



Palm Reader



4-10



15'



6+

AUTOREN

Jonathan BITTNER
Andrew CEDOTAL

ILLUSTRATION

Alexandre BONVALOT

GRAFIKDESIGN

Marie OOMS
nombril.be

PROJEKTMANAGEMENT

Didier DELHEZ

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG

Frank THURO

INHALT

- 😊 108 doppelseitige Karten
- 😊 1 Würfel
- 😊 1 Würfelbox (zum Falten, soll das Würfelergebnis verbergen)
- 😊 1 Punkteübersicht
- 😊 1 Anleitung



ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

Palm Reader ist ein kooperatives Spiel, bei dem ein Spieler alle anderen Spieler dazu bringen muss, ein bestimmtes Symbol zu erraten. Ihr malt das Symbol mit eurem Zeigefinger auf die Handfläche eures linken Nachbarn, der es wiederum auf die Handfläche seines linken Nachbarn malt usw. Da niemand sieht, was gemalt wird, müsst ihr euch ganz auf euer Gespür verlassen. Alle versuchen **zusammen**, möglichst viele Punkte zu erreichen.



Sit Down! rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgien
Telefon **+32 468 37 51 31**

info@sitdown-games.com
www.sitdown-games.com

Ein Spiel von Sit Down!, publiziert von Megalopole.
© Megalopole 2019. Alle Rechte vorbehalten. • Dieses Spiel kann nur zur privaten Freizeitgestaltung genutzt werden. • **ACHTUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Dieses Spiel enthält Kleinteile, welche inhaliert oder verschluckt werden könnten. Bitte diese Information aufheben. • Der Inhalt kann von den Darstellungen auf der Packung abweichen. • Ohne schriftliche Genehmigung durch Megalopole ist jegliche Reproduktion dieses Spiels (in Teilen oder komplett) verboten.

SPIELAUFBAU

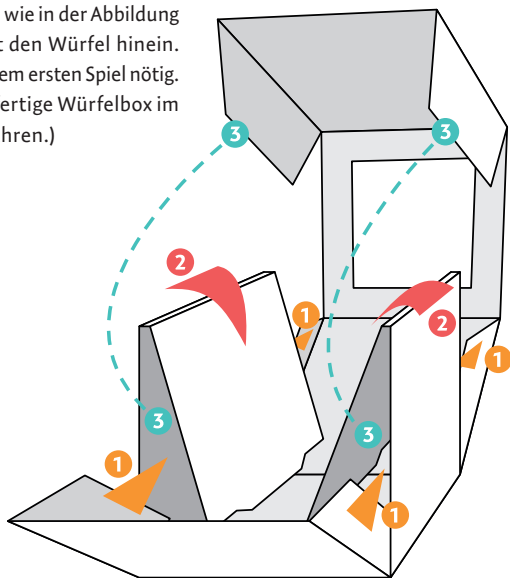
Es gibt 4 Schwierigkeitsgrade, die durch die Hintergrundfarbe der Karten angegeben werden:

-  Blau = **Anfänger**
-  Grün = **Standard**
-  Rot = **Anspruchsvoll**
-  Violett = **Experte**

Wählt die Farben, die ihr verwenden möchtet, und mischt sie zusammen, um einen **verdeckten** Stapel zu bilden (die offene Seite wird in diesem Spiel nicht benutzt).

Ihr verwendet im Spiel nur die obersten 10 Karten. Den Rest könnt ihr beiseitelegen.

Faltet die Würfelbox so wie in der Abbildung angegeben und steckt den Würfel hinein. (Das Falten ist nur vor dem ersten Spiel nötig. Danach könnt ihr die fertige Würfelbox im Spielekarton aufbewahren.)



SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über 10 Runden.

Wählt zufällig einen Startspieler aus und gebt diesem die Würfelbox (mit dem Würfel darin).

ABLAUF EINER RUNDE

Gebt die Würfelbox an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter (außer ihr spielt die erste Runde). Dieser ist dann der neue Startspieler.

Als Startspieler tut ihr nun Folgendes: Ihr schüttelt die Würfelbox (bedeckt die Öffnung, damit der Würfel nicht rausfällt) und stellt sie auf den Tisch. Zieht dann die erste Karte des Stapels und seht euch **im Geheimen** die verdeckte Seite an. Das Würfelergebnis (das nur ihr durch die Öffnung der Würfelbox sehen könnt), gibt an, welches Symbol die anderen in dieser Runde erraten müssen (die Symbole sind von 1–5 nummeriert). Ist das Würfelergebnis ein Fragezeichen, bestimmt ihr selbst, welches Symbol ihr malen wollt, indem ihr den Würfel mit eurer Fingerspitze in der Würfelbox so dreht, dass eure Wahl nach oben zeigt.

Der Spieler links von euch hält euch die Handfläche seiner rechten Hand hin. Ihr malt das Symbol mit eurem Zeigefinger in die Handfläche.

Danach malt dieser Spieler das Symbol auf die Handfläche des dritten Spielers und so weiter bis zum letzten Spieler, **der das Symbol wiederum auf eure Handfläche malen muss.**

Danach könnt ihr schon einschätzen, ob die Weitergabe des ursprünglichen Symbols funktioniert hat oder nicht. Falls nicht, könnt ihr einen zweiten Versuch mit demselben Symbol unternehmen, es wird aber **1★ vom Endergebnis abgezogen.**

Versucht ihr es erneut, ist der Ablauf genau wie beim ersten Durchgang. Ihr malt das Symbol auf die Handfläche des zweiten Spielers, dieser malt es für den dritten Spieler usw. Dieses Mal muss der letzte Spieler das Symbol jedoch nicht auf eure Handfläche malen.



WICHTIG

Als Startspieler müsst ihr das Symbol **vollständig malen**, also mit **allen** Merkmalen. Ihr dürft nicht absichtlich etwas weglassen. Ihr müsst auch immer so gut malen, wie ihr könnt!

DAS IST NICHT ERLAUBT

- ✗ Über etwas sprechen, was die aktuelle Runde betrifft.
- ✗ Codes verwenden (zum Beispiel die Zahl 1 malen, um auf Symbol Nummer 1 hinzuweisen). Ihr dürft nur das Symbol malen ... oder eben das, was ihr nach eurem besten Wissen für das Symbol haltet.
- ✗ Anderen Spielern beim Malen zusehen. **Nur der malende Spieler darf sehen, was er gerade malt.**
- ✗ Aufhören und von vorn beginnen, wenn ihr bereits angefangen habt, zu malen (und ihr zum Beispiel merkt, dass ihr einen Fehler gemacht habt oder schlecht malt).



AUSWERTUNG DER RUNDE

Deckt die Karte mit den Symbolen auf, **ohne etwas zu sagen**, damit alle Spieler die 5 Symbole auf der Karte sehen können. Sie versuchen nun herauszufinden, was in ihre Handfläche gemalt wurde.

Hier ist es immer noch verboten, über etwas zu sprechen, was die aktuelle Runde betrifft.

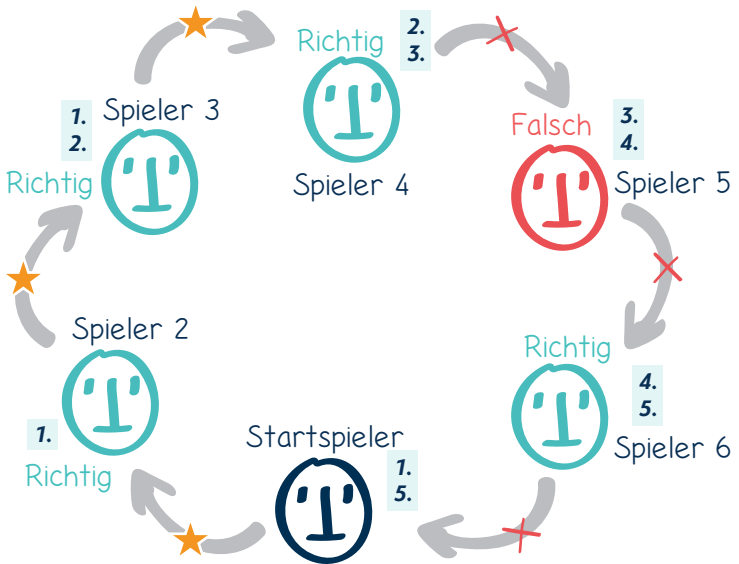
Nun strecken alle Spieler eine geschlossene Faust zur Mitte des Tisches, zählen herunter von „3, 2, 1 ...“ und zeigen dann **gleichzeitig** mit der Anzahl ihrer Finger, von welchem Symbol sie glauben, dass es in ihre Hand gemalt wurde.

Erst dann verrätet ihr die Zahl des Symbols, die ihr gewürfelt hattet (und die noch immer in der Würfelbox zu sehen ist).

Beginnend bei euch, dem Startspieler, zählt ihr im Uhrzeigersinn die Anzahl **aufeinanderfolgender** Spieler (inklusive euch), die das Symbol **richtig an den nächsten Spieler weitergegeben haben**. Jeder aufeinanderfolgende Spieler, der beim Malen erfolgreich war, bringt der Gruppe 1★.

Habt ihr einen zweiten Malversuch unternommen, zieht ihr 1 vom Ergebnis ab.

Hinweis: Der letzte Spieler zählt nie beim erfolgreichen Malen, da der Spieler nach ihm der Startspieler ist und dieser bereits wusste, um welches Symbol es ging!



Wertet die Runde im Uhrzeigersinn aus (graue Pfeile).

1. Die ersten drei Spieler (Startspieler und Spieler 2 und 3) haben das Symbol richtig für ihren nächsten Spieler gemalt. Das bringt der Gruppe 3★.
2. Spieler 4 hat das Symbol richtig geraten und so Spieler 3 einen ★ gebracht ...
3. ... aber Spieler 4 bekommt keinen ★, da Spieler 5 (sein nächster Spieler) falsch geraten hat.
4. Überraschenderweise konnte Spieler 5 zwar das richtige Symbol an Spieler 6 weitergeben, doch das bringt keine ★, da die Kette richtiger Antworten bereits unterbrochen war.
5. Spieler 6 schließlich bekommt keinen ★, da der letzte Spieler nie einen Punkt erhält. Der Startspieler kannte die Lösung ja bereits!

Da sich der Startspieler dafür entschieden hat, einen zweiten Malversuch zu unternehmen, verliert die Gruppe 1★. **Endergebnis: 2★.** Die maximale Punktzahl wäre 5 gewesen (beim ersten Versuch).

SPIELENDENDE

Das Spiel endet nach 10 Runden.



SIEG

Wie bedeutend euer gemeinsamer Sieg war, wird durch die Gesamtpunkte entschieden, die ihr über 10 Runden gesammelt habt. Die Auswertung variiert je nach Anzahl der Spieler. Nutzt die Punkteübersicht, um eure Erfolge zu ermitteln!

ANZAHL DER SPIELER UND ERREICHTE ★	SIEG-BEWERTUNG
4 Spieler: 0 – 3 ★	Erbärmlich gescheitert
5 Spieler: 0 – 4 ★	
6 Spieler: 0 – 5 ★	
7 Spieler: 0 – 6 ★	
8 Spieler: 0 – 7 ★	
9 Spieler: 0 – 8 ★	
10 Spieler: 0 – 9 ★	

4 Spieler: 4 – 9 ★	Gut, ihr versteht das Spiel
5 Spieler: 5 – 12 ★	
6 Spieler: 6 – 15 ★	
7 Spieler: 7 – 18 ★	
8 Spieler: 8 – 21 ★	
9 Spieler: 9 – 24 ★	
10 Spieler: 10 – 27 ★	

4 Spieler: 10 – 21 ★	Solider Erfolg
5 Spieler: 13 – 28 ★	
6 Spieler: 16 – 35 ★	
7 Spieler: 19 – 42 ★	
8 Spieler: 22 – 49 ★	
9 Spieler: 25 – 56 ★	
10 Spieler: 28 – 63 ★	

ANZAHL DER SPIELER UND ERREICHTE ★	SIEG-BEWERTUNG
4 Spieler: 22 – 27 ★	Vor den Toren zum Ruhm
5 Spieler: 29 – 36 ★	
6 Spieler: 36 – 45 ★	
7 Spieler: 43 – 54 ★	
8 Spieler: 50 – 63 ★	
9 Spieler: 57 – 72 ★	
10 Spieler: 64 – 81 ★	

4 Spieler: 28 – 30 ★	Man wird eure Namen in Gold gravieren
5 Spieler: 37 – 40 ★	
6 Spieler: 46 – 50 ★	
7 Spieler: 55 – 60 ★	
8 Spieler: 64 – 70 ★	
9 Spieler: 73 – 80 ★	
10 Spieler: 82 – 90 ★	

