ANLEITUNG

GALGEN MÄNNCHEN TO GO



VORBEREITUNG

Ziel des Spiels ist es den Begriff zu erraten, bevor das Galgenmännchen ausgemalt ist.

Der **HANGMAN** ist der Spieler, der den Begriff erraten muss während der **BUCHSTABENMEISTER** das Spiel leitet. Der **HANGMAN** reißt das untere Stück des Spielblattes raus, ohne sich die Rückseite anzuschauen und übergibt den Lösungszettel an den **BUCHSTABENMEISTER**. Der **BUCHSTABENMEISTER** sucht sich einen der 2 Begriffe aus und streicht den anderen durch.

SPIELABLAUF

Der **HANGMAN** sagt einen Buchstaben und streicht diesen vom Alphabet weg. Der **BUCHSTABENMEISTER** sagt nun, ob der Buchstabe in dem Lösungswort enthalten ist und verrät die entsprechende Position im Lösungswort. Der **HANGMAN** trägt nun den Buchstaben an der richtigen Position ein. Kommt der Buchstabe im Wort nicht vor, muss der **HANGMAN** ein Körperteil ausmalen.

Das Spiel ist vorbei, sobald der **HANGMAN** das Lösungswort richtig erraten hat oder alle Körperteile ausgemalt sind. Sollte der **HANGMAN** ein falsches Lösungswort nennen, muss ein Körperteil als Strafe ausgemalt werden.

WEITER GEHT'S AUF DER RÜCKSEITE

ZWEI-SPIELER-MODUS

Wenn der **HANGMAN** das Lösungswort erraten hat, bekommt er dafür 1 Punkt.

Der **HANGMAN** darf vor Spielbeginn bereits Felder ausmalen und somit seinen Einsatz erhöhen. Jedes vor Spielbeginn ausgemalte Feld zählt für 1 **zusätzlichen** Punkt. Je mehr Felder ausgemalt sind, desto höher ist der Einsatz, doch umso schwerer wird auch das Spiel. Der Einsatz wird dann in das Einsatz-Feld eingetragen.

Beispiel: Malt der **HANGMAN** vor Spielbeginn 3 der 10 Felder aus, so hat er nur noch 7 Fehlversuche zum Erraten des Wortes. Schafft er es innerhalb der 7 Versuche das Wort zu erraten, gewinnt er die 3 Zusatzpunkte (+ den regulären Punkt) und erhält insgesamt 4 Punkte in dieser Runde. Wenn er es nicht schafft, erhält der **BUCHSTABENMEISTER** die 4 Punkte. Ihr könnt die gewonnenen 4 Punkte auf dem Lösungszettel notieren.

Nach jeder Runde werden die Rollen von **HANGMAN** und **BUCHSTABENMEISTER** getauscht. Ihr spielt so viele Runden wie ihr wollt und am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

PARTY-MODUS

Spielt ihr mit mehreren Mitspielern, so übernimmt ein Spieler die Rolle des **BUCHSTABENMEISTERS**. Die restlichen Spieler schlüpfen in die Rolle des **HANGMAN** und versuchen der Reihe nach das Lösungswort zu erraten. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf so lange raten, bis er einen falschen Buchstaben oder ein falsches Lösungswort nennt. Es gewinnt der Spieler, der zuerst das richtige Lösungswort nennt.

