



GRAFFITI

Alle zeichnen,
einer rät!



JACQUES
ZEIMET

& friends
HUCH!

GRAFFITI

Alle zeichnen,
einer rät!

Ein Zeichenspiel für 3 bis 7 Spieler ab 12 Jahren

Auf die Stifte, fertig, los: Alle zeichnen wie verrückt. Ein Krokodil, eine Träne. Was kann das sein? Na klar: eine Krokodilsträne! Bei Graffiti zeichnen alle gleichzeitig und einer rät, was gemalt wurde! Wer setzt einen Begriff am originellsten um? Wer hat den schönsten Strich? Welches Motiv ist einmalig? Und wer errät, was die Mitspieler gezeichnet haben?

Inhalt

110 Begriffskarten
6 Tafeln
6 Stifte
1 Sanduhr



Vorbereitung

Entscheidet gemeinsam, wie viele Begriffe ihr erraten wollt und ob ihr dafür die leichten (Gelb) oder die schwierigen (Rot) Begriffe nehmt. Entscheidet dann, ob ihr davon mit den Begriffen a) oder b) spielen wollt. Wählt die Anzahl der Begriffe so, dass jeder gleich viele Begriffe erraten darf.

Beispiel: *Spielt ihr zu fünft und einigt euch auf 20 Begriffe, dann muss jeder von euch vier Begriffe erraten.*

Mischt die Begriffskarten und legt sie in die Tischmitte. Haltet die Tafeln, die Stifte und die Sanduhr bereit. Nicht benötigte Tafeln und Stifte kommen in die Schachtel zurück. Zusätzlich benötigt ihr noch ein Stück Papier und einen Kugelschreiber, um die Punkte zu notieren.

Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt. Er ist der Rater der ersten Runde. Die anderen Spieler erhalten jeweils eine Tafel und einen Stift. Der Spieler links vom Rater zieht die oberste Begriffskarte vom Stapel, dreht sie um und liest leise für sich den Begriff. Danach zeigt er den anderen Spielern den Begriff so, dass der Rater nichts mitbekommt. Haben alle außer dem Rater den Begriff gelesen, wird die Karte zur Seite gelegt und die Sanduhr umgedreht. Der Rater schließt die Augen, um nicht zu sehen, was die anderen Spieler zeichnen. Es darf so lange gezeichnet werden, bis die Sanduhr abgelaufen ist. Danach sammelt der Spieler links vom Rater alle Tafeln ein, mischt sie und gibt sie dem Rater. Dieser darf jetzt die Augen wieder öffnen.

Der Rater macht nun Folgendes:

- ▶ **Den Begriff erraten:** Er hat drei Versuche, um den Begriff zu erraten. Errät er den Begriff beim ersten Versuch, bekommt er zwei Punkte. Braucht er zwei oder drei Versuche, um den Begriff zu erraten, erhält er nur einen Punkt. Schafft er es nicht, den Begriff zu erraten, bekommt er keine Punkte.
- ▶ **Die beste Zeichnung wählen:** Er entscheidet, welche Zeichnung ihm am besten gefällt. Das kann beispielsweise die witzigste, schönste, schrägste oder genaueste Zeichnung sein. Hat er sich für eine Zeichnung entschieden, notiert er eine Zwei auf diese Zeichnung. Der Zeichner erhält somit zwei Punkte am Ende der Runde. Er darf sich allerdings noch nicht als Zeichner zu erkennen geben, sondern muss warten, bis der Rater alle Zeichnungen zugeordnet hat.
Tipp: Passt auf, dass ihr nicht schon vorher verrätet, wer was gezeichnet hat!
- ▶ **Die Zeichnungen zuordnen:** Zuletzt versucht der Rater, die Zeichnungen den Spielern richtig zuzuordnen. Für jeden Treffer erhält er einen Punkt. Für jeden Fehler bekommt derjenige Spieler einen Punkt, dessen Zeichnung falsch zugeordnet wurde.

Notiert alle Punkte, die ihr in dieser Runde erhalten habt, auf das Stück Papier. Wischt anschließend die Tafeln mit einem trockenen Tuch sauber. Danach beginnt die nächste Runde und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist Rater der neuen Runde.

Der Rater der neuen Runde gibt seine Tafel und seinen Stift dem Rater der letzten Runde.

Spielende

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler die vereinbarte Zahl an Begriffen geraten hat. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Grenzenlose Fantasie

Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Ihr könnt euch natürlich auch selbst Begriffe ausdenken und diese zeichnen!



Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

© 2013 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

Autor: Jacques Zeimet
Illustration: Annette Nora Kara
Gestaltung: HUCH! & friends

