

krazy PIX

Mal's mir! Mit verrückten Symbolen!

Für 3 – 8 Spieler ab 10 Jahren

Autorin: Sophia Wagner
 (basierend auf einer Idee von
 Dirk Baumann, Thomas Odenhoven, Matthias Schmitt)
 Redaktion: Stefan Brück

Spielidee

Hmm, was ist das denn bloß für ein Gebilde?!

Der Weihnachtsmann? Der Papst? Vielleicht Charlie Chaplin? Oder gar ein Zombie?
 Keiner weiß es – und gerade das macht den riesigen Spielspaß in diesem verrückten
 Bilderlege-Spiel aus. Wer erschafft die lustigsten Gebilde? Und wer errät die meisten?
Sieger ist, wer nach sechs Runden die meisten Siegpunkte hat.

Spielmaterial

- 1 168 Aufgabenkarten
- 2 64 Tippkarten (pro Farbe 1–8)
- 3 8 Zahlenkarten (1–8)
- 4 8 Spielertableaus
- 5 92 Punkte-Chips
(1er, 3er, 5er, 10er und 25er)
- 6 100 Symbolplättchen
(64 „einfachere“, 36 „speziellere“)



Spielvorbereitung

Jeder von euch erhält in der Farbe seiner Wahl:

- die **Tippkarten** (Anzahl siehe unten);
- das **Tableau**, das jeder mit der Vorderseite nach oben vor sich bereitlegt.

Achtung: Auch die Rückseiten können benutzt werden. Hierauf ist keine Staffelei zu sehen, wodurch es kein „Unten“ und „Oben“ gibt. Wer diese Seite benutzt, dreht stets nach dem Fertigstellen seine Tafel so, dass die Mitspieler es richtig herum sehen.

Legt die **Zahlenkarten** wie folgt in der Tischmitte aus:

3 – 5 Spieler: Zahlenkarten 1–6 (Tippkarten pro Spieler: 1–6)

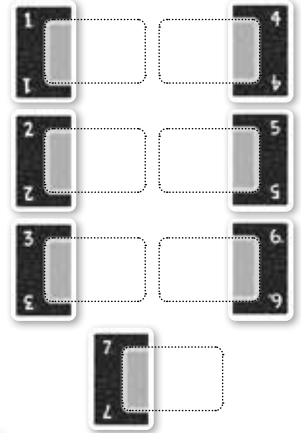
6 – 7 Spieler: Zahlenkarten 1–7 (Tippkarten pro Spieler: 1–7)

8 Spieler: Zahlenkarten 1–8 (Tippkarten pro Spieler: 1–8)

Legt die **Aufgabenkarten** als gut gemischten verdeckten Stapel in der Tischmitte bereit.

Hinweis: Die Begriffe, die in der Mitte einen roten Strich zeigen, sind eher für Erwachsene und können in einer Partie mit Kindern aussortiert werden.

Breitet die **Symbolplättchen** verdeckt in der Tischmitte aus und legt die **Punkte-Chips** nach Werten sortiert gut erreichbar daneben.



Zahlenkarten-Auslage bei 6 Spielern

Spielverlauf

Das Spiel verläuft über 6 Runden. Jede Runde verläuft auf dieselbe Weise. Zu Beginn bestimmt ihr einen ersten Startspieler, zum Beispiel den Spieler* mit der buntesten Kleidung. Die Rolle des Startspielers wechselt dann von Runde zu Runde im Uhrzeigersinn weiter.

* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

1. Als Startspieler mischst du zunächst die Symbolplättchen in der Tischmitte. Dann gibst du reihum jedem Spieler inklusive dir selbst eine Aufgabenkarte vom verdeckten Stapel.
Achtung! Jeder darf sich nur seine eigene Karte ansehen!
2. Jeder nimmt sich 9 verdeckte Symbolplättchen aus der Tischmitte: **6 einfachere** (helle Rückseite) und **3 speziellere** (dunkle Rückseite). Legt eure 9 Symbole offen neben euer Tableau.
3. Legt dann mit den Symbolen auf eurem Tableau ein Gebilde, das zu eurer Aufgabe so gut wie möglich passt.

Beispiel: Lautet deine Aufgabe „James Bond“, könntest du z.B. eine Pistole nachzubilden versuchen – oder die Zahlen 007 oder eine Explosion oder ...

Dabei dürft ihr beliebig viele eurer 9 Plättchen benutzen, also keines, nur eines, einige oder auch alle Symbole. Ihr dürft sie in beliebiger Weise auf eurer „Leinwand“ platzieren (achtet dabei darauf, dass der Fuß der Staffelei unten ist!), aneinander, auseinander, auch aufeinander. Das einzige, was nicht erlaubt ist, ist die Plättchen mit ihrer Rückseite zu benutzen!

4. Seid ihr fertig, dreht euer Tableau um 180°, damit eure Mitspieler euer Gebilde richtig herum sehen! Legt eure nicht benutzten Symbole einfach wieder verdeckt in die Tischmitte zurück.
5. Gebt eure Aufgabenkarte, weiterhin *verdeckt*, an den Startspieler zurück. Hat er alle Karten zurückbekommen, nimmt er vom Nachziehstapel noch weitere Aufgabenkarten *verdeckt* hinzu:
 - Bei 3 bis 5 Spielern so viele, dass er insgesamt 6 Karten hat;
 - bei 6 Spielern noch genau 1 Karte, so dass er insgesamt 7 Karten hat;
 - bei 7 bzw. 8 Spielern zieht er keine weitere Karte, hat also insgesamt 7 bzw. 8 Karten.

6. Als Startspieler mischst du nun die (6 bis 8) Aufgabenkarten *verdeckt* und verteilst sie dann eine nach der anderen *offen* auf die Zahlenkarten in der Tischmitte. Hierbei achtest du darauf, dass deren Zahlen weiterhin sichtbar sind (s. Abb.). Nun sieht jeder, welche Aufgaben im Spiel sind.



7. Schiebt nun die Tippkarte, die die Zahl zeigt, neben der eure eigene Aufgabenkarte liegt, *verdeckt* halb unter euer Tableau (Abbildung unten).

Beispiel: Wurde deine Aufgabenkarte neben der Zahlenkarte 5 aufgedeckt, schiebst du deine verdeckte Tippkarte mit der 5 unter dein Tableau.

8. Versucht nun, allen ausgelegten Gebilden eurer Mitspieler auf die Schliche zu kommen. Sobald ihr eine Idee habt, welche Kreation zu welcher Aufgabe passt, legt eure entsprechende Tippkarte *verdeckt* vor diesem Tableau ab. Dies könnt ihr alle kreuz und quer und gleichzeitig tun. Es geht so lange, bis jeder Spieler vor jedem Mitspieler genau eine Tippkarte abgelegt hat.

Beispiel: Wenn du glaubst, dass Sandras Kreation zur Aufgabenkarte „Buddha“ (neben der Zahlenkarte 2) gehört, legst du deine Tippkarte mit der 2 verdeckt vor Sandras Tableau.

Achtung! Eventuell bleiben, nachdem ihr vor jedem Mitspieler eine Tippkarte abgelegt habt, Tippkarten übrig (*entsprechend der Anzahl der vom Startspieler zusätzlich vom Stapel gezogenen Aufgabenkarten*). Legt diese Karte/n einfach verdeckt neben eurem Tableau ab.



Die Spieler Gelb, Lila und Blau haben bereits auf das Gebilde von Spieler Grün getippt.

9. Hat jeder vor jedem Mitspieler eine Tippkarte abgelegt, wird es spannend. Es kommt zur Auswertung. Der Startspieler beginnt:

- Er deckt die Tippkarten seiner Mitspieler vor seinem Tableau, eine Karte nach der anderen, auf. *Gerne darf er dies auch mit Kommentaren versehen ...*
- Als letztes deckt er seine eigene Tippkarte auf, die halb unter seinem Tableau liegt. Nun ist klar, welcher Tipp richtig ist. Jetzt werden die Punkte vergeben:

Der Bild-Erschaffer erhält für jeden richtigen Tipp seiner Mitspieler **1 Punkt** (aber maximal 5 Punkte gesamt (nur im Spiel mit 7 oder 8 Spielern nötig)).

Jeder Mitspieler, der das Gebilde richtig erraten hat, erhält **1 Punkt**.

Die Punkte nimmt sich jeder einfach aus dem Vorrat in der Tischmitte. Die Menge eurer Punkte müsst ihr euren Mitspielern nicht offenbaren. Tauscht möglichst häufig kleinere Einheiten in passende größere um, damit immer ausreichend viele kleine Werte im Vorrat liegen.



10. Jetzt deckt der reihum nächste Spieler die Tippkarten seiner Mitspieler auf und danach seine eigene. Wieder werden Siegpunkte verteilt (max. 5 für den Bild-Erschaffer und 1 für jeden Mitspieler, der richtig geraten hat usw.). Dies geht reihum so weiter, bis jeder sein Gebilde gepunktet hat.

11. Bereitet die nächste Runde vor: Jeder nimmt seine Tippkarten wieder an sich und legt alle Plättchen verdeckt zurück in die Tischmitte. Legt die benutzten Aufgabenkarten auf einen offenen Ablagestapel.

12. Der reihum nächste Spieler wird Startspieler. Er mischt zunächst die Symbolplättchen kurz durch. Dann verteilt er an jeden eine neue Aufgabenkarte. Nehmt euch wieder 3 dunkle und 6 helle Symbolplättchen aus der Tischmitte usw. ...

Spielende

Nach 6 Runden endet das Spiel. Wer nun die meisten Punkte besitzt, ist Gewinner. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

© 2020

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com