst den Begriff zeichnen, den eure beiden schwarzen Kärtchen bestimmen. Wenn ihr z.B. den Begriff  5 erhaltet, dürft ihr nicht stattdessen  5 zeichnen.

Wenn ein Spieler offensichtlich einen **falschen Begriff zeichnet**, entweder absichtlich oder weil er aus Versehen die falsche Themenkarte gelesen hat, wird die Zeichnung so gewertet, als wenn niemand einen Tipp dafür abgegeben hat. Dieser Spieler gibt alle Tippkärtchen an die Mitspieler zurück. Die Tippkärtchen werden nicht in die Tischmitte gelegt und zählen nicht bei der Bestimmung des schwarzen Schafs mit. Der Spieler behält alle seine Wertungsplättchen und bekommt für diese Minuspunkte.

Diese Regel wird nur angewendet, wenn der Spieler offensichtlich etwas falsch gezeichnet hat. Wenn der Spieler korrekterweise einen Bus zeichnet und ein Mitspieler die Zeichnung aber für eine Dose hält, gilt der Tipp trotzdem als korrekt, wenn beide Begriffe zufällig die gleiche Ziffer haben.

## THEMENKARTEN MIT UNBEKANNTEN BEGRIFFEN AUSTAUSCHEN

Pictomania ist kein Wissensquiz. Die Begriffe auf den verwendeten Themenkarten sollten von allen Spielern verstanden werden. Jede Gruppe ist anders, so dass manchmal Begriffe für die einen sehr einfach und für die anderen viel zu esoterisch sind. Folgt einfach diesen Regeln bei der Auswahl der Themenkarten:

**Nachdem** die 6 Themenkarten in die Kartenhalter gestellt wurden und **bevor** die Spieler erfahren, welchen Begriff sie zeichnen sollen, schaut ihr gemeinsam für 5 bis 10 Sekunden alle Karten an. Wenn ein Spieler eine Themenkarte mit

einem unbekanntem Begriff entdeckt, darf er diese Karte austauschen. Solange ihr keine anderen Regeln vereinbart, darf **jeder Spieler pro Partie nur 1 Karte** austauschen. Zu Beginn einer Runde können auf diese Weise mehrere Karten ausgetauscht werden, wenn mehrere Spieler diese Möglichkeit nutzen.

Diese Regel sollte nicht dafür verwendet werden, um Begriffe auszutauschen, die vielleicht schwer zu zeichnen sind. Es kann doch lustig sein, wenn einer eurer Mitspieler diesen Begriff zugelost bekommt.

## GAR NICHTS ZEICHNEN

Manchmal kann es vorkommen, dass ihr gar keine Idee für eine Zeichnung habt. Entweder kennt ihr den Begriff nicht (auch wenn wir versucht haben, nur allgemein bekannte Begriffe im Spiel zu verwenden), oder ihr findet keinen sinnvollen Ansatz für eure Zeichnung (das kann schon mal bei den richtig schwierigen Themenkarten passieren).

In diesem Fall dürft ihr euer Zeichentableau auch leer lassen. Ihr nehmt in dieser Runde keines der schwarzen Bonusplättchen. Die anderen Spieler geben keine Tipps auf eure Zeichnung ab, so dass ihr in der Wertung alle eure eigenen Wertungsplättchen behaltet und dafür Minuspunkte bekommt.

Auch wenn ihr selber nichts zeichnet, dürft ihr trotzdem Tipps für die Zeichnungen eurer Mitspieler abgeben. Da ihr in diesem Fall nicht durch eure eigene Zeichnung abgelenkt werdet, bekommt ihr vielleicht trotzdem noch genügend Pluspunkte durch die korrekten Tipps.

## VARIANTEN

Für ein leichteres Spiel mit Kindern könnt ihr einfach nur die grünen Themenkarten mit der einfachsten Schwierigkeitsstufe verwenden. Oder ihr macht das Spiel noch einfacher, indem ihr nur 1 Themenkarte für alle Spieler verwendet. Alle Spieler zeichnen dann einen Begriff von dieser Karte. Hierfür gilt:

- Stellt nur 1 Kartenhalter bereit. Es spielt keine Rolle, welchen ihr verwendet.
- Ihr nehmt nur die schwarzen Kärtchen mit den Ziffern. Lasst die Kärtchen mit den Symbolen einfach in der Spielschachtel. Zu Rundenbeginn erhält jeder Spieler ein verdecktes Ziffernkärtchen.
- Ihr stellt nur 1 Themenkarte in den Kartenhalter. Auf Kommando beginnt ihr die Zeichen- und Raterunde. Jeder Spieler zeichnet einen Begriff auf der Themenkarte.
- Alle weiteren Regeln bleiben gleich.

