

# Spielanleitung

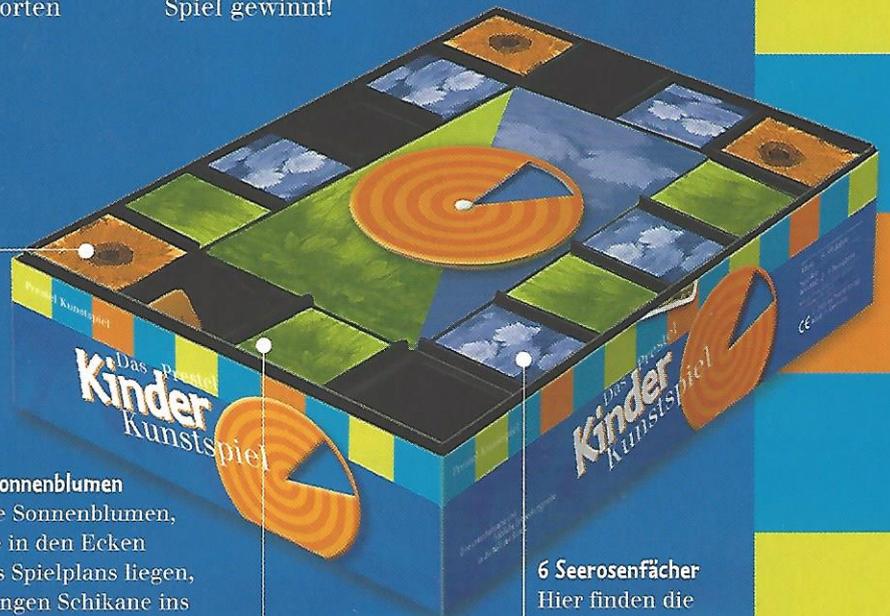
## Eine unterhaltsame und fröhliche Entdeckungsreise in die Welt der Kunst

Ein scharfes Auge, Beobachtungsgabe und ein guter Orientierungssinn sind beim Prestel Kinderkunstspiel gefragt. Zwei bis fünf Spieler entdecken 48 Meisterwerke aus der Welt der Kunst. Eine Drehscheibe regelt, welche Aktion der Spieler ausführen darf. Wer die Bilder genau betrachtet, kann Fragen zu Bilddetails mit Leichtigkeit beantworten

und findet schnell für jeden Bildausschnitt den richtigen Platz. Für richtige Antworten oder passende Ausschnitte gibt es zur Belohnung Puzzleteile. Doch Vorsicht, das Spielfeld dreht sich und bis zum Ende des Spieles bleibt offen, welcher Spieler welches Puzzle fertig zusammensetzt und damit das Spiel gewinnt!



**Die Drehscheibe**  
Die Drehscheibe bestimmt, welche Aktion der Spieler ausführt.



**4 Sonnenblumen**  
Die Sonnenblumen, die in den Ecken des Spielplans liegen, bringen Schikane ins Spiel!

**6 Wiesenfächer**  
In diesen Fächern sind Bildausschnitte, die die Spieler den aufgedeckten Bildkarten zuordnen müssen.

**6 Seerosenfächer**  
Hier finden die Spieler Puzzleteile, die sie zur Belohnung für eine richtig beantwortete Frage auf den Bildkarten erhalten.



**48 Bildkarten**  
Auf den Bildkarten werden die Spielern Fragen zu den Motiven gestellt. Wer hier genau hinschaut, hat die Nase vorn!



**48 runde Bildausschnitte**  
Die Bildausschnitte müssen die Spieler aufgedeckten Bildkarten zuordnen. Die aufgedeckten Bildkarten liegen auf den Ablagestößen.



**5 Rahmenpuzzles**  
Zur Belohnung für die unterschiedlichen Aktionen gibt es Puzzleteile. Wer als erster ein Puzzle beendet, hat gewonnen.

## Spielvorbereitungen (Abb. rechts)



1. Die Platte mit der Drehscheibe kommt in die Mitte der Schachtel.
2. Die Deckel werden auf die verschiedenen Spielfächer gelegt:
  - In jedes Seerosenfach kommen 5 Puzzleteile, von jeder Rückseitenfarbe eines.
  - In jedes Wiesenfach kommen 8 runde Bildausschnitte.
  - Die Sonnenblumen werden auf die Ecken gelegt.
3. Die Bildkarten liegen mit dem Bild nach oben in einem Vorratsstapel neben dem Spielplan. Vier Bildkarten werden in einer Reihe daneben gelegt, sie bilden die Grundsteine für die Ablagestöße.
4. Jeder Spieler sucht sich einen Puzzlerahmen aus und nimmt ihn an sich.

Wer zuerst „Ich will anfangen“ schreit, beginnt! Danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, schiebt die Drehscheibe an. Der sichtbare Ausschnitt bestimmt die Aktion des Spielers. Bei Überschneidungen zählt das Feld, von dem mehr zu sehen ist.

Erscheinen die Seerosen im Ausschnitt der Drehscheibe, nimmt der Spieler die oberste Bildkarte vom Vorratsstapel und sieht sie sich genau an. Anschließend nennt er eine beliebige Zahl zwischen 1 und 3 und dreht die Karte um. Der Spieler liest nun die Frage mit seiner Zahl laut vor und versucht sie anschließend zu beantworten (natürlich ohne das Bild nochmal anzuschauen). Ist die Antwort richtig, wird er belohnt (siehe Belohnung). Danach legt er die Bildkarte mit dem Bild nach oben auf einen der vier Ablagestöße. Dies tut er, egal ob er die Frage richtig oder falsch beantwortet hat.

## Die Startsituation

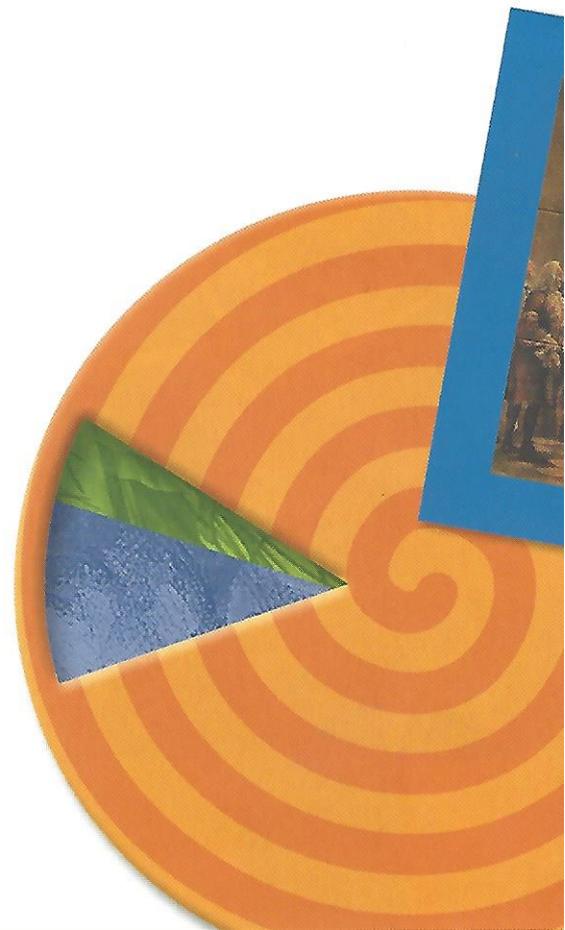
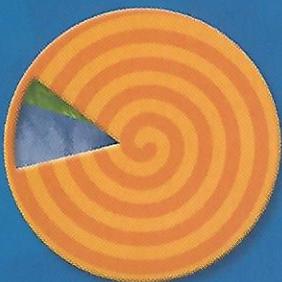
Gespielt wird in der Schachtel!



## Das Spiel beginnt

## Die Drehscheibe

## Die Seerosen





Erscheint die Wiese im Ausschnitt der Drehscheibe, öffnet der Spieler ein Wiesenfach seiner Wahl, schaut sich alle Bildausschnitte, die sich darin befinden, an und sucht sich einen aus. Ist dieser Bildausschnitt auf einer der offen liegenden Bildkarten auf den Ablagestößen zu sehen, legt er ihn darauf und wird dafür belohnt (siehe Belohnung). Liegt die passende Bildkarte noch nicht aus, darf er den Bildausschnitt behalten und später auf die passende Bildkarte legen. Man darf auch mehrere Bildausschnitte sammeln und sie auf einmal auflegen, wenn man an der Reihe ist.



Erscheint die Sonnenblume, folgen drei Aktionen:

1. Der Spieler nimmt die Schachtel in die Hände, dreht sie um mindestens 90 Grad und stellt sie in dieser neuen Ausrichtung zurück.

*„Wer sich jetzt noch merken konnte, in welches der Fächer er schon mal geschaut hat, darf sich freuen!“*

2. Der Spieler muss sein Puzzle mit einem seiner Mitspieler tauschen – mit welchem darf er bestimmen.

3. Der Spieler darf sich eine der Sonnenblumen aus den Ecken nehmen. Diese Karte kann er, wenn er will, in einer der nächsten Runden dafür einsetzen, einen Austausch seines Puzzles zu verhindern. Er legt dazu die Sonnenblume zurück auf eine freie Ecke im Spielfeld. Wer schon eine Sonnenblume besitzt, darf keine weitere aufnehmen.

Der Spieler darf sich aus einem Seerosenfach seiner Wahl das Puzzleteil in der Farbe des gerade vor ihm liegenden Rahmenpuzzles nehmen. Vorsicht! Man muss genau überlegen, in welchem Fach die richtigen Puzzleteile versteckt sind. Wer sich für ein Fach entscheidet, das kein Puzzleteil seiner Farbe enthält, geht leer aus.

Gewinner ist, wer zuerst das Puzzle, das gerade vor ihm liegt, vollendet hat.

**Herzlichen Glückwunsch!**

## Die Wiese



## Die Sonnenblume



## Belohnung

## Ende des Spiels

## Abbildungsnachweise:

### Fotonachweis:

A. Altdorfer: Artothek (Joachim Blauel);  
P. Bruegel d. Ä., Turmbau zu Babel: Kunsthistorisches Museum Wien;  
Caravaggio: Staatliche Museen zu Berlin – Gemäldegalerie (Jörg P. Anders);  
A. Dürer: Artothek (Joachim Blauel);  
V. van Gogh: The Courtauld Gallery, London;  
P. Klee: Staatliche Museen zu Berlin – Nationalgalerie/Sammlung Berggruen (Jens Ziehe);  
A. Macke: Städtische Galerie im Lenbachhaus, München;  
F. Marc, Drei Katzen: Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf (Walter Klein, Düsseldorf);  
H. Matisse: Staatliche Museen zu Berlin – Nationalgalerie/Sammlung Berggruen (Jens Ziehe);  
A. von Menzel: AKG-images;  
Bartolomé Estéban Murillo: Artothek (Joachim Blauel);  
P. P. Rubens, Artothek (Joachim Blauel);  
P. O. Runge: Hamburger Kunsthalle/bpk (Elke Walford);  
F. von Stuck: Museum Villa Stuck, München;  
J. Vermeer: Staatliche Museen zu Berlin – Gemäldegalerie (Jörg P. Anders)

### Die Deckel der Fächer:

Seerosen: Ausschnitt aus Claude Monet, Seerosen, Abendstimmung, um 1897–98.  
Musée Marmotton Paris;  
Sonnenblume: Ausschnitt aus Vincent van Gogh, Vase mit Sonnenblumen, 1888.  
Neue Pinakothek, München;  
Wiese: Ausschnitt aus Albrecht Dürer, Das große Rasenstück, 1503. Albertina, Wien

### Die Puzzles:

Leonardo da Vinci (1452–1519), Mona Lisa (La Gioconda), 1503–05.  
Musée du Louvre, Paris  
Adolph von Menzel (1815–1905), Das Flötenkonzert, 1850–52.  
Nationalgalerie, SMPK, Berlin  
Paul Cézanne (1859–1906), Stilleben mit Ingwertopf, Kürbis und Auberginen, 1895–94.  
The Metropolitan Museum of Art, New York  
Albrecht Altdorfer (um 1480–1538), Die Schlacht bei Issos (Alexanderschlacht), 1529.  
Alte Pinakothek, München  
Pieter Bruegel d. Ä. (um 1525/30–69), Der Turmbau zu Babel, 1565.  
Kunsthistorisches Museum, Wien

### Impressum

© Prestel Verlag, München • Berlin • London • New York, 2003  
Spieleautoren: Kathrin Tesch, Thomas Fackler  
Texte: Karola Braun, Kathrin Tesch  
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie,  
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.  
Prestel Verlag • Königinstraße 9 • 80539 München  
Tel. 089/581709-0 • Fax. 089/581709-55  
[www.prestel.de](http://www.prestel.de)  
Projektleitung: Jürgen Krieger  
Lektorat: Doris Kutschbach  
Mitarbeit: Karola Braun  
Herstellung: Susanne Rüber  
Gestaltung: Buttgerit und Heidenreich, Haltern am See  
Lithographie: ReproLine, München  
Produktion: LUDO FACT GmbH, Jettingen-Scheppach  
Printed in Germany  
ISBN 3-7913-5009-8