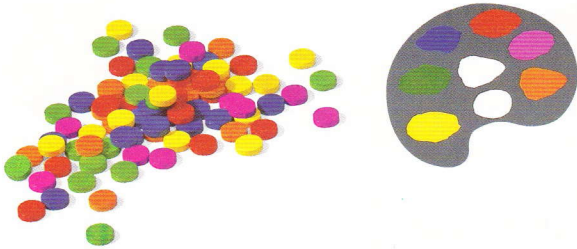


Spielanleitung

Für 3 – 7 Spieler oder Teams

ZIEL

Wer schafft es als erster, seine Palette mit 8 Chips zu füllen? Dabei muß jede der 6 Chipfarben mindestens einmal vorkommen.



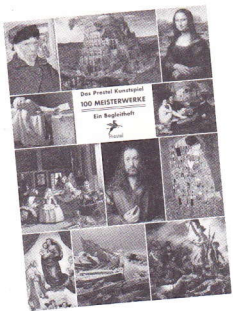
VORBEREITUNG

Farbpalette

Jeder Spieler erhält 1 Farbpalette und 1 Chip seiner Wahl, den er auf seine Palette legt. Die restlichen Chips bleiben in der Spielschachtel.

Bild- und Aufgabenkarten

Die Bildkarten, die Aufgabenkarten sowie die Auktionskarten werden gemischt und mit den Bildseiten nach oben auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.



>100 Meisterwerke< – Ein Begleitheft

Zusätzliche Informationen über die Bilder finden Sie im Begleitheft.

Spielfiguren



Die rote Spielfigur wird auf das Startfeld >Mona Lisa< gestellt.



Die grüne Spielfigur ist die Belohnungsfigur. Sie wird auf das rote Farbfeld in der Belohnungspalette auf dem Spielplan gestellt.



Die orange Spielfigur ist die Auktionsfigur. Sie kommt zu Spielbeginn auf das Auktionsfeld >14< auf dem Spielplan.

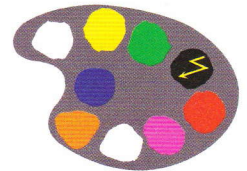
Entlarver

Vom Entlarver wird auf beiden Seiten die Folie abgezogen. Durch Auflegen der roten Plexiglasscheibe wird die verschlüsselte Antwort auf der Karte lesbar.



Papier und Bleistift

Jetzt besorgt sich jeder noch Papier und Bleistift, und schon kann's losgehen!



Aufgabenkarten

Bildkarten

Auktionskarten



LOS GEHT'S

Der Spieler, der die farbenfrohesten Kleider trägt, darf das Spiel beginnen. Er schnappt sich den Würfel, würfelt und zieht die rote Spielfigur auf der Laufbahn im Uhrzeigersinn um die entsprechende Augenzahl voran.

Das Feld, auf dem die Figur gelandet ist, zeigt an, welche Aufgabe er nun lösen darf. Dazu zieht er eine Aufgaben- bzw. die Auktionskarten. Hat er die Aufgabe gelöst, erhält er zur Belohnung einen Farbchip. Anschließend ist der linke Nachbar am Zug. Er würfelt wieder, zieht die Spielfigur usw.

Unser Tip

Wir empfehlen, die genaue Bedeutung der fünf unterschiedlichen Laufbahn-Felder im Spielverlauf kennenzulernen und sie vorab in der Spielregel nachzulesen.

BELOHNUNG

Der Spieler, der einen Chip erhält, zählt die Anzahl seiner bereits erworbenen Chips und zieht die Belohnungsfigur auf dem Spielplan um diese Felderanzahl im Uhrzeigersinn voran. Die Farbe des Feldes zeigt ihm nun an, welchen Chip er sich zur Belohnung aus dem Chipvorrat nehmen darf. Dürfen mehrere Spieler die Belohnungsfigur ziehen, beginnt der Spieler, der gerade am Zug ist. Danach geht's weiter im Uhrzeigersinn.

Beispiel

Hat ein Spieler 3 Chips auf seiner Palette gesammelt, dann zieht er die Belohnungsfigur auf der Belohnungspalette um 3 Felder im Uhrzeigersinn vorwärts. Anschließend nimmt er sich den entsprechendfarbigen Chip aus der Schachtel.

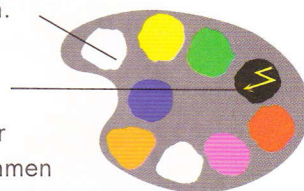
Liegt kein Chip auf seiner Palette, wird die Belohnungsfigur nicht gezogen. Er erhält einen Farbchip in der Farbe, auf der die Belohnungsfigur zur Zeit steht.

Weißes Belohnungsfeld: Jokerfeld

Wer auf einem weißen Feld landet, darf sich einen Chip seiner Wahl nehmen.

Stibitzfeld

Wer auf dem Stibitzfeld landet, darf einem beliebigen Mitspieler einen Chip seiner Wahl wegnehmen und auf seine eigene Palette legen!



Achtung

Zum Schluß des Spiels muß der Gewinner jede der 6 Farben mindestens einmal auf seiner Palette liegen haben, zwei Farben darf er doppelt haben. Welche Farbchips er doppelt sammelt, bleibt jedem Spieler selbst überlassen. Verwendet werden dafür die weißen Felder auf der eigenen Palette. Kann ein gewonnener Chip nicht mehr auf der eigenen Palette untergebracht werden, verfällt der Chipgewinn.

ENDE DES SPIELS

Wer als erster 8 Chips (in 6 Farben) gesammelt und damit seine Farbpalette komplett hat, hat das Spiel gewonnen.



DIE BEDEUTUNG DER VERSCHIEDENEN SPIELFELDER



WAHR / UNWAHR?

Landet ein Spieler mit der Figur auf diesem Feld, nimmt er die oberste Aufgabenkarte vom Stapel und liest die WAHR-/UNWAHR-Behauptung laut vor. Nun darf er raten: Ist diese Behauptung wahr oder ist sie unwahr? Die richtige Lösung wird anschließend mit dem roten Entlarver auf der Karte abgelesen. Hat der Spieler richtig getippt, wird er mit einem Chip belohnt. Die Aufgabenkarte wird anschließend beiseite gelegt.



FRAGE / ANTWORT

Landet ein Spieler mit der Figur auf diesem Feld, nimmt er die oberste Aufgabenkarte vom Stapel, liest die Frage aus der Rubrik FRAGE/ANTWORT laut vor und muß sie sofort beantworten. Die richtige Lösung wird anschließend mit dem roten Entlarver auf der Karte abgelesen. Hat er richtig geantwortet, wird er mit einem Chip belohnt. Die Aufgabenkarte wird anschließend beiseite gelegt.

Unter dieser Rubrik kann auf der Aufgabenkarte auch ein Verweis auf eine Bildkarte stehen. In diesem Fall nimmt sich der Spieler die oberste Bildkarte vom Stapel und beantwortet die Frage mit demselben Symbol. Anschließend wird diese Bildkarte beiseite gelegt.



GEDANKENBLITZE

Landet ein Spieler (A) mit der Figur auf diesem Feld, nimmt er die oberste Aufgabenkarte vom Stapel und liest den Text aus der Rubrik GEDANKENBLITZE laut vor. Jeder Spieler muß 3 Antworten aufschreiben, die ihm zu dieser Aufgabe einfallen. Jetzt wird nach Übereinstimmungen gesucht: Der Spieler (A) darf seine 3 Begriffe laut zum besten geben.

Belohnung

Stimmt eine (oder mehrere) seiner Nennungen mit mindestens einem Mitspieler überein, gibt es zur Belohnung Chips:

Einen Chip für Spieler A, egal wie viele seiner Begriffe mit anderen Mitspielern übereinstimmen. Einen Chip für jeden Mitspieler, der eine oder mehrere Übereinstimmungen mit Spieler A vorweisen kann.

Extraspiel

Wenn eine Spielrunde zusätzliche Spannung wünscht, können die Gedankenblitze mit dem Extraspiel gespielt werden: Sind sich alle Spieler einig, daß eine Nennung eines beliebigen Spielers besonders phantasievoll ist, kann ein Belohnungschip vergeben werden. Der betreffende Spieler, dessen Nennung die übrigen Spieler einstimmig ausgewählt haben, wird mit einem Chip belohnt.

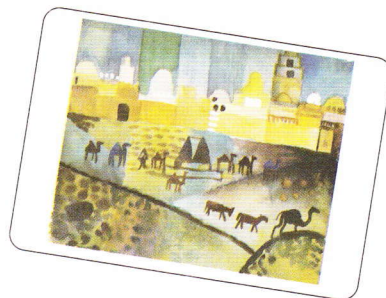
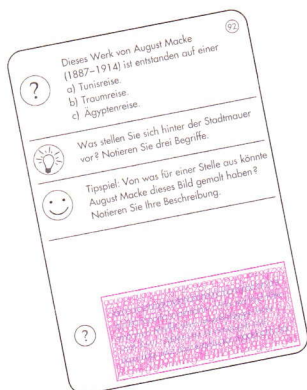
Unter dieser Rubrik kann auf der Aufgabenkarte auch ein Verweis auf eine Bildkarte stehen. In diesem Fall nimmt der Spieler die oberste Bildkarte vom Stapel und liest die dort abgedruckte GEDANKENBLITZ-Aufgabe vor. Anschließend wird diese Bildkarte beiseite gelegt.



SPASS MIT KUNST

Landet ein Spieler mit der Figur auf diesem Feld, nimmt er eine Aufgabenkarte und liest sich die Rubrik SPASS MIT KUNST erst einmal leise für sich durch. Anschließend führt er die Aufgabe aus (Zeichnen, Umschreiben, ...).

Wurde die Aufgabe richtig gelöst, haben die beteiligten Spieler (Vortragender + Errater) gewonnen und werden mit einem Chip belohnt.



Einzelne Aufgaben unter der Rubrik SPASS MIT KUNST

Zeichentrick

Der auf der Aufgabenkarte angegebene Begriff wird vom Spieler auf ein Blatt Papier gezeichnet. Alle Mitspieler dürfen ununterbrochen raten, was gezeichnet wird. Wer's als erster errät, hat gemeinsam mit dem Zeichnenden gewonnen. Beide werden mit einem Chip belohnt.

Quasselstrippe

Der auf der Aufgabenkarte angegebene Begriff wird vom Spieler umschrieben, dabei darf er natürlich den Begriff selbst nicht nennen! Alle Mitspieler dürfen raten, welches Wort umschrieben wird. Wer's als erster errät, hat gemeinsam mit dem Umschreibenden gewonnen. Beide werden mit einem Chip belohnt.

Tipspiel

In diesem Spiel soll ein Spieler erraten, wer von seinen Mitspielern sich hinter welcher Antwort versteckt. Dazu liest der Spieler (A) die auf der Karte angegebene Aufgabe laut vor.

Alle Mitspieler schreiben sich nun eine Antwort auf, die ihnen ganz spontan zu der genannten Aufgabe einfällt. Ein Spieler sammelt die Blätter aller Spieler ein, mischt diese und liest die Antwort eines Spielers laut vor. Spieler A hat nun die Aufgabe zu erraten, wer diese aufgeschrieben hat.

ACHTUNG

Es wird noch nicht aufgelöst, ob diese Zuordnung stimmt oder nicht! Erst wird der nächste Begriff vorgelesen und von Spieler A zugeordnet, usw. Erst nachdem alle Antworten laut vorgelesen und zugeordnet wurden, wird aufgelöst, welche Zuordnung richtig war.

Bei einer (oder mehreren) Übereinstimmung(en) wird Spieler A mit einem Chip belohnt.

Unter dieser Rubrik kann auf der Aufgabenkarte auch ein Hinweis auf eine Bildkarte stehen. In diesem Fall nimmt sich der Spieler die oberste Bildkarte vom Stapel und spielt mit der dort abgedruckten Aufgabe mit demselben Symbol. Diese Bildkarte wird anschließend beiseite gelegt.



AUKTION

*Hier ist für alle Pokerfreudigen
ein Spielchen angesagt!*

Landet die Spielfigur auf diesem Feld, nimmt der Spieler die orange Auktionsfigur und versetzt sie um ein Feld im Uhrzeigersinn (z.B. auf die »21«). Mit Hilfe der Auktionskarten muß nun versucht werden, diese Zahl möglichst genau zu erreichen. Der Spieler nimmt die 10 Auktionskarten, mischt sie gut durch und legt sie in einem verdeckten Stapel vor sich hin.

Los geht's!

Er deckt die oberste Auktionskarte (z.B. »7«) auf, entscheidet sich, ob er noch eine umdreht, und addiert deren Wert (z.B. »2«) zur vorangegangenen Zahl (»7« + »2« = »9«) usw.

Er kann nacheinander beliebig viele Karten aufdecken, darf aber die geforderte Auktionszahl (hier »21«) auf keinen Fall überschreiten!

Gewinn - Verlust

- Trifft ein Spieler die geforderte Auktionszahl genau, gewinnt er einen Chip seiner Wahl von der Bank.
- Überschreitet er die Auktionszahl, dann verliert er einen beliebigen seiner Chips an die Bank.
- Bleibt der Spieler unter der geforderten Auktionszahl, dann gewinnt er einen Chip seiner Wahl von der Bank, wenn ihn kein Mitspieler herausfordert.

Herausforderung

- Ein Mitspieler darf den »Verteidiger« herausfordern. (Es wird im Uhrzeigersinn abgefragt, wer ihn herausfordern möchte.)
- Der »Herausforderer« mischt alle Auktionskarten neu und versucht seinerseits auf die geforderte Zahl zu kommen.
- Erreicht er die Zahl des »Verteidigers« oder trifft er gar die geforderte Auktionszahl genau, dann darf er dem »Verteidiger« einen Chip seiner Wahl stibitzen.
- Ist er schlechter als der »Verteidiger« oder übertrifft er die Auktionszahl, dann verliert er einen Chip an den »Verteidiger«. (»Verteidiger« darf wählen.)

DAS BESTE ZUM SCHLUSS

MONA-LISA-FELD:

Das Mona-Lisa-Feld zählt wie ein normales Lauffeld. Wer auf der Reise durch die Kunst genau auf dem Mona-Lisa-Feld landet, erhält zur Belohnung 1 Farbchip seiner Wahl. Damit ist der Zug beendet.

INHALT DES SPIELS

1 Spielplan
 114 Aufgabenkarten
 100 Bildkarten
 »100 Meisterwerke – Ein Begleitheft«
 10 Auktionskarten

84 Chips (je 14 Stück in 6 Farben)
 7 Farbpaletten (+ 1 Ersatzpalette)
 1 Würfel
 3 Spielfiguren
 1 Entlarver



© Prestel-Verlag, München · New York, 1998

Idee: Prestel-Verlag, Konzeption: Fantasy Factory, Redaktion: Katharina Wurm, Grafik: Susanne Rüber
Technische Produktion: Ludo Fact GmbH, Jettingen-Scheppach; Lithographie: Repro Line, München

Das Prestel-Kunstspiel ist auch in einer englischen Ausgabe erhältlich (ISBN 3-7913-1945-0).

Prestel-Verlag · Mandlstraße 26 · D-80802 München, Tel (089) 381709-0 · Fax (089) 381709-35

Made in Germany
ISBN 3-7913-1960-4