

# Kurzspielanleitung

## Vorbereitung

- Jeder Spieler erhält verdeckt 3 Etuis  
1 Satz Wertungskarten seiner Farbe  
1 Spielstein seiner Farbe  
Wertungssteine (nach Spielerzahl)  
3 Notizblätter und 1 Bleistift

## Spielablauf

Gespielt werden sowiele Palaver-Runden, wie Spieler teilnehmen.

Es gibt zwei Spiel-Durchgänge.

1. Jeder muß geheim 3 Entwürfe zeichnen.
2. Palaver-Runde 1
  - a) Der Spielleiter sammelt die Entwürfe ein, mischt sie verdeckt und legt die obersten 3 offen auf die Felder A, B und C.
    - Er deckt oberste Aufgabenkarte auf.
  - b) Die Entwurfsdiskussion
    - Jeder Spieler sagt, welcher Entwurf die Aufgabe besten erfüllt und warum.
  - c) Die Bewertung
    - Alle Spieler bewerten die drei Entwürfe: mit 0, 1 oder 2 Punkten.
  - d) Übereinstimmungen
    - Geben 2 oder mehr Spieler einem Entwurf die „2“, so darf jeder seinen Spielstein vorwärts ziehen.
  - e) Identifizierungen
    - Glaubt ein Spieler, den Urheber eines Entwurfs erkannt zu haben, so kann er einen Identifizierungsstein setzen.

## 3. Palaver-Runde 2

- Die drei nächsten Entwürfe werden aufgedeckt, eine neue Aufgabenkarte ebenso.
  - Weiter wie bei Punkt 2 a
- ## 4. Weitere Palaver-Runden
- Weiter mit je drei neuen Entwürfen
- ## 5. Der zweite Durchgang
- Alle Entwürfe werden gemischt, eine neue Aufgabenkarte aufgedeckt und der zweite Spieldurchgang folgt.

## 6. Die Auswertung

- Die Entwürfe werden nach den Nummern sortiert.
- Der Urheber des obersten Entwurfs meldet sich.
  - Der Spieler erhält sovielle Punkte, wie auf seinem Entwurf stehen - und darf seinen Spielstein um die entsprechende Anzahl an Feldern vorwärts ziehen.
- Wurde der Entwurf des Spielers identifiziert, siehe Farbtabelle, so darf der Spieler seinen Spielstein um 5 Punkte vorziehen, dem die Identifizierung gelungen ist.
- Wurde der Entwurf des Spielers nicht identifiziert, so darf der Spieler selbst seinen Spielstein um 5 Felder vorziehen.
- Dann ist der nächste Entwurf an der Reihe.

## 7. Ende des Spiels

Das Spiel endet nach dieser Auswertung. Es gewinnt der Spieler, der mit seinem Spielstein am weitesten vorne steht.

## Ziel des Spiels:

Am Spielende den eigenen Spielstein am weitesten vorn zu haben.

## So bringen Sie Ihren Spielstein voran:

Hier gibts Punkte!

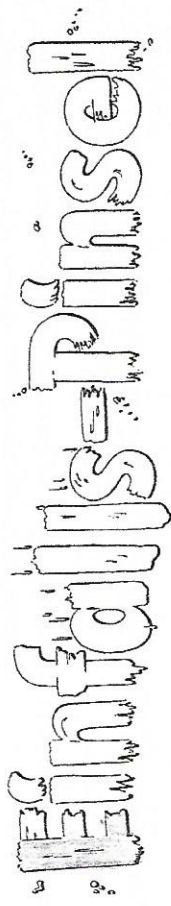
Wer richtig setzt, kann später Punkte sammeln!

Punkte!

Hier!

Hier!

Hier!



von Klaus Teuber

## Spielanleitung

## Inhaltsverzeichnis

A. Zum Spiel gehören	Seite 1
B. Ziel des Spiels	Seite 2
C. Vorbereitung des Spiels	Seite 2
D. Der Spielablauf	Seite 2
1. Jeder zeichnet geheim drei Entwürfe	Seite 2
2. Palaver-Runde EINS	Seite 3
a) Die Aufgabe des Spielleiters	Seite 3
b) Die erste Entwurfsdiskussion	Seite 3
c) Die Bewertung	Seite 3
d) Übereinstimmungen	Seite 4
e) Identifizierungen	Seite 4
3. Palaver-Runde ZWEI	Seite 5
4. Die weiteren Palaver-Runden	Seite 5
5. Der zweite Spieldurchgang	Seite 5
E. Die Auswertung	Seite 5
F. Der Sieger des Spiels	Seite 5
G. Anhang 1: Wie man Entwürfe zeichnet	Seite 6
H. Anhang 2: Beispiel einer Entwurfs-Diskussion	Seite 6
I. Anhang 3: Entwurfs-Beispiele	Seite 7
Wichtig: Kurzspielanleitung	Seite 8

Wie einfach dieses Spiel ist, zeigt Ihnen die Kurzanleitung auf Seite 8. Die ausführlichen Erklärungen und die Anhänge sind so gehalten, daß nach Möglichkeit keine Fragen mehr offen bleiben.

## A. Zum Spiel gehören

1 Spielplan	15 Etuis
25 Wertungssteine (5 x 5)	5 Spielsteine (in 5 Farben)
5 Bleistifte	2 Kartensätze mit:
1 Spielanleitung	30 Wertungskarten
5 Notizblöcke	65 Aufgabenkarten
	15 Leerkarten

## B. Ziel des Spiels

In diesem Spiel dürfen Sie sich einiges einfallen lassen!

- Zuerst malt jeder Spieler geheim drei fantasievolle Entwürfe (zeichnerisches Können ist **nicht** gefragt). Die Entwürfe aller Spieler werden eingesammelt und verdeckt gemischt.
- Nun flattert den Spielern ein Werbeauftrag auf den Tisch. Beispielsweise: Eine Firma benötigt ein Plakat für ihre neue Zahnpasta!
- Drei beliebige Entwürfe werden aufgedeckt.
- Jetzt wird eifrig palavert, welcher Entwurf am besten zu dem Zahnpastaauftrag paßt. Denn jetzt geht es um Punkte!
- Natürlich versucht jeder für seinen eigenen Entwurf die meisten Punkte einzuheimsen. Aber Vorsicht: Die Mitspieler dürfen das nicht merken, sonst gibt es nicht die satten Bonus-Punkte für unerkannt gebliebene Entwürfe!
- Am Ende gewinnt, wer mit List und Tücke die meisten Punkte für sich verbuchen konnte und damit seinen Spielstein am weitesten nach vorne bringt.

## C. Vorbereitung des Spiels

- 1) Die 15 Etuis werden **verdeckt** (Zahlen nach unten) gemischt.
  - Jeder Spieler erhält **drei** Etuis. Keiner darf erfahren, welche Etuis (Nummern) die anderen erhalten haben.
  - Bei weniger als 5 Spielern bleiben Etuis übrig. Sie werden beiseite gelegt und für dieses Spiel nicht mehr benötigt.
  - Jeder Spieler erhält 3 Leerkarten, die in die Etuis gesteckt werden (als Zeichenunterlage).
  - Jeder Spieler wählt eine Farbe.
- 2) Weiter erhält jeder Spieler:
  - 1 Bleistift und 3 leere Entwurfsblätter
  - Einen Satz Wertungskarten in seiner Farbe (6 Karten: A; B; C; 0; 1; 2)
- 3) Jeder Spieler erhält Holzsteine:
  - Einen **Spielstein** seiner Farbe, den er sofort auf das Startfeld setzt
  - Soviele **Wertungssteine** in seiner Farbe, wie es Spielteilnehmer gibt. Diese Steine werden aufbewahrt. Beispiel: Es wird zu viert gespielt, jeder Spieler erhält vier Wertungssteine seiner eigenen Farbe.
- 4) Die Auftragskarten werden gründlich gemischt und der Stapel wird verdeckt auf dem Spielplan abgelegt, links über den Köpfen der Werbeleute.

## D. Der Spielablauf

- 1) **Jeder zeichnet geheim drei Entwürfe**  
Jetzt sind alle Spieler **gleichzeitig** mit dem Zeichnen an der Reihe. Geheimhaltung ist wichtig: Weder Etui-Nummern noch Entwürfe dürfen von anderen gesehen werden:
  - In jedes Etui wird ein Blatt geschoben.
  - Jeder Spieler zeichnet auf jedes Blatt ein Motiv.
  - Einzelheiten hierzu finden Sie unter Anhang 1. **Lesen Sie bitte diesen Abschnitt jetzt allen Spielern vor.**
  - Die Etuis mit den fertigen Zeichnungen werden verdeckt vom Spielleiter eingesammelt.

## H. Anhang 3: Entwurfs-Beispiele

Was man sich so alles einfallen lassen kann:

