

# ACTIVITY<sup>®</sup>

## Krazy Kritzel



für 3 bis 10 Spieler ab 8 Jahren

von Pamela J. Free, Garrett J. Donner & Michael S. Steer

Der neue Partyspaß aus der Activity-Familie! Anders als bei der Originalausgabe des mittlerweile mehr als 25 Jahre alten Dauerbrenners, bei dem Begriffe gezeichnet, mit Worten erklärt oder pantomimisch dargestellt werden, ist bei Activity Krazy Kritzel ausschließlich Gemaltes erlaubt. Buchstäblich mit dem Brett vorm Kopf ist Improvisationskunst gefragt, denn schließlich sollen die Begriffe Gestalt annehmen. Gekritzelt oder Kunst? Hauptsache erkennbar und die Punkte sind einem gewiss!

### Spielinhalt

- 1 Zeichenbrett mit Gummiband
- 1 wasserlöslicher Stift
- 1 Wischtuch aus Filz
- 220 Karten mit je 4 Begriffen
- 20 Plastikchips
- 1 Sanduhr (30 Sekunden)
- 1 Spielanleitung

Zusätzlich werden Papier und Bleistift zum Notieren der Punkte benötigt



### Spielziel

Ziel ist, auf dem Brett vor der eigenen Stirn verschiedene Begriffe so aufzuzeichnen, dass die Mitspielenden möglichst viele davon erraten können! Wer geschickt ist und sich nicht aus der Ruhe bringen lässt, wird am Ende die meisten Punkte erzielen.

### Spielvorbereitung

- Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in der Tischmitte platziert.
- Das übrige Spielmaterial wird neben den Karten bereitgelegt.

## Spielablauf

- Es wird der erste Künstler bestimmt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- Der Künstler an der Reihe nimmt sich das Zeichenbrett, den Stift und das Wischtuch. Das Zeichenbrett wird auf die Stirn gesetzt und mit Hilfe des Gummibandes fixiert, das einfach nach hinten über den Kopf gezogen wird.
- Anschließend zieht der Künstler die oberste Karte vom Stapel, und zwar so, dass die Mitspielenden die Begriffe nicht sehen können. Er sieht sich den ersten Begriff an. Dann wird die Sanduhr umgedreht und das Gekritzel kann losgehen!
- Der Künstler versucht nun den Begriff auf dem Brett vor der Stirn bildlich darzustellen, mit dem Ziel, dass ihn die Mitspielenden erraten. Dabei darf er jederzeit das Wischtuch verwenden, um die Zeichnung zu löschen und noch einmal von vorne anzufangen.

*Tip:* Manchmal besteht ein Begriff aus zwei oder mehr Worten. Als Gesamtbegriff ist so ein Begriff oft schwer darstellbar. Stellt man aber die Worte getrennt dar, so ist die Aufgabe meistens wesentlich leichter zu lösen. Beispiel: Einen "Ohrwurm" zu zeichnen ist schwer, aber "Ohr" und "Wurm" lassen sich relativ leicht einzeln zeichnen. Wird ein Teil des Wortes erraten, einfach das Gekritzel mit dem Wischtuch löschen und schnell mit dem nächsten Wortteil beginnen.

*Achtung:* Der Künstler darf weder sprechen noch gestikulieren, darf jedoch den Mitspielenden durch Kopfnicken zu erkennen geben, dass ein Teil des Begriffes richtig erraten wurde. Die Zeichnung darf weder Buchstaben noch Zahlen enthalten. Werden diese Regeln missachtet, muss, nach einer kurzen Unterbrechung, zum nächsten Begriff übergegangen werden.

- Wird der gesuchte Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit von einem Mitspielenden erraten, wird das Spiel kurz unterbrochen. Sowohl der Künstler als auch der Mitspielende, der den Begriff erraten hat, erhalten jeweils zwei Chips.
- Wird der Begriff innerhalb der 30 Sekunden von keinem Mitspielenden erraten, hat der Künstler einen zweiten Versuch. Er darf sich das Gekritzel ansehen und es entweder

- mit dem Wischtuch löschen und noch einmal von vorne anfangen, oder
- die bestehende Zeichnung fortsetzen.

Hat sich der Künstler für eine Vorgangsweise entschieden, muss er das Zeichenbrett wieder auf die Stirn setzen und die Sanduhr wird neu gestartet. Außerdem gibt er den Anfangsbuchstaben des gesuchten Begriffes bekannt.

Wird der Begriff im zweiten Durchgang erraten, erhalten sowohl der Künstler als auch der Mitspielende, der den Begriff erraten hat, nur mehr je einen Chip.

Wird der Begriff aber auch im zweiten Durchgang nicht erraten, werden keine Chips vergeben.

- Anschließend sieht sich der Künstler den zweiten Begriff auf der bereits gezogenen Karte an und setzt das Spiel wie zuvor beschrieben fort. Nachdem alle 4 Begriffe gezeichnet worden sind, ist der nächste Mitspielende als Künstler an der Reihe.

## Notieren der Punkte

Bevor der nächste Künstler an die Reihe kommt, zählen alle ihre Chips, die sie in dieser Runde erhalten haben, zusammen. Die Ergebnisse werden notiert und die Chips gehen wieder zurück in die Tischmitte.

## Spielende

Das Spiel endet,

bei 3 bis 6 Spielern, wenn jeder Mitspielende 2x  
bei 7 bis 10 Spielern, wenn jeder Mitspielende 1x

als Künstler an der Reihe war.

Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Wenn Sie zu "Activity Krazy Kritzel" noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

**Wiener Spielkartenfabrik  
Ferd. Piatnik & Söhne,  
Hütteldorfer Straße 229-231  
A-1140 Wien**

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 36 Monate geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Adresse bitte aufbewahren.

