

Pictureeka!



ALTER
6+



Das Ziel des Spiels

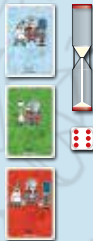
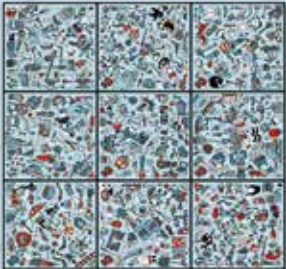
Findet auf den Wimmeltafeln die Dinge, die euch die Aufgabenkarten vorgeben. Wer am meisten Karten gewinnt oder als erster Spieler 6 Karten hat, gewinnt das Spiel!

Spielausstattung

9 Wimmeltafeln, 1 Würfel,
55 Aufgabenkarten und 1 Sanduhr.

Aufbauen!

1. Legt die Wimmeltafeln in einem 3 x 3-Raster aus.



2. Sortiert die Aufgabenkarten nach ihren Farben, mischt beide Stapel durch und legt sie verdeckt hin.
3. Bei den grünen und roten Karten legt ihr vorher gemeinsam fest, welche Aufgaben ihr spielt: die oberen, die mittleren oder die unteren.
4. Der jüngste Spieler fängt an. Danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.



Tauschen oder umdrehen

Wenn eine Karte einen dieser Pfeile zeigt, folgt ihr seiner Anweisung, **bevor** ihr die Karte spielt.



- Vertauscht die Plätze von zwei Wimmeltafeln.
- Dreht irgendeine Wimmeltafel auf die andere Seite um.

Spielen!

Es gibt 2 Spielvarianten:

1. **Runde für Runde:** Spielt mit den Aufgabenkarten jeder Farbe jeweils mehrere Runden.
2. **Mischmasch:** Werft den Würfel, um zu entscheiden, welche Kartenfarbe gespielt werden soll.

„Runde für Runde“ ist ein guter Einstieg, um die verschiedenen Kartenfarben erstmal kennenzulernen. Danach könnt ihr mit „Mischmasch“ voll durchstarten.

Runde für Runde

1. Einigt euch, wie viele Runden ihr spielen wollt:

Spieler	Runden pro Farbe
2 - 3	3 Runden
4 - 5	2 Runden
6+	1 Runde

2. Spielt zuerst die Runden mit den blauen Karten, dann mit den grünen und zum Schluss mit den roten.
3. Wer dran ist, zieht die oberste Karte vom entsprechenden Farbstapel, führt zunächst den Pfeil aus (wenn die Karte einen zeigt), und dann wird die Karte gespielt.



Die Spielregeln sind für jede Kartenfarbe anders. Wenn das euer erstes Spiel ist, lest ihr euch zuerst die Regeln auf der Rückseite durch. Sobald ihr sie gut kennt, könnt ihr loslegen.

4. Wer das gesuchte Ding findet, darf die Karte behalten. Nun zieht der nächste Spieler eine Karte und es geht weiter.
5. Wenn ihr alle 3 Farben durchgespielt habt, zählt jeder Spieler, wie viele Karten er gesammelt hat.

Der Spieler mit den meisten Karten hat gewonnen!

Mischmasch

1. Wenn du am Zug bist, wirfst du den Würfel. Welche Farbe zeigt er?



2. Ziehe eine Karte dieser Farbe, führe ggf. den Pfeil aus, und dann wird die Karte gespielt.
3. Wer das gesuchte Ding findet, darf die Karte behalten.
4. Nun würfelt der nächste Spieler eine Farbe und es geht weiter.

Wer zuerst 6 Karten gesammelt hat, hat gewonnen!

Keine Mogelei!

Wenn du **Pictureeka!** rufst, bevor du das Ding wirklich gefunden hast, oder wenn du auf ein Ding zeigst, das nun wirklich gar nicht zur Aufgabe passt, bist du ein kleiner Mogler!

Die anderen Spieler verpassen dir dann eine Strafe:

Zum Beispiel könntest du eine Karte verlieren,

wie ein Wolf heulen oder einen „Tut mir echt leid!“-Tanz aufführen.



Die Aufgaben

Es gibt 3 verschiedene Kartenfarben, für die ihr jeweils etwas anderes tun müsst.



Blau: Als Erster finden

Sei schneller als die anderen Spieler.

Alle spielen mit!

1. Ziehe eine Karte und legen sie offen hin, damit jeder das Ding darauf sehen kann: Dieses Ding gibt es auf den Wimmeltafeln nur ein Mal.
2. **Alle Spieler suchen gleichzeitig** so schnell sie können nach dem Ding. Wer es findet, ruft laut "Pictureka!" und zeigt darauf. Der erste Spieler, der das Ding gefunden hat, gewinnt die Karte.



Grün: Such-Solo

Wirf den Würfel und such das Ding gegen die Zeit.

Du spielst allein!

1. Ziehe eine grüne Karte. Lies die Aufgabe des Kartenbereichs vor, den ihr vorher festgelegt habt, und dann **wirfst du den Würfel**: Du musst so viele dieser Dinge finden, wie du gewürfelt hast.
2. Lege die Karte offen vor dir hin und bitte einen anderen Spieler, die Sanduhr zu starten und im Auge zu behalten.
3. **Dann suchst du SOFORT los!**
Geschafft! Wenn du genug Dinge der Aufgabe gefunden hast, bevor die Zeit abgelaufen ist, hast du die Karte gewonnen.

Ups! Wenn die Zeit abläuft, bevor du das Ding oft genug gefunden hast, hast du leider Pech gehabt. Stecke die Karte zurück unter den Stapel.



Rot: Wimmeltafel

Finde das Ding auf deiner eigenen Tafel. Alle spielen mit!



'Ne super Sache für jüngere Kids!

1. Jeder Spieler nimmt sich eine Wimmeltafel. Bei 4 oder weniger Spielern darf sich jeder sogar 2 Tafeln nehmen.
2. Ziehe die oberste rote Karte vom Stapel, lies die Aufgabe des gewählten Bereichs vor und lege sie dann in die Mitte, damit sie alle sehen können.
3. **Zähle: "3 - 2 - 1 - LOS!"**. Dann drehen alle ihre Tafeln herum und suchen los.
4. Wenn du als Erster ein Ding findest, das die Aufgabe erfüllt, rufst du "Pictureka!" und zeigst darauf. Wenn es richtig ist, gewinnst du die Karte.
5. Wenn ihr fertig seid, legt ihr eure Wimmeltafeln wieder in das 3 x 3 Raster - und zwar wie es euch gefällt.

Wenn du kein passendes Ding findest, darfst du deine Tafel einmal pro Karte umdrehen.



Noch mehr Varianten

Längeres oder kürzeres Spiel
Mischmasch: Erhöht oder verringert die Anzahl der Karten, die man für den Sieg sammeln muss, um das Spiel zu verlängern bzw. abzukürzen.

Runde für Runde: Für ein kürzeres Spiel spielt ihr einfach weniger Runden pro Kartenfarbe.

Mannschaftsspiel

Teilt euch in Teams auf und sucht gemeinsam. So können die älteren Spieler den jüngeren helfen, damit alle ganz viel Wimmelspaß haben!

Lizenziert von Arne Lauwers. Künstlerische Gestaltung v on Eugene und Louise.
© 2014 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Vertreten durch: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.
Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343. consumerservice@hasbro.de Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatore: Hasbro (Schweiz) AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf.

www.hasbro.de
www.hasbro.ch

Die HASBRO ARCADE App funktioniert mit iPhone, iPad, iPod touch (iOS 5.0 oder neuer erforderlich) und ausgewählten Android-Geräten. Infos zur Bedienung, Verfügbarkeit und Kompatibilität gibt's hier: www.hasbro.com/arcade. Minderjährige bitten ihre Eltern um Erlaubnis, bevor sie ins Internet gehen. Nur für begrenzte Zeit verfügbar. Nicht in allen Sprachen verfügbar. Hinweis: Hasbro ist nur für Inhalte verantwortlich, die von Hasbro erstellt wurden. Weitere Informationen sind den Geschäftsbedingungen Dritter zu entnehmen. Apple, das Apple-Logo, iPhone, iPad und iPod touch sind in den USA und anderen Ländern eingetragene Handelsmarken von Apple Inc. App Store ist eine Dienstleistungsmarke von Apple Inc. Google Play und Android sind Markenzeichen von Google Inc.

