

GRAFFITI

ALLE MALEN, EINER RÄT!



Für 3 bis 8 Spieler ab 12 Jahren

Alle zeichnen wie verrückt.

Einer rät: ein Schaukelstuhl? Bilderbuchwetter?

Null Bock? Errät er den Begriff, den alle mit vollem künstlerischen Einsatz versuchen darzustellen?

Und wie wird seine Prämierung ausfallen? Wer hat das originellste, informativste, genaueste, beste Bild abgeliefert? Und vor allem: Errät er, von wem welche Zeichnung stammt? Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

INHALT



200 Begriffskarten

7 Graffiti-Tafeln mit Stiften

1 Sanduhr

56 Chips (40 x mit Wert 1, 16 x mit Wert 5)

VORBEREITUNG

Alle entscheiden gemeinsam, ob sie mit den leichten (rot) oder schwierigeren Begriffen (blau) spielen wollen.

Ebenfalls gemeinsam wird entschieden, wie viele Begriffe geraten werden sollen. Die Zahl sollte so gewählt werden, dass alle gleich oft mit Raten an die Reihe kommen.

Der älteste Spieler darf als Erster raten. Alle anderen erhalten eine **Graffiti-Tafel** mit einem Stift. Die **Karten** werden gemischt und verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Chips und **Sanduhr** werden bereit gelegt.

DAS SPIEL

Der Rater hält sich die Augen zu. Er darf nicht sehen, wie oder was die Zeichner malen. Einer der Zeichner nimmt die oberste Karte vom Stapel und lässt seine Zeichenkollegen den Begriff darauf lesen. Dann legt er die Karte verdeckt auf einen Ablagestapel. Die Sanduhr wird umgedreht. Alle zeichnen nun den Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit. Ist die Zeit um, nimmt einer alle Graffiti-Tafeln, mischt sie und legt sie dem Rater vor. Dieser darf nun die Augen wieder öffnen und hat folgende Aufgaben:

1. Er errät den Begriff

Der Rater hat max. drei Versuche: rät er den Begriff auf Anhieb richtig, erhält er **zwei kleine Chips** aus dem Vorrat. Schafft er es erst im zweiten oder dritten Versuch, erhält er **einen kleinen Chip**. Errät er den Begriff nicht, geht er leider leer aus.

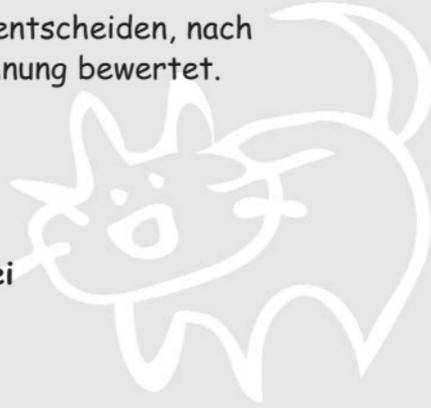


2. Er prämiert die beste Zeichnung

Dabei darf er natürlich selbst entscheiden, nach welchen Kriterien er eine Zeichnung bewertet.

- Ist es die originellste?
- Oder die genaueste?
- Oder die ausdrucksstärkste?

Die beste Zeichnung erhält **zwei kleine Chips** aus dem Vorrat. Sie werden auf die Graffiti-Tafel gelegt.



Achtung: Die Zeichner dürfen immer noch nicht zu erkennen geben, von wem welche Zeichnung stammt.

3. Er ordnet die Kunstwerke den Zeichnern zu

Alle Zeichnungen werden ihren vermeintlichen Künstlern zurückgegeben. Für jede richtige Zuordnung erhält der Rater **einen kleinen Chip** aus dem Vorrat. Für jede falsche Zuordnung erhält derjenige **einen kleinen Chip** aus dem Vorrat, dessen Zeichnung nicht ihm, sondern einem Kollegen zugeordnet wurde.

Fünf kleine Chips können gegen einen großen Chip eingetauscht werden. Kleine Chips zählen bei Spielende einen Punkt, große Chips zählen bei Spielende fünf Punkte.

Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler schließt ebenfalls die Augen. Eine neue Runde beginnt.

SPIELENDE

Nachdem mit der vereinbarten Anzahl Karten gespielt wurde, endet das Spiel. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

MALEN MIT EIGENEN BEGRIFFEN

Der Fantasie der Spieler ist bei **GRAFFITI** keine Grenzen gesetzt. Wer möchte, kann selbst kreativ werden, eigene Begriffe erfinden und sie zeichnen lassen.



© 2007 HUCH & friends
www.huchandfriends.de

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

Autor: Jacques Zeimet
Grafik: Atelier Wilinski

