

Ein Betrüger ist mit der Hoffnung Ruhm und Reichtum zu erlangen nach New York gekommen! Er gibt sich als großer Künstler aus!

Was wichtig dabei ist, ist nicht etwa künstlerisches Talent, aber das Talent nicht durchschaut zu werden!



Inhalt

• 9 Titelkarten

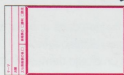


• 10 Farbstifte



• Whiteboard Marker

• Zeichenpapier



• Spielanleitung

In diesem Spiel gibt es drei Rollen. Jeder Spieler spielt eine dieser Rollen um am Ende Ruhm zu erlangen.



Der
Spieleiter

- Denkt sich eine Kategorie und ein dazugehöriges Wort aus.
- malt nicht mit den anderen.
- Gewinnt, wenn der Fake Artist gewinnt.
- Muss versuchen ein einfaches Wort auszuwählen, um es dem Fake Artist einfach zu machen.



Der
Fake Artist

- Muss mitmalen ohne zu wissen, was gemalt wird.
- Gewinnt, wenn er nicht von den echten Künstlern entlarvt wird.
- Kann auch nach seiner Entlarvung noch gewinnen, wenn er das Wort errät.
- Muss so tun als ob er wüsste, was gemalt werden muss.



Die
Künstler

- Müssen pro Runde eine Linie malen.
- Gewinnen, wenn sie den Fake Artist entlarven.
- Verlieren, wenn sie zu offensichtlich malen.

①

Der Spieleiter wird willkürlich ausgewählt.

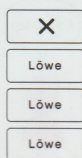
Künstler Künstler **Spieleiter** Künstler Künstler



Alle anderen Spieler sind Künstler. Der Spieleiter nimmt so viele Titelkarten wie Spieler.

②

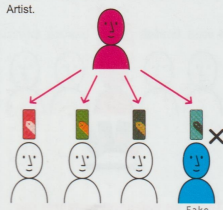
Der Spieleiter schreibt heimlich auf eine der Karten ein "X" und ein Wort auf die anderen Karten. Danach gibt er die Kategorie des Wortes bekannt.



Auf alle Karten ohne das "X" schreibt er das gleiche Wort. Beispiele für Kategorien sind z.B.: Tiere, Fortbewegungsmittel, Früchte, usw...

③

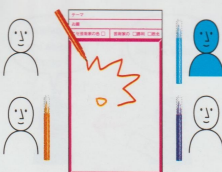
Der Spieleiter mischt die Titelkarten und gibt jedem Spieler eine der Karten. Der Spieler, der das "X" erhält, ist der Fake Artist.



Jeder Spieler schaut auf seine Karte. Der Spieleiter sollte im Gedächtnis behalten, auf welche Karte er das "X" geschrieben hat, damit er immer weiß, wer der Fake Artist ist.

④

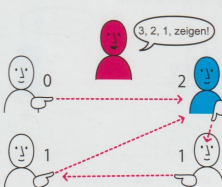
Alle Künstler wählen einen Farbstift aus und müssen nun immer eine Linie per Runde malen. Alle malen zusammen auf dem gleichen Stück Papier.



Der Spieleiter entscheidet wer beginnt und im Uhrzeigersinn malt dann jeder Künstler eine Linie. Eine Linie endet mit dem Absetzen des Stiftes.

⑤

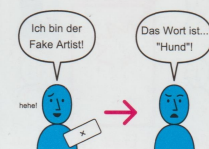
Nach der zweiten Runde zählt der Spieleiter von 3 an rückwärts und alle Spieler müssen auf die Person zeigen, von der sie denken sie sei der Fake Artist.



Jeder kann also insgesamt zwei Linien malen. Wer beim Zeigen zu lange braucht, dessen Stimme wird nicht gezählt!

⑥

Wenn der Fake Artist die meisten Stimmen bekommt, muss er seine Identität offenbaren. Er kann trotzdem noch gewinnen, wenn er errät, was das ausgewählte Wort war.



Auch wenn mehrere Leute die gleiche Anzahl an Stimmen haben, muss der Fake Artist raten, was das Wort ist. Er hat nur einen Versuch!

⑦

So entscheidet sich das Spiel:

Ende des Spiels

Auswahlergebnis

Der Fake Artist hat nicht am meisten Stimmen.

Der Fake Artist hat am meisten Stimmen.

Der Fake Artist antwortet...

richtig

falsch

**Fake Artist und
Spieleiter
gewinnen.**

**Die Künstler
gewinnen.**