



6+

SPIELVERLAUF SPELVERLOOP COMMENT JOUER



Item Nr.: 36848

Entspricht/Conform/Conforme ASTM D-4236.

⚠ ACHTUNG!
ERSTICKUNGSGEFAHR. Kleinteile.
Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

⚠ WAARSCHUWING!
VERSTIKKINGSGEVAAR. Kleine onderdelen.
Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

⚠ ATTENTION !
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT. Présence de petits éléments.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



PEN SILLY REGELN & ANLEITUNG PEN SILLY REGELS EN INSTRUCTIES / PEN SILLY RÈGLES DE JEU ET INSTRUCTIONS

INHALT/ INHOUD/COMPONENTS :

Pen Silly vibrierender Stift mit zwei Schwierigkeitsleveln, Sanduhr (eine Minute), 75 Beschreibungskarten, 75 Subjektkarten, 2 löschrader Marker, 2 Zeichenpads
Pen Silly met twee moeilijkheidsgraden van vibratie, 1 minuut zandloper, 75 Beschrijvingskaarten, 75 Onderwerpkarten, 2 uitwissbare stiften, 2 tekentablets
Stylo vibrant Pen Silly avec deux niveaux de difficulté, sablier d'une minute, 75 cartes Description, 75 cartes Sujet, 2 marqueurs effaçables, 2 tablettes à dessin.

ZIEL DES SPIELS/DOEL VAN HET SPEL/OBJECTIF DU JEU :

Das Ziel des Spiels ist es deine Zeichen- und Radekünste unter Beweis zu stellen. Teamwork, Fantasie und Kreativität sind der Schlüssel. Arbeitet zusammen, um die Uhr zu besiegen und die Skizze zu erraten während ihr euch schlapp lacht!
Het doel van het spel is het testen van je teken- en raadvaardigheden. Teamwork, verbeelding en creativiteit zijn de sleutel tot succes. Werk samen om de klok verslaan en raad de tekening terwijl jij je helemaal slap lacht!
L'objectif du jeu est de tester vos compétences en dessin et en devinette. La collaboration, l'imagination et la créativité sont les clés du succès. Travaillez ensemble pour réussir dans les temps et deviner ce que représente le dessin, tout en rigolant !

AUFBAU/OPZET/MISE EN PLACE :

Trennt die Karten in zwei Stapel, Subjekte und Beschreibung, und platziert sie verdeckt auf dem Tisch. Das sind eure Nachziehstapel. Teilt die Spieler in zwei Teams ein. Gebt jedem Team einen löschrader Marker und einem Zeichenpad, um während des Spiels zeichnen zu können. Verdeckt die Karten in zwei stapeln, Onderwerpen en Beschrijvingen, en plaats de kaarten met de bovenzijde naar beneden om de tafel op twee trekstapels te creëren. Verdeel de spelers in twee gelijke teams. Geef elk team een uitwissbaar tekentablet en uitwissbare stift om mee te tekenen tijdens het spel.
Séparez les cartes en deux piles, sujets et descriptions, et placez-les face cachée sur la table pour former deux pioches. Divisez les joueurs en deux équipes si possible égales. Chaque équipe reçoit une tablette à dessin effaçable et un marqueur pour dessiner pendant la partie.

HINWEIS: NUTZT EINEN FEUCHTEN LAPPEN, UM DAS ZEICHENPAD ZU REINIGEN.
OPMERKING: GEBRUIK EEN VOCHTIG DOEKJE OM TEKENTABLET TE REINIGEN.
REMARQUE : UTILISEZ UN CHIFFON HUMIDE POUR NETTOYER LA TABLETTE.

Jedes Team sucht eine(n) Zeichner(in) aus - diese Person wird während des Spiels die Skizzen machen. Die anderen Teammitglieder sind die Rater(innen).
Elk team wijst een tekenaar aan - deze persoon zal gedurende het spel tekenen. De andere teamleden/het andere teamlid worden/wordt de rader(s).
Chaque équipe désigne un dessinateur -il fera les dessins tout au long de la partie. Les autres membres de l'équipe seront ceux qui devinent.

Zu Spielbeginn bekommt jede(r) Spieler(in) zehn Karten - fünf Karten von dem Subjektstapel und fünf von dem Beschreibungsstapel. Das Team mit dem jüngsten Spieler beginnt. Der/die erste Zeichner(in) wählt eine Subjekt- und eine Beschreibungskarte von dem gegnerischen Team, schaut sie sich an und platziert sie verdeckt auf dem Tisch.

Spelers beginnen het spel met tien kaarten - 5 Onderwerpkarten en 5 Beschrijvingskaarten. Het team met de jongste speler begint. De eerste tekenaar kiest 1 Beschrijvingskaart en 1 Onderwerkaart van het andere team en plaatst deze kaarten met de bovenzijde naar beneden op de tafel nadat hij/zij deze heeft bekeken.

Les équipes commencent la partie en recevant chacune dix cartes : Cinq cartes de la pioche Sujets et cinq de la pioche Description. L'équipe avec le joueur le plus jeune commence la partie. Le dessinateur qui commence prend une carte Description et une carte Sujet dans la main de l'équipe adverse et, après les avoir regardées, les place face cachée sur la table.

ZEICHNEN & RATEN/TEKENEN EN RADEN/DESSINER ET DEVINER :

Der/die Zeichner(in) dreht die Sanduhr, steckt den Marker in Pen Silly und beginnt ein Bild zu zeichnen, das beide Karten, die verdeckt auf dem Tisch liegen, verbindet. Alle andern Spieler(innen) dürfen raten und rufen die Lösung, wenn sie denken sie wissen, was das Bild darstellt.

De tekenaar draait de zandloper om, zet de stift in Pen Silly en begint een tekening te tekenen die beide kaarten uitdrukt die hij/zij op tafel heeft liggen. Alle andere spelers zijn raders en mogen het antwoord roepen wanneer zij denken deze te weten.

Le dessinateur retourne le sablier, insère le marqueur dans le Pen Silly et commence à dessiner une image pour faire deviner les deux cartes placées face cachée sur la table. Les autres joueurs de son équipe essaient de les deviner. Ils annoncent à voix haute ce que le dessin représente à leur avis.

- Der/die Zeichner(in) darf nicht reden. Er/sie darf nur "JA" sagen, wenn ein Spieler richtig rät.
- Nur eine Zeichnung ist erlaubt. Beide Karten müssen in einem einzigen Bild erklärt werden.
- Der/die Zeichner(in) darf Gesten machen. Zum Beispiel darf er/sie nicken oder den Kopf schütteln, um die Rater in die Richtige Richtung zu leiten.
- Buchstaben dürfen nicht dazu benutzt werden, um Worte zu schreiben. Symbole sind erlaubt.
- Das Zeichnen und Raten geht so lange weiter bis die Kombination erraten wird oder die Zeit vorbei ist.
- De tekenaar mag niet praten, behalve om "JA" te zeggen wanneer een speler één van de kaarten correct heeft geraden.
- Er is maar 1 tekening toegestaan. Zowel het Onderwerp als de Beschrijving moeten in deze tekening uitgedrukt zijn.
- Gebaren door de tekenaar zijn toegestaan. Bijvoorbeeld, met je hoofd knikken of schudden om aan te geven of raders de goede kant op gaan met het antwoord.
- Letters mogen niet gebruikt worden om woorden te schrijven, maar symbolen zijn toegestaan.
- Het tekenen en raden gaat door totdat de combinatie van beide kaarten is geraden of 1 minuut voorbij is.
- Le dessinateur n'a pas le droit de parler, sauf pour dire « oui » si un joueur a correctement deviné une carte.
- On ne peut faire qu'un seul dessin. Les cartes Sujet et Description doivent toutes les deux être exprimées dans un seul dessin.
- Le dessinateur a le droit de faire des gestes. Par exemple, acquiescer ou secouer la tête pour indiquer si un devineur est sur la bonne voie ou non.
- On ne peut pas utiliser de lettres pour écrire des mots, mais les symboles sont permis.
- On continue de dessiner et deviner jusqu'à ce que la combinaison soit trouvée ou jusqu'à l'écoulement du temps imparti.

PUNKTE/SCORES/SCORES :

Wenn eine Subjekt- oder Beschreibungskarte richtig erraten wird, bekommt das Team so viele Punkte, wie auf der Karte abgebildet. Wenn beide Karten richtig erraten werden, bekommt das Team die Punkte von beiden Karten. Karten, die nach einer Minute nicht erraten wurden, kommen zurück unter den jeweiligen Nachziehstapel.

Als een Onderwerp- of Beschrijvingskaart geraden is, wint het team het aantal punten dat er op de kaart staat. Als beide kaarten zijn geraden, wint het team de som van beide punten zoals deze op de kaarten staan. Als na 1 minuut de raders de kaart(en) nog niet hebben geraden, worden/wordt de kaart(en) onderop de juiste trekstapel(s) gelegd.
Si une carte Sujet ou Description est correctement devinée, l'équipe gagne le nombre de points indiqué sur la carte. Si les deux cartes sont devinées, l'équipe gagne la somme des points de chaque carte. Si après une minute les joueurs n'ont pas deviné les deux cartes, la ou les cartes non devinées sont remises au-dessous de la pile de pioche correspondante.

NEUE RUNDE/NIEUWE RONDE/NOUVEAU TOUR :

Am Ende der Runde nimmt der/die Zeichner(in) eine neue Subjekt- und eine neue Beschreibungskarte von dem Nachziehstapel, sodass jedes Team wieder 10 Karten hat. Das gegnerische Team ist nun dran.
Aan het einde van de ronde, neemt de tekenaar een nieuwe Onderwerkaart en een nieuwe Beschrijvingskaart van de trekstapels, zodat beide teams weer elk 10 kaarten hebben. Het andere team gaat nu tekenen en raden.
À la fin d'un tour, le dessinateur adverse pioche une nouvelle carte Sujet et une nouvelle carte Description dans les pioches pour que son équipe ait de nouveau 10 cartes en main. C'est maintenant au tour de l'équipe adverse de dessiner et deviner.

GEWINNER/WINNAAR/VAINQUEUR :

Das erste Team, das 10 Punkte oder mehr erreicht, gewinnt.
Het eerste team dat 10 punten of meer scoort, wint.
La première équipe qui marque au moins 10 points est déclarée gagnante !

ANZAHL SPIELER/AANTAL SPELERS/NOMBRE DE JOUEURS :

Die Anzahl der Spieler(innen) pro Team kann ungleich sein, wenn eine ungerade Anzahl an Spieler(inne)n mitspielen möchte. Im Fall von drei Spieler(inne)n, werden zwei Teams gebildet und ein(e) Spieler(in) fungiert als Zeichner(in) für beide Teams.
Wanneer er een oneven aantal spelers wilt spelen, wordt er één tekenaar gekozen die voor beide teams tekent en Onderwerp- en Beschrijvingskaarten trekt.
Le nombre de joueurs par équipe n'a pas besoin d'être égal si les joueurs sont en nombre impair. Si trois joueurs veulent jouer, deux joueurs forment chacun une équipe et le troisième joueur sera le dessinateur pour les deux équipes. Dans ce cas, c'est le dessinateur qui pioche les cartes et dessine tout au long de la partie.

TIPP/TIP/ASTUCE :

Wenn sich das Zeichnen und/oder Erraten einer Kombination aus Objekt- und Beschreibungskarten als schwierig erweist, kann Pen Silly auch ohne die Beschreibungskarten gespielt werden.
Als het tekenen of raden van de combinatie van een Onderwerkaart en een Beschrijvingskaart te moeilijk is, kan Pen Silly ook gespeeld worden met enkel de Onderwerpkarten.
Si piocher et/ou deviner une combinaison des cartes Sujet et Description s'avère trop difficile, Pen Silly peut se jouer également sans les cartes Description.

