

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	4	5
							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		

Der schnellste Rater kreuzt noch das Feld mit dem Läufer darin an. Damit können am Ende zusätzliche Punkte gewonnen werden, falls die Antwort richtig war.

	1	2						
Uwe	21	X						

Der Darsteller schaut sich nun die zweite Zahlenkarte an. Der Vorgang wiederholt sich. Nach Figur 4 hat Uwe seine 4 Darstellungen beendet und es kommt zu einer Wertung.

Die Wertung

Bei Figurata gibt es drei unterschiedliche Möglichkeiten, Punkte zu erhalten:

- Als Rater gibt es für jede richtige Antwort einen Punkt.
- Der schnellste Rater mit einer richtigen Antwort bekommt Zusatzpunkte.
- Der Darsteller bekommt einen Punkt für jede Figur, die von mindestens einer Person erraten wurde.

Auswertung der Antworten

Darsteller Uwe deckt seine 1. Zahlenkarte auf. Jeder vergleicht die Zahl mit der auf seinem Blatt eingetragenen Zahl.



Ist sie richtig, könnt ihr auf eurem Wertungsblatt diese Antwort abhaken (in dem kleinen Feld unter dem Läufer). Wertet nun auch Figur 2, 3 und 4 aus. Für jeden Haken gibt es am Ende einen Punkt. Tragt die Punktesumme der ganzen Zeile in die rechte Spalte (Σ) ein. Der Besitzer dieses Blatts hat also 3 Punkte erzielt, da er 3 Figuren von Uwe richtig erraten hat.

	1	2	3	4	5	6	Σ
Uwe	21	4	13	6			3
Lisa		<input checked="" type="checkbox"/>					
Tom		<input checked="" type="checkbox"/>					
Babs		<input checked="" type="checkbox"/>					

21	4	13	9
----	---	----	---

Die Zusatzpunkte des Schnellsten

Bei Figur 1 war der Besitzer dieses Blatts auch noch der Schnellste. Er darf somit in der untersten Zeile die 1 (die erste noch nicht markierte Zahl) einkreisen. Auch bei Figur 4 war er der Schnellste. Da war die Antwort aber falsch. Er darf deshalb die nächste Zahl (die 2) nicht mehr umkreisen. Die letzte umkreiste Zahl in dieser Zeile zeigt dann am Spielende die Zusatzpunkte an, die der Besitzer dieses Blatts erhält. Diese Zahl trägt er am Spielende in die rechte Spalte ein.



In diesem Beispiel war der Besitzer des Blatts also 5-mal bei richtiger Antwort der Schnellste. Das bringt ihm 4 Zusatzpunkte.

Die Punkte des Darstellers

Jede Figur, die von mindestens einer Person erraten wird, gibt dem Darsteller einen Punkt. Uwe kann bei 4 Figuren also maximal 4 Punkte erzielen. Der Darsteller setzt einen Haken bei jeder erratenen Figur.

	1	2	3	4	5	6	Σ
Uwe	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			4
Lisa		<input checked="" type="checkbox"/>					

SO GEHT'S WEITER

Jetzt stellt die nächste Person dar, in unserem Beispiel ist das Lisa.

Im 5x5 Raster müssen die 4 dargestellten Figurkarten des Vorgängers mit 4 neuen Figurkarten des restlichen Stapels ausgetauscht werden. Alle anderen Figurkarten bleiben liegen.

Lisa mischt wieder alle 25 Zahlenkarten, zieht 4 davon und legt sie, wie Uwe zuvor, verdeckt an die Tischkante und beginnt mit ihren 4 Darstellungen. Der gleiche Vorgang wiederholt sich nun bei jedem Mitspieler.

