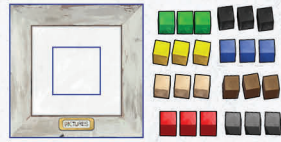




Spielregel

Ein Spiel von Daniela und Christian Stöhr für 3-5 Spieler*.

Spielmaterial



91 Fotokarten 48 Fotoauswahl-Plättchen, je 3
Material-Set 1:
24 Farbwürfelchen und
das Bilderrahmen-Plättchen



Material-Set 2:
6 Bauklötze



Material-Set 3:
4 Stöcke und 4 Steine



Material-Set 4:
19 Symbol-Karten



Material-Set 5:
1 langer und
1 kurzer Schnürsenkel

So wie:
4 Zahlen-Plättchen (oval)
4 Buchstaben-Plättchen (oval)
4 Pictures-Embleme
1 Stoffbeutel
1 Notizblock

Spielaufbau

Die Fotokarten werden gemischt und es werden 16 dieser Karten wie rechts dargestellt (4 mal 4 Karten) in die Mitte des Tisches gelegt. Die Zeilen werden mit den Buchstaben-Plättchen und die Spalten mit den Zahlen-Plättchen markiert. Die Fotos bleiben über das gesamte Spiel so liegen.

Alle Fotoauswahl-Plättchen kommen in den Stoffbeutel und werden gemischt.

Jeder Mitspieler nimmt sich ein Material-Set. Die übrigen Material-Sets (bei 3 oder 4 Mitspielern) werden rechts vom ältesten Mitspieler nebeneinander gelegt. Zudem erhält jeder Mitspieler einen Stift (nicht im Spiel enthalten) und einen Notizzettel. In die erste Zeile des Notizzettels werden die Namen der Mitspieler eingetragen.

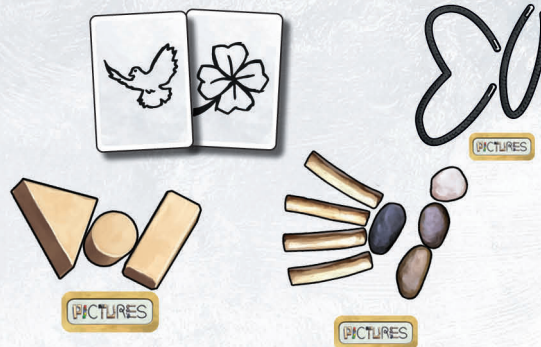
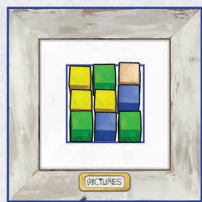
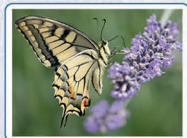
	Dani	Chris	Claudia	Peter	HTT
1					

Spielablauf

Ablauf einer Spielrunde

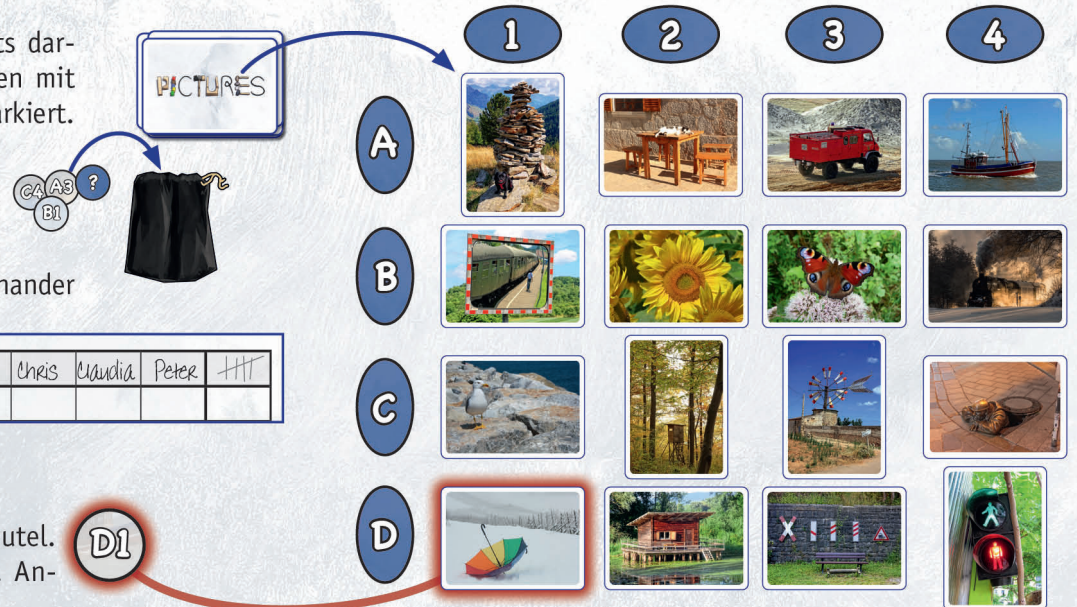
1. Jeder Spieler zieht ein Fotoauswahl-Plättchen verdeckt aus dem Stoffbeutel. Buchstabe und Zahl auf dem Plättchen geben ihm das geheime Foto an. Anschließend wird das Plättchen verdeckt vor dem Spieler abgelegt.
2. Alle Spieler stellen gleichzeitig das Motiv ihres Fotos so deutlich wie möglich mit dem zugeteilten Material-Set dar. Die Gegenstände des Material-Sets dürfen auf beliebige Art und Weise angeordnet und müssen nicht alle genutzt werden. Ausnahmen gibt es bei den Symbolkarten, hier müssen 2 bis 5 Karten nebeneinander abgelegt werden, und bei den Farbwürfelchen. Hier müssen genau 9 der Würfelchen in den Bilderrahmen gelegt werden, so dass diese ein Quadrat bilden. Um zu zeigen, wo bei der Konstruktion „Unten“ ist, kann das Pictures-Emblem an die Unterseite gelegt werden. (Die Symbolkarten benötigen kein Pictures-Emblem und auf dem Bilderrahmen-Plättchen ist bereits ein Pictures-Emblem abgebildet.)

Beispiele:



3. Welches Foto haben die anderen Mitspieler dargestellt? Auf dem Notizzettel notieren die Spieler unter dem Namen des jeweiligen Mitspielers ihren Tipp für das dargestellte Foto. Notfalls muss geraten werden, so dass es nicht unnötig lange dauert.

	Dani	Chris	Claudia	Peter
1	B2	A3	B2	C4
2				



4. Schließlich werden die Tipps überprüft. Bevor ein Spieler sein Fotoauswahl-Plättchen umdreht nennen die anderen ihren Tipp. Alle, die das Foto richtig erraten haben, erhalten 1 Punkt. Der Spieler dessen Foto erraten wurde bekommt für jeden richtigen Tipp der Mitspieler 1 Punkt. Alle Punkte werden mit Strichen in der letzten Spalte des Notizblattes notiert. Auf diese Weise werden die Fotos aller Spieler im Uhrzeigersinn ausgewertet. Hat z.B. ein Spieler in einer Runde 2 Fotos seiner Mitspieler richtig erkannt und sein Foto wurde von 3 Mitspielern herausgefunden, erhält er 5 Punkte. Anschließend werden die Fotoauswahl-Plättchen beiseite in die Schachtel gelegt.

				HTT
1				

Nächste Runde vorbereiten

Jedes Material-Set wird um einen Platz weiter nach links gegeben. Bei 5 Mitspielern gibt also jeder sein Material-Set im Uhrzeigersinn an seinen linken Nachbarn weiter. Bei 3 oder 4 Mitspielern liegen rechts des ältesten Spielers 2 bzw. 1 Material-Set(s). Auch diese werden jeweils um einen Platz nach links weitergegeben. So erhält der älteste Spieler in diesem Fall ein Material-Set, das in der vorherigen Runde nicht benutzt wurde und das Material-Set seines rechten Nachbarn setzt die kommende Runde aus.

Spielende

Das Spiel endet nach 5 Runden, dann haben alle jedes Material-Set einmal zum nachstellen eines Fotos genutzt. Die Punkte der 5 Runden werden zusammengezählt, wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand beteiligten gemeinsam.

* Der Begriff Spieler wird hier zur Vereinfachung der Sprache benutzt und steht für alle, die dieses Spiel spielen. Vielen Dank an alle Tester und an Ralf Hess für die Erlaubnis sein Dampflok-Foto zu verwenden. Besonderer Dank geht auch an den Erlebnispark Tripsdrill für die Erlaubnis dort entstandene Fotos (Bär, Reh, Maus, Klohäuschen) verwenden zu dürfen. Die Skulptur Čumil (dt. „Der Gaffer“) in Bratislava ist ein Werk von Viktor Hulík.

Jedes Fotoauswahl-Plättchen ist dreimal vorhanden, daher kann es vorkommen, dass ein Foto bereits zuvor mit dem gleichen Material dargestellt wurde. Die Spieler können vereinbaren, dass in einem solchen Fall die Darstellung anders ausfallen muss.