

ARTBOX

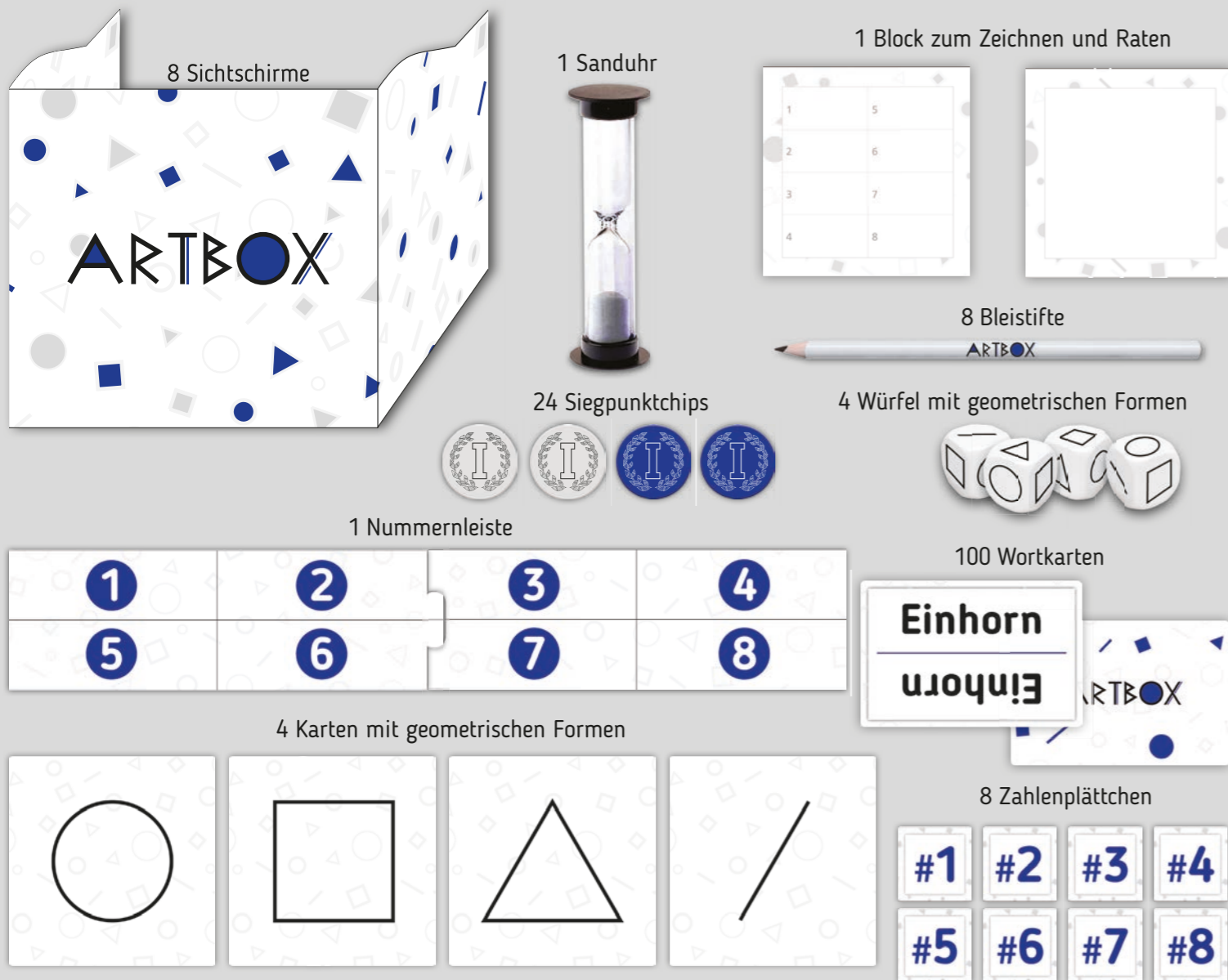


SPIELREGEL

Ein Spiel für 3 bis 8 moderne Künstler ab 10 Jahren.

Moderne Kunst ist gar nicht so schwer! In Artbox werdet ihr sehen, wie leicht sich hohe Kunst mit ein paar wenigen Strichen zaubern lässt. Ob sich den Betrachtern jedoch erschließt, was ihr ihnen zeigen wolltet, steht auf einem ganz anderen Blatt. Jede Runde wetteifert ihr darum, aus den 4 vorgegebenen Formen am besten euer Zielwort zu gestalten. Anschließend werdet ihr zum Kunstkritiker und versucht zu erraten, was eure Mitspieler da eigentlich gezeichnet haben.

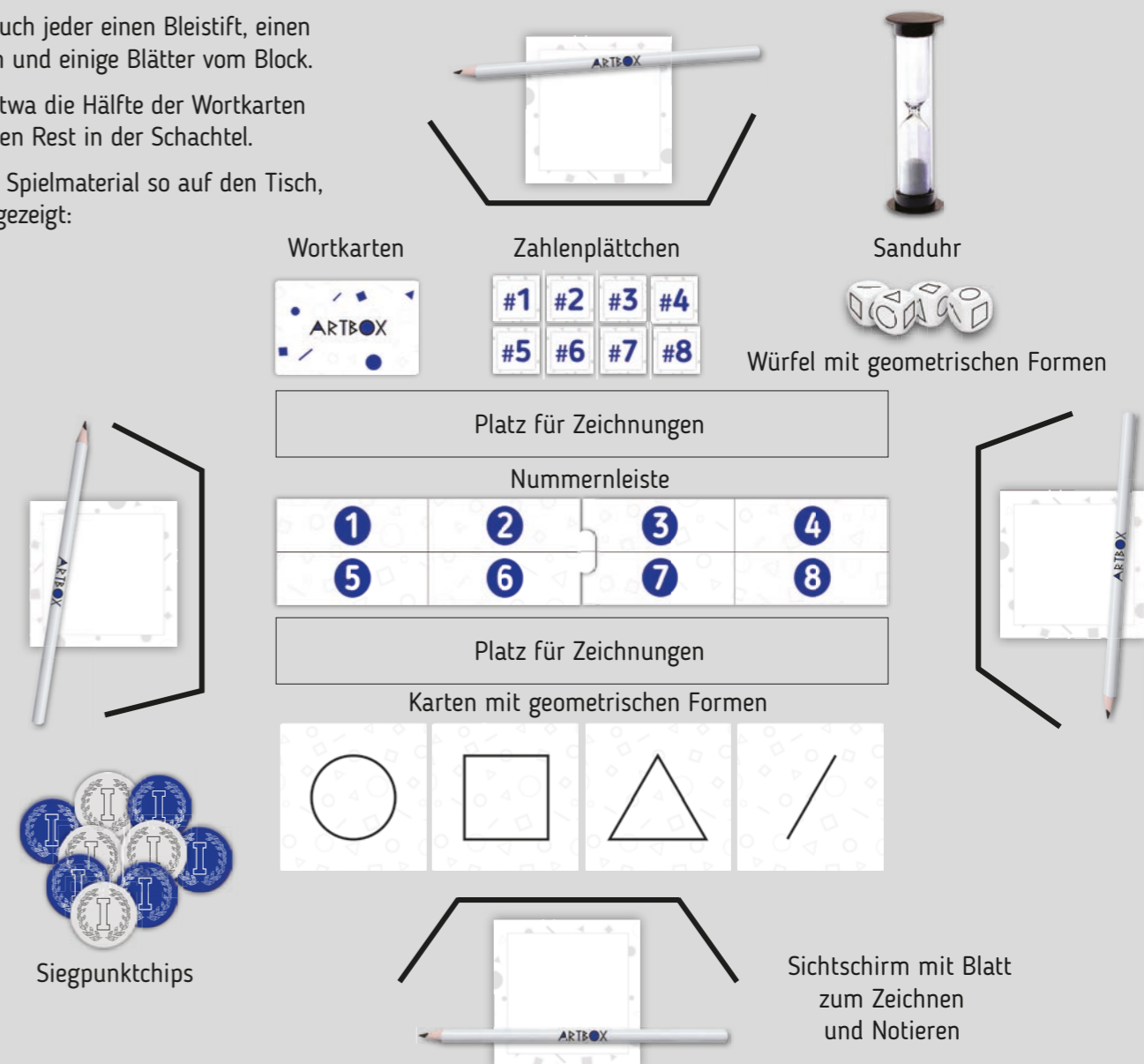
Inhalt



Stellt mit Hilfe von 4 erwürfelten geometrischen Formen ein bestimmtes Wort so gut wie möglich dar. Erzielt Punkte, wenn euer Wort erraten wird, oder bekommt Punkte, wenn ihr die Wörter der anderen erratet. Wer zuerst eine bestimmte Punktezahl erreicht, gewinnt das Spiel.

Spielaufbau

1. Nehmt euch jeder einen Bleistift, einen Sichtschirm und einige Blätter vom Block.
2. Nehmt etwa die Hälfte der Wortkarten und lasst den Rest in der Schachtel.
3. Legt das Spielmaterial so auf den Tisch, wie unten gezeigt:



Spilleiter

Wer zuletzt in einer Galerie oder einem Museum war, wird Startspieler und damit der erste Spilleiter. Der Spilleiter spielt zusammen mit den anderen Spielern, übernimmt aber jeweils zusätzlich das Management der laufenden Runde. In der Folgerunde geht die Rolle des Spilleiters im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler.

Spielablauf

Das Spiel geht über mehrere Runden, die jeweils in 4 Schritte unterteilt sind.

= Schritt 1 – Vorbereitung

In dieser Phase zieht jeder von euch verdeckt 2 Karten vom Wortkartenstapel, wählt eine davon aus und versteckt sie hinter seinem eigenen Sichtschirm. Die zweite Karte legt ihr verdeckt wieder unter den Stapel zurück.

Sobald jeder seine Karte hat, würfelt der Spilleiter die 4 Würfel und legt sie auf die Karten mit der jeweils entsprechenden geometrischen Form. Die erwürfelten Formen müsst ihr nun in der Zeichenphase verwenden.

= Schritt 2 – Zeichnen

In dieser Phase zeichnet ihr jeder verdeckt hinter eurem Sichtschirm das Wort von eurer Karte. Dazu benutzt ihr nur die 4 in dieser Runde verfügbaren geometrischen Formen.

Achtung: Ihr müsst in jeder Runde genau die vier Formen nutzen, die ausliegen. Exakt vier und exakt die gewürfelten und nicht anderes!

Sobald einer von euch seine Zeichnung fertig hat, sagt er das laut an und legt seinen Bleistift vor seinen Sichtschirm. Außerdem nimmt er sich das Zahlenplättchen mit der 1. Der nächste Spieler, der mit dem Zeichnen fertig ist, nimmt sich die 2 und so weiter, bis jeder von euch eine Zahl genommen hat.

Achtung: Sobald ihr ein Zahlenplättchen genommen habt, dürft ihr nichts mehr an eurer Zeichnung verändern!

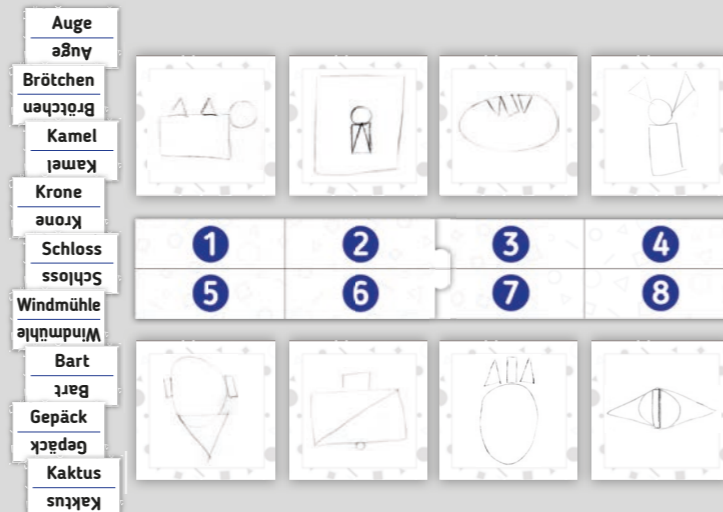
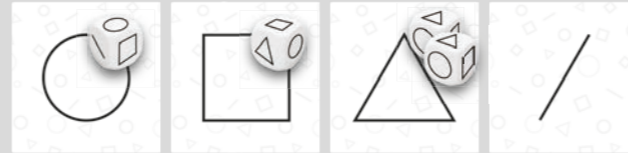
Sobald ihr alle mit dem Zeichnen fertig seid, gebt ihr dem Spilleiter verdeckt eure **Wortkarten**. Er fügt zu diesen Karten je nach Spielerzahl noch einige weitere Karten vom Stapel hinzu:

- Bei 3 – 4 Spieler fügt er 3 Karten hinzu.
- Bei 5 – 6 Spieler fügt er 2 Karten hinzu.
- Bei 7 – 8 Spieler fügt er 1 Karte hinzu.

Der Spilleiter mischt diese Karten und legt sie dann offen neben der Nummernleiste aus.

(Achtung: Ihr benötigt in der Auslage noch Platz für die Zeichnungen.)

Der Spilleiter sammelt nun auch eure Zeichnungen ein und mischt sie verdeckt. Anschließend legt er sie offen neben die Nummernfelder auf der Nummernleiste – beginnend bei der 1. Somit ist nun jede Zeichnung einer Nummer zugeordnet.



= Schritt 3 – Raten

In der Ratephase ist es wichtig, dass ihr alle Zeichnungen mit den dazugehörigen Nummern sowie die ausliegenden Wortkarten gut sehen könnt. Geheim ordnet ihr nun jede Zeichnung jeweils einem der Wörter zu, von dem ihr annehmt, dass es zu der jeweiligen Zeichnung passt. Auf dem Block habt ihr eine Tabelle mit den Nummern – schreibt zu jeder Nummer, die im Spiel ist, das eurer Meinung nach passende Wort dazu.

Sobald einer von euch fertig ist, dreht er die Sanduhr um. Die übrigen Spieler haben jetzt noch genau eine Sanduhrlänge Zeit, ihre Liste zu vervollständigen. Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, dürft ihr nichts mehr aufschreiben.

= Schritt 4 – Siegpunkte erhalten

In dieser Phase erhalten zwei von euch Punkte: der Spieler, dessen Zeichnung von den meisten Mitspielern geraten wurde, sowie der Spieler, der die meisten Wörter richtig geraten hat. Beginnend bei der Zeichnung unter der Nummer 1 fragt der Spilleiter nach dem Schöpfer dieses Kunstwerks. Dieser gibt sich zu erkennen und sagt, welches Wort er darstellen wollte. Nun prüfen alle Spieler, ob sie das Wort korrekt bei sich in der Liste unter 1 eingetragen haben. Dann zählt der Spilleiter, wie viele Spieler das Wort richtig zugeordnet haben, und schreibt die Anzahl direkt auf die Zeichnung. Anschließend nimmt er Zeichnung Nummer 2 usw., bis alle Zeichnungen ihrem Erschaffer und dem korrekten Wort zugeordnet sind. Legt zur besseren Übersicht euer Zahlenplättchen auf eure Zeichnung, sobald der Spilleiter sie gezeigt hat. Der Spieler, dessen Zeichnung am häufigsten geraten wurde, erhält 1 Siegpunktchip. Einen Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem niedrigeren Zahlenplättchen. Findet nun noch heraus, welcher der **übrigen** Spieler die meisten Wörter richtig zugeordnet hat. Dieser Spieler erhält ebenfalls 1 Siegpunktchip. Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige, dessen Zeichnung öfter geraten wurde. Herrscht dann immer noch Gleichstand, bekommt der Spieler mit dem niedrigeren Zahlenplättchen den Chip.

Achtung: Wenn die Zeichnung eines Spielers nicht regelkonform ist (s. „Zeichenregeln“ – S. 6), kann dieser Spieler diese Runde keinen Siegpunktchip für die beste Zeichnung erringen. Der Chip geht in diesem Fall an den Spieler, dessen Zeichnung am zweithäufigsten geraten wurde. Der Spieler ist jedoch weiter im Rennen um den Siegpunktchip für denjenigen, der die meisten Wörter rät. Im Falle eines Gleichstands verliert er jedoch automatisch.

Nachdem beide Gewinner ihre Chips erhalten haben, endet die Runde. Prüft nun, wie viele Siegpunkte ihr besitzt. Wenn einer oder mehrere von euch die nötige Anzahl für den Sieg gesammelt haben, endet das Spiel (s.u. – Spielende). Andernfalls geht es folgendermaßen weiter:

- Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird Spilleiter.
- Jeder Spieler nimmt seinen Zettel zurück und dreht ihn um bzw. nimmt einen neuen.
- Die nächste Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald einer von euch die nötige Anzahl Siegpunktchips gesammelt hat:

- 5 Siegpunktchips bei 3 bis 4 Spielern,
- 4 Siegpunktchips bei 5 bis 6 Spielern,
- 3 Siegpunktchips bei 7 bis 8 Spielern.

Wer die meisten Siegpunktchips besitzt, gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige von euch, der in der letzten Runde die meisten Wörter richtig zugeordnet hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler, der in der letzten Runde das niedrigere Zahlenplättchen genommen hat.

1	Kamel	+	5	Bart	+
2	Schloss	+	6	Gepäck	+
3	Brötchen	+	7	Krone	+
4	Kaktus	+	8	Auge	8

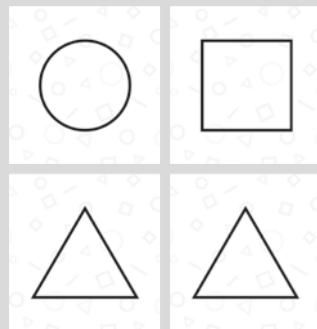


Zeichenregeln

- Ihr müsst von jeder geometrischen Form exakt die Anzahl nutzen, wie sie diese Runde gewürfelt wurde. (Eine Linie kann z.B. nicht Teil eines Quadrats sein. Ihr dürft eine nur einmal gewürfelte Form nicht zweimal verwenden. Etc.)
- Ihr dürft ein Quadrat auch als Rechteck zeichnen.
- Ihr dürft einen Kreis auch als Oval oder Ellipse zeichnen.
- Eine Linie muss immer gerade sein (nicht gezackt oder gewellt o.ä.).

- Ihr dürft Dreiecke jeder Art verwenden. (Aber ihr dürft ein Dreieck nicht zu einer Linie zusammendrücken.)
- Alle geometrischen Formen müssen erkennbar sein.
- Es dürfen keine weiteren Elemente außer den 4 geometrischen Formen gezeichnet werden.

Tipp: Auf jedem Blatt gibt es einen Rahmen, der den Platz für eure Zeichnungen begrenzt. Macht eure Zeichnung nicht zu klein, sondern nutzt den Platz bis an den Rand der Begrenzung aus.



Beispiel: Zeichnung am Rundenende:



Diese Zeichnung ist regelkonform. 2 Spieler haben sie dem richtigen Wort zugeordnet und das Zahlenplättchen mit der Zahl, die der Spieler gezogen hat, liegt darauf.

Wortliste am Rundenende:



Dieser Spieler hat alle Zeichnungen richtig zugeordnet.

Weitere Spieloptionen

Für Fortgeschrittene

Nutzt diese Version, wenn ihr bereits einige Partien gespielt habt und eine größere Herausforderung sucht. Ihr könnt die Regeln folgendermaßen abwandeln: **Ihr habt sicher bemerkt, dass die Siegpunktchips zwei verschiedene Seiten haben: grau auf der einen Seite und blau auf der anderen.**

- Ihr bekommt einen blauen Siegpunktchip, wenn eure Zeichnung am häufigsten geraten wird.
- Ihr bekommt einen grauen Siegpunktchip, wenn ihr die meisten Wörter richtig zuordnet.

Die Spielendebedingungen ändern sich folgendermaßen:

3-6 Spieler: • Das Spiel endet, wenn einer von euch 2 graue und 2 blaue Siegpunktchips ODER 6 Siegpunktchips derselben Farbe gesammelt hat.

7-8 Spieler: • Das Spiel endet, wenn einer von euch 1 grauen und 1 blauen Siegpunktchip ODER 4 Siegpunktchips derselben Farbe gesammelt hat.

Für 3 Spieler

Wenn ihr zu dritt spielt, gelten dieselben Siegbedingungen wie bei 4 Spielern. Ändert jedoch die Regeln folgendermaßen:

- Jeder Spieler bekommt 2 Wörter, d.h. in der 1. Phase erhält jeder von euch 3 Karten und wählt 2 davon aus.
- Um ein Zahlplättchen zu nehmen, müsst ihr beide Wörter zeichnen.
- Der Spielleiter fügt wie gewohnt 3 Wortkarten vom Stapel hinzu, bevor er die Karten mischt und alle 9 auslegt.
- Am Ende der Runde zählt ihr eure Punkte für beide Zeichnungen.

Vereinfachte Regeln

Falls die Regeln euren Kindern oder Freunden zu schwierig sein sollten, könnt ihr sie folgendermaßen abwandeln:

- Macht die Bedingungen einfacher: Ihr dürft das Wort darstellen, ohne alle 4 Formen nutzen zu müssen.
- Nehmt in Schritt 2 keine Zahlplättchen. Wer zuerst fertig gezeichnet hat, dreht stattdessen die Sanduhr um. Das ist nun die Zeit, die den Mitspielern bleibt, ihre Zeichnung zu vervollständigen.
- In jeder Kategorie kann es mehr als 1 Sieger geben (bei Gleichstand), und jeder Spieler hat die Chance, 2 Siegpunktchips pro Runde zu gewinnen.
- Ihr braucht 2 Siegpunktchips mehr als im Basisspiel, um zu gewinnen.

Kurzregeln

- Zieht jeder 2 Wortkarten, wählt geheim eine und legt die andere verdeckt zurück unter den Stapel.
- Der Spielleiter würfelt und legt die Würfel auf die dazugehörigen Karten mit den geometrischen Formen.
- Zeichnet jeder das von euch gewählte Wort mit Hilfe der gewürfelten Formen.
- Wer zuerst mit dem Zeichnen fertig ist, nimmt sich das Zahlplättchen mit der Nummer 1, der nächste Spieler das mit der 2 usw.
- Der Spielleiter sammelt die Wortkarten der Spieler verdeckt ein, fügt zusätzliche Karten vom Stapel hinzu und mischt sie. Dann legt er alle offen in die Tischmitte.
- Der Spielleiter sammelt die Zeichnungen verdeckt ein, mischt sie und legt sie offen neben die Nummern auf der Nummernleiste.
- Ordnet die Wörter den Zeichnungen zu und schreibt sie hinter eurem Sichtschirm auf.
- Wer zuerst mit dem Schreiben fertig ist, dreht die Sanduhr um. Sobald der Sand durchgelaufen ist, darf keiner mehr schreiben.
- Der Spielleiter geht die Zeichnungen eine nach der anderen durch und notiert auf der jeweiligen Zeichnung, wie viele Spieler ihr das korrekte Wort zugeordnet haben.
- Dem Schöpfer der Zeichnung, der die meisten Spieler das korrekte Wort zugeordnet haben, bekommt einen Siegpunktchip - bei Gleichstand derjenige mit dem niedrigeren Zahlenplättchen.
- Der zweite Siegpunktchip der Runde geht an den Mitspieler, der die meisten Wörter den korrekten Zeichnungen zugeordnet hat - bei Gleichstand derjenige, dessen Zeichnung von mehr Spielern richtig zugeordnet wurde bzw. derjenige mit dem niedrigeren Zahlenplättchen.
- Prüft, ob bereits jemand die Siegbedingung erfüllt. Falls nicht, wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn Spielleiter. Die neue Runde beginnt.

Spieleranzahl	Anzahl hinzuzufügender Karten	Siegbedingung (Basisspiel)	Siegbedingung (Fortgeschrittenenspiel)
3-4		5	2 + 2
5-6		4	oder 6 oder 6
7-8		3	1 + 1 oder 4 oder 4

Besonderer Dank für ihre Unterstützung geht an
Maksim Anufriev, Valentin und Olga Gordash, Alexander Bezborodkin,
Dmitri Rogov, Artyom Iriskin, Inessa Lis and viele viele andere,
die uns mit Rat und Tat geholfen haben, dieses Spiel zu erschaffen.

Vielen Dank!



© 2019 Jet games studio
Reprinting and publishing of
any rules, components and
illustrations of this game
without permission of copy-
right owner, are forbidden.

© 2020 HUCH!
Autor: Artem Lis
Redakteur: Roman Shamolin
Illustration: Svetlana Argat
Design: Denis Platinin
Übersetzung: Britta Stöckmann

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention !**
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.
Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

