

Legt die Kreidetafel, den Schwamm und das Kreidestück in die Mitte des Tisches. Stapelt die Kritzelkarten verdeckt daneben und setzt euch rundherum.

### Spielt GEMEINSAM

Nun wird reihum solange gewürfelt, bis der erste Spieler eine 1 hat. Dieser Spieler nimmt sich die erste Kritzelkarte vom Stapel, legt sie in die Vertiefung der Kreidetafel und beginnt aus der Vorlage ein Bild zu kritzeln.

### Seid SCHNELL

**Für zwei Spieler:** Der Mitspieler würfelt 10 mal. Gelingt es ihm, zweimal eine 1 zu würfeln, darf er raten, was gekritzelt wurde. Hat er recht, erhält er als Belohnung die Kritzelkarte aus der Mitte. Ist seine Antwort nicht richtig oder hat der Kritzler sein Bild fertig bevor der Würfler zweimal eine 1 hat und sagt Stopp, bekommt der Kritzler die Karte. Dann wird getauscht.

### Seid KREATIV

**Ab drei Spielern:** Die Mitspieler würfeln abwechselnd im Uhrzeigersinn. Wer die erste 1 gewürfelt hat, darf raten, was der Mitspieler gekritzelt hat. Hat er recht, erhält er als Belohnung die Kritzelkarte und darf als Nächster kritzeln. Wird die Kritzelei nicht erraten, verbleibt die Karte beim Kritzler und der linke Nachbar ist mit kritzeln an der Reihe.

### Achtung:

Hat der Kritzler sein Bild fertig und sagt Stopp, hören alle auf zu würfeln und dürfen Raten. Wer die Kritzelei errät, nimmt die Karte und darf als nächster kritzeln. Wird die Kritzelei nicht erraten, verbleibt die Karte beim Kritzler und der linke Nachbar ist mit kritzeln an der Reihe. Wer eine Jokerkarte (eventuell mit Geschenk) zieht, darf sie behalten und die nächste Karte ziehen.

Der kleine Schwamm hilft euch, die Kritzelei fix zu entfernen.

### Und ACTION! Auf geht's in die nächste Runde!

Sieger des Spieles ist, wer am  
meisten  
Kritzelkarten gewonnen hat!

### Ich darf das...

→ Alleine kritzeln, wenn mal keiner Zeit für mich hat.

→ Zu zweit kritzeln, mit nur 24 Kritzelkarten oder weniger.

→ Die Jokerkarten als schönes Geschenk einsetzen

(Schokolade oder Getränk...). Mir fällt schon was Tolles ein.