

SPITZE SKIZZE

Der Figur auf der Spur

Inhalt

60 Karten

- 12 **Übersichtskarten** (6 Übersichtskarten mit Papagei für die Grundversion und 6 Übersichtskarten ohne Papagei für die Profiversion)
- 48 **Figurenkarten** (16 Figurenkarten mit Papagei bilden den Kartensatz für die Grundversion, und 32 Figurenkarten ohne Papagei bilden zusammen mit den 16 Karten der Grundversion den Kartensatz für die Profiversion)

1 **Spielblock** (beidseitig bedruckt)

1 **Bleistift**



Spielidee

Welche Sandfigur wird gesucht? Als Rateteam zeichnet ihr bis zu sechs unterschiedliche Figuren. Jede Figur vergleichst du als Skizzenmaster mit der geheimen Figurenkarte. Du verrätst aber nicht, was genau an der gezeichneten Figur richtig ist und was nicht.

Als Rateteam müsst ihr alle Informationen im Blick behalten, euch beraten und die richtigen Schlüsse ziehen. Je weniger Zeichnungen ihr für die Lösung braucht, desto besser seid ihr in der Endwertung.

Spielvorbereitungen

Entscheidet zunächst, ob ihr die Grundversion oder die Profiversion spielen möchtet.

Im Folgenden wird zunächst die Grundversion beschrieben. Fangt mit dieser an. Wenn ihr darin schon richtig spitze seid, probiert es mal mit der Profiversion.

Ihr erhaltet alle eine **Übersichtskarte mit Papagei**, die ihr vor euch ablegt und im Laufe des Spiels jederzeit zur Orientierung und zum Vergleich nutzen könnt.

Für die Grundversion benötigt ihr nun noch die **16 Figurenkarten, auf denen ein Papagei zu sehen ist**. Mischt sie gut und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Die restlichen Karten kommen aus dem Spiel.

Legt den Block und den Bleistift bereit.



Ihr spielt das Spiel gemeinsam, teilt euch aber für jede Runde auf. Bestimmt eine Person als Skizzenmaster für die erste Runde. Die anderen bilden für diese Runde das Rateteam.

Du als Skizzenmaster ziehst eine Karte vom Stapel und schaust sie dir geheim an. Wichtig ist, dass das Rateteam die Figur auf der Karte bis zum Ende der Runde auf keinen Fall sieht.



Die Figurenkarten

Die Figuren auf den Karten unterscheiden sich in vier Merkmalen:

Augenstellung
(auf oder zu)



Körperform



Armhaltung



Beinhaltung



Für jedes Merkmal gibt es zwei Möglichkeiten, die auf der Übersichtskarte dargestellt sind. Alle Figuren sind immer Kombinationen dieser Möglichkeiten.

Und los geht's!

Eine Person aus dem Rateteam nimmt sich Stift und Block und zeichnet eine beliebige Figur in das erste Feld links oben auf dem Block.

Diese Zeichnung legst du als Skizzenmaster nun richtig herum vor dich, vergleichst sie mit deiner Figurenkarte und schaust, wie viele Übereinstimmungen es zwischen der Zeichnung und der Figur auf der Karte gibt. Die Anzahl der Übereinstimmungen schreibst du in die markierte obere Ecke des Feldes. Dabei gilt: Als Übereinstimmung zählt die jeweils die richtige Stellung der **Augen** (auf oder zu), die richtige **Körperform**, die richtige **Armhaltung** sowie die richtige **Beinhaltung**.

Das heißt es können **0 bis 4 Übereinstimmungen auftreten**. Wie es dann weitergeht, hängt von der Anzahl der Übereinstimmungen ab.

Ihr habt 0, 1, 2, oder 3 Übereinstimmungen erzielt?

Ihr habt die Figur noch nicht erraten, seid der Lösung aber einen Schritt näher. Denkt nach und beratat euch im Team: Welche Informationen habt ihr und welche Veränderung wollt ihr vornehmen, um der richtigen Figur auf die Spur zu kommen? Nun zeichnet die nächste Person aus dem Rateteam eine neue Figur in das nächste Feld, und so geht es weiter.

Spielt ihr zu zweit, zeichnet die Person, die zu zeichnen begonnen hat, weiter.

Mit 0 Übereinstimmungen seid ihr der Lösung schon ganz nah. Wisst ihr warum?



Nach jeder Zeichnung gibst du als Skizzenmaster eine Rückmeldung zur Anzahl der jeweiligen Übereinstimmungen und schreibst die entsprechende Zahl in die obere Ecke des Feldes.

Wichtig: Jede neue Zeichnung muss sich in mindestens einem Merkmal von allen vorangegangenen Zeichnungen unterscheiden.

Ihr habt 4 Übereinstimmungen erreicht!

Herzlichen Glückwunsch! Die gesuchte Figur ist gefunden. Eine neue Runde beginnt.



Beispiel

1. Fritz als Skizzenmaster hat die folgende Karte gezogen:



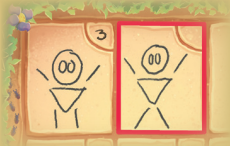
2. Sophie zeichnet als erstes folgende Figur:



3. Fritz notiert 3 Übereinstimmungen.



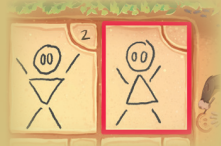
4. Das Team berät sich und Philipp zeichnet als Nächstes:



5. Fritz notiert 2 Übereinstimmungen.



6. Das Team berät sich wieder und Ella zeichnet:



7. Fritz notiert 3 Übereinstimmungen.



8. Sophie ist wieder an der Reihe und zeichnet:



Lösung gefunden!

Ihr habt 6 Figuren gezeichnet, das Blatt ist voll, aber keine Lösung in Sicht?

Jeder Runde endet spätestens nach der sechsten gezeichneten Figur. Habt ihr die gesuchte Figur bis dahin nicht erraten? Nicht so schlimm, das kann mal passieren. Du als Skizzenmaster löst das Rätsel auf, zeigst die Karte und malst die gesuchte Figur in das siebte, kleinere Feld des Blocks. Dann mischt du die Karte wieder in den Kartenstapel. Eine neue Runde beginnt.

Neue Runde

Die im Uhrzeigersinn nächste Person ist jetzt Skizzenmaster und zieht eine neue Karte. In jeder neuen Runde nutzt ihr eine neue Blockseite mit sechs leeren Feldern.



Ende des Spiels

Das Spiel ist nach der vierten Runde zu Ende, wenn ihr also insgesamt 2 Blätter des Blocks auf beiden Seiten verwendet habt. Zählt nun **alle Figuren, die ihr in den 4 Runden insgesamt gezeichnet habt** (die Figuren im siebten, kleinen Feld zählen mit) und vergleicht die Anzahl mit der Ergebnistabelle unten. So könnt ihr einschätzen, wie gut ihr gemeinsam gespielt habt. Ist noch eine Steigerung drin, versucht es direkt noch einmal. Oder, wenn ihr schon richtig gut wart, wagt euch an die Profiversion.

Noch ein Tipp: Wenn ihr das Spiel noch nicht so gut kennt, oder ihr lieber nicht allein Skizzenmaster sein möchtet, könnt ihr Euch auch zu Beginn in zwei Teams aufteilen, die für eine Runde bestehen bleiben. Dann gibt es jeweils ein Skizzenmaster-Team und ein Rateteam.

Profiversion

Die Regeln ändern sich zur Grundversion nicht. Allerdings spielt ihr jetzt mit allen **48 Figurenkarten** (16 Karten der Grundversion mit Papagei + die 32 Karten ohne Papagei). Mischt die Karten gut durch. Sie sind im Spiel alle gleichwertig. Nehmt euch alle eine **Übersichtskarte ohne Papagei**. Wie ihr auf der Übersichtskarte seht, gibt es jetzt bei Beinen und Armen drei bzw. vier verschiedene Haltungsmöglichkeiten. Das macht die ganze Sache etwas kniffliger. Aber mit ein bisschen Nachdenken und einer guten Absprache im Team schafft ihr auch das!

Gesamtanzahl eurer gezeichneten Figuren	Euer Teamergebnis
4-10 Figuren	Hey, ihr seid ein überirdisches Team.
11-15 Figuren	Wow, wie habt ihr das geschafft?
16-20 Figuren	Euer Ergebnis ist wirklich gut.
21-24 Figuren	Oho, bei euch ist noch Luft nach oben.
25-28 Figuren	Es sind noch keine Meister vom Himmel gefallen.

Autoren und Verlag bedanken sich bei allen, die das Spiel eifrig mitgetestet haben. Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen gerne weiter.

Art.-Nr. 40642

Spieleautoren: Anja Wrede & Christoph Cantzler
Redaktion: Meike Wilken
Illustrationen: Michel Verdu
Grafik: Fiore GmbH

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtSpiele

