

# Pictomania



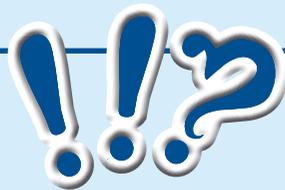
EIN CLEVERES SPIEL FÜR 3-6 PICTOMANEN AB 9 JAHREN VON VLAADA CHVÁTIL

## SPIELIDEE

In *Pictomania* zeichnet ihr Begriffe, die euch geheim zugelost werden. Zudem erratet ihr die Begriffe eurer Mitspieler, und das alles gleichzeitig! Mit Hilfe von Tippkärtchen gebt ihr eure Tipps geheim ab. Für richtige Tipps erhaltet ihr Punkte. Je schneller ihr eure eigene Zeichnung beendet und eure Tipps abgibt, um so mehr Bonuspunkte könnt ihr sammeln. Wer nach 5 Runden die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

## SPIELMATERIAL

- 6 Zeichentafeln
- 30 Wertungsplättchen (je 5 in 6 Spielerfarben)
- 5 Bonusplättchen (schwarz)
- 6 Stifte, abwischbar
- 6 kleine Schwämme
- 2 Kartenhalter
- 6 Aufkleber
- 42 Tippkärtchen (je 7 in 6 Spielerfarben)
- 6 Symbolkärtchen (schwarz)
- 7 Zahlenkärtchen (schwarz)
- 99 Themenkarten (beidseitig) in 4 Schwierigkeitsstufen



## SCHNELLEINSTIEG

Hallo, mein Name ist **Picto!** Wollt ihr schnell mit dem Spiel beginnen, ohne erst alle Regeln zu lesen? Dann folgt einfach meinen Kommentaren für einen schnellen Einstieg und überspringt die übrigen Passagen.

Bei Fragen oder Unklarheiten während des Spiels könnt ihr dann mehr Details im übrigen Text nachlesen. Ich rate euch jedoch, die **gesamte** Anleitung zu lesen, bevor ihr später eure zweite Partie *Pictomania* spielt.

**Hinweis:** Wollt ihr *Pictomania* nicht über den Schnelleinstieg erlernen, dann lest bitte die gesamte Anleitung, also sowohl die Kommentare von Picto als auch den übrigen Text.



## SPIELVORBEREITUNG

Wählt eine **Farbe** und nehmt euch in dieser Farbe **1 Zeichentafel**, **7 Tippkärtchen** sowie **Wertungsplättchen** je nach Anzahl der Spieler:

- 3 Spieler:
- 4 Spieler:
- 5 Spieler:
- 6 Spieler:

Nehmt euch zudem **1 Stift** und **1 Schwamm**. Stellt beide **Kartenhalter** so auf, dass alle Spieler darauf gestellte Karten jederzeit gut sehen können. Legt alle **Themenkarten** in 4 Stapeln nach Farben sortiert zur Seite sowie je einen Stapel mit den schwarzen **Zahlenkärtchen** und **Symbolkärtchen**. Legt **Bonusplättchen** in die Tischmitte je nach Anzahl der Spieler:

- 3 Spieler:
- 4 Spieler:
- 5 Spieler:
- 6 Spieler:

Bei weniger als 6 Spielern legt ihr alle ungenutzten Zeichentafeln, Plättchen, Kärtchen etc. zurück in die Schachtel. Sie werden nicht benötigt.

# SPIELABLAUF

Ein Spiel läuft über 5 Runden. Jede Runde ist in 3 Phasen unterteilt, die nacheinander durchlaufen werden:

- 1 Vorbereitung
- 2 Zeichnen und Raten
- 3 Punktwertung

## 1 VORBEREITUNG



Mischt die beiden Stapel mit den **Zahlenkarten** und **Symbolkarten** getrennt und gebt jedem Spieler je **1 Kärtchen** von beiden Stapeln. Legt diese Kärtchen **verdeckt** vor euch ab, ihr dürft sie noch **nicht anschauen!** Entscheidet gemeinsam, welche **Schwierigkeitsstufe** ihr spielen wollt. In der 1. Runde empfehlen wir euch die **grünen** Karten, denn diese sind am **einfachsten**. Nehmt die obersten **6 Themenkarten** der gewählten Schwierigkeit und stellt sie auf die **Kartenhalter**.

Wählt zufällig aus, welche Kartenseiten ihr verwendet. Nur die **Vorderseite** zählt für diese Runde, die Rückseite könnt ihr ignorieren. Jede Karte enthält **7 Begriffe**. Auch wenn dort Halbsätze, Titel etc. stehen, verwenden wir in dieser Anleitung immer das Wort **Begriffe**.

In den folgenden Runden könnt ihr jedes Mal frei wählen, welche Schwierigkeitsstufe ihr spielen möchtet. Jede Schwierigkeitsstufe hat eine eigene Farbe:

	Grün	Einfach
	Orange	Etwas knifflig
	Blau	Schwierig
	Lila	Sehr schwierig

## 2 ZEICHNEN UND RATEN

### Zeichnen

Schaut euch zunächst für kurze Zeit alle Begriffe an, um einen Überblick zu bekommen. Wichtig: Diskutiert zu diesem Zeitpunkt **nicht** über die Begriffe!

Ein Spieler gibt ein **Startkommando**. Nun schaut ihr alle gleichzeitig eure **Zahlenkarten** und **Symbolkarten** an. Sie geben jedem Spieler vor, welchen Begriff er zeichnen soll. Lege deine beiden Kärtchen **verdeckt** oberhalb deiner Tafel ab. Sie sind die Basis deines **Tippstapels**. Dann beginnt ihr zu **zeichnen**. Ihr dürft nicht schreiben, sprechen oder auf andere Weise versuchen, euren Begriff zu vermitteln. **Weitere Zeichenregeln** findet ihr am Ende dieser Anleitung.

Etwas genauer: Dein Symbolkärtchen zeigt die Themenkarte, dein Zahlenkärtchen die Nummer des Begriffs auf der Themenkarte, den du zeichnen sollst. Beispiel: Du hast das Symbol und die Zahl 5 erhalten. Du musst den 5. Begriff der Themenkarte zeichnen, die auf dem Kartenhalter durch das Symbol gekennzeichnet ist.

Alle Begriffe einer Themenkarte ähneln sich auf gewisse Weise. Deshalb lies am besten immer **alle** Begriffe deiner Karte durch. Damit dein Begriff eindeutig erkannt wird, sollte sich deine Zeichnung möglichst von den anderen 6 Begriffen derselben Karte unterscheiden.

### Raten



**Gleichzeitig** erratet ihr auch die Begriffe eurer Mitspieler und gebt Tipps ab. Lege dazu deine **Tippkärtchen** mit den jeweiligen Nummern der geratenen Begriffe **verdeckt** auf die **Tippstapel** deiner Mitspieler.

Auf deinen Tippkärtchen stehen nur Zahlen, denn für die Abgabe deiner Tipps ist nur die Zahl eines Begriffs wichtig, nicht das Symbol. Beispiel: Du glaubst, dass Christine den Begriff 3 (Fahrrad) zeichnet. Lege dein Tippkärtchen mit der 3 verdeckt auf Christines Tippstapel.

Hinweis: Wenn Christine in Wirklichkeit eine Brille ( 3) zeichnet, ist dein Tipp auf das Fahrrad ( 3) trotzdem richtig, da beide Begriffe zufällig dieselbe Zahl haben.

Lege alle Tippkärtchen immer **oben** auf die zuletzt gelegte Karte eines Tippstapels. In jedem Tippstapel liegen unten die Zahlen- und Symbolkärtchen des betreffenden Spielers. Wer zuerst seinen Tipp bei diesem Spieler abgibt, legt sein Tippkärtchen verdeckt auf diese beiden Kärtchen. Der zweite legt sein Tippkärtchen dann auf das Kärtchen des ersten Spielers etc.

Du darfst Tipps abgeben, wenn deine eigene Zeichnung noch nicht fertig ist. Wenn du glaubst, für deinen Begriff längere Zeit zeichnen zu müssen, ist es manchmal besser, zwischendurch das Zeichnen zu unterbrechen und sich auf das Raten zu konzentrieren. Du kannst dann später weiterzeichnen.



Auf jeden Tippstapel darfst du **höchstens 1 Tippkärtchen** legen. Gelegte Tippkärtchen darfst du **nicht** mehr zurücknehmen oder austauschen.

Beispiel: Kurze Zeit, nachdem du deinen Tipp auf 3 (Fahrrad) bei Christine abgegeben hat, glaubst du zu erkennen, dass Christine in Wirklichkeit den Begriff 7 (Motorrad) zeichnet. Du darfst deinen Tipp nicht mehr ändern und dein Tippkärtchen mit der 7 nicht bei Christine ablegen. Zudem fehlt dir das Tippkärtchen mit der 3. Das ist schade, weil du etwas später glaubst, dass Karsten den Begriff 3 zeichnet.

### Aussteigen



Jeder Spieler kann frei entscheiden, wann er aufhören möchte mit Zeichnen und Raten. Wenn du aufhörst, nimmst du dir das **Bonusplättchen** mit den **meisten Sternen**, das noch in der Mitte liegt, und legst es vor dir ab. Nun darfst du keinen Tipp mehr abgeben und keine Änderung mehr an deiner Zeichnung vornehmen.

Deine Mitspieler, die noch nicht ausgestiegen sind, dürfen weiterhin Tipps auf deinen Begriff abgeben, auch wenn du ausgestiegen bist. Es ist erlaubt auszusteigen, ohne Tipps für alle Mitspieler abgegeben zu haben. So kannst du vielleicht ein wertvolleres Bonusplättchen erhalten.

## Ende der Phase



Wer das **letzte Bonusplättchen** aus der Mitte nimmt, sagt laut „Stopp“. Der letzte Spieler muss **sofort** mit Zeichnen und Raten aufhören. Er erhält kein Bonusplättchen. Nun kommt es zur **Punktwertung**.

Ihr müsst kein Bonusplättchen nehmen! Es kann vorkommen, dass ein oder mehrere Spieler kein Bonusplättchen nehmen möchten, weil sie befürchten, dadurch Minuspunkte zu erhalten (siehe Punktwertung). In diesem Fall bleiben ein oder mehrere Bonusplättchen in der Mitte liegen und die Runde endet, sobald alle Spieler ihre Tipps abgegeben haben.

## 3 PUNKTWERTUNG

### Wertungsplättchen verteilen



Nun vergebt ihr **nacheinander** Punkte für die Tipps eurer Mitspieler. Es ist egal, wer anfängt, solange es einer nach dem anderen macht.

Drehe deinen **Tippstapel** um, aber verändere dabei die **Reihenfolge** der Kärtchen **nicht!**

Oben liegen nun die beiden schwarzen Kärtchen, die deinen Begriff vorgegeben haben. Darunter folgen die Tipps deiner Mitspieler in der Reihenfolge ihrer Abgabe, also der erste Tipp oben und der letzte Tipp unten.



Zeige deinen Mitspielern dein **Symbol- und Zahlenkärtchen** und prüfe, ob du den richtigen Begriff gezeichnet hast.

Falls du **offensichtlich** einen falschen Begriff gezeichnet hast (und nur dann!), wird deine Zeichnung so gewertet, als hätte niemand einen Tipp dafür abgegeben! Gib alle Tippkärtchen an deine Mitspieler zurück. Du vergibst **keine** Wertungsplättchen, und für dein Bonusplättchen kannst du keine Pluspunkte erhalten, aber immer noch Minuspunkte (siehe Punktwertung). Diese Regel wird nur angewendet, wenn der Begriff wirklich offensichtlich falsch ist!



Als Nächstes überprüfst du **der Reihe nach** (vom ersten bis zum letzten Kärtchen deines Tippstapels) die Richtigkeit aller Tipps deiner Mitspieler auf deinen Begriff:

**Richtig:** Zeigt ein Tippkärtchen **dieselbe Zahl** wie dein Zahlenkärtchen, ist der Tipp **richtig**. Gib dein **wertvollstes Wertungsplättchen**, das du noch hast, zusammen mit dem Tippkärtchen zurück an den Besitzer des Kärtchens.

**Falsch:** Zeigt ein Tippkärtchen eine **andere Zahl** als dein Zahlenkärtchen, ist der Tipp **falsch**. Du gibst **kein Wertungsplättchen** ab. Das Tippkärtchen gibst du **nicht** dem Besitzer zurück, sondern legst es in die **Tischmitte**.

Macht so weiter, bis jeder Spieler seinen Tippstapel ausgewertet hat.

Auf diese Weise geht ihr alle Tippkärtchen durch und verteilt Wertungsplättchen. Der **erste Spieler**, der deinen Begriff richtig erraten hat, bekommt also dein **wertvollstes** Wertungsplättchen, der **zweite Spieler** erhält dein **zweitwertvollstes** Plättchen usw. Ist dein Tippstapel fertig ausgewertet, hast du so viele Wertungsplättchen übrig, wie Spieler deinen Begriff falsch oder gar nicht geraten haben. Hat niemand deinen Begriff richtig getippt, hast du also noch alle deine Wertungsplättchen.

## Punkte ermitteln



**Pluspunkte:** Alle Wertungsplättchen, die du von anderen Spielern für deine richtigen Tipps erhalten hast, bringen dir Pluspunkte. Pro **Stern** erhältst du **je 1 Pluspunkt**.

**Minuspunkte:** Alle eigenen Wertungsplättchen, die du noch vor dir hast, bringen dir Minuspunkte. Pro **Stern** erhältst du **je 1 Minuspunkt**.

Errät ein Mitspieler deine Zeichnung, ist das gut für euch beide. Er erhält Pluspunkte für dein Wertungsplättchen, und du bekommst keine Minuspunkte dafür. Gibst du deine Tipps etwas schneller als deine Mitspieler ab und rätst dabei richtig, erhältst du die wertvolleren Wertungsplättchen und somit mehr Punkte.

## Bonusplättchen werten



Überprüft anhand der Anzahl der **Tippkärtchen** in der **Tischmitte**, wer die meisten **falschen** Tipps abgegeben hat. Dieser Spieler ist in dieser Runde das **schwarze Schaf**.

Sein **Bonusplättchen** (sofern er eins genommen hatte) bringt ihm **Minuspunkte** ein, und zwar **pro Stern je 1 Minuspunkt**. Haben **mehrere** Spieler die meisten falschen Tipps abgegeben, gibt es in dieser Runde **kein** schwarzes Schaf.

Bist du **nicht** das schwarze Schaf, gilt: Dein **Bonusplättchen** bringt dir **Pluspunkte** ein, wenn mindestens 1 Mitspieler deine Zeichnung richtig getippt hat, und zwar **pro Stern je 1 Pluspunkt**. Hat **niemand** deine Zeichnung richtig getippt, gibt es **keine Punkte** für dein Bonusplättchen.

Beendest du die Runde schneller als deine Mitspieler, erhältst du ein wertvolleres Bonusplättchen. Aber nur, wenn wenigstens 1 Mitspieler deine Zeichnung erkennt, bekommst du auch Punkte dafür. Rätst du zu oft falsch und wirst das schwarze Schaf, bekommst du sogar Minuspunkte. Deshalb kann es manchmal sinnvoller sein, sich kein Bonusplättchen zu nehmen.



Ermittle deine **Gesamtpunktzahl** für diese Runde (Pluspunkte, Minuspunkte, Bonusplättchen) und notiere sie im entsprechenden Feld auf deiner **Tafel**.

## ENDE DER RUNDE



Wischt eure Zeichnungen mit den **Schwämmen** vorsichtig ab und achtet darauf, nicht versehentlich eure Punkte wegzuwischen. Habt ihr weniger als 5 Runden gespielt, bereitet ihr die nächste Runde vor, wie zu Spielbeginn.

Etwas ausführlicher:

- Legt alle **Wertungsplättchen** eurer Mitspieler und alle **Bonusplättchen** in die Mitte.
- Nehmt euch alle **Wertungsplättchen** und **Tippkärtchen** eurer **Farbe** aus der Mitte zurück.
- Sammelt alle schwarzen **Zahlen- und Symbolkärtchen** wieder ein und bildet daraus wie zu Spielbeginn 2 Stapel.
- Nehmt die 6 **Themenkarten** aus den Kartenhaltern und legt sie in die Schachtel.
- Danach beginnt ihr die nächste Runde wieder mit Phase 1: Vorbereitung.

## SPIELENDE



Nach **5 Runden** endet das Spiel. Addiert die Punkte aus den 5 Runden und schreibt das Gesamtergebnis groß auf eure Tafel. Wer die **meisten Punkte** hat, **gewinnt** das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## WEITERE ZEICHENREGELN

Zur Vermeidung von Diskussionen gibt es einige Regeln für das Zeichnen. Die wichtigste Regel ist hierbei, dass ihr **keinerlei Buchstaben und Ziffern** verwenden dürft. Die übrigen Regeln werdet ihr vermutlich automatisch beachten, sie sind nur für bestimmte Fälle erforderlich. Wichtig ist vor allem, dass euch *Pictomania* Spaß macht. Entscheidet deshalb in Streitfällen immer gemeinsam, wie streng ihr welche Regeln auslegt.

### ERLAUBTES

#### Wegwischen

Während einer Runde darfst du deine Zeichnung oder Teile davon wieder wegwischen, wenn du etwas ändern willst. Allerdings darfst du deine Zeichnung nicht „animieren“. Deine Mitspieler sollen die Zeichnung ohne Aktivität erraten können.

#### Umgebung des Begriffs

Die Umgebung deines Begriffs darfst du zeichnen. Zum Beispiel kannst du zum Begriff *Tennisball* auch Tennisspieler oder Tennisschläger zeichnen.

#### Pfeile

Mit Pfeilen darfst du bestimmte Aspekte deiner Zeichnung hervorheben. Zum Beispiel darfst du bei der Zeichnung eines Tennisspielers einen Pfeil in Richtung Tennisball zeichnen. Auch eine Reihenfolge in deiner Zeichnung darfst du mit Pfeilen darstellen, zum Beispiel einen Pfeil von einem Baby zu einem Greis, um das *Altern* darzustellen. (Allerdings darfst du diese Reihenfolge nicht nummerieren, denn Zahlen sind tabu.)

#### Durchstreichen

Du darfst Sachen durchstreichen, zum Beispiel eine Birke, um eine daneben stehende Eiche hervorzuheben.

#### Symbole

Mathematische oder graphische Symbole sind erlaubt, solange diese Symbole wichtig für die Zeichnung sind und nichts über die Position des Begriffs auf den Themenkarten verraten. So ist zum Beispiel ein Kreuz auf einem Krankenhaus erlaubt oder eine Sprechblase (ohne Text). Du darfst Symbole wie € oder \$ verwenden, die aus Buchstaben abgeleitet sind, aber keine Symbole oder Abkürzungen, die Buchstaben enthalten, wie zum Beispiel cm für Zentimeter.

#### Zusammengesetzte Begriffe

Einzelne Wörter eines zusammengesetzten Begriffs darfst du einzeln zeichnen, zum Beispiel einen Hund und eine Hütte für den Begriff *Hundehütte*.

#### Gar nichts zeichnen

Es ist erlaubt, gar nichts zu zeichnen, wenn dir mal nichts einfällt. In diesem Fall nimmst du kein Bonusplättchen, darfst aber trotzdem Tipps auf die Zeichnungen deiner Mitspieler abgeben. Ansonsten gelten dieselben Regeln wie für den Fall, dass du einen falschen Begriff zeichnest.

### VERBOTENES

Falls du eines der folgenden Verbote missachtest, wird deine Zeichnung so gewertet, als hätte niemand einen Tipp dafür abgegeben! Gib alle Tippkärtchen an deine Mitspieler zurück. Du vergibst keine Wertungsplättchen, und für deine Bonusplättchen kannst du keine Pluspunkte erhalten, aber immer noch Minuspunkte. Unabhängig davon kannst du aber weiterhin Pluspunkte bekommen, wenn du richtige Tipps auf die Zeichnungen deiner Mitspieler abgeben hast.

#### Buchstaben, Ziffern, Schriftzeichen

Buchstaben und Ziffern sind nicht erlaubt, auch keine andere Schrift (griechische Buchstaben, Morsecode etc.). Allerdings darfst du Schlangenlinien oder Kritzeleien verwenden, um Text darzustellen, zum Beispiel wenn du ein Buch zeichnest und eine einzelne Seite sichtbar ist.

#### Kommentare

Bemerkungen zu deinen Begriffen („Ich kann keine Tiere zeichnen“) oder Zeichnungen („Das sollte eigentlich runder werden“) sind nicht erlaubt, auch keine Hinweise („Das habt ihr alle zu Hause stehen“).

#### Geräusche und Gesten

Geräusche (z. B. das Summen einer Melodie) oder Gesten (z. B. eine pantomimische Darstellung) sind verboten.

#### Platzhalter

Du sollst den Begriff darstellen, nicht das Wort, das den Begriff bezeichnet. Du darfst keine Striche als Platzhalter für einzelne Buchstaben oder Wortteile des Begriffs verwenden. Die Zeichnung soll unabhängig von der Sprache sein, sodass sie jeder erraten kann, egal welche Sprache er spricht.

#### Bezug auf die Themenkarte

Du darfst in deiner Zeichnung weder die Position des Begriffs auf der Themenkarte noch die Position der Themenkarte im Kartenhalter zeigen. Auch die Symbole der Themenkarten darfst du nicht verwenden.

#### Verweise auf die Umgebung der Spieler

Deine Zeichnung darf nicht auf Gegenstände oder Personen im Raum verweisen. Es darf also zum Beispiel kein Pfeil auf einen Mitspieler oder ein Glas weisen. Die Mitspieler sollen den Begriff unabhängig von der Umgebung erraten können.

#### Ein anderer Begriff

Du darfst keinen Begriff einer anderen Themenkarte zeichnen.

## SONSTIGES

*Pictomania* ist kein Wissensquiz. Alle Spieler sollen die Begriffe auf den Themenkarten verstehen können. Für manche Gruppen mögen manche Begriffe einfach sein, die für andere Gruppen schwierig sind. Folgt bei der Auswahl der Themenkarten am besten den folgenden Regeln:

Nachdem ihr die 6 Themenkarten in die Kartenhalter gestellt habt, aber bevor ihr eure Begriffe erfahrt, schaut ihr gemeinsam 5-10 Sekunden alle Karten an. Entdeckt jemand eine Karte mit einem unbekanntem Begriff, darf er diese Karte austauschen. Solange ihr nichts anderes vereinbart, darf jeder Spieler im gesamten Spiel nur 1 Karte austauschen.

Ihr solltet diese Regel nicht verwenden, um Begriffe auszutauschen, die schwierig zu zeichnen sind. Es kann doch lustig sein, wenn eure Mitspieler einen solchen Begriff zugelost bekommen!

## VARIANTE

Für ein leichteres Spiel mit Kindern spielt ihr am besten nur mit den grünen Karten. Besonders einfach wird *Pictomania*, wenn ihr nur 1 Themenkarte für alle Spieler verwendet! Es gilt:

- Stellt nur 1 Kartenhalter auf, egal welchen.
- Verteilt nur Zahlenkärtchen, keine Symbolkärtchen.
- Stellt nur 1 Themenkarte in den Kartenhalter.
- Jeder Spieler zeichnet einen Begriff von dieser Themenkarte.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

## IMPRESSUM

**Autor:** Vlaada Chvátíl

**Illustration:** Andreas Resch

**Grafikdesign:** Andreas Resch, Filip Murmak,  
Hans-Georg Schneider

**Redaktion:** Henning Kröpke

**Anleitung:** Thygra Spiele-Agentur ([www.thygra.de](http://www.thygra.de))

**Dank an:** Petr Murmak, dilli, Paul Grogan, Tomáš, Vyrlick, Alenka, Hanička, Brno Brettspielclub, Paluba Brettspielclub, Bedna Club und Stefan Malz.  
**Spieltester:** Vít Vodička, Petr Šabata, Zuzka Šabatová, David Korejtko, Hanka Korejtková, Juraj Sulík, Marián Gablovský, Falco, Ondra Mysliveček, Glee, Radim Křivánek, Monika Křivánková, Filip Murmak, František Horálek, Miloš Procházka.

Pegasus Spiele GmbH,  
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,  
unter der Lizenz von Czech Games Edition.  
Copyright (c) 2012 Pegasus Spiele GmbH.  
Alle Rechte vorbehalten.  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



Pegasus Spiele