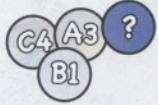




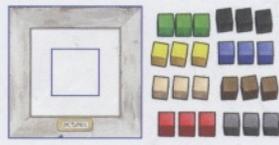
Spielregel

Ein Spiel von Daniela und Christian Stöhr für 3-5 Spieler*.

Spielmaterial



91 Fotokarten 48 Fotoauswahl-Plättchen, je 3



Material-Set 1:
24 Farbwürfelchen und
das Bilderrahmen-Plättchen



Material-Set 2:
6 Bauklötze



Material-Set 3:
4 Stöcke und 4 Steine



Material-Set 4:
19 Symbol-Karten



Material-Set 5:
1 langer und
1 kurzer Schnürsenkel

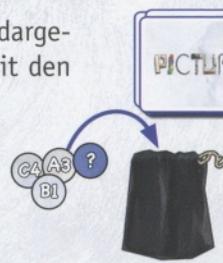
So wie:
4 Zahlen-Plättchen (oval)
4 Buchstaben-Plättchen (oval)
4 Pictures-Embleme
1 Stoffbeutel
1 Notizblock

Spielaufbau

Die Fotokarten werden gemischt und es werden 16 dieser Karten wie rechts dargestellt (4 mal 4 Karten) in die Mitte des Tisches gelegt. Die Zeilen werden mit den Buchstaben-Plättchen und die Spalten mit den Zahlen-Plättchen markiert.

Alle Fotoauswahl-Plättchen kommen in den Stoffbeutel und werden gemischt.

Jeder Mitspieler nimmt sich ein Material-Set. Die übrigen Material-Sets (bei 3 oder 4 Mitspielern) werden rechts vom ältesten Mitspieler nebeneinander gelegt. Zudem erhält jeder Mitspieler einen Stift (nicht im Spiel enthalten) und einen Notizzettel. In die erste Zeile des Notizzettels werden die Namen der Mitspieler eingetragen.



☺	Dani	Chris	Claudia	Peter	HTT
1					



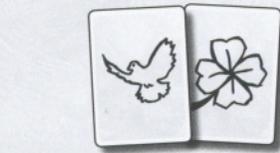
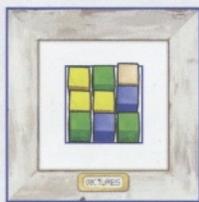
Spielablauf

Ablauf einer Spielrunde

1. Jeder Spieler zieht ein Fotoauswahl-Plättchen verdeckt aus dem Stoffbeutel. Buchstabe und Zahl auf dem Plättchen geben ihm das geheime Foto an. Anschließend wird das Plättchen verdeckt vor dem Spieler abgelegt.

2. Alle Spieler stellen gleichzeitig das Motiv ihres Fotos so deutlich wie möglich mit dem zugeteilten Material-Set dar. Die Gegenstände des Material-Sets dürfen auf beliebige Art und Weise angeordnet und müssen nicht alle genutzt werden. Ausnahmen gibt es bei den Symbolkarten, hier müssen 2 bis 5 Karten nebeneinander abgelegt werden, und bei den Farbwürfelchen. Hier müssen genau 9 der Würfelchen in den Bilderrahmen gelegt werden, so dass diese ein Quadrat bilden. Um zu zeigen, wo bei der Konstruktion „Unten“ ist, kann das Pictures-Emblem an die Unterseite gelegt werden. (Die Symbolkarten benötigen kein Pictures-Emblem und auf dem Bilderrahmen-Plättchen ist bereits ein Pictures-Emblem abgebildet.)

Beispiele:



3. Welches Foto haben die anderen Mitspieler dargestellt? Auf dem Notizzettel notieren die Spieler unter dem Namen des jeweiligen Mitspielers ihren Tipp für das dargestellte Foto. Notfalls muss geraten werden, so dass es nicht unnötig lange dauert.

☺	Dani	Chris	Claudia	Peter
1	B2	A3	B2	C4
2				

4. Schließlich werden die Tipps überprüft. Bevor ein Spieler sein Fotoauswahl-Plättchen umdreht nennen die anderen ihren Tipp. Alle, die das Foto richtig erraten haben, erhalten 1 Punkt. Der Spieler dessen Foto erraten wurde bekommt für jeden richtigen Tipp der Mitspieler 1 Punkt. Alle Punkte werden mit Strichen in der letzten Spalte des Notizblattes notiert. Auf diese Weise werden die Fotos aller Spieler im Uhrzeigersinn ausgewertet. Hat z.B. ein Spieler in einer Runde 2 Fotos seiner Mitspieler richtig erkannt und sein Foto wurde von 3 Mitspielern herausgefunden, erhält er 5 Punkte. Anschließend werden die Fotoauswahl-Plättchen beiseite in die Schachtel gelegt.

HTT

Nächste Runde vorbereiten

Jedes Material-Set wird um einen Platz weiter nach links gegeben. Bei 5 Mitspielern gibt also jeder sein Material-Set im Uhrzeigersinn an seinen linken Nachbarn weiter. Bei 3 oder 4 Mitspielern liegen rechts des ältesten Spielers 2 bzw. 1 Material-Set(s). Auch diese werden jeweils um einen Platz nach links weitergegeben. So erhält der älteste Spieler in diesem Fall ein Material-Set, das in der vorherigen Runde nicht benutzt wurde und das Material-Set seines rechten Nachbarn setzt die kommende Runde aus.

Spielende

Das Spiel endet nach 5 Runden, dann haben alle jedes Material-Set einmal zum nachstellen eines Fotos genutzt. Die Punkte der 5 Runden werden zusammengerechnet, wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand beteiligten gemeinsam.

* Der Begriff Spieler wird hier zur Vereinfachung der Sprache benutzt und steht für alle, die dieses Spiel spielen. Vielen Dank an alle Tester und an Ralf Hess für die Erlaubnis sein Dampflok-Foto zu verwenden. Besonderer Dank geht auch an den Erlebnispark Tripsdrill für die Erlaubnis dort entstandene Fotos (Bär, Reh, Maus, Klohäuschen) verwenden zu dürfen. Die Skulptur Čumil (dt. „Der Gaffer“) in Bratislava ist ein Werk von Viktor Hulik.

Jedes Fotoauswahl-Plättchen ist dreimal vorhanden, daher kann es vorkommen, dass ein Foto bereits zuvor mit dem gleichen Material dargestellt wurde. Die Spieler können vereinbaren, dass in einem solchen Fall die Darstellung anders ausfallen muss.



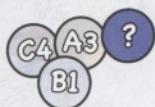
Rules

A game by Daniela and Christian Stöhr
for 3-5 players.

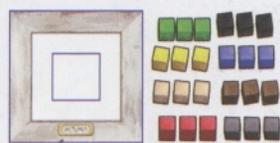
Components



91 photo
cards



48 coordinates
tokens,
3 of each



set 1:
24 colored cubes (3 of each color)
and 1 Pictures frame



set 2:
6 different
building blocks



set 3:
4 sticks and 4
stones



set 4:
19 icon cards



set 5:
1 long and
1 short shoe lace

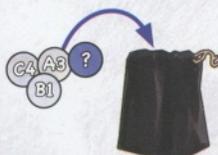
Also:
4 oval number tokens
4 oval letter tokens
4 Pictures plate
1 cloth bag
1 note pad

Setup

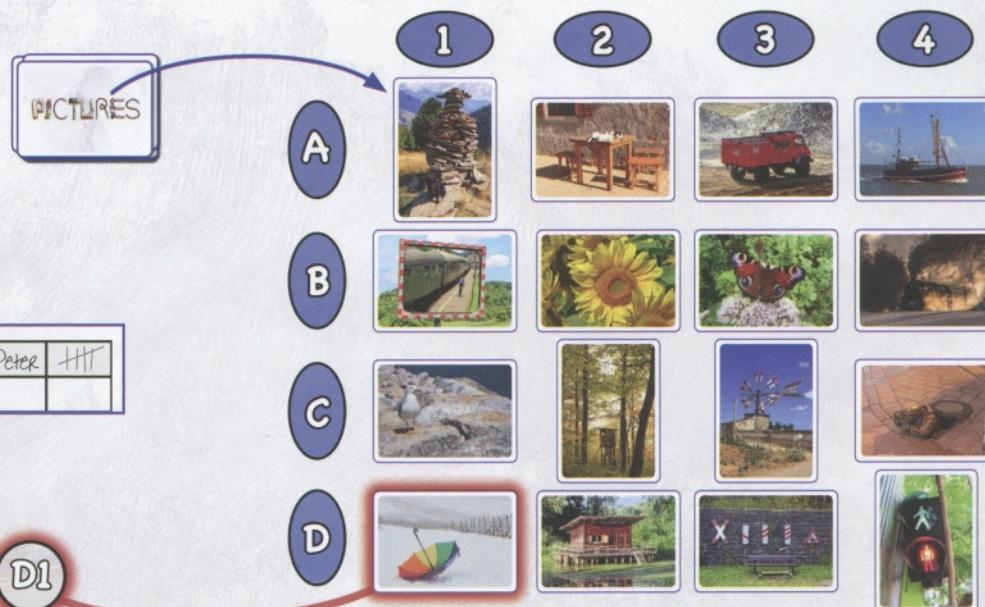
Shuffle all 91 photo cards and place 16 of them as seen on the right (4 by 4 cards) in the middle of the table. Mark the lines with the letter tokens and the columns with the number tokens.

Put all coordinates tokens into the cloth bag and shuffle them.

Each player then takes one arbitrary set of materials. Place the remaining sets (only in games with 3 or 4 players) to the right of the oldest player. Each player also takes 1 scoring sheet and a pen or pencil (not included). Then write the names of each other player into the first line of the scoring sheet.



	Dani	Chris	Claudia	Peter	HTT
1					

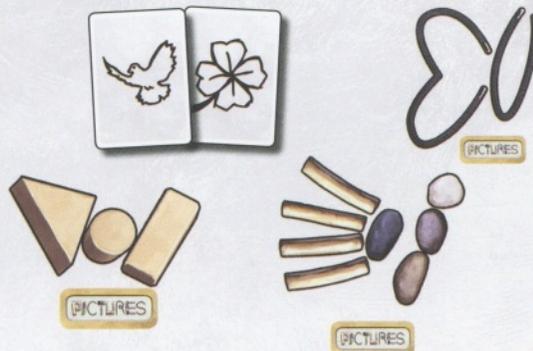


Game play

Sequence of a round

1. Each player pulls out 1 covert coordinates token from the cloth bag. The coordinates on the token designate the secret photo card. Then each player places their token face down in front of themselves.
2. All players simultaneously rebuild the image on their secret photo card with their set of materials in such a way that it is recognizable. The materials of the set may be arranged in any way and must not be used entirely. There are two exceptions: players must place 2 to 5 icon cards side by side and they must use exactly 9 color cubes and place them in a 3 by 3 square grid into the pictures frame. To indicate the "bottom" of their arrangement, players can place the Pictures plate at the bottom side. (The icon cards don't need a Pictures plate and the Pictures frame shows also a Pictures plate.)

Examples:



3. What photo have the other players pictured? Players write on the scoring sheet underneath the name of each other player their guess (the coordinates) of the depicted photo. Players should take a blind guess, if otherwise it takes too long to figure it out.

	Dani	Chris	Claudia	Peter
1	B2	A3	B2	C4
2				

4. Eventually the guesses are checked. Before one player reveals their coordinates token, the other players name their guesses. Each player that has guessed correctly receives 1 point. The players whose photo was up for guesses, receives 1 point for each correct guess by the other players. All points are marked as a tally in the last column of the scoring sheet. In the same way each photo of each player is scored in a clockwise direction. If, for example, in a round, one player has guessed 2 photos of other players correctly and her photo has been guessed correctly by 3 other players, she scores 5 points. Finally put the coordinates tokens of this round aside into the game box.

HTT

Preparing the next round

Each set of materials is moved to the next position to the left. In a game with 5 players each player gives their set of materials in a clockwise direction to the next player to their left. In a game with 3 or 4 players, there are 2 or 1 set(s) of materials respectively placed to the right of the oldest player. These are also moved by one position to the left. The oldest player thus receives a set of materials that was not used during the last round and the set of materials of the neighbor to their right is not used in the next round.

Game end

The game ends after 5 rounds. Each player then has pictured one photo with each set of materials once.

Tally up the scores of each round. Whoever has scored the most points wins the game. In case of a tie, all players participating in the tie win together.

Many thanks to all testing players and to Ralf Hess for the permission to use his photo of a steam locomotive. Special thanks also to the Erlebnispark Tripsdrill (Germany) for the license to use the photos created there (bear, deer, mouse, outhouse). Čumil (engl. „The Watcher“) is a sculpture in Bratislava (Slovakia) by Viktor Hulík.

Each coordinates-token is included three times, so it is possible that the same picture card has to be pictured with the same set of materials. In this instance players can agree that the materials must be arranged in another way than before.