Adam Porter

Doodle Rush

10+ 3-6 6+

6 Minuten Kritzelspaß

SPIELMATERIAL

36 Kritzeltafeln (je 6 Tafeln in 6 verschiedenen Farben)
175 doppelseitige Begriff-Karten (einfach und schwierig)
6 Kritzelstifte
1 Tuch zum Abwischen
1 Sanduhr (1 Minute)

SPIELZIEL

„Doodle Rush" ist der Zeichnen-Party-Spaß für alle – denn Kritzeln kann jeder. Seid ihr bereit für 6 turbulente Minuten Kritzeln, Raten und Spaß?
3 mal 1 Minute Kritzeln und 1 Minute wildes Raten – dann ist schon Schluss. Wer kritzelt in dieser kurzen Zeit seine 6 Begriffe am treffendsten? Aber nur wer auch Begriffe der Mitspieler errät, kann wirklich punkten!

SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich alle 6 Kritzeltafeln dieser Farbe.
- Jeder Spieler erhält 1 Kritzelstift.
- Alle Karten werden gemischt. Dabei entscheiden die Spieler gemeinsam, welchen Schwierigkeitsgrad (einfach ! oder schwierig !!) die Partie haben soll. Die Seite mit dem gewählten Schwierigkeitsgrad zeigt nach unten, und an jeden Spieler werden zwei Karten ausgeteilt, sodass niemand die gewählten Begriffe sehen kann.
- Die Sanduhr wird in die Tischmitte gestellt.

Beispiel: Spielvorbereitung eines Spielers.

SPIELABLAUF

Die Partie verläuft ohne Unterbrechung über 6 Runden: 3 Kritzelrunden und 3 Raterunden. Es geht mit einer Kritzelrunde los, an die sich eine Raterunde anschließt. Dann folgt wieder eine Kritzelrunde, und so weiter.

Die 1. Kritzelrunde

Sobald alle Spieler bereit sind, dreht ein beliebiger Spieler die Sanduhr um. Jetzt beginnt die 1. Kritzelrunde. **Alle spielen gleichzeitig.** Die Spieler sehen sich auf der Unterseite ihrer beiden Karten die Begriffe an, die sie kritzeln müssen. Die anderen Spieler dürfen die Begriffe auf diesen Karten nicht sehen. Jeder hat nun **1 Minute Zeit, Begriffe seiner Karten zu kritzeln.**
Der Spieler kann während einer Runde **beliebig viele** der Begriffe seiner beiden Karten kritzeln (oder versuchen zu kritzeln). Sobald die Minute abgelaufen ist, endet die Kritzelrunde, und es geht sofort mit der Raterunde weiter.

KRITZELREGELN

- ✗ **Die Zeichnungen dürfen keine Buchstaben oder Zahlen enthalten.**
- ✓ **Jeder Begriff muss auf eine separate Tafel gekritzelt werden.**
- ✓ **Pfeile und andere Symbole dürfen verwendet werden.**
- ✓ **Es ist erlaubt, während der Kritzelrunden eigene Zeichnungen oder Teile davon wegzuwischen.**

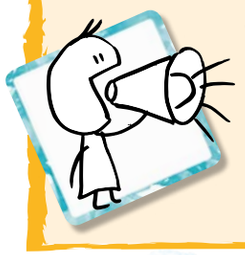
Die 1. Raterunde

Ein Spieler dreht die Sanduhr um, und es geht sofort mit der Raterunde weiter. Jetzt spielen wieder **alle gleichzeitig** und beginnen **wild durcheinander Lösungsvorschläge** zu den gekritzelten „Kunstwerken" der Mitspieler zu rufen. Die Spieler sollten dabei nicht vergessen, die Rateversuche der anderen Spieler zu den eigenen Zeichnungen zu verfolgen. Nicht erratene Zeichnungen geben zum Schluss Minuspunkte.
Sobald ein Spieler eine **Zeichnung erraten** hat, erhält er die entsprechende Kritzeltafel des Spielers, der die Zeichnung angefertigt hat, und **legt sie verdeckt vor sich ab.**
Die Raterunde geht so lange weiter, bis die Sanduhr nach einer Minute abgelaufen ist. Dann schließt sich die nächste Kritzelrunde an.

Wichtig! Wenn ein Spieler auf die Rateversuche der anderen eingeht, darf er lediglich mit **„Ja"** oder **„Nein"** beziehungsweise mit **„fast"** oder **„ganz falsch"** antworten, um den Ratenden einen Hinweis darauf zu geben, wie nah sie an der richtigen Lösung sind. Sätze und weitere Kommentare wie „Ja, es geht um denselben Film" oder „Es ist ein ähnliches Tier" sind nicht erlaubt.

Verliert ihr einmal die Zeit aus den Augen, ist das kein Problem – spielt so, dass ihr als Gruppe Spaß habt!

Hinweis: Begriffe raten
Ein **Rateversuch** ist nur dann **erfolgreich**, wenn **genau der Begriff** genannt wird, der auf **der Karte** steht. Steht auf der Karte beispielsweise „Frachter", ist „Schiff" falsch.
Nennt ein Spieler ein zusammengesetztes Wort, dessen Teil dem Begriff auf der Karte entspricht, gilt das nicht. Soll beispielsweise der Begriff „Hahn" erraten werden, ist „Wasserhahn" falsch.



Wichtig! Bei „Doodle Rush" geht es laut und hektisch zu, doch jeder Spieler muss trotzdem versuchen, so gut wie möglich zu beurteilen, wer seine Begriffe jeweils als Erster richtig erraten hat.
Sollten zwei Spieler gleichzeitig den richtigen Begriff genannt haben, erhalten sie am Ende der Partie beide jeweils 1 Punkt für diesen erratenen Begriff.

Die folgenden Kritzel- und Raterunden

Nachdem die 1. Raterunde abgeschlossen ist, dreht ein Spieler die Sanduhr erneut um. Die Spieler beginnen sofort mit der 2. Kritzelrunde, an die sich die 2. Raterunde anschließt. Danach folgen unmittelbar die 3. Kritzel- und Raterunde. Die Regeln der 1. Runde gelten auch für die folgenden Runden. Die Spieler können ihre Zeichnungen in jeder Kritzelrunde von vorne beginnen oder verbessern.

Wichtig! Es gibt **keine Pausen** zwischen den einzelnen Runden! Die Spieler müssen die Sanduhr im Blick behalten: Sobald sie abgelaufen ist, müssen die Spieler sie sofort wieder umdrehen und damit die nächste Runde starten. Der Spielfluss wird also **nie unterbrochen.**

SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet nach der 3. Raterunde. Dann zählen die Spieler ihre Punkte. Für **jede Kritzeltafel eines Mitspielers,** die man (für richtig erratene Begriffe) vor sich ablegen konnte, erhält man **1 Pluspunkt.**
Für **jede eigene Kritzeltafel,** die man noch vor sich liegen hat, erhält man **1 Minuspunkt.** (Der Spieler hat nicht gut genug gekritzelt beziehungsweise die Mitspieler haben nicht gut genug geraten.)
Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands hat derjenige der daran beteiligten Spieler gewonnen, der die wenigsten eigenen Kritzeltafeln übrig hat. Besteht dann immer noch ein Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Beispiel: Rot hat 5 Begriffe richtig erraten und dafür 5 Kritzeltafeln der Mitspieler vor sich abgelegt. 1 seiner Zeichnungen wurde jedoch nicht erraten. 5 – 1 = 4 Punkte

Reinigung

Am Ende des Spieles werden die Tafeln mit dem beiliegenden Tuch abgewischt, damit die Farbe auf den Tafeln nicht eintrocknet. Das am Stift befestigte Schwämmchen dient dazu, während der Kritzelrunde an einer eigenen Zeichnung etwas auszubessern. Sollte trotzdem einmal etwas Farbe auf einer Kritzeltafel eintrocknen, kann die Tafel mit einem feuchten Tuch abgewischt werden.

© 2017 Brain Games Publishing SIA
www.brain-games.com

Redaktion: Rolf Mutter
Illustration: Reinis Pētersons
Grafik: Brain Games / Game Factory
Übersetzung: Birgit Irgang
Game Factory Version: © 2018 Game Factory

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Albert-Einstein-Straße 32
D-63128 Dietzenbach
www.carletto.de
www.gamefactory-spiele.com