Ludovic Gimet

NObjects

Ein malerisches Spiel für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren von Ludovic Gimet

Spielidee

Ihr versucht Begriffe zu erraten, die ihr nicht konkret sehen könnt. Denn zum Zeichnen nutzt ihr nur einen eurer Finger und eine Tischplatte – weitere Hilfsmittel gibt es nicht.

Material

120 Begriffskarten

Die Karten zeigen auf der Vorderseite jeweils 6 Begriffe in deutscher und englischer Sprache. Die Anzahl der Farbpunkte neben der 1 sowie die Farbe der Zahlen auf der Vorderseite und die der Schrift auf der Rückseite geben dabei den Schwierigkeitsgrad an:

- 30 einfache Karten (grün, 1 Farbpunkt)
- 60 schwierigere Karten (gelb, 2 Farbpunkte)
- 30 herausfordernde Karten (rot, 3 Farbpunkte)

1 Würfel

Spielaufbau

Trennt die Begriffskarten nach den Schwierigkeitsgraden, mischt sie getrennt voneinander und bildet pro Schwierigkeitsgrad 1 Nachziehstapel.

Legt den Würfel bereit.

Legt einen Zeitmesser eurer Wahl (z.B. Handy) bereit, bei dem ihr eine Zeitvorgabe von 1 Minute einstellen könnt. (Ihr könnt auch ein anderes Zeitintervall wählen, um das Spiel einfacher oder anspruchsvoller zu gestalten.)

Tipp: Zum Kennenlernen des Spiels empfehlen wir, die erste Partie ohne Zeitmesser zu spielen.

Bestimmt auf beliebige Weise einen Startspieler, der den ersten Begriff zeichnet.

Spielablauf

Bist du an der Reihe, einen Begriff zu zeichnen, ziehe zunächst 1 Karte. Von welchem Stapel du ziehst, hängt davon ab, wie viele Karten du bereits gewonnen hast. Bei 0 oder 1 Karte(n) ziehst du vom Stapel der einfachen Karten, bei 2, 3 oder 4 Karten vom Stapel der schwierigeren Karten und bei 5 Karten vom Stapel der herausfordernden Karten.

Drehe dann die Karte um und achte darauf, dass die Mitspieler die Begriffe nicht sehen. Wirf den Würfel. Die gewürfelte Zahl gibt an, welchen Begriff du malen musst.

Beginne nun diesen Begriff mit deinem Finger auf den Tisch zu zeichnen. Dabei musst du die Zeichenregeln beachten (siehe Abschnitt *Zeichenregeln* unten). Deine Mitspieler versuchen den Begriff zu erraten. Dabei gibt es keine festgelegte Reihenfolge – alle spielen gleichzeitig. Die Anzahl der Rateversuche ist in keiner Weise begrenzt. Wenn du deine Zeichnung löschen und neu zeichnen willst, zeige dies deinen Mitspielern durch ein Wischen über den Tisch an.

Errät einer deiner Mitspieler den Begriff, ist die Runde beendet. Du und dein Mitspieler gewinnen dafür jeweils 1 Karte: Behalte du die Karte mit dem Begriff, dein Mitspieler, der den Begriff erraten hat, erhält 1 Karte vom Stapel der schwierigeren Karten (gelb).

Falls ein Mitspieler die Ratezeit begrenzen möchte, darf er jederzeit den Zeitmesser starten. Wird dann der Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit nicht erraten, gewinnt keiner von euch Karten. Lege dann die Begriffskarte zurück unter den entsprechenden Stapel. (Spielt ihr ohne Zeitmesser, endet die Runde, sobald alle Mitspieler das Erraten des Begriffs aufgeben.)

Der Spieler links von dir wird nun zum nächsten Zeichner.

Zeichenregeln

Du darfst nicht reden.

Du darfst auch nicht pantomimisch oder auf andere Weise als durch deine Zeichnung und deinen Finger Hinweise geben.

Du darfst keine Buchstaben oder Zahlen zeichnen.

Du darfst den Begriff aus verschiedenen Zeichnungen zusammensetzen.

Du darfst auf Einzelheiten der Zeichnung hinweisen, indem du mit dem Finger darauf zeigst. Du darfst aber keine Handbewegungen machen, die den Begriff erklären würden (beispielsweise auf einer gezeichneten Tastatur Klavier spielen).

Spielende

Wer von euch zuerst 6 Karten gewonnen hat, ist Sieger einer Partie *NObjects*. Gewinnen mehrere von euch zeitgleich ihre 6. Karte, teilen sie sich den Sieg.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **https://www.pegasus.de/ersatzteilservice.**

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team**

Impressum

Autor: Ludovic Gimet • Illustrationen: Claus Stephan • Grafikdesign: Jens Wiese, Jessy Töpfer • Realisation: Stefan Stadler

© 2019 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

Pegasus Spiele

Ludovic Gimet

nObjects

An artful game for 3 to 6 players, ages 8+, by Ludovic Gimet

Game Overview

One player must draw a concept using only one of their fingers and the tabletop with no other aids. The other players try to guess this concept they can't actually see.

Components

120 Concept Cards

The cards provide 6 concepts in German and in English. The amount of colored dots next to the 1 and the color of the numbers on the front and writing on the back indicate the degree of difficulty.

- 30 easy concept cards (green, 1 colored dot)
- 60 difficult concept cards (yellow, 2 colored dots)
- 30 challenging concept cards (red, 3 colored dots)

1 Six-Sided Die

Game Setup

Separate the concept cards by difficulty. Shuffle each of these decks and place them in the middle of the table to form 3 separate face-down draw decks.

Place the die in easy reach of all players.

Prepare a timekeeper of your choice, such as a mobile, with a timer of 60 seconds and put it on the table. (You can choose a different interval to make the game easier or more challenging.)

Tip: When playing for the first time we suggest playing without a timer.

Choose a start player to pick the first card and draw a concept from it.

Game Play

When it is your turn to draw a concept, first draw 1 card. How many points you have already earned determines from which deck you have to draw. If you have 0 or 1 point, you draw from the easy card deck. If you have 2, 3 or 4 points, you draw from the difficult card deck. If you have 5 or more points, you draw from the challenging card deck.

When you take the card, be careful not to let the other players see the side you will be using. Then roll the die and use the number rolled to determine the concept you must draw. Now start drawing the concept with your finger on the table. You must observe the Drawing Rules (See Drawing Rules).

The other players now try to guess the concept. There is no fixed order of play, everyone plays simultaneously. The amount of guesses is also not limited. If you want to delete your drawing, you should wipe-out your drawing to show the other players, that you start again.

If one of the players correctly guesses the concept, the round is over. You keep your card as a point and the player who guessed correctly draws 1 card from the deck of challenging cards as a point.

Each player can choose anytime to start the Timer to limit the time. If the concept has not been guessed before the Timer runs out, no points will be awarded. (If you don't use a timer, the round ends, when all players give up.) The concept card is returned to the bottom of the card deck it came from.

Play continues with the player to the left drawing a new card.

Drawing Rules

You may not talk.

You may not use any other gestures or pantomime other than drawing with your finger on the table.

You are not allowed to draw letters or numbers.

You may create the concept using multiple drawings.

You may refer to details of your drawing by pointing with your finger. However, you may not make hand movements that would clarify the concept (for example, playing the piano on a drawn keyboard).

Game End

Whoever scores a total of 6 or more points first wins the game. If more than one player scores 6 points at the same time, they share the win.

Impressum

Designer: Ludovic Gimet • Illustrations: Claus Stephan • Graphic Design: Jens Wiese, Jessy Töpfer • Realisation: Stefan Stadler

© 2019 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany

All rights reserved.

Reproduction or publication of the manual, the playing material, or the illustrations is permitted only with prior permission.

Playing is Passion! www.pegasus-web.com /pegasusspiele

Pegasus Spiele