

Spielverlauf

Die Spieler nennen abwechselnd ein Bild. Das Bild, das man selbst genannt hat, muss man auf seiner Tafel mit einem Stift markieren. Das Bild, das der Mitspieler nennt, muss man sich merken. Dort darf man keinen Stift stecken. Jetzt zeigt sich, wer ein gutes Gedächtnis hat.

Ende des Spiels

Der Spieler, der als erster ein Bild nennt, das der andere schon mit einem Stift markiert hat, beendet und verliert das Spiel.

Noch ein Tipp zum Schluss

Einfacher ist es, mit der Bilderseite zu spielen. Doch wer sein Gedächtnis beim Spiel mit den Bildern schon gut trainiert hat, kann es mit der schwierigeren Zahlenseite versuchen. Es wird nach den gleichen Regeln wie bei der Bilderseite gespielt.

© 1984, 1996, 2001 Ravensburger Spieleverlag



www.ravensburger.de
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg



Bilder JAGD

Ravensburger Spiele® Nr. 23 112 6
Das Denkspiel für 2 Spieler von 7-99 Jahre.
Autor: Heinz Meister
Illustration: Heinrich Semmelroch
Design: Ravensburger

Inhalt: 2 Rahmen
2 beidseitig bedruckte Tafeln (Bilder und Zahlen)
36 Steckstifte
1 Spielanleitung

Ziel des Spiels

ist es, sich die Bilder des anderen gut zu merken, um kein Bild zu nennen, das der Mitspieler schon mit einem Stift markiert hat.

Vorbereitung

Die Spieler sitzen sich gegenüber. Jeder erhält einen Rahmen, eine Stecktafel und 18 Steckstifte. Die Spieler vereinbaren, mit welcher Seite der Stecktafel sie spielen. Entsprechend wird die Tafel an der offenen Seite in den Rahmen geschoben. Die Spieler halten den Steckrahmen so, dass der andere nicht sehen kann, wo bereits Stifte stecken.

60037 08750