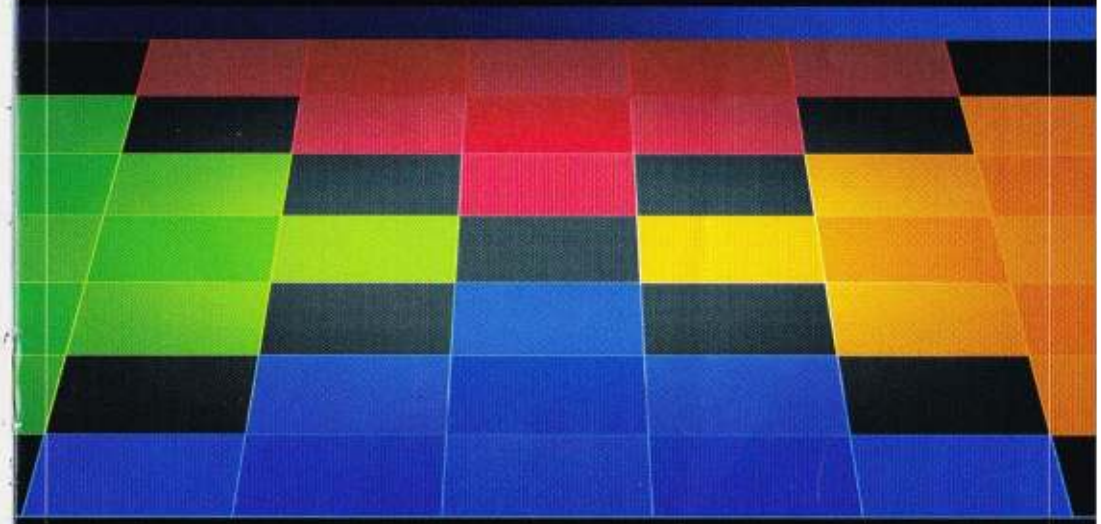


Akzente

Spielanleitung



Impressum

© Wissen Media Verlag GmbH
Gütersloh/München 2002
(vormals Bertelsmann Lexikon Verlag)
PRO FUTURA Verlag

Autor: Funtasy Factory, Ravensburg
Grafik: Pro Design, München
Texte Bildkarten: Markus Hederer, Mainz

Bildnachweis (angegeben sind die Nummern der Bildkarten):
Air France, Frankfurt: 21; aisa, Barcelona: VG Bild-Kunst, Bonn
2002: 5; aisa, Barcelona: 23; Archiv für Kunst und Geschichte,
Berlin: 6; Cinetext Text- und Bildarchiv, Frankfurt: 39; Corbis-
Bettmann, New York: The Andy Warhol Foundation for the
Visual Arts, New York: 18; Corbis-Bettmann, New York: 8, 15, 31
- Reuters: 34, 35, 36 - Springer: 2 - UPI: 1, 4, 7, 9, 10, 12, 13, 16,
17, 19, 24, 25, 28, 30, 37; dpa, Frankfurt/Zentralbild: 22; Mattel
Toys MATTEL GmbH, Dreieich: 11; Royal Geographic Society,
London: 3; Silvestris Fotoservice, Kastl/Hüfels: Joker; Sipa Press,
Paris - Adenis: 38 - Alfred: 33 - Benaroch: 29 - Billion: 27 -
Maecke-Gall: 40 - Witt: 32; Wissen Media Verlag GmbH,
Gütersloh: 14, 26 - NASA: 20

223257

 PRO FUTURA



Akzente spielend gewinnen!

Mit Ihrem neuen Spiel **Akzente** können Sie spielend zum Sieger werden – bei drei verschiedenen Spielvarianten. „Akzente“ aus der Zeitgeschichte zeigen auch die Spielkarten; Informationen zu den Motiven finden Sie am Ende der Anleitung.

Inhalt:

- 1 Spielplan mit 2 Spielflächen
- 40 Kartenpaare
- 9 Sonderkarten
(3x Joker, 3x Pech, 2x Kartentausch,
1x Kartenhalter-Tausch)
- 1 Blankokarte zur Reserve
- 1 Farbwürfel
- 4 Kartenhalter

Bei dem Spiel **Akzente** haben Sie die Auswahl aus mehreren Spielformen:

- Spiel 1: Impressionen** - Spiel ab 12 Jahren
- Spiel 2: Bilderbogen** - Spiel ab 14 Jahren
- Spiel 3: Bilderdoppel** - Spielformen auch für jüngere Spieler



31. Das einstige „Reich des Bösen“ öffnete sich Ende der 80er Jahre. Unter der Führung von **Mikhail Gorbatschow** galten Glasnost (Offenheit) und Perestrojka (Umgestaltung), was zur Demokratisierung des Ostblocks führte.



32. In Paris wurde die gerade Verbindung von der Place de la Concorde über den Arc de Triomphe bis ins Stadtviertel La Défense verlängert. Dort entstand 1989 mit der „**Arche de la Défense**“ ein neues, modernes Wahrzeichen der Hauptstadt.



33. Nach über 28 Jahren Trennung durch die Mauer feiern am 9. November 1989 die Berliner die **Öffnung der DDR-Grenze**. Schon Mitte des folgenden Jahres werden von dem Grenzwall nur noch wenige Museumsstücke übrig sein.



34. 1959 floh der 14. **Dalai Lama** aus Tibet vor den chinesischen Besatzern nach Indien. Dennoch bemühte er sich in der Folge stets um eine friedliche Lösung der tibetischen Frage und erhielt dafür 1989 den Friedensnobelpreis.



35. **Michael Jackson** verkaufte von seiner LP „Thriller“ mehr als 40 Millionen Exemplare – Rekord. Anfang der 90er Jahre avancierte er endgültig zum Super-Popstar des ausgehenden 20. Jahrhunderts.



36. Opernarien stürmen Hitparaden: Ab 1990 bringen „**Die Drei Tenöre**“ Carreras, Domingo und Pavarotti klassische Lieder und Arien einem breiten Massenpublikum nahe und füllen Hallen, Stadien und Parks.



37. 1926 kam **Micky Maus** in einem Stummfilm auf die Welt; vier Jahre später erschien der erste Comic. Zur Feier des offiziellen 60. Geburtstags sind 1994 Minnie und 4000 Kinder aus aller Welt eingeladen.



38. Selten war Kunst so präsent und begeistert: Der von Christo & Jeanne-Claude **verhüllte Reichstag** zog 1995 Hunderttausende von Schaulustigen nach Berlin.



39. Der als melodramatischer Kinofilm inszenierte Untergang der „**Titanic**“ wurde 1997 zu einem riesigen Erfolg. Elf Oscars und Millionen Zuschauer sorgten dafür, dass die enormen Produktionskosten vielfach wieder eingespielt wurden.



40. **1. Januar 2000**: Ab 0:00 Uhr feiern die Menschen weltweit den Eintritt in das neue Jahrtausend. Das Brandenburger Tor steht im Mittelpunkt der Party in Berlin.

SPIEL 1 Impressionen

Das Spiel für 2-4 Personen ab 12 Jahren



21. Mit der „Concorde“ wurde zum ersten Mal ein Überschall-Verkehrsflugzeug in Dienst genommen. Nach dem Erstflug im März 1969 gibt es seit 1976 planmäßige Passagierdienste von British Airways und Air France.



26. Pablo Picasso ist der bekannteste, stilprägendste und produktivste Künstler des 20. Jahrhunderts. Der Schöpfer von mehr als 15.000 Werken starb 1973 im Alter von 91 Jahren.



22. Die „Sesamstraße“ wird seit 1969 in ca. 90 Ländern ausgestrahlt und ist das erfolgreichste Kinderprogramm der Welt. Skurrile Puppenkreationen wie Ernie und Bert sind die Hauptattraktion der Sendung.



27. „Der Kannibale“ Eddy Merckx wollte immer siegen und schenkte kein Rennen her. Der erfolgreichste Radrennfahrer aller Zeiten gewann von Herbst 1973 bis Sommer 1974 alle vier bedeutenden Rundfahrten hintereinander.



23. Die Versetzung der beiden Felstempel von Abu Simbel um 64 Meter nach oben erreichte 1970 weltweit Aufmerksamkeit. Auf diese Weise entgingen sie der Überflutung durch das Wasser des ansteigenden Assuan-Stausees.



28. Traumphochzeit 1981: Diana Spencer heiratete den britischen Thronfolger Prinz Charles. Die Ehe und noch mehr die Scheidung 1996 machten „Lady Di“ zur meistfotografierten Person ihrer Zeit – bis zu ihrem tragischen Unfalltod 1997.



24. Die beispiellose Karriere des „King of Rock ‘n’ Roll“ begann 1954 und erlebte in den 60er Jahren eine tiefe Depression. 1970 gelang Elvis Presley ein großartiges Comeback; die Menschen kamen, um eine lebende Legende zu sehen.



29. Das von Andrew Lloyd Webber komponierte Musical „Cats“ erlebte seine Weltpremiere 1981 in London. Fünf Jahre später fand die Uraufführung in Hamburg statt – der Auslöser für einen Musical-Boom in Deutschland.



25. Während der Olympischen Spiele 1972 in München gewann der Amerikaner Mark Spitz insgesamt sieben Goldmedaillen. Diese Rekordleistung des „Wassersportlers des Jahrhunderts“ ist bis heute unübertroffen.



30. Am 7. Juli 1985 gewinnt Boris Becker als erster Deutscher Wimbledon. Seine großen Erfolge und die von Stefanie Graf in den darauf folgenden Jahren führten zu einer noch nie da gewesenen Tennisbegeisterung in Deutschland.

Benötigte Spielmaterialien:

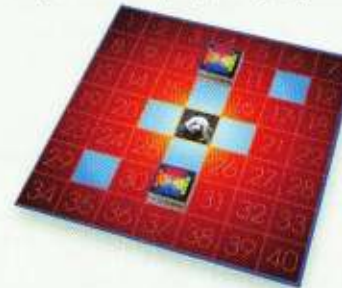
Spielplan (Zahlenseite)
40 Bildkarten mit Zahlenwerten von 1 bis 40
8 Sonderkarten (2x Joker, 3x Pech, 2x Kartentausch, 1x Kartenhalter-Tausch)
4 Kartenhalter

Ziel des Spiels

Wer kann alle seine Bildkarten als erster auf dem Spielplan ablegen und dafür Pluspunkte sammeln? Nach 3 Spielrunden ist der Punktbester der Sieger.

Vorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich 1 Kartenhalter. Die 40 Bildkarten sowie die 8 benötigten Sonderkarten werden gemischt und verdeckt in 2 Stapeln auf die Ablagefelder des Spielplans gelegt.



Jeder Spieler nimmt 6 Karten auf, die er in seinen Kartenhalter steckt, ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen.

Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Die Bildkarten tragen Zahlenwerte von 1 bis 40. Sie müssen auf die entsprechenden Zahlenfelder auf dem Spielplan abgelegt werden.

Wie darf eine Bildkarte abgelegt werden?

Eine Bildkarte kann an jede bereits auf dem Plan liegende Karte angelegt werden. Dies kann vertikal, horizontal oder diagonal geschehen.



Zu Spielbeginn können lediglich die Bildkarten mit den Werten 15, 16, 25 oder 26 diagonal an den Pandabären in der Spielplanmitte angelegt werden. Der Spieler, der am Zug ist, darf (wenn er kann) bis zu 4 Bildkarten von seinem Kartenhalter nehmen und ablegen. Kann oder will ein Spieler keine passende Bildkarte ablegen, muss er eine Bildkarte von einem der beiden Stapel aufnehmen (darf diese aber nicht im selben Stapel ablegen). Damit ist sein Zug beendet.

Sonderfelder und Ablegefelder

Diese Felder sind Sperrfelder. Sie können lediglich über Eck umgangen werden. Beispiel: Auf Feld 29 kann erst dann eine Bildkarte abgelegt werden, wenn zuvor eine auf Feld 24 oder Feld 35 abgelegt wurde.



Die Bedeutung der Sonderkarten



Jokerkarte

Die Jokerkarte ersetzt jede Bildkarte mit Zahl. Ein Spieler kann zu Beginn seines Zuges eine oder mehrere auf dem Plan liegende Jokerkarte(n) an sich nehmen, wenn er diese durch die entsprechende(n) Bildkarte(n) ersetzt. Anschließend darf er noch 1 bis maximal 4 Bildkarten ablegen.



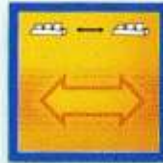
Pechkarte

Wer diese Karte ausspielt, darf einen Mitspieler seiner Wahl ärgern: Dieser muss sich 1 Karte von einem der beiden Stapel nehmen und auf seinen Kartenhalter stellen. Damit ist der Spielzug beendet. Die Pechkarte geht anschließend aus dem Spiel.



Kartentausch-Karte

Wer diese Karte ausspielt, zieht verdeckt 1 oder 2 Karten aus dem Kartenhalter eines beliebigen Mitspielers. Dafür gibt er diesem entsprechend viele eigene Bildkarten ab. Die Sonderkarte geht anschließend aus dem Spiel.



Kartenhalter-Tausch

Gegen Abgabe dieser Karte tauscht ein Spieler seinen kompletten Kartenhalter mit dem eines beliebigen Mitspielers. Die Sonderkarte geht anschließend aus dem Spiel.

Ende einer Spielrunde

Der Spieler, der als erster keine Karte mehr auf seinem Kartenhalter hat, ist der Gewinner der Spielrunde. Dafür erhält er 5 Pluspunkte.

Alle Mitspieler erhalten Minuspunkte nach folgender Regel: Für jede nicht abgelegte Karte mit einem

Zahlenwert von 1 bis 10 = 1 Minuspunkt
Zahlenwert von 11 bis 20 = 2 Minuspunkte
Zahlenwert von 21 bis 30 = 3 Minuspunkte
Zahlenwert von 31 bis 40 = 4 Minuspunkte.

Nächste Runde

Vor der nächsten Runde werden alle Karten, auch die Sonderkarten, wieder **sehr sorgfältig** gemischt und in 2 Stapeln verdeckt auf die entsprechenden Spielplanfelder gelegt.

Spielende

Nach 3 Runden ist das Spiel zu Ende. Sieger ist der Spieler mit den meisten Pluspunkten bzw. mit den wenigsten Minuspunkten.



11. Seit 1959 ist die **Barbie-Puppe** Abbild des weiblichen Schönheitsideals. Millionen von Mädchen in aller Welt nehmen sie zur Freundin und zum Vorbild, das sie selbst mitgestalten.



12. Der Mensch strebt nach dem Erreichen von Endpunkten. 1960 gelangte der Schweizer **Jacques Piccard** mit dem Tauchboot „Trieste“ zur mit 10.900 Metern tiefsten Meeresstelle im Marianengraben.



13. Der 35. Präsident der USA, **John F. Kennedy**, regierte nach seiner Wahl 1960 nur gut zwei Jahre. Mit progressiver Politik und seinem Charisma faszinierte er die Massen; ein Phänomen, das nach seiner Ermordung bis heute anhält.



14. **Mauerbau – Mauerflucht:** 1961 errichtete die DDR eine von ihr zynisch als „antimperialistischer Schutzwall“ bezeichnete Grenzbefestigung. Doch selbst deren Verteidiger flüchteten in voller Montur.



15. Die erfolgreichste und eine der prägendsten Popgruppen der Welt kam aus Liverpool. Die **Beatles** belegten 1964 die fünf ersten Plätze der Hitparade „Billboard“ gleichzeitig und veröffentlichten ihren ersten Spielfilm „A Hard Day's Night“.



16. **Muhammad Ali**, der größte Boxer aller Zeiten, bezwang 1965 Sonny Liston zum zweiten Mal. Durch sein Auftreten und sein politisches Engagement trug er nachhaltig zur Emanzipation der Farbigen in den USA bei.



17. **Captain Kirk, Mr. Spock** und die Besatzung des Raumschiffs „Enterprise“ bereisen seit 1966 die Galaxien des Universums. Die Science-Fiction-Serie schreibt eine beispiellose Erfolgsgeschichte im Fernsehen und Kino.



18. Mit Reihungen von Suppendosen, Geldscheinen und Selbstporträts als Siebdruckserien wurde **Andy Warhol** in den 60er Jahren zum Hauptvertreter der Pop-Art. Dieser neue Stil belegte den Trend zur Kommerzialisierung.



19. Der Siegesprung von **Bob Beamon** über 8,90 Meter während der Olympischen Spiele 1968 in Mexiko galt lange Zeit als „Sprung ins 21. Jahrhundert“. Erst nach 22 Jahren brach Mike Powell den Weltrekord mit 8,95 Metern.



20. „Ein kleiner Schritt für den Menschen, ein großer Schritt für die Menschheit.“ Am 21. Juli 1969 um 3:56 Uhr MEZ betritt **Neil Armstrong** als erster Mensch den Mond; sein Kollege Edwin Aldrin folgt ihm 13 Minuten später.

Die Abbildungen auf den Bildkarten



1. **Albert Einstein** erhielt 1921 den Nobelpreis für Physik. In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts wurde er mit einem Zitat und diesem Foto aus dem Jahr 1951 zu einer Ikone des Antimilitarismus.



2. **Ernest Hemingways** Roman "Der alte Mann und das Meer" erschien 1952. Zwei Jahre später verlieh das Nobel-Komitee dem legendenumwobenen Schriftsteller den Literatur-Nobelpreis.



3. **Edmund Hillary und Sherpa Tensing Norgay** bewältigten 1953 eine der letzten Herausforderungen der Menschheit: Am 29. Mai um 11:30 Uhr erreichen sie den Gipfel des Mount Everest, des mit 8848 Metern höchsten Berges der Erde.



4. **Elisabeth II.**, Königin von Großbritannien und Nordirland seit 1952, wird am 2. Juni 1953 gekrönt. Mit einer Amtszeit von mehr als 50 Jahren gilt sie als „Langzeit-Königin“.



5. Die Wallfahrtskirche Notre Dame du Haut im französischen **Ronchamp**. Errichtet wurde sie 1950-1954 nach Bauplänen von Le Corbusier, einem der wichtigsten Vertreter rationalistischer Architektur des 20. Jahrhunderts.



6. Sinnbild des deutschen Wirtschaftswunders: 1955 läuft der millionste **VW Käfer** vom Band. Im Wolfsburg Werk findet dazu eine Feierstunde statt.



7. „Giganten“, 1955. **James Dean** verkörperte in seinen Filmen rebellische Helden. Noch heute ist er eine Ikone für die Auflehnung der Jugend gegen verkrustete Strukturen der Gesellschaft.



8. Dem Schönheitsideal der 50er Jahre entsprach **Marilyn Monroe** wie keine zweite. Kurvenreich, verführerisch und blond, spielte sie in zahlreichen Filmen die Hauptrolle.



9. Olympische Winterspiele 1956 in Cortina d'Ampezzo. **Anton „Toni“ Sailer** aus Tirol gewann als erster Sportler alle drei Goldmedaillen in den alpinen Skidisziplinen und hat damit Wintersport-Geschichte geschrieben.



10. Zur Weltausstellung 1958 errichteten die Veranstalter in Brüssel eine Metallplastik von 110 Metern Höhe: **das Atomium**. Es entspricht der Form eines Eisenkristalls und versinnbildlicht das Atomzeitalter.

SPIEL 2 Bilderbogen

Das Spiel für 2-4 Personen ab 14 Jahren

Benötigte Spielmaterialien:

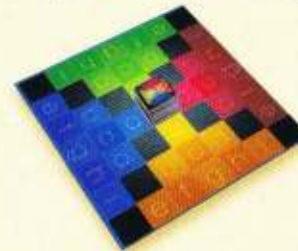
Spielplan (Buchstabenseite)
40 Bildkarten mit Zahlenwerten von 1 bis 40
4 Sonderkarten (3x Joker, 1x Pech)
1 Farbwürfel
4 Kartenhalter

Ziel des Spiels

Wer kann im ersten Teil des Spiels möglichst viele Karten auf seiner Spielfläche ablegen und dafür Punkte kassieren? Wem gelingt es im zweiten Teil, seine 9 Bildkarten als Erster in eine zahlenmäßig aufsteigende Reihe zu bringen und dafür doppelte Punkte zu kassieren?

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Kartenhalter und sucht sich eine der 4 farbigen Spielflächen (a-i) aus. Die Spielkarten werden gemischt und verdeckt in einem Stapel in die Spielplanmitte gelegt.



Jeder Spieler nimmt 9 Karten **verdeckt** vom Stapel und steckt sie ebenfalls verdeckt in seinen Kartenhalter, so dass er die Bildseiten nicht sieht. Das Spiel gliedert sich in nun 2 Phasen.

Phase 1:

In der ersten Spielphase müssen die Spieler möglichst oft richtig erraten, ob der Zahlenwert ihrer abzulegenden Karte höher oder niedriger ist als der Zahlenwert der zuvor abgelegten Karte.

Los geht's!

Der größte Spieler beginnt. Nach ihm wird im Uhrzeigersinn gespielt. Reihum nimmt jeder Spieler eine beliebige seiner 9 Karten vom Kartenhalter und legt diese Karte mit dem Bild nach oben auf sein Farbfeld a.

Ab sofort gilt: Wer am Zug ist, muss sich für eine seiner restlichen Karten vom Kartenhalter entscheiden und „vorhersagen“, ob diese Karte einen höheren oder niedrigeren Zahlenwert hat als die **zuletzt abgelegte Karte (anfangs die Karte auf Feld a) auf der eigenen Spielfläche**.

Stimmt die erste „Vorhersage“, darf die Karte mit dem Motiv nach oben auf das nächste freie eigene Feld (also Feld b) abgelegt werden. Damit ist der Zug beendet. Beim nächsten Zug muss dieser Spieler „vorhersagen“, ob seine nächste abzulegende Karte einen höheren oder niedrigeren Zahlenwert hat als die Karte auf seinem Feld b.

Stimmt eine „Vorhersage“ nicht, kommt die Karte auf einen Ablegestapel neben dem Spielplan. Damit ist der Zug beendet.

Im nächsten und allen folgenden Zügen bezieht sich die „Vorhersage“ immer auf die zuletzt offen abgelegte Karte auf der eigenen Spielfläche. Reihum treffen die Spieler nun so lange nacheinander ihre „Vorhersagen“, bis alle 9 Karten vom Kartenhalter abgespielt sind.

Die Belohnung

Wenn alle 9 Karten vom Kartenhalter abgespielt sind, ist Phase 1 des Spiels beendet. Für jede auf seiner Spielfläche liegende Karte erhält jeder Spieler 1 Punkt. Sollte es ein Spieler gar schaffen, alle 9 Felder zu belegen, erhält er einen Zusatzpunkt, also 10 Punkte.

SPIEL 3 Bilderdoppel-Spiele

Die Bedeutung der Sonderkarten



Jokerkarte

Die Jokerkarte ist generell im Zahlenwert um 1 höher als die davor liegende Karte. Liegt eine Jokerkarte auf Feld a, hat sie den Wert 1.



Pechkarte

Wer eine Pechkarte zieht, darf einem seiner Mitspieler eine beliebige Karte von dessen Spielfläche nehmen und diese gemeinsam mit der Pechkarte auf den Ablegestapel legen. Beim nächsten Zug des Mitspielers muss zuerst der freigewordene Platz wieder mit einer Bildkarte belegt werden.

Phase 2:

Bevor die heiße Phase 2 beginnt, muss jeder Spieler seine noch nicht mit einer Bildkarte belegten Ablagefelder in alphabetisch aufsteigender Reihenfolge mit Bildkarten vom Stapel auffüllen. Damit hat jeder Spieler 9 Karten auf seiner Spielfläche. Die restlichen Karten (auch die vom Ablegestapel) werden neu gemischt und wieder verdeckt als Stapel in die Spielplanmitte gelegt.

Los geht's!

Das Spielziel von Phase 2 besteht darin, als erster die anfangs ungeordnet liegenden 9 eigenen Bildkarten in eine zahlenmäßig aufsteigende Reihe zu bringen.

Beispiel:



Wie werden die Bildkarten geordnet?

Der Spieler, der am Zug ist, würfelt.

Grüner Würfelwurf. Zeigt der Farbwürfel GRÜN, darf sich der Spieler die oberste Karte vom Stapel nehmen. Er **muss** diese nun gegen eine seiner 9 ausliegenden Bildkarten austauschen. Dabei wird er versuchen, eine Bildkarte mit niedrigem Wert auf eines der vorderen Ablagefelder (a, b, c), eine Bildkarte mit sehr hohem Wert auf eines der letzten Felder (g, h, i) zu legen. Die jeweils ausgetauschte Karte kommt auf einen Ablegestapel neben dem Spielplan. Sind keine Karten mehr im Stapel, wird der Ablegestapel gut gemischt und wieder verdeckt in die Spielplanmitte gelegt.

Roter Würfelwurf. Zeigt der Farbwürfel ROT, **muss** der Spieler 2 seiner Bildkarten möglichst vorteilhaft miteinander vertauschen. Danach ist der Zug beendet.

Spielende

Wer als erster eine durchgehend aufsteigende Reihe bilden konnte, beendet das Spiel. Er erhält dafür 18 Punkte gutgeschrieben. Die Mitspieler erhalten so lange für jede Bildkarte 2 Punkte, bis ihre von Feld a aus aufsteigende Reihenfolge unterbrochen wird.

Sieger des Spiels

Die Punkte aus Phase 1 und 2 werden zusammengezählt. Der Punktbeste ist der Champion.
Herzlichen Glückwunsch!

A) Bilderdoppel

Benötigte Spielmaterialien:

40 Bildkarten-Paare

Genau wie im klassischen „memory“-Spiel werden die 40 Kartenpaare gut gemischt und verdeckt im Rechteck auf dem Tisch ausgelegt. Ein Spieler darf, wenn er am Zug ist, nacheinander 2 Bildkarten aufdecken. Die beiden aufgedeckten Karten müssen allen Mitspielern gezeigt werden. Stimmen die beiden aufgedeckten Motive nicht überein, werden sie wieder verdeckt auf ihren Platz zurückgelegt. Wer ein Bildpaar gefunden hat, darf weiterspielen. Sieger ist, wer die meisten Kartenpaare finden konnte.

B) Bilderdoppel plus

Benötigte Spielmaterialien:

40 Bildkarten-Paare

Bei dieser Spielform werden am Spielende alle gesammelten Kartenpaare bewertet, und zwar nach folgender Regel: Für ein Kartenpaar mit einem Zahlenwert von 1 bis 10 = 1 Punkt, Zahlenwert von 11 bis 20 = 2 Punkte, Zahlenwert von 21 bis 30 = 3 Punkte, Zahlenwert von 31 bis 40 = 4 Punkte.

Wer kann die meisten Punkte sammeln?

C) Bilderdoppel-Jagd

Benötigte Spielmaterialien:

40 Bildkarten-Paare

Bei dieser Spielform wird vorgegeben, welches Motiv gesucht wird.

Vor Spielbeginn müssen zwei Kartenstapel aus Bildkarten mit den Zahlenwerten 1 bis 20 gebildet werden. Jeder Stapel enthält damit dieselben 20 Motive.

Ein Stapel wird auf dem Tisch gut gemischt und verdeckt in einem Rechteck ausgelegt. Die Karten des zweiten Stapels werden ebenfalls gut gemischt, verdeckt und wieder gestapelt.

Der erste Spieler deckt die oberste Karte des Stapels auf und legt sie offen auf den Stapel. Die Aufgabe ist es nun, aus den auf dem Tisch liegenden 20 Karten die Karte mit demselben Motiv zu finden.

Dazu deckt er eine Karte auf und zeigt sie allen Spielern. Ist es das gesuchte Motiv, darf er sich das Kartenpaar nehmen und die nächste Karte vom Stapel aufdecken. Er darf so lange weiterspielen, bis er einen Fehler macht.

Findet ein Spieler nicht das gesuchte Motiv, wird die Bildkarte wieder verdeckt auf ihren Platz zurückgelegt. Die Karte auf dem Kartenstapel bleibt offen liegen. Nun darf der nächste Spieler nach dem richtigen Motiv suchen...

Wer hat am Ende die meisten Pärchen?

