

Regeln für "Deutsche Fabelwesen Pictionary"

1. Sucht Ihr mindestens zwei Spieler
2. Ein Spieler muss eine Karte von den Stapel nehmen und das Stichwort mit ein dreißig-Sekunden Zeitlimit skizzieren.
3. Der Spieler, der zuerst von die Skizze das Stichwort erraten kann, bekommt eine Punkte. Die Stichwortkarte wird auf der Abwurfstapel gestellt.
4. Die Spieler fortsetzen diesen Prozess bis jede Stichwortkarte benutzt worden ist.5. Der Spieler mit die meisten Punkten ist der Gewinner.

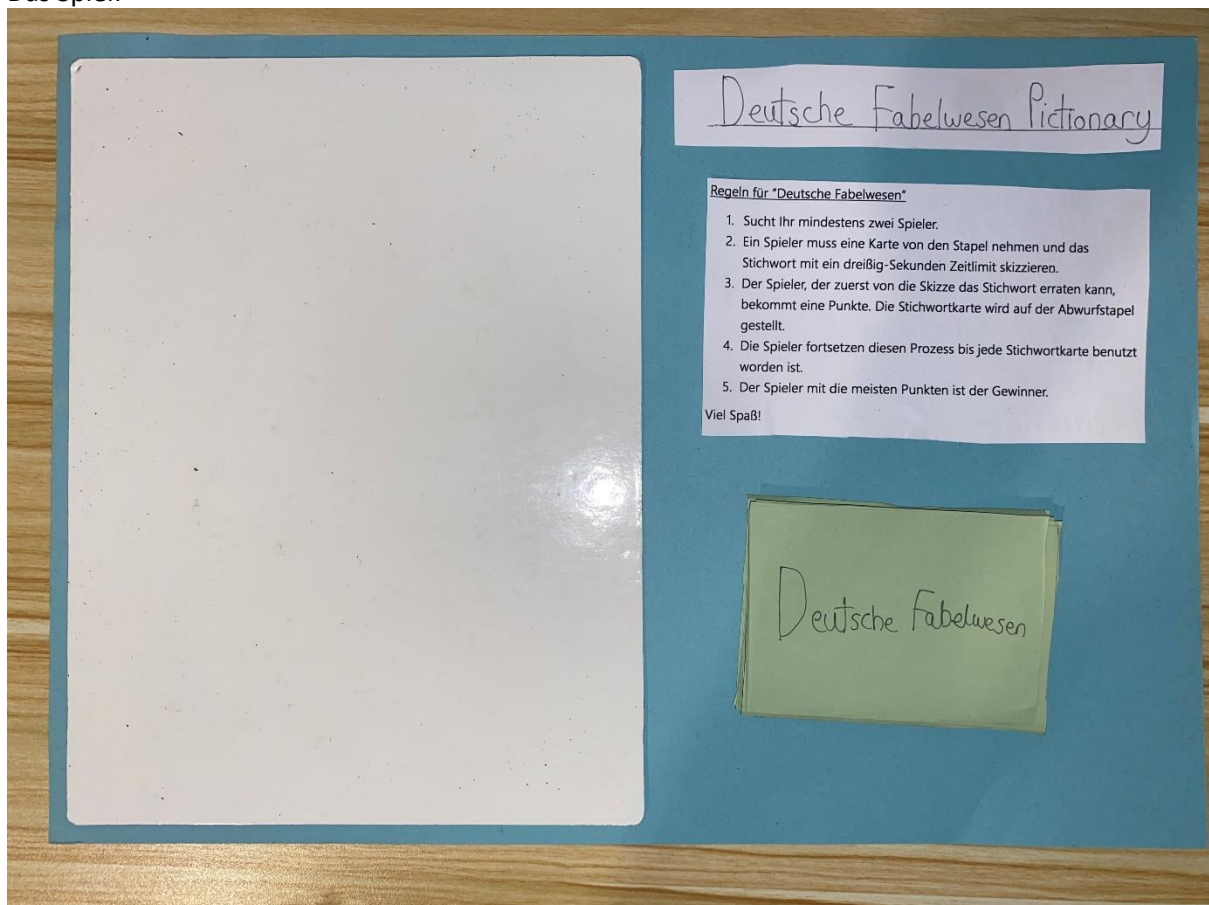
Viel Spaß!

Karteninhalt:

1. Luzelfrau: Eine Hex, die am St Lucys Tag Geschenken gebt; wie einen Dämon, der Kindern Süßigkeiten gebt.
2. Krampus: eine gehörnte, anthropomorphe Figur. Er besucht während die Nacht am fünften Dezember mit St Nikolaus frechen Kindern; das heißt "Krampus Nacht."
3. Lindwurm: eine Kreatur in Form eines riesigen Schlangenmonsters, die tief im Wald lebt. Er ist wie ein Drache und wird immer stärker und reicher, je größer er wird.
4. Perchta: eine Göttin, die als die "Helle" gilt. Sie kann entweder als schön und weiß wie Schnee oder alt und hager erscheinen.
5. Nachtkrapp: ein großer Rabe, von dem man glaubt, dass er nachts auf die Jagd geht. Wenn er von Kindern gesehen wird, entführt er sie und frisst sie in seinem Nest auf.
6. Heimchen: eine Heimchenart, die zu den Tierformen der Zwerge gehört.
7. Moosmenschen: werden gewöhnlich mit Elfen oder Feen verglichen, mit einer starken Verbindung zu Bäumen und dem Wald. Sie sind wie Zwerge und kleiden sich in Moos.
8. Das wilde Volk: Sie sind mit Haaren bedeckt, können als Satyrn bezeichnet werden und sind bekannt für ihre "Wildheit".
9. Weiße Frauen: elfenähnliche Wesen, wie Engel, die in einem Teil des Himmels leben.
10. Kobold: ein mythischer Geist, der sich überall ausgebreitet hat, auch in Häusern, Minen und Schiffen. Kann sich als Tier, Mensch, Flamme oder Kerze materialisieren.
11. Askafroa: der Wächter der Esche. Es war üblich, ihr Opfer zu bringen, um sie zu besänftigen.
12. Tatzelwurm: Eidechsenartiges Wesen mit katzenartigem Gesicht und schlangenartigem Körper, der schlank oder stämmig sein kann, und vier kurzen Beinen.

13. Buhmann: Ein Fabelwesen, das von Eltern benutzt wird, um Kinder zu gutem Benehmen zu bewegen. Normalerweise wird es mit Krallen und scharfen Zähnen dargestellt.
14. Fasolt: Einfach ein Riese oder ein Ritter.
15. Aufhocker: Sie haben eine nicht identifizierbare Gestalt und können viele verschiedene Formen annehmen, darunter Kobolde, Frauen und verschiedene Tiere.
16. Nachzehrer: Ein wiederkehrender Geist, von dem angenommen wird, dass er die Lebenden nach dem Tod mit sich ziehen und die Lebenskraft der Menschen aus der Ferne abziehen kann.
17. Ekke Nekkepenn: Eine Art Meermann, der auf dem Grund der Nordsee lebt und Seefahrern und Inselbewohnern Streiche spielt.
18. Bierwolf: gemeinhin als Werwolf bekannt, meist aggressiv und gewalttätig.
19. Knecht Ruprecht: Ein Begleiter des Heiligen Nikolaus, der einen Bart hat, ein Fell trägt, einen langen Stab und einen Sack mit Asche hat.
20. Rasselbock: wird oft an Orten wie Jagdhütten dargestellt. Er hat den Kopf und den Körper eines Kaninchens und das Geweih eines Rehwildes.

Das Spiel:



Deutsche Fabelwesen Pictionary

Regeln für "Deutsche Fabelwesen"

1. Sucht Ihr mindestens zwei Spieler.
2. Ein Spieler muss eine Karte von den Stapel nehmen und das Stichwort mit ein dreißig-Sekunden Zeitlimit skizzieren.
3. Der Spieler, der zuerst von die Skizze das Stichwort erraten kann, bekommt eine Punkte. Die Stichwortkarte wird auf der Abwurfstapel gestellt.
4. Die Spieler fortsetzen diesen Prozess bis jede Stichwortkarte benutzt worden ist.
5. Der Spieler mit die meisten Punkten ist der Gewinner.



Nachtkrapp
Ein großer Rabe, von dem glaubt,
dass er nachts auf die Jagd geht.
Wenn er von Kindern gesehen wird,
entführt er sie und frisst sie in
seinem Nest auf.

Deutsche Fabelwesen