

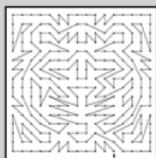
# KRITZELN

Ein kniffliges Zeichenspiel von Bernd Beckers für 1 bis 4 Spieler ab 8 Jahren.

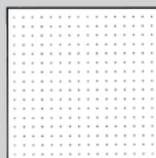
## INHALT



4 STIFTE



1 MOTIVBLOCK



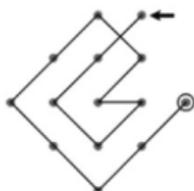
1 RASTERBLOCK

## SPIELIDEE

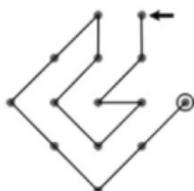
Kritzeln ist ein ebenso spannendes wie entspannendes Konzentrationsspiel. Mit einem Strich gilt es, sich geschickt durch ein Raster zu zeichnen und dabei ein Bildmotiv nachzumalen. Striche dürfen durchaus etwas krakelig sein. Wichtiger ist es, die richtigen Punkte miteinander zu verbinden, dabei keinen Punkt auszulassen und Überschneidungen zu vermeiden.



falsch



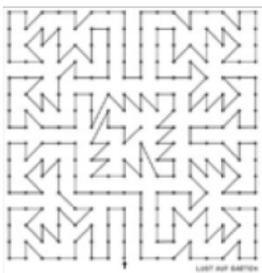
falsch



richtig



Jedes Motiv ist eine Ein-Linien-Zeichnung, die mit dem Punkt, auf den der Pfeil zeigt, beginnt. Wer zuerst das Motiv vollständig und korrekt nachgezeichnet hat, gewinnt!



Motiv mit Raster



Motiv ohne Raster

## SPIELRUNDEN

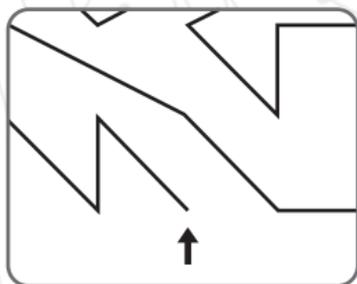
Ein Spiel besteht aus mehreren Runden, deren Anzahl sich nach der Zahl der Spieler richtet (2 Spieler = 2 Runden, 3 Spieler = 3 Runden, 4 Spieler = 4 Runden).

## SPIELVORBEREITUNG

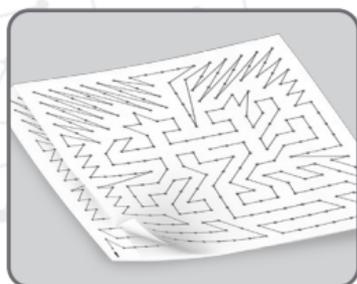
Jeder Spieler erhält ein eigenes Blatt mit einem unterschiedlichen Motiv, ein Blatt mit Raster und einen Stift. Es ist empfehlenswert, wenn alle Spieler entweder ein Motiv mit Raster (also mit hinterlegten Punkten) oder alle Spieler ein Motiv ohne Raster erhalten. **Und schon geht es los!**

## SPIELABLAUF

**1** Alle Spieler spielen gleichzeitig und müssen nun das Motiv auf ihrem leeren Rasterblatt nachzeichnen. Gestartet wird immer am Rand des Rasters. Auf jedem Motiv ist der **Startpunkt mit einem Pfeil** gekennzeichnet. Wer zuerst fertig ist, ruft: „**Stopp!**“ und das Spiel wird unterbrochen.

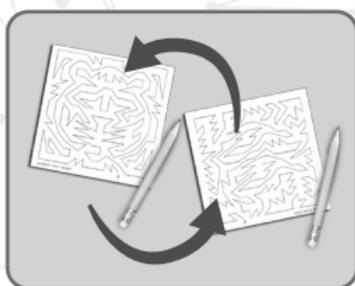


**2** Dieser Spieler legt das Motiv unter seine Zeichnung. Wenn beide Blätter gegen das Licht gehalten werden, kann man schnell erkennen, ob der Spieler alles korrekt gezeichnet hat. Ist alles richtig, hat der Spieler diese Runde gewonnen.



Ist ein Fehler zu sehen, scheidet der Spieler aus dieser Runde aus. Die anderen Spieler zeichnen nun weiter bis ein Spieler sein jeweiliges Motiv korrekt nachgezeichnet hat.

**3** Nun folgt die zweite Runde, bei der die Spieler das Motiv von ihrem Nachbarn zur Rechten sowie ein neues Rasterblatt erhalten. Bei drei Spielern folgt noch eine dritte und bei vier Spielern eine vierte Runde.



Sollte in einer Runde kein Spieler sein Motiv korrekt nachzeichnen, kann die Runde mit den gleichen Motiven wiederholt werden. Falls es dann immer noch keiner schafft, gibt es in dieser Runde keinen Gewinner.

## SPIELLENDE

Nach der vorgegebenen Zahl der Runden, endet das Spiel. Der Gewinner ist der Spieler, der die meisten Motive richtig nachgezeichnet hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

## SOLO-SPIEL

Kritzeln lässt sich auch hervorragend alleine spielen und ist dann vor allem zur Entspannung geeignet. Der Spieler zeichnet die Motive einfach so schön wie möglich auf dem Raster nach. Alternativ kann das Solo-Spiel auch etwas hektischer gespielt werden, indem der Spieler die Zeit stoppt und versucht, sich von Runde zu Runde zu verbessern.

## HINWEISE

- Die Motive mit einem hinterlegten Raster sind leichter zu zeichnen. Für die ersten Spiele empfehlen wir daher, diese einfacheren Motive zu verwenden.
- Als zusätzliche Kontrolle für die 12 Motive ohne Raster befinden sich auf dem Block auch drei Seiten mit denselben Motiven mit unterlegtem Raster.
- Eine Unterlage unter dem Blatt erleichtert das Zeichnen und schützt den Tisch.
- Radieren ist immer erlaubt!
- Auch wenn es sich um Ein-Linien-Zeichnungen handelt, so darf man natürlich jederzeit auch den Stift absetzen und danach wieder weiterzeichnen.

