



# SPIELANLEITUNG SECHS-SEKUNDEN- KRITZELEI



**Das (wahrscheinlich) schnellste Zeichenspiel der Welt**

**ALTER 8+**

**SPIELER 2+**

**MINUTEN 15+**

## ZIEL

Zeichne bis zu ZEHN Dinge in einer Minute. Aber nicht jede Kritzelei ist ein Kunstwerk! Deine Mitspieler müssen erraten, WAS du gezeichnet hast, damit du punkten kannst... und GEWINNST!

## VORBEREITUNG

Wenn du das hier liest, hast du das Kommando. Leg die LÄSSIGEN, KNIFFLIGEN und TOTAL VERZWICKTEN Kartenstapel nebeneinander auf den Tisch. Gib jedem Spieler einen Stift und ein Blatt Papier. Nimm dir ein zweites Blatt, um den Punktstand zu notieren, und ein Handy mit einem Ein-Minuten-Timer. Fertig!

## KLITZEKLEINER BLOCK

In der Schachtel ist ein klitzekleiner Papierblock, den ihr überall hin mitnehmen könnt. Denn kleine Skizzen sind schneller dahingekritzelt! Verwendet mehrere Blätter, wenn ihr mehr braucht – und vergesst nicht, die Rückseiten zu benutzen. Wenn ihr zuhause spielt, könnt ihr natürlich auf allem zeichnen, was euch in die Hände gerät.

## FÜR 3-8 SPIELER

Ein Spiel besteht aus DREI Runden. Wählt einen Schwierigkeitsgrad pro Runde.

Am besten fangt ihr mit LÄSSIG an. Gib jedem Spieler EINE Karte (mit der Schriftseite nach unten) vom entsprechenden Stapel. Schmulen verboten!

Starte den Ein-Minuten-Timer, während du „los“ rufst. Nun guckt sich jeder seine Karte an, auf der eine Kategorie und zehn dazugehörige Dinge aufgelistet sind. Zeichnet so viele der Dinge wie möglich, bis der Timer piept.

Wenn ihr alle zehn Dinge zeichnet, habt ihr nur sechs Sekunden für jede Kritzelei.

Wörter, Buchstaben oder Zahlen sind verboten. Versucht, etwas Platz um jede Skizze zu lassen, damit die anderen ihre Rateversuche aufschreiben können.

Je besser ihr Qualität und Quantität abwägt, umso höher ist eure Punktzahl!

Wenn die Minute vorbei ist, legt eure Stifte hin. Dann schreibt ihr eure Kategorie oben auf die Blätter und gebt sie an den Spieler zu eurer Linken weiter.

Der schreibt nun je EINEN Rateversuch zu jeder Kritzelei vor sich auf. Wenn ihr die Zeit begrenzen wollt, empfehlen wir, den Timer auf zwei Minuten einzustellen.

Wenn alle fertig sind – oder die Zeit vorbei ist – geht reihum, um die Kritzeleien vorzuzeigen und die Rateversuche vorzulesen. Nun verrät der jeweilige Künstler, ob richtig geraten wurde. Für jeden richtigen Rateversuch bekommen der Künstler UND der Ratende je EINEN Punkt. Notiere den Punktstand jedes Spielers.



*Bitte umdrehen*

Fortsetzung

## ZWEITE UND DRITTE RUNDE

Geht wie oben vor und wählt einen Schwierigkeitsgrad, teilt Karten aus und zeichnet. Wenn die Zeit vorbei ist, gebt ihr die Skizzen aus der zweiten Runde an den ÜBERNÄCHSTEN Spieler links von euch weiter. In der dritten Runde gebt ihr sie an den DRITTHEN Spieler links von euch. So bewundert in jeder Runde ein anderer Spieler eure Kunstwerke. Wenn ihr zu dritt spielt, gebt eure Skizzen in der dritten Runde an den Spieler LINKS von euch.

## GEWINNEN

Nach drei Runden GEWINNT der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand bekommen die Rivalen eine Minute, um sich gegenseitig zu porträtieren. Der jüngste Mitspieler unter den anderen wählt den besten Künstler.

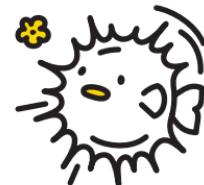
## FÜR ZWEI SPIELER

Ihr spielt nicht gegeneinander, sondern versucht, als Team gegen die Zeit so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Zeichnet gleichzeitig und ratet dann, was der andere gekritzelt hat. Für jeden richtigen Rateversuch bekommt ihr einen Punkt. Addiert nach drei Runden eure Punkte ... und versucht dann, euren Rekord zu brechen! Alternativ könnt ihr einen anderen Schwierigkeitsgrad ausprobieren.

## JÜNGERE SPIELER

Erhöht die Gewinnchancen für jüngere Spieler, indem ihr:

- ihnen mehr Zeit zum Zeichnen gebt
- ihnen nur LÄSSIGE Karten gebt
- ihnen erlaubt, ihre Karte auszutauschen
- alle FÜNF statt 10 Dinge zeichnet



## EUER SPIEL, EURE REGELN

Wir lieben es, Regel-Varianten für unsere Spiele zu erfinden. Und ihr könnt das auch! Zum Beispiel könnt ihr eure eigenen Kategorie-Karten entwerfen und hinzufügen, oder für die TOTAL VERZWICKTEN Karten die doppelte Zeit erlauben. Ihr könnt das Spiel schwerer machen, indem ihr keine Kategorien auf eure Skizzen schreibt. Kurz, ihr könnt die Regeln nach Lust und Laune ändern!

Wenn uns nach einer besonderen Herausforderung ist, kommt bei uns oft die EXTRA-CHANCE-REGEL ins Spiel. Das erfordert ein bisschen mehr Aufmerksamkeit beim Punktezählen, macht aber super Spaß. So geht es: Wenn jemand falsch rät, darf der Spieler links von ihm raten. Wenn der richtig rät, bekommt er einen Punkt. Wenn er auch falsch rät, darf der Spieler links von ihm raten – und so weiter – bis jeder mal dran war.

Der Künstler bekommt dabei keine zusätzlichen Punkte. Wenn er die Lösung aus Versehen ausplaudert, bekommt der Spieler, der als nächstes dran gewesen wäre, den Punkt. Diese Regel kann sich bei großen Gruppen hinziehen, ist aber für drei bis fünf Spieler eine extra Chance, um Punkte zu sammeln.

## ZEIGT UNS EURE KRITZELEIEN

Wir freuen uns auf eure Kunstwerke – ob Michelangelo oder Jackson Pollock! Teilt eure Sechs-Sekunden-Kritzeleien auf Instagram mit dem Hashtag @gamelygames und erntet Likes, Lacher und das ein oder andere kostenlose Spiel!

## LASST UNS FREUNDE WERDEN

Bleibt in Kontakt und erhaltet sofortigen Rabatt auf euer nächstes Spiel, wenn ihr unserer Gamely-Familie auf [gamelygames.com](http://gamelygames.com) beitreten.

### DAS TEAM

**Spieldesign:** Hazel Reynolds

**Spielentwicklung:** Chris Reynolds, Dave Perrins & Tina Harrington

**Grafik und Illustration:** Crush Creative

**Übersetzung:** Julika Hüther

Liebsten Dank an unsere tollen Spieletester und Fans!

