



# Pictionary

Spielanleitung – kurz erklärt

## 4

### SPIELER

Pictionary ist ein Zeichen- und Rätselspiel für Teams. Ein Mitglied jeder Gruppe zeichnet einen Begriff, die übrigen müssen ihn innerhalb einer Minute erraten. Auf Kunst kommt es dabei kaum an, gefragt ist Schnelligkeit.

### Spielziel

Zieht mit eurem Spielstein bis zum Zielfeld und gewinnt dort eine "Alle Spielen"-Runde, indem euer Team den Begriff zuerst errät.

### Vorbereitung

Der Spielplan kommt in die Tischmitte, Sanduhr und Kartenstapel liegen bereit. Bildet Teams. Jedes Team nimmt sich einen Zeichenblock, einen Bleistift, eine Kategorie-Karte und eine Spielfigur. Alle Figuren starten auf dem Feld "M".

### So spielt ihr

- 1 Der Zeichner eines Teams zieht die oberste Karte und liest den Begriff des passenden Feldes heimlich.
- 2 Er legt die Karte weg, dreht die Sanduhr um und beginnt zu zeichnen.
- 3 Die Mitspieler des Teams raten. Klappt es innerhalb der Zeit, würfelt das Team, rückt ein Feld vor und macht mit einer neuen Karte weiter.
- 4 Wird der Begriff nicht erraten, kommt das nächste Team im Uhrzeigersinn an die Reihe.
- 5 Bei einem "Alle Spielen"-Feld oder einem Dreieck neben dem Begriff zeichnen alle Zeichner gleichzeitig denselben Begriff.

### So gewinnt ihr

Eine Figur muss das Zielfeld "Alle Spielen" erreichen. Löst das Team dort die anschließende "Alle Spielen"-Runde als Erstes, hat es gewonnen.

## Spielziel

---

Ihr wollt mit eurer Spielfigur über den Plan bis auf das Zielfeld "Alle Spielen" vorrücken. Vorwärts geht es nur, wenn euer Team einen gezeichneten Begriff rechtzeitig errät. Schöne Zeichnungen bringen nichts, entscheidend ist, dass die Mitspieler schnell auf die Lösung kommen. Gewonnen ist erst, wenn euer Team vom Zielfeld aus eine "Alle Spielen"-Runde für sich entscheidet.

## Spielmaterial

---

500 Spielkarten

1 1-Minuten-Sanduhr

4 Spielsteine

4 Kategorie-Karten

4 Zeichenblöcke

4 Bleistifte

1 Würfel

1 Spielplan

1 Spielregel

## Spielaufbau

---

- Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.
- Stellt die 1-Minuten-Sanduhr bereit.
- Legt die Kartenstapel griffbereit dazu.
- Bildet Teams aus allen Anwesenden.
- Jedes Team bekommt einen Zeichenblock, einen Bleistift, eine Kategorie-Karte und eine Spielfigur.
- Alle Spielfiguren kommen auf das Startfeld "M".

## Spielbeginn

---

Alle Figuren stehen bereits auf dem Feld mit dem Buchstaben „M“, deshalb kann es sofort losgehen. Die erste Runde eröffnet ihr, indem beim Team, das anfängt, die zeichnende Person die Karte ganz oben vom Stapel nimmt. Welches Team den Anfang macht, wird in der Quelle nicht festgelegt.

## Spielablauf

---

### Eine normale Runde

---

- 1 Der Zeichner nimmt die oberste Karte vom Stapel und sieht sich nur den Begriff auf dem Feld an, das für seine Position gilt.
- 2 Alle anderen dürfen die Karte nicht sehen.
- 3 Der Zeichner legt die Karte beiseite, dreht die Sanduhr um und zeichnet los.
- 4 Seine Teammitglieder rufen Vermutungen. Erraten sie den Begriff, bevor die Sanduhr durchgelaufen ist, war die Runde erfolgreich.

### Nach einer erfolgreichen Runde

---

Das Team würfelt, zieht seine Figur ein Feld weiter, zieht eine neue Karte und spielt direkt weiter. So kann ein Team mehrere Runden hintereinander haben, solange es richtig rät.

### Nach einer erfolglosen Runde

---

Wird der Begriff nicht rechtzeitig erraten, gibt es keinen Würfelwurf und keine Bewegung. Das nächste Team im Uhrzeigersinn übernimmt und geht genauso vor.

### "Alle Spielen"-Runden

---

Eine Runde, in der alle Teams gleichzeitig zeichnen, wird auf zwei Wege ausgelöst:

- Eine Figur landet auf einem "Alle Spielen"-Feld.
- Auf der gezogenen Karte steht beim Begriff ein Dreieck.

Dann läuft es so ab:

- 1 Der Begriff wird allen Zeichnern gezeigt, ohne dass die ratenden Mitspieler ihn sehen.
- 2 Die Sanduhr wird umgedreht.
- 3 Alle Zeichner zeichnen denselben Begriff für ihr eigenes Team.
- 4 Das Team, das zuerst richtig rät, würfelt und spielt weiter.
- 5 Errät kein Team den Begriff, ist das nächste Team im Uhrzeigersinn dran.

### Würfeln

---

Der Würfel kommt ausschließlich nach einer erfolgreich erratenen Runde zum Einsatz.

## Der Spielzug

---

- 1 Zeichner des Teams zieht die oberste Karte.
- 2 Begriff auf dem passenden Feld heimlich lesen.
- 3 Karte weglegen.
- 4 Sanduhr umdrehen.
- 5 Begriff zeichnen, Team rät.
- 6 Bei Erfolg: würfeln, Figur ein Feld weiterziehen, neue Karte ziehen und weiterspielen.
- 7 Bei Misserfolg: nächstes Team im Uhrzeigersinn.

## Sonderregeln

---

- Gewürfelt wird nur, wenn ein Begriff richtig erraten wurde.
- Ein Dreieck beim Begriff auf der Karte löst eine Runde aus, in der alle Zeichner gleichzeitig malen.
- Nach einem Erfolg bleibt das Team am Zug und zieht sofort eine neue Karte.
- Der Begriff auf der Karte darf nur vom jeweiligen Zeichner gesehen werden.

## Spielende und Gewinn

---

Erreicht eine Spielfigur das Zielfeld "Alle Spielen", startet sofort eine "Alle Spielen"-Runde. Errät das Team auf dem Zielfeld den Begriff zuerst, gewinnt es und das Spiel endet. Schafft es das nicht, geht die Partie normal weiter, und das Team bekommt bei seinem nächsten Zug eine neue Gewinnchance.

## Tipps

---

- Bildet möglichst große Teams. Je mehr Leute raten, desto schneller fällt die Lösung.
- Verzichtet auf saubere Zeichnungen. Nur die Zeit zählt, nicht die Optik.
- Nutzt eure Erfolgsserie: Nach jedem Treffer geht es sofort weiter, so kommt ihr mehrere Felder voran.
- Bei "Alle Spielen"-Runden zeichnet ihr gegen alle anderen. Fangt mit dem auffälligsten Merkmal des Begriffs an.
- Auf dem Zielfeld reicht Vorsprung allein nicht. Übt vorher das schnelle Raten im Team, denn dort müsst ihr als Erste lösen.

## Häufige Fragen

---

### Wann darf unser Team würfeln?

Nur nach einer richtig erratenen Runde. Wird der Begriff nicht gelöst, gibt es keinen Würfelwurf.

### Wie weit ziehen wir nach einem Treffer?

Die Quelle nennt, dass das Team würfelt und seine Figur ein Feld weiterzieht. Wie sich Würfelwurf und Ein-Feld-Bewegung zueinander verhalten, bleibt offen.

### Was passiert, wenn wir den Begriff nicht erraten?

Dann bleibt eure Figur stehen und das nächste Team im Uhrzeigersinn kommt an die Reihe.

### Wann zeichnen alle Teams gleichzeitig?

Wenn eine Figur auf einem "Alle Spielen"-Feld landet oder wenn beim Begriff auf der Karte ein Dreieck steht.

### Wer gewinnt eine "Alle Spielen"-Runde?

Das Team, das den Begriff als Erstes errät. Es darf würfeln und weiterspielen. Errät niemand den Begriff, ist das nächste Team im Uhrzeigersinn dran.

### Ist das Spiel sofort vorbei, wenn wir das Zielfeld erreichen?

Nein. Auf dem Zielfeld startet eine "Alle Spielen"-Runde. Nur wenn euer Team diese Runde gewinnt, endet das Spiel mit eurem Sieg.

### Was ist, wenn wir die Runde auf dem Zielfeld verlieren?

Dann wird normal weitergespielt. Erst wenn euer Team wieder am Zug ist, bekommt es eine neue Chance auf den Sieg.

### Wie lange dauert eine Zeichenrunde?

So lange, wie die 1-Minuten-Sanduhr läuft. Sie wird vor dem Zeichnen umgedreht.

### Darf der Zeichner die Karte offen liegen lassen?

Nein. Er sieht sich den Begriff allein an und legt die Karte dann weg. Die anderen dürfen ihn nicht sehen.

### Wie viele Spieler braucht Pictionary?

Die Quelle empfiehlt, mindestens zu viert zu spielen. Größere Teams finden die Lösung schneller.

## Informationen zum Spiel

---

|            |             |
|------------|-------------|
| Spielart   | Partyspiel  |
| Kategorien | Partyspiele |

**Quelle und Regelstand.** Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 07.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



### Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

[www.spiele-anleitungen.de/pictionary/](https://www.spiele-anleitungen.de/pictionary/)

---

**spiele-anleitungen.de** · <https://www.spiele-anleitungen.de/pictionary/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026