

Stille Post-Extrem

Das Spiel, bei dem ihr malt, weitergebt, ratet und euch schlapp lacht!



Du denkst,
du kannst malen?
Dann zeige hier dein Können!

Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem, Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Strasse 46, 63303 Dreieich, Deutschland.
Für Fragen und Service: +49(0) 6103/ 45918-0. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Achtung: Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können. Erstickungsgefahr. © 2012 Stille Post-Extrem, das Stille Post-Extrem-Logo und der Schriftzug sind eingetragene Warenzeichen der USAopoly, Inc. Copyright 2012 by USAopoly, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt unter Lizenz von USAopoly, Inc. Made in China.

www.goliathgames.de

Stille Post-Extrem

Das Spiel, bei dem ihr malt, weitergebt, ratet und euch schlapp lacht!



Aus Engelsflügeln
wurde ein Vampir!?

Du denkst,
du kannst malen?
Dann zeige hier
dein Können!



#76 202

Stille Post-Extrem

Das Spiel, bei dem ihr malt, weitergebt, ratet und euch schlapp lacht!



Du denkst,
du kannst malen?
Dann zeige hier
dein Können!

KURZ SKIZZIERT, WIE GESPIELT WIRD:



SPIELREGEL

INHALT

- 100 beidseitig bedruckte Karten (mit insgesamt 1.200 Themen)
- 8 abwischbare Zeichenblöcke mit farbigen Spiralen
- 8 abwischbare Stifte

- 8 Wischtücher
- 1 Sanduhr für 60 Sekunden
- 1 Würfel
- 1 Spielregel

SPIELZIEL

Punkte gewinnen (zumindest ein paar) und gemeinsam lachen (sehr viel) ...

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich einen Zeichenblock, einen Stift und eine Karte. Er schreibt seinen Namen auf den Block. Unser Tipp: Merkt euch die Farbe der Spirale eures Zeichenblocks!

Entscheidet, ob ihr dieses Spiel mit der gelben oder der blauen Kartenseite spielt. Einer der Spieler würfelt. Die gewürfelte Zahl gibt an, welches Wort von der Karte die Teilnehmer in die Rubrik "GEHEIMES WORT" auf ihrem Block eintragen müssen. Das Spiel kann beginnen ...

- Bei einer geraden Anzahl an Spielern (4, 6 oder 8): Öffnet die Seite I des Zeichenblocks und bereitet euch auf das Zeichnen vor.

- Bei einer ungeraden Anzahl an Spielern (5 oder 7): Reicht den Zeichenblock einfach an euren linken Nachbarn weiter – ohne zu zeichnen. Er prägt sich das geheime Wort ein, öffnet dann den Zeichenblock auf Seite I und bereitet sich auf das Zeichnen vor.

SPIELABLAUF

Bei den Phasen "Zeichne es" und "Errate es" spielen alle Spieler gleichzeitig.

Seite "Zeichne es"

In der Zeichenphase, prägen sich die Spieler still das geheime Wort ein, das auf der offenen Seite geschrieben steht, bevor sie die Seite umdrehen. Dann wird die Sanduhr umgedreht, die Spieler haben nun 60 Sekunden Zeit, um das geheime Wort, das sie eben gelesen haben, zu zeichnen. Buchstaben und Zahlen dürfen bei der Zeichnung nicht verwendet werden. Wenn der Sand durch die Uhr gelaufen ist, geben alle Spieler diskret und schweigend ihren Block an den linken Nachbarn weiter, ohne die Seite zu schließen.

Seite "Errate es"

In der Ratephase braucht man keine Sanduhr. Die Spieler dürfen sich einige Sekunden Zeit nehmen, um die Zeichnung zu studieren und aufzuschreiben, was die Zeichnung ihrer Meinung nach darstellt, bevor sie den Block weiterreichen.

ENDE EINER SPIELRUNDE

Die Spielrunde endet immer mit einer Ratephase "Errate es". Werft einen Blick auf die Farbe der Spirale. Sobald ihr euren eigenen Zeichenblock wieder in den Händen haltet, ist die Spielrunde beendet. Und der große

Lachspaß kann beginnen ...

Jeder Spieler muss nun nacheinander zeigen, wie sich die Zeichnung vom Anfangswort – dem geheimen Wort – bis zum Ende, der letzten Zeichnung, entwickelt hat.



PUNKTEVERGABE

Hattest du Spaß? Dann hast du schon gewonnen! Du willst aber wissen wer die meisten Punkte gesammelt hat? Dafür gibt es zwei Varianten:

1. Kreative Punktevergabe

- Du verteilst einen Punkt an den Spieler, dessen Zeichnung in deinem Block dir am besten gefällt
- Du verteilst einen Punkt an den Spieler, dessen Vermutung in deinem Block dir am besten gefällt
- Du erhältst einen Extra-Punkt, wenn das letzte Wort in deinem eigenen Zeichenblock mit dem geheimen Wort zu Beginn übereinstimmt.

2. Objektive Punktevergabe

- Du erhältst für jede deiner eigenen Zeichnungen einen Punkt, die von den Mitspielern richtig erraten wurde
- Du erhältst für jede deiner eigenen richtigen Vermutungen einen Punkt
- Du erhältst einen Extra-Punkt, wenn das letzte Wort in deinem eigenen Zeichenblock mit dem geheimen Wort zu Beginn übereinstimmt.

Trage deine erhaltenen Punkte aus jeder Runde auf der ersten Umschlagseite deines Zeichenblocks ein.

Das Spiel wird über drei Runden gespielt. Der Spieler mit den meisten Punkten ist Sieger.

SPIELTIPPS

- Einige Worte sind durch einen Strich ersetzt. Glück gehabt! Dann kann man sich das Wort auf der Karte aussuchen, das man am liebsten zeichnen möchte.

- Die Worte in Anführungsstrichen stellen eine Kategorie dar und lassen dir die Wahl (z.B. "Reiseziel"). Du darfst dir dann ein Wort aussuchen, welches unter diese Kategorie fällt, und dieses in die Rubrik "Geheimen Wort" eintragen (z.B. Venedig, Tahiti etc.).

- Denkt daran, die Blöcke mit dem Wischtuch wieder ganz sauber zu wischen, um zu verhindern, dass die Stiftpitze antrocknet. Bitte nur die mitgelieferten Stifte verwenden!

