

PARTYALARM

AUF DIE PLÄTZE,
FERTIG,
malen!

SPIELANLEITUNG

Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, als erstes Team 20 Punkte zu erreichen, indem die zu zeichnenden Begriffe richtig erraten werden.

Spielvorbereitung:

Die Kategoriekarte wird offen für alle Spieler sichtbar in die Mitte des Tisches gelegt. Die Spielkarten werden gemischt und verdeckt als Stapel danebengelegt. Es werden Teams mit gleich vielen Spielern gebildet. Das Team mit dem kreativsten Spieler beginnt.

Spielablauf:

Jedes Team wählt pro Runde einen Zeichner. Der Zeichner, der an der Reihe ist, zieht eine Spielkarte sowie eine Würfelkarte. Die Nummern auf den Würfelkarten passen jeweils zu einer Kategorie

auf den Spielkarten und zeigen an, was gezeichnet werden muss. Die Sanduhr wird umgedreht und nun hat der Zeichner eine Minute Zeit, den Begriff zu zeichnen. In dieser Zeit versucht sein Team diesen zu erraten. Es wird so lange gespielt, bis eine Minute abgelaufen ist. Wird der Begriff vor Ablauf der Minute erraten, wird eine neue Spielkarte vom Stapel gezogen und wieder der Begriff der entsprechenden Kategorie gezeichnet. Der Zeichner darf weder sprechen noch etwas pantomimisch darstellen. Außerdem darf er weder Ziffern noch Buchstaben in seiner Zeichnung verwenden. Wenn ein Begriff blau ist, muss der Zeichner mit seiner entgegengesetzten Hand zeichnen, das heißt, ist er Rechtshänder, muss er mit der linken Hand zeichnen.

Spielende:

Die erspielten Punkte werden auf dem Block notiert. Für jeden weißen Begriff erhält man 1 Punkt, für jeden blauen Begriff 2 Punkte. Gewonnen hat das Team, welches zuerst 20 Punkte erreicht hat.

Spielkartenfabrik Altenburg GmbH

Leipziger Straße 7

D-04600 Altenburg

www.spielkarten.com



1

**ORTE, PERSONEN,
TIERE**

2

GEGENSTÄNDE

3

ALLTAG

4

SCHWER
(BESONDERS SCHWERE
BEGRIFFE AUS O. G. KATEGORIEN)

5

PARTY MODUS
(BEIDE TEAMS SPIELEN
GLEICHZEITIG GEGENEINANDER)