

und liest sie laut vor. Nach der Schlußfrage „Wahr oder gelogen?“ muß sich der Spieler für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden.

Hat er richtig geraten, bekommt er den Farb-Chip, der zu der Scheibe gehört, auf der er steht. Hat er falsch geraten, bekommt er nichts. Die verwendete Karte wird an erster Stelle in die Sortierbox gesteckt; der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wer auf einem **Hein-Blöd-Feld** zum Stehen kommt, hat die Chance, einen Hein-Blöd-Chip zu bekommen. Sein linker Nachbar liest ihm - genauso wie bei einem Farbfeld - eine Käpt'n Blaubär-Geschichte vor. Rät er richtig, bekommt er einen Hein-Blöd-Chip. Rät er falsch, gibt's nichts.

WELCHE BEDEUTUNG HABEN HEIN-BLÖD-CHIPS?

Wer **drei** Hein-Blöd-Chips besitzt, kann sie gegen **einen** Farb-Chip eintauschen, den er noch nicht besitzt. Dadurch kann man zu einem Farb-Chip kommen, ohne auf der entsprechenden Scheibe gewesen zu sein.

KANN MAN MEHR ALS EINEN FARB-CHIP DERSELBEN FARBE BESITZEN?

Nein. Wer also auf einem Farbfeld zum Stehen kommt, dessen Farb-Chip er schon besitzt, bekommt keine Käpt'n Blaubär-Geschichte vorgelesen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ende des Spieles

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler von jeder Farbe einen Chip besitzt. Der betreffende Spieler hat dann gewonnen.

Zusätzliche Hinweise

1. Hein-Blöd-Chips, die sich bei Spielende im Besitz der Spieler befinden, haben keine Bedeutung. Es zählen nur die Farb-Chips.
2. Auf einem Feld dürfen auch mehrere Figuren stehen. Es wird nicht geworfen.
3. Fremde Figuren dürfen übersprungen werden.

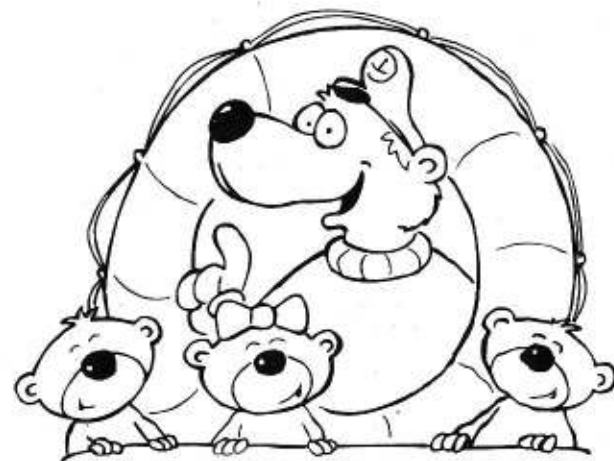
Und nun viel Spaß bei diesem witzigen Ratespiel mit Käpt'n Blaubär! Ein noris-Spiel.



KÄPT'N BLAUBÄRS SEEMANNSGARN

Wahr oder gelogen?

Das witzige
Ratespiel
mit Käpt'n Blaubär
und Hein Blöd!



Das witzige Ratespiel mit Käpt'n Blaubär und Hein Blöd aus der „Sendung mit der Maus“.

Ein Spiel von
Michael und Johann Rüttinger

Spieler: 2 und mehr

Alter: ab 6 Jahre/Familienspiel

Spieldauer: 30-40 Minuten

Texte: Marianne u. Bernd Flessner

Lizenz: © 1991 Ravensburger/
FFP/RTV/WDR

- Inhalt:
- 110 Karten mit 436 „Wahr-oder-gelogen? - Geschichten“
 - 8 Karton-Stanzteile zum Zusammenfügen eines Spielplanes
 - 6 Spielsteine
 - 24 Hein-Blöd-Chips
 - 48 Farb-Chips
 - Sortierbox
 - 1 Augenwürfel
 - Spielanleitung

noris spiele

Georg Reulein GmbH+Co.KG
Waldstraße 38
8510 Fürth/Bay.



Art.-Nr. 601/3578

Hinweis: Vor dem ersten Spiel müssen die Stanzteile (8 große runde Scheiben und 24 Hein-Blöd-Chips) vorsichtig aus den Stanztafeln gebrochen werden.

Spielmaterial und Spielvorbereitung

Zuerst werden die acht Spielplan-Elemente zu einer kreisförmigen „Inselgruppe“ zusammengefügt. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle, sie kann beliebig gewählt werden (siehe Abb. auf dem Schachtelboden).

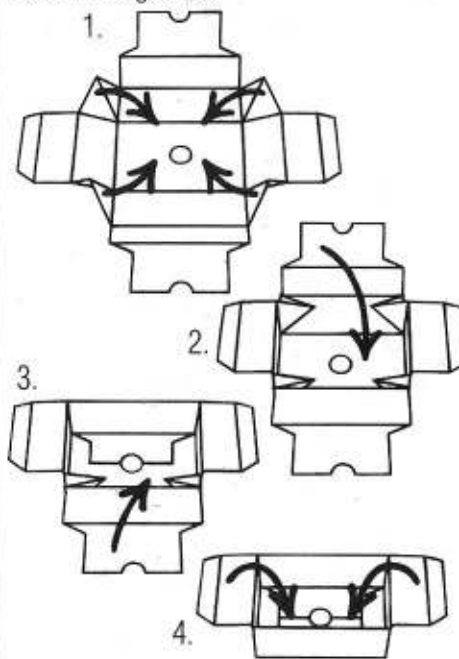
Auf jeder Scheibe befinden sich 4 bzw. 5 Lauffelder:

- 2 oder 3 Leerfelder (weiß)
- 1 Farbfeld (auf jeder Scheibe in einer anderen Farbe)
- 1 Hein-Blöd-Feld (jeweils auf dem Verbindungsteil)

Durch das Zusammenfügen der Scheiben ergibt sich ein Rundkurs, auf dem die Figuren der Spieler ziehen.

Außerhalb jeder Scheibe wird für jeden Spieler je ein Farb-Chip bereitgelegt. Bei drei Spielern liegen neben jeder Scheibe drei Farb-Chips, bei vier Spielern vier Chips usw. Die Farb-Chips müssen die Farbe des jeweiligen Farbfeldes einer Scheibe haben. Sämtliche Hein-Blöd-Chips werden etwas abseits bereitgelegt.

So wird die Sortierbox
zusammengefasst:



Das „Herz“ des Spieles sind die 110 Karten mit den 436 Käpt'n Blaubär-Geschichten, die entweder wahr oder gelogen sind. Sie werden gemischt und kommen dann in die Sortierbox.

Jeder Spieler wählt einen Spielstein und plaziert ihn auf einem Leerfeld einer beliebigen der acht Scheiben. Dabei sollte beim Start auf einer Scheibe nur eine Spielfigur stehen, d.h. jeder Spieler startet auf einer anderen Scheibe.

Zum Schluß der Vorbereitung würfelt jeder Spieler einmal. Wer dabei die höchste Zahl wirft, darf mit dem Spiel beginnen.

Spielziel

Jeder Spieler versucht, von jeder Farbe einen Chip zu bekommen. Diesen bekommt man, wenn man nach dem Vorlesen einer Geschichte weiß, ob sie wahr oder gelogen ist. Wer als erster alle acht Farb-Chips besitzt, gewinnt das Spiel.

Spielverlauf

WÜRFELN UND ZIEHEN

Jeder Spieler hat einen Wurf mit dem Würfel, wenn er an der Reihe ist. Danach zieht er mit seiner Spielfigur in eine beliebige Richtung (nach rechts oder links) so viele Felder, wie er Augen geworfen hat.

Während eines Zuges darf die Richtung nicht geändert werden.

Wer eine „6“ würfelt, darf noch einmal würfeln und ziehen.

Wer auf einem **Leerfeld** zum Stehen kommt, kann nichts tun. Der nächste Spieler ist dann an der Reihe.

Wer auf einem **Farbfeld** zum Stehen kommt, hat die Chance, einen Farb-Chip zu bekommen. Sein linker Nachbar zieht die letzte Karte aus der Sortierbox, bestimmt eine der vier Geschichten, die auf der Vorder- und Rückseite stehen,