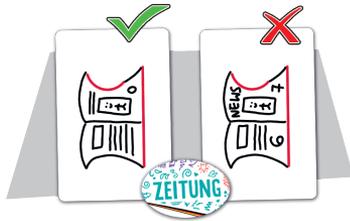
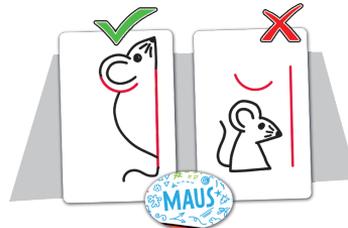




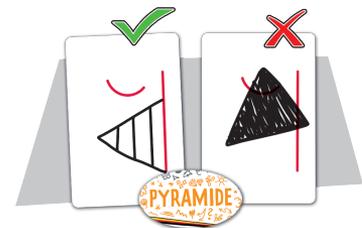
Für das Zeichnen gibt es jedoch einige Einschränkungen:



► es ist nicht erlaubt, Wörter zu schreiben oder einzelne Buchstaben oder Zahlen,



► die rote Linie ist als Teil des neu entstehenden Kunstwerkes zu nutzen,



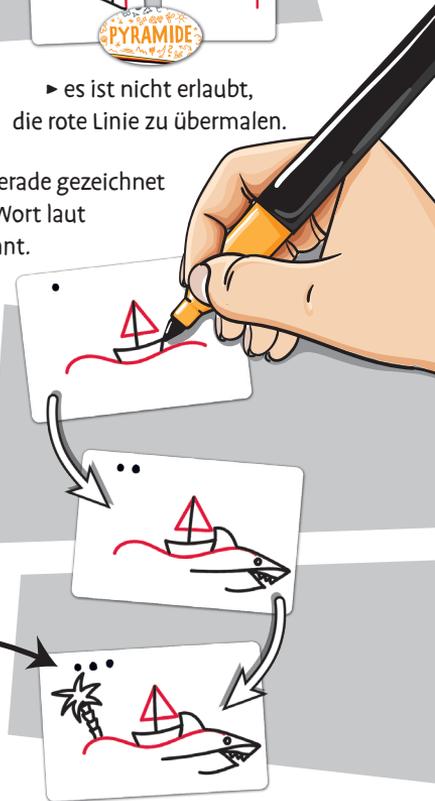
► es ist nicht erlaubt, die rote Linie zu übermalen.

Die übrigen Spieler versuchen gleichzeitig und so schnell wie möglich den Begriff, der gerade gezeichnet wird, zu erraten. Das geht so, dass der Spieler die Karte mit der Hand verdeckt und das Wort laut ausspricht. Der Begriff kann erraten werden, sobald der Spieler mit der Zeichnung beginnt.

Ist die Antwort falsch, kann der Spieler in dieser Runde nicht weiter mitraten. Haben alle Spieler den Begriff nicht richtig erraten, kommen alle Spieler zurück ins Spiel.

Der Spieler, der den Begriff auf der Begriffskarte errät, nimmt die Karte als Punkt zu sich. Er erhält auch den Stift und dieselbe Karte zum Zeichnen, auf dieser zeichnet er seinen neuen Begriff. **ER DARF DAS ZUVOR ENTSTANDENE BILD NICHT WEGWISCHEN.** Wo die vorher erratene Karte lag, legt er nun eine neue Begriffskarte hin. Dieser Spieler ist auch der neue Zeichner, er wählt einen Begriff und beginnt zu übermalen.

Wurde die Karte zum Zeichnen bereits dreimal genutzt, nimmt der Zeichner eine neue leere Karte zum Malen von oben vom Stapel. Um sich zu merken, wie oft die Karte genutzt wurde, muss der Zeichner jeweils vor Beginn der jeweiligen Raterunde am oberen Kartenrand einen Punkt setzen.



## 🕒 SPIELLENDE 🕒

Sieger ist der Spieler, der als erster 5 Begriffskarten erspielt.

