

Inhalt

Das Spiel beinhaltet **300 KRITZEL-Karten** mit insgesamt **900 Begriffen**, **8 abwischbare Kritzelboards**, **1 Punkteboard**, **1 Kartenhalter** sowie **8 Folienstifte** mit **Radierfilz** und **1 SEKUNDEN-Würfel**.

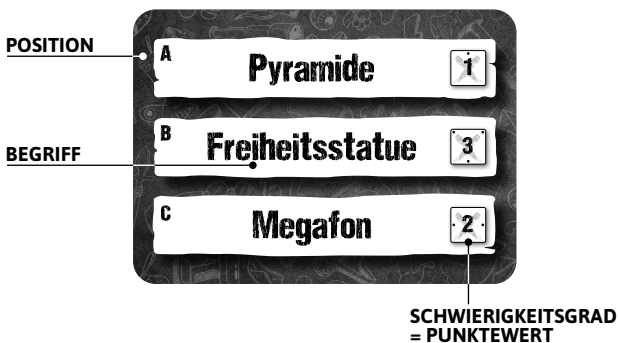
Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, stets die gezeichneten Begriffe zu erraten. Die Person oder das Team (je nach Spielmodus) mit den meisten Punkten gewinnt am Ende nach einer von euch festgelegten Runden- oder Punktzahl.

Vorbereitung und Spielablauf

Mischt alle Karten gut durch und legt drei etwa gleich große Stapel mit der Rückseite nach oben in eure Mitte. Jeder Kritzler bekommt ein **Kritzelboard** und einen Folienstift. Eure Punkte tragt ihr auf dem Punkteboard ein.

Das Spiel verfügt über drei verschiedene Modi, die alle im Uhrzeigersinn verlaufen. Es beginnt jeweils der Spieler, der am besten einen perfekten Kreis zeichnen kann. Entscheidet euch nun für einen Spielmodus und legt los!



Die Werte hinter den Begriffen zeigen ihren Schwierigkeitsgrad: Dabei sind Begriffe der **Kategorie 1** im Durchschnitt sehr leicht und Begriffe der **Kategorie 3** am schwersten zu zeichnen.

(von Kritzelveteranen getestet)

ACHTUNG:

1. Beim Kritzeln darf nicht gesprochen oder gestikuliert werden.
2. Buchstaben oder Wörter schreiben ist verboten.
3. Zahlen und Symbole sind erlaubt.
4. Es darf nicht bei den gegnerischen Teams abgesehen werden.

Modus 1

Jeder gegen jeden

ab 3 Spielern

Der erste Spieler zieht eine **KRITZEL-Karte** vom Stapel und platziert sie für alle Mitspieler sichtbar in dem Kartenhalter, **ohne sie sich selbst anzusehen**. Die Mitspieler kritzeln nun, so schnell und gut sie können, alle drei Begriffe, während der Kartenzieher mit geschlossenen Augen auf das Stoppsignal eines Kritzlers wartet. Der erste Kritzler, der sich sicher ist, alle drei Begriffe gut erkennbar gezeichnet zu haben, ruft dann „**STOPP**“. Alle Kritzler müssen dann sofort aufhören zu zeichnen, ihre Stifte niederlegen und ihre **Kritzalboards** umdrehen. Die **KRITZEL-Karte** wird jetzt verdeckt hingelegt und die Auswertung beginnt. Der Kartenzieher versucht zuerst, die Begriffe auf dem **Kritzalboard** des schnellsten Kritzlers zu erraten. **Nur** bei drei korrekt erratenen Begriffen gewinnt der schnellste Kritzler (+3 Punkte). Für jeden erratenen Begriff bekommt der nun ratende Kartenzieher einen Punkt (max. 3). Kann ein Begriff beim schnellsten Kritzler nicht erraten werden, bekommt der Kritzler in dieser Runde **keinen einzigen** Punkt. Nun rät der Kartenzieher im Uhrzeigersinn (ausgehend vom Kartenzieher selbst) mit den **Kritzalboards** der Mitspieler weiter. Diese bekommen pro weiteren erratenen Begriff jeweils einen Punkt, bis alle Begriffe erraten sind. Bereits erratene Begriffe geben keine weiteren Punkte. Sollte ein Begriff auch nach dem Betrachten aller Kritzalboards gar nicht erraten werden, bekommt für diesen niemand einen Punkt. Am Ende der Runde wird die **KRITZEL-Karte** zur Kontrolle umgedreht und die Punkte werden notiert. Danach beginnt eine neue Runde und der nächste Spieler ist an der Reihe, eine **KRITZEL-Karte** zu ziehen.

ACHTUNG:

Der **erste ausgesprochene Begriff** des Kartenziehers zu einer Kritzalerei **zählt als Antwort!** Es sollte also nicht „laut gedacht“ werden.

Punkteverteilung

§ 1 SCHNELLSTER KRITZLER

Der schnellste Kritzler bekommt nur dann **+3 Punkte**, wenn der ratende Mitspieler alle seiner 3 Begriffe richtig errät. Ansonsten bekommt er keinen einzigen Punkt.

§ 2 ANDERE KRITZLER

Die anderen Kritzler bekommen nur dann Punkte, wenn mindestens ein Begriff des schnellsten Kritzlers nicht erraten werden konnte. Im Uhrzeigersinn, ausgehend vom Kartenzieher, rät dieser nun die fehlenden Begriffe, bis entweder alle Begriffe erraten wurden oder alle **Kritzalboards** der Reihe nach begutachtet worden sind. Für jeden weiteren erratenen Begriff bekommt der Kritzler, bei dem der Begriff erraten wurde, jeweils **+1 Punkt**.

§ 3 DER KARTENZIEHER

Er bekommt für jeden erratenen Begriff jeweils **+1 Punkt**.

Modus 2

Gegen die Zeit

ab 3 Spielern

Der erste Spieler würfelt mit dem **SEKUNDEN-Würfel**. Der gewürfelte Wert gibt an, wie viel Zeit er nun für seine Runde hat. Er zieht zunächst eine **KRITZEL-Karte** und wählt einen Begriff. Sobald er nun anfängt, seinen ersten Begriff zu zeichnen, läuft seine Zeit. Alle Mitspieler versuchen, so schnell wie möglich den gesuchten Begriff zu erraten, indem sie ihre Vermutungen in die Runde rufen. Wenn der Begriff erraten wurde, ruft der Kritzler deutlich „JA“ und zeigt auf den Mitspieler, der den richtigen Begriff zuerst gerufen hat. Erst dann kann er einen zweiten Begriff von seiner schon gezogenen **KRITZEL-Karte** wählen oder eine neue **KRITZEL-Karte** ziehen. Der Mitspieler, der den Begriff als erster erraten konnte, bekommt für diesen +1 Punkt. Der Kritzler bekommt für jeden erratenen Begriff Punkte gemäß der Angabe auf der Karte. Bei gleichzeitig richtiger Antwort mehrerer Mitspieler bekommen diese jeweils +1 Punkt. Die Runde ist vorbei, sobald die gewürfelte Zeit abgelaufen ist. Danach werden die Punkte zusammengezählt, notiert und der nächste Spieler übernimmt die Rolle des Kritzlers.

Modus mit SEKUNDEN-Würfel



TIPP:

Um die Zeit bestmöglich im Blick zu behalten, empfiehlt es sich, eine Stoppuhr, beispielsweise mit dem Smartphone, zu nutzen.

Punkteverteilung

§ 1 MITSPIELER ERRÄT BEGRIFF

Für jeden Begriff, den ein Mitspieler als Erster richtig erraten konnte, bekommt er **+1 Punkt**.

§ 2 GLEICHZEITIGE RICHTIGE ANTWORT

Rufen zwei oder mehr Mitspieler gleichzeitig die richtige Antwort, bekommen sie jeweils **+1 Punkt**.

§ 3 DER KRITZLER

Er bekommt für jeden Begriff, der erraten werden konnte, Punkte in Höhe der Werte hinter den Begriffen auf der Karte.

Modus 3

Teamduell

ab 4 Spielern

Ihr bildet Teams, die aus mindestens zwei Personen bestehen. Abwechselnd wird jedem die Rolle des Kritzlers zugeteilt. Ihr entscheidet, wer der erste Kritzler in eurem jeweiligen Team ist. Der erste Kritzler zieht nun eine **KRITZEL-Karte** und wählt zunächst einen der drei Begriffe aus. Dann zeigt er sie den Kritzlern der/ des anderen Teams und nennt nur den Positionsbuchstaben des von ihm gewählten Begriffes, damit alle Kritzler wissen, welchen der drei Begriffe sie kritzeln müssen. Nach dem Startsignal des Kartenziehers fangen alle Kritzler an, den Begriff nur für ihr Team auf ihrem **Kritzelboard** zu kritzeln. Die jeweiligen Teammitglieder müssen nun so schnell wie möglich den gesuchten Begriff erraten, während ihr Teampartner zeichnet. Dabei ist es egal, wie viele Begriffe genannt werden. Das Team, welches den gesuchten Begriff am schnellsten richtig erraten konnte, gewinnt die Runde. Es darf nicht bei den gegnerischen Teams abgeguckt werden. Das Gewinnerteam bekommt nun Punkte gemäß der Angabe auf der Karte. In der nächsten Runde wählt dann ein Kritzler des nächsten Teams einen Begriff von einer neuen **KRITZEL-Karte**.

TIPP:

Die Mitglieder des jeweiligen Teams sollten nach Möglichkeit direkt beieinander sitzen, um ein gegenseitiges Abgucken zu erschweren und gute Sicht auf die Kritzeleien des Teampartners zu haben.

Punkteverteilung

§1 TEAM ERRÄT BEGRIFF

Das Team, welches als erstes den gesuchten Begriff richtig errät, bekommt Punkte in Höhe der Werte hinter den Begriffen auf der Karte.

§2 TEAMS GEBEN GLEICHZEITIG RICHTIGE ANTWORT

Erraten zwei oder mehr Teams gleichzeitig den richtigen Begriff, bekommen sie jeweils die Punkte in Höhe der Werte hinter den Begriffen auf der Karte. **Alternativ** kann nun auch ein Stechen zwischen den betroffenen Teams mit einem neuen Begriff stattfinden.