

FIGURATA



ein Spiel für 3 und mehr Personen ab 6 Jahren.

Das Wort FIGURATA stammt von "figurare" ab, dem italienischen Wort für "darstellen". Und damit beschreibt es schon, was in diesem Spiel passiert. Dass es im Deutschen dann auch noch so ähnlich klingt wie "Figur raten" ist ein eher zufälliger netter Nebeneffekt.

Wir verwenden in dieser Spielregel das generische Maskulinum. Wir möchten jedoch betonen, dass sich natürlich alle Personen, unabhängig von ihrer Geschlechtsidentität, angesprochen fühlen sollen.

SPIELIDEE

Auf 70 Karten sind 140 verschiedene Figuren/Formen abgebildet. Eure Aufgabe ist es, diese Figuren mit euren Körpern so darzustellen, dass sie von den Mitspielern erraten werden. Je besser ihr darstellt und erratet, umso mehr Punkte gibt's. Wir versprechen, dass euch dieses Spiel neben einem kleinen Workout auch ein fröhliches Training für eure Lachmuskeln beschert!

SPIELMATERIAL

- 70 Figurkarten beidseitig bedruckt
- 25 Zahlenplättchen
- 25 Zahlenkarten
- 2 Pappbrillen
- 1 Wertungsblock

Zusätzlich benötigt jeder Mitspieler noch einen Stift zum Notieren der Tipps und der Punkte.

ERSATZTEILSERVICE

Trotz hoher Qualitätsansprüche bei der Produktion unserer Spiele kann es in seltenen Fällen zu fehlerhaftem oder fehlendem Material kommen. Falls dein Exemplar davon betroffen sein sollte, wende dich bitte per Mail an info@10traders.de. Mit einer detaillierten Beschreibung des fehlenden oder fehlerhaften Materials und deinen vollständigen Kontaktdaten werden wir deine Reklamation umgehend bearbeiten.



VORBEREITUNG

Mischt den Stapel der 70 Figurkarten. Dabei ist es egal, welche Seite sichtbar ist. Legt die ersten 25 Karten des Stapels in einem 5x5 Raster auf den Tisch, wobei die Kante mit der schwarzen Markierung jeweils nach oben zeigt. Dort legt ihr anschließend die Zahlenplättchen in der Reihenfolge von 1-25 an, so dass jeder Figur eine Zahl zugeordnet ist (siehe Abbildung).

Ein 5x5 Raster ist nicht zwingend erforderlich. Ihr könnt die Figurkarten auch in jeder anderen Formation auslegen. Wichtig ist, dass die Karten für alle Mitspieler gut sichtbar sind.

Beachtet bitte, dass die Figuren nur aus ästhetischen Gründen unterschiedliche Farben aufweisen. Die Farben haben keinerlei Bedeutung als Unterscheidungsmerkmal.

Jeder Spieler nimmt sich ein Blatt vom Block und einen Stift. Jeder trägt die Namen aller Spieler in die linke Spalte ein. Eignet euch dabei auf eine Reihenfolge.

Der oberste Spieler des Blatts (in unserem Beispiel Uwe) geht vor den Tisch. Er ist der erste Darsteller und wird nun 4 Figuren vorführen. Dazu mischt er zunächst die 25 Zahlenkarten und legt die obersten 4 Karten dieses Stapels verdeckt vor sich an die Tischkante.



♠	1	2	3	4	5	6	Σ			
Uwe	5	4	3	4	4	4	20			
Lisa	3	3	2	2	4	4	16			
Tom	3	3	2	2	4	4	16			
Babs	3	3	2	2	4	4	16			
	3	3	2	2	4	4	16			
	3	3	2	2	4	4	16			
♠	1	2	3	3	4	5	6	7	7	Σ



DAS SPIEL BEGINNT

Der Darsteller

Der Darsteller nimmt vorsichtig die erste Zahlenkarte ganz links und merkt sich die Zahl. Niemand anderes darf diese Zahl sehen. Er legt die Zahlenkarte wieder am gleichen Platz ab und sucht sich dann mit seinen Augen die entsprechende Figurkarte auf dem Tisch. Damit die Rater nicht erkennen, wohin der Darsteller schaut, benutzt er eine der mitgelieferten Pappbrillen. Anstelle der beigelegten Pappbrillen könnt ihr natürlich auch eine eigene Sonnenbrille benutzen oder auch z. B. eure Augen mit den Händen ein wenig abschirmen. Entscheidend ist, dass die Mitspieler nicht sofort anhand eurer Blickrichtung erkennen, welche Karte ihr darstellen werdet. Uwe versucht nun, die darauf abgebildete Figur **ausschließlich mit seinem Körper** darzustellen.



Der Darsteller darf seinen ganzen Körper oder auch nur bestimmte Körperteile benutzen. Er darf nicht reden, die Farbe nicht anzeigen, keine Dinge am Körper (z.B. eine Uhr) zu Hilfe nehmen und keine Bilder in die Luft malen oder andere Gesten machen.

Die Rater

Die Rater versuchen herauszubekommen, welche Figur dargestellt wird. Glaubt ein Spieler, die Lösung zu wissen, trägt er die zugehörige Zahl auf seinem Blatt bei Figur 1 ein. Um allen zu signalisieren, dass er der Schnellste war, sagt er laut "Eins". Die anderen raten weiter. Hat ein anderer Spieler eine Lösung eingetragen, sagt dieser laut "Zwei". Beide Spieler zählen nun abwechselnd laut und langsam von 3 bis 10. Danach ist die Darstellung und das Erraten von Figur 1 beendet. Dies ist die letzte Chance für alle übrigen Spieler, eine Zahl einzutragen. Ein nachträgliches Eintragen ist nicht erlaubt.

♠	1	2
Uwe	21	
Lisa		
Tom		
Babs		

