

EIN SPIEL VON
JAY CORMIER & CHASE DISHER

DRAW! THE LINE

WO ZIEHST DU DIE LINIE?

EIN FISCH!

SPIELREGEL



DRAW! THE LINE

WO ZIEHST DU DIE LINIE?

ÜBERBLICK

Draw the Line ist ein Partyspiel, das in 2er-Teams und gleichzeitig gespielt wird. Das erste Team, das 3 Runden gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

Jedes Team besteht aus einem **Zeichner** und einem **Ratenden**. Die **Zeichner** müssen das Rätselwort der Runde zeichnen, indem sie Symbole auf ihrem Skizzenblock verbinden. Danach spielen sie diese Symbole ihrem **Ratendem** pantomimisch vor (mit oder ohne Geräuschen, aber ohne Worte!). Die **Ratenden** verbinden die Symbole, die ihre **Zeichner** pantomimisch darstellen, um das Rätselbild nachzuzeichnen. Schnelligkeit ist der Schlüssel zum Sieg, denn das Team, das als erstes das Rätselwort errät, gewinnt!

INHALT

- 8 Skizzenblöcke
- 4 abwischbare Marker
- 110 Rätselkarten (220 Rätselwörter)
- 1 Kartenhalter
- diese Spielregel



SPIELAUFBAU

- 1 Bildet Zweierteams. Nehmt die Skizzenblöcke der gleichen Farbe und setzt euch einander gegenüber.



ZEICHNER



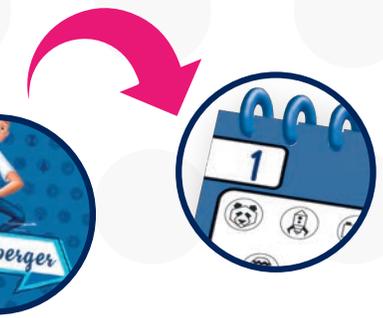
PLATZIERT HIER DAS
KARTENDECK



NOTENSEITE

- 4 Stellt die Kartenhalter so vor die **Zeichner**, dass die Notenseite (♣) zu ihnen zeigt. Entscheidet euch, ob ihr die rosafarbene oder die blaue Seite der Rätselkarten für euer Spiel verwenden wollt und legt das Kartendeck so in den Kartenhalter, dass die gewählte Farbe zu den **Zeichnern** zeigt.

- 2 Schreibt den Namen eures Teams auf die Vorderseite eurer beiden Skizzenblöcke und schlagt dann die 1. Seite auf.



- 3 Wählt aus, welche Seite des Tisches in der ersten Runde die **Zeichner** sein sollen. Sie erhalten jeweils einen Marker. Auf der anderen Seite des Tisches sitzen die **Ratenden**.

Hinweis: Bei einer ungeraden Anzahl von Spielern bildet ein Team mit zwei **Ratenden**.

ZIELE DER SPIELER

DIE ZEICHNER

EUER ZIEL:

Bringt euren **Ratenden** dazu, das gleiche Bild zu zeichnen wie ihr selbst und das Rätselwort so schnell wie möglich zu erraten.

DIE RATENDEN

EUER ZIEL:

Achtet auf die Anweisungen eures **Zeichners** und zeichnet entsprechend. Wer als Erster das Rätselwort laut ausspricht, gewinnt.

SPIELABLAUF

In jeder Runde gibt es 2 Phasen:
Vorbereitungsphase und Aktionsphase.

1- VORBEREITUNGSPHASE

DIE ZEICHNER

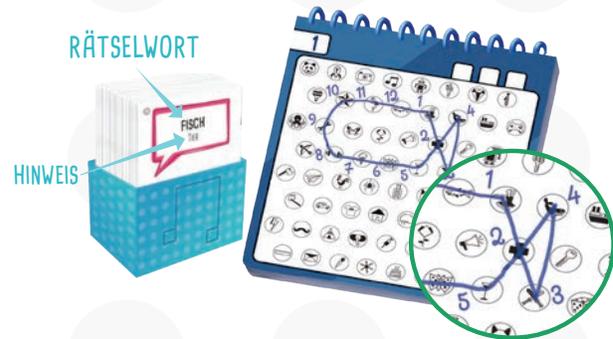
Die **Zeichner** stellen den Kartenhalter so hin, dass nur sie die Karte sehen können. Dasselbe Rätselwort gilt für alle **Zeichner**.

WICHTIG: Achtet darauf, dass die **Ratenden** das Rätselwort nicht sehen können.

Als **Zeichner** müsst ihr ein Bild des Rätselworts zeichnen, indem ihr die Symbole auf eurem Skizzenblock miteinander verbindet. Stellt sicher, dass niemand sonst eure Zeichnung sieht.

Das endgültige Bild sollte das Rätselwort einfach, aber erkennbar darstellen. Wenn ihr fertig seid, nummeriert jedes Symbol, durch das eure Zeichnung läuft, in aufsteigender Reihenfolge (1, 2, 3 usw.).

Eine Nummer pro Symbol. Wenn eure Zeichnung ein Symbol kreuzt, das ihr bereits nummeriert habt, überspringt es und fährt mit der Nummerierung der Symbole entsprechend eurer Zeichnung fort.



Wenn alle **Zeichner** ihre Zeichnung fertiggestellt haben, stellt euren Skizzenblock aufrecht hin, damit ihr ihn in der Aktionsphase gut sehen könnt.

Hinweis: Die Zeichnung muss nicht aus einer zusammenhängenden Linie bestehen. Eine zusätzliche Linie wird mit einer höheren Zahl fortlaufend nummeriert, beginnend mit 101 (dann 102, 103, usw.). Jede neue unabhängige Linie muss mit einer noch höheren Zahl beginnen (201, 301 usw.).



DIE RATENDEN

Die **Ratenden** legen ihre Skizzenblöcke flach auf den Tisch, damit alle sie sehen können, und nehmen dann jeweils einen Marker.

Nehmt euch einen Moment Zeit, um die Symbole auf eurem Skizzenblock zu studieren, damit ihr sie in der Aktionsphase leichter finden könnt.

2- AKTIONSPHASE (GLEICHZEITIG)

PANTOMIME, GERÄUSCHE, ZEICHNEN

DIE ZEICHNER

Wenn alle **Zeichner** ihre Zeichnungen beendet und ihre Skizzenblöcke aufrecht hingestellt haben, müssen alle gleichzeitig „DRAW - THE - LINE!“ rufen, um die Aktionsphase zu starten.

Die **Zeichner** versuchen dann, ihrem **Ratenden** das Symbol mit der Nummer 1 pantomimisch und mit Geräuschen (keine Worte) zu erklären, damit ihr **Ratender** weiß, wo er mit dem Zeichnen beginnen soll.

DIE RATENDEN

Die **Ratenden** beobachten ihren **Zeichner** und hören genau zu, damit sie das Symbol erkennen können.

Wer glaubt, das richtige Symbol erkannt zu haben, nummeriert es mit einer „1“. Bittet euren **Zeichner**, mit dem nächsten nummerierten Symbol fortzufahren. Wenn ihr das zweite Symbol richtig erkannt habt, nummeriert es mit einer „2“ und verbindet die beiden Symbole mit einer Linie. Fahrt mit der Nummerierung und dem Verbinden der Symbole entsprechend fort, und das Bild nimmt Gestalt an!



HINWEISE FÜR DIE ZEICHNER

- Ihr dürft nur die Nummer des Symbols sagen, das ihr gerade darstellt – sonst nichts.
- Wenn euer **Ratender** eine erneute Verbindung zu einem Symbol herstellen soll (wie die „2“ im Beispiel unten), könnt ihr ihm einfach die Nummer sagen.

Beispiel: Du hast einen schönen Fisch gezeichnet.

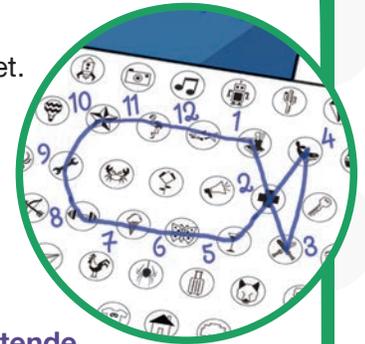
Du sagst: „1“ und stellst eine Ballerina dar; „2“

und stellst ein Kreuz dar; „3“ und stellst ein Paar Schwerter dar; „4“ und stellst einen Wal dar;

„2“ (du brauchst nichts darzustellen, weil der **Ratende** weiß, wo die „2“ ist); „5“ und stellst ein Cocktailglas dar, usw.

Pro-Tipp: Ihr könnt versuchen, Zeit zu sparen, indem ihr Symbole überspringt. Im Beispiel oben könnte das Symbol 2 übersprungen werden und der Rater könnte das Symbol 1 direkt mit dem Symbol 3 verbinden (die Linie führt direkt durch das Symbol 2).

- Wenn euer **Ratender** das Symbol nicht erkennt, könnt ihr mit dem nächsten weitermachen. Achtet darauf, dass ihr ihm die neue Zahl sagt, sonst könnte seine Zeichnung anders aussehen als eure.
- Ihr dürft den **Ratenden NICHT** durch Pantomime oder Geräusche zum Rätselwort selbst führen.



HINWEISE FÜR DIE RATENDEN

Wenn ihr euch bei einem Symbol unsicher seid, bittet euren **Zeichner**, es noch einmal darzustellen.

DAS RÄTSELWORT ERRATEN

Die **Ratenden** dürfen das Rätselwort jederzeit erraten, auch wenn ihre Zeichnung noch nicht fertig ist. Aber Vorsicht: Ihr dürft nur 3 Mal raten!

RICHTIGE ANTWORT:

Wenn euer **Ratender** das Rätselwort als erster richtig erkennt, gewinnt euer Team die Runde, und sie endet sofort.



Hinweis: Synonyme oder Wörter für Dinge, die dem Rätselwort sehr ähnlich sind, können als richtige Antworten akzeptiert werden.

Beispiel: Wenn das Rätselwort „Krokodil“ lautet, kann „Alligator“ auch korrekt sein, da diese Tiere sehr ähnlich aussehen.

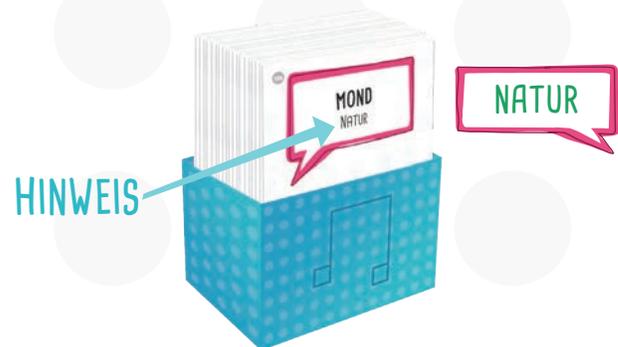


FALSCHER ANTWORT:

Wenn ein **Ratender** eine falsche Antwort gibt, muss er ein X in einem der FEHLER-Kästchen oben auf dem Skizzenblock eintragen.



Dann muss der **Zeichner** den Hinweis auf das Rätselwort laut vorlesen.



Die **Ratenden** dürfen jederzeit versuchen, das Rätselwort zu erraten.

Ihr dürft jedoch nur 3 Mal raten. Hat ein **Ratender** dreimal falsch geraten (3 X auf dem Skizzenblock), muss dieses Team für den Rest der Runde aussetzen.



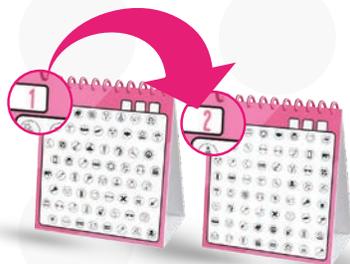
RUNDENENDE

Die Runde endet, sobald:

- ein **Ratender** das Rätselwort richtig erraten hat.
- alle **Ratenden** 3 Mal falsch geraten haben.

Löscht die Zeichnungen und X von euren Skizzenblöcken, um euch auf die nächste Runde vorzubereiten.

- ✓ Das Gewinnerteam verwendet dann die nächste Seite seines Skizzenblocks für die neue Runde.



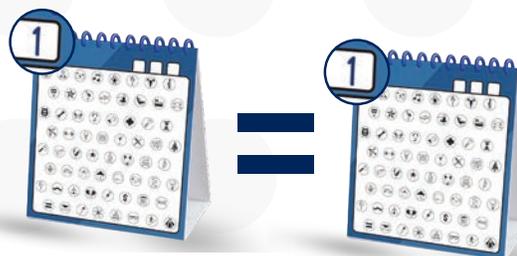
- ✗ Alle anderen Teams verwenden dieselbe Seite, die sie in der letzten Runde verwendet haben.



- ! Falls niemand das Rätselwort erraten hat, verwenden alle Teams in der neuen Runde noch einmal dieselbe Seite.

Legt die Karte mit dem Rätselwort der letzten Runde unter das Deck und dreht den Kartenhalter um, damit er zur anderen Seite des Tisches zeigt. Die **Zeichner** sind jetzt die **Ratenden** und umgekehrt. Die **Zeichner** beginnen die neue Runde mit der Vorbereitungsphase.

Hinweis: Vor Beginn einer neuen Runde müsst ihr unbedingt sicherstellen, dass beide Mitspieler die gleiche Seite des Skizzenblocks nutzen!



SPIELENDE

Das erste Team, das 3 Runden gewinnt (d. h. ein Rätselwort auf Seite 3 des Skizzenblocks errät), gewinnt das Spiel.

FÜR FORTGESCHRITTENE

Wenn ihr **Draw the Line** ein paar Mal gespielt habt und mit den Regeln vertraut seid, könnt ihr das Spiel für Fortgeschrittene ausprobieren. Dabei dürfen die Skizzenblöcke der **Ratenden** von niemand anderem eingesehen werden. Dadurch sieht weder der eigene **Zeichner** die gewählten Symbole noch die anderen **Ratenden**. Es kommt also ausschließlich auf die Kommunikation zwischen **Zeichner** und **Ratendem** an.



DANK AN

Jordan Ball, Luke Bassett, Jamie Bennett, Tammy-Lynn Haché, Keenan Isaac, Lori Knight, Jessie McLean, Elijah Rogers, Dani Cormier, Sen-Foong Lim, Gordon Oscar, Stephanie Kwok, Eric Raué, Garrett M. Petersen, Zach Bearinger, Greg Stoddard, Brittany Cole und Game Artisans of Canada.

CREDITS

Autoren: Jay Cormier and Chase Disher
Entwickler: Jay Cormier, Chase Disher and Carl Brière
Illustration: Chris Setra
Art Direction: Marie-Elaine Bérubé
Grafikdesign: Marie-Elaine Bérubé
Redaktion und Übersetzung: Matthew Legault
und Adam Marostica
Herausgeber: Jeux Synapses Games Inc.

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Florian Gräfe und Dirk Nielsen
Redaktion und Layout: Sabine Machaczek
Besonderer Dank an: Andrea Mohra, Jannes Rupf



© 2022 Jeux Synapses Games Inc.
Kein Teil dieses Produkts darf ohne schriftliche
Genehmigung des Herstellers reproduziert werden:
Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
Qc J0P 1M0, Kanada
www.jeuxsynapsesgames.com

  @jeuxsynapsesgames

