

Carlo A. Rossi

# Picassissimo

TL 55554 1/16



Ein total verdrehtes Malspiel  
für 3 bis 6 Spieler  
von 8 bis 99 Jahren

**HABA**<sup>®</sup>

FOE  
2016

**P**anik in der kleinen Kunstgalerie in Fälschersheim! Morgen soll die große Ausstellung mit bisher unbekanntem Meisterwerken der berühmten modernen Künstler Paco Picasso, Wasidy Kalninsky und Boy Lichtenberg eröffnet werden. Doch über Nacht sind alle Werke verschwunden! Dabei sind die berühmtesten Kunstkritiker aus dem In- und Ausland schon in der Stadt, um die vielen, bislang noch nie gezeigten Kunstwerke in Augenschein zu nehmen.

Rasch schnappen sich die Museumsmitarbeiter – alles ambitionierte Hobbykünstler – die Tafeln mit den Bildtiteln und malen wild drauf los. Aber nur nicht zu übermütig werden, denn wenn die strengen Kritiker ratlos vor den Bildern stehen, bekommen die Kunstwerke und Künstler keine guten Bewertungen.

Wer bei diesem Spiel die Nase vorn haben will, muss nicht nur gut und schnell malen können, sondern auch beim Raten ein echter Kunstkenner sein. Nur so kannst du der nächste Paco Picassimo werden!

## SPIELINHALT

**6** Sichtschirme mit transparenter, selbstklebender Lasche



**6** abwechselbare Malboards



**18** Länderkarten



**150** Begriffskarten



**6** Punktekarten

**7** Vertauschkarten

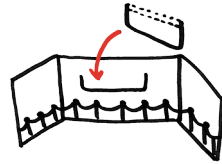
**6** non-permanente Stifte



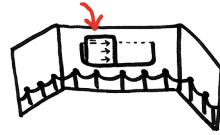
Folgendes Material wird zusätzlich benötigt: Pro Spieler ein Papiertaschentuch, das er als Wischtuch verwenden kann.

## Vor dem ersten Spiel

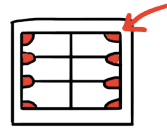
Bevor ihr euch wie große Künstler fühlen dürft, müsst ihr die Sichtschirme vorbereiten. Klebt die transparenten Laschen (mit der Öffnung nach oben) auf die Markierung an den Innenseiten der Sichtschirme.



Steckt eure Länderkarte links in die transparente Lasche.



Brecht aus den Malboards die überschüssigen (hier rot eingezeichneten) Teile aus und werft sie weg:



## SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich einen Sichtschirm, einen Stift, ein Malboard, ein Wischtuch und eine Punktekarte. Auf den Punktekarten könnt ihr mit euren Stiften oben euren Namen eintragen.



Die Punktekarten legt ihr vor eure Sichtschirme, sodass sie jeder sehen kann. Alles andere legt ihr hinter euren Sichtschirmen bereit.

Mischt die 7 Vertauschkarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

Ordnet die Begriffskarten so, dass alle eure Sprache zeigen. Dreht den Stapel um, mischt ihn gut durch und legt ihn mit eurer Sprache nach unten neben die Vertauschkarten.

Überzähliges Spielmaterial könnt ihr zurück in die Schachtel legen.

## Baum oder Marylin? – Leicht? Schwer? Profikünstler?

Bei Picassimo gibt es drei unterschiedliche Schwierigkeitsstufen. Einigt euch vor dem Spiel darauf, auf welcher Stufe ihr spielen wollt:



**Stufe 1:** Hier gibt es einfache Begriffe, die relativ leicht zu malen und zu erkennen sind. Diese Kategorie ist auch am besten für Kinder geeignet.



**Stufe 2:** Hier findet ihr anspruchsvolle Begriffe, die knifflig zu malen und zu erraten sind.



**Stufe 3:** Hier ist euer ganzes Wissen gefragt! In dieser Kategorie gibt es von bekannten Persönlichkeiten über Figuren aus Filmen, Serien oder Filmtiteln bis hin zu berühmten Gebäuden, Orten, Gemälden, Statuen, Buchtiteln und Designklassikern alles, was man malen kann.

## SPIELBLAUF

Gespielt wird über 7 Runden. Jede Runde besteht aus drei Phasen:

### 1. Ran an die Kunst – die Malphase

Reihum zieht jeder eine Begriffskarte vom Stapel, dreht sie geheim um und steckt sie rechts in die Lasche seines Sichtschirmes. Jetzt zeigen die Pfeile eurer Länderkarte auf die Begriffe in eurer Sprache. Die Pfeile zeigen außerdem an, zu welcher Schwierigkeitsstufe die Begriffe gehören.



In jeder Stufe gibt es 2 Begriffe zur Auswahl. Einer steht links, der andere rechts. Jeder darf sich geheim einen der beiden Begriffe (der gewählten Stufe) auf seiner Karte aussuchen.

Auf das Startkommando „An die Stifte, fertig, los!“ beginnt ihr, den von euch ausgewählten Begriff auf euer Malboard zu malen. Alle malen also gleichzeitig, aber jeder etwas anderes.

### Die Regeln der Kunst

Um große Künstler zu werden, müsst ihr ein paar Regeln beachten:

- ◆ Egal, ob ihr euer Malboard im Hoch- oder Querformat benutzt, das HABA-Logo muss immer gut lesbar sein: Das heißt, es darf nicht auf dem Kopf stehen.
- ◆ Das Objekt, das ihr malen sollt, muss sich über alle Teile des Malboards erstrecken. Kein Teil des Malboards darf leer bleiben.
- ◆ Pfeile, Buchstaben und Zahlen sind in eurem Kunstwerk verboten!

Wenn du mit deinem Kunstwerk fertig bist, rufst du laut „Stopp!“ und legst deinen Stift neben deinen Sichtschirm.

Bei 3 und 4 Spielern endet die Malphase, wenn alle bis auf einen „Stopp!“ gerufen haben. Nach einem Countdown, „3 – 2 – 1“, muss dann auch der Letzte seinen Stift beiseitelegen.

Bei 5 und 6 Spielern endet die Malphase, wenn alle bis auf zwei „Stopp!“ gerufen haben. Nach einem Countdown, „3 – 2 – 1“, müssen auch die letzten beiden ihre Stifte beiseitelegen.

### Wichtig:

Wer „Stopp!“ gerufen hat, darf danach nichts mehr ergänzen. Also ruft erst „Stopp!“, wenn ihr wirklich fertig seid.



In der Kunst ist nichts schwerer als das Beenden ...



## 2. Moderne Kunst fabrizieren – die Vertauschphase

Wer zuerst „Stopp!“ gerufen hat, darf die oberste Vertauschkarte vom Stapel für alle sichtbar aufdecken und ankündigen, welche Teile vertauscht werden. Jeder Künstler vertauscht jetzt hinter seinem Sichtschirm die entsprechenden Teile seines Malboards so, wie es auf der Vertauschkarte angegeben ist.

### **Tipp:**

Seid vorsichtig beim Vertauschen der entsprechenden Teile, damit nicht aus Versehen etwas von eurem Kunstwerk weggewischt wird.



Davon kann ich ein Lied singen!

## 3. Große Kunst bewerten – die Kritikerphase:

Wer zuerst „Stopp!“ gerufen hat, darf sich als Erster mit seinem Bild den Kritikern stellen. Drehe dazu dein Bild so, dass es die anderen Mitspieler gleich richtig herum sehen. Dann hebst du deinen Sichtschirm hoch und schiebst das Bild etwas in die Tischmitte.



Die anderen Mitspieler sind die Kritiker. Sie versuchen, den gemalten Begriff zu erkennen. Wer denkt, dass er den Begriff erraten hat, darf ihn rufen. War dieser Tipp ...

### **... falsch?**

Dann wird weiter geraten. Wer falsch getippt hat, darf trotzdem weiter mitraten.

### **... richtig?**

Sobald jemand den richtigen Begriff gerufen hat, bestätigt ihn der Künstler. Sowohl der Künstler als auch der, der zuerst den richtigen Begriff erkannt hat, bekommen 3 Punkte. Die Punkte werden sofort auf den Punktekarten durch Ankreuzen der Zahlen markiert.

Rufen zwei oder mehr Mitspieler den gesuchten Begriff gleichzeitig, erhält jeder von ihnen drei Punkte. Der Künstler natürlich auch. Synonyme zum gesuchten Begriff (z.B. Streichholz statt Zündholz) gelten als richtig.

### **Tipp:**

Wenn ihr euch beim Erraten des Begriffs schwer tut, könnt ihr auch einen Blick auf die Vertauschkarte werfen. Vielleicht könnt ihr das Gemälde im Kopf richtig zusammensetzen.

Wenn kein Kritiker den gesuchten Begriff errät, ist das Bild als „großes modernes Kunstwerk“ durchgefallen. Der Künstler muss jetzt die Vertauschphase rückgängig machen und die Teile des Malboards wieder richtig sortieren. Währenddessen dürfen die Kritiker weiterraten. Errät ein Kritiker den gesuchten Begriff doch noch, erhält er 1 Punkt (egal, wie weit das Kunstwerk schon wieder richtig getauscht wurde). Auch der Künstler bekommt jetzt für sein „kleines Kunstwerk“ nur noch 1 Punkt. Kritiker und Künstler kreuzen ihre Punkte auf ihren Punktekarten an.

Wenn kein Kritiker den Begriff errät, gehen alle leer aus: Es werden keine Punkte verteilt.

**Tipp:**

Wenn ihr auf der 3. Schwierigkeitsstufe spielt, könnt ihr euch vor dem Spiel einigen, ob kleine Tipps (zum Beispiel, ob es sich um einen Filmtitel oder einen Schauspieler handelt) erlaubt sind.

So muss sich nun reihum jedes Kunstwerk den Kritikern stellen.

Dann beginnt die nächste Runde. Legt eure Malboards wieder hinter eure Sichtschirme und wischt sie mit den Wischtüchern ab. Legt die Begriffskarten aus euren Sichtschirmen beiseite und zieht reihum je eine neue Begriffskarte.

**Tipp:**

Wenn du über 50 bzw. 100 Punkte kommst, dann male den Kringel mit der 50 bzw. mit der 100 auf deiner Punktekarte aus und wische mit dem Tuch die bisher gemachten Kreuze weg. Du beginnst nun wieder bei 1 mit dem Ankreuzen, zählst am Ende aber 50 bzw. 100 dazu.



## SPIELE NDE

Sobald ihr die letzte Vertauschkarte aufgedeckt habt, neigt sich das Spiel dem Ende zu. Spielt noch die letzte Vertausch- und Kritikerphase und vergleicht dann die Punkte auf euren Punktekarten. Wer die meisten Punkte hat, ist der größte Künstler und hat das Zeug zum nächsten Paco Picassimo! Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner. Ihr seid die kommenden Stars am Kunsthimmel!

**Tipp:**

Bevor ihr das Spiel wieder in der Verpackung verstaut, solltet ihr alle Maltafeln und Punktekarten abwischen. Trocknet die Farbe zu lange an, dann lässt sie sich schwerer wieder abwischen.

Autor: Carlo A. Rossi

Illustration: Christian Fiore

Redaktion: Miriam Koser

studiogiochi

© HABA-Spiele Bad Rodach 2016, Art.-Nr. 302399

## KURZANLEITUNG

### SPIELZIEL

Toll malen, gut raten und die meisten Punkte sammeln!

### SPIELVORBEREITUNG

- ◆ Vertauschkarten verdeckt mischen, als Stapel bereitlegen
- ◆ Begriffskarten sortieren (= alle zeigen eigene Sprache); Stapel umdrehen, mischen, bereitlegen
- ◆ Jeder bekommt:
  - 1 Sichtschirm (mit Länderkarte)
  - 1 Stift, 1 Malboard und 1 Papiertaschentuch als Wischtuch, alles hinter Sichtschirm legen
  - 1 Punktekarte (Name eintragen und vor Sichtschirm legen)

### SPIELABLAUF

- ◆ Bevor es losgeht auf Schwierigkeitsstufe einigen
- ◆ Spiel geht über 7 Runden. Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

#### 1. Malphase

- ◆ Alle spielen gleichzeitig: Begriffskarte ziehen, geheim umdrehen, in Lasche im Sichtschirm stecken, Begriff auswählen. Auf Startkommando Begriff auf Malboard malen. Regeln: HABA-Logo nicht über Kopf / über alle Teile malen / ohne Pfeile, Buchstaben, Zahlen
- ◆ Fertig? „Stopp!“ rufen
  - Bei 3/4 Spielern: alle bis auf einen fertig? Countdown „3 – 2 – 1“: Ende der Malphase
  - Bei 5/6 Spielern: alle bis auf zwei fertig? Countdown „3 – 2 – 1“: Ende der Malphase

#### 2. Vertauschphase

- ◆ Vertauschkarte aufdecken
- ◆ Alle gleichzeitig hinter Sichtschirm: Teile der Malboards entsprechend vertauschen

#### 3. Kritikerphase

- ◆ Reihum, nacheinander: Sichtschirm hochheben und Kunstwerk in Tischmitte schieben; alle Mitspieler raten gleichzeitig.
  - ◆ Erraten? +3 Punkte und +3 Punkte für Künstler
  - ◆ Alle ratlos? Teile des Malboards zurücktauschen. Erraten? +1 Punkt und +1 Punkt für Künstler
  - ◆ Immer noch alle ratlos? keine Punkte
- Alle Malboards sauber wischen, benutzte Begriffskarten beiseitelegen, neue Runde beginnen

### SPIELEND

Stapel Vertauschkarten leer? Letzte Vertausch- und Kritikerphase spielen, dann = Spielende; meiste Punkte = Sieger

Gespielt am:  
Date:

Mitspieler:  
Players:

Siegpunkte:  
Victory points:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





Gespielt am:  
Date:

Mitspieler:  
Players:

Siegpunkte:  
Victory points:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

