



Wickkaninchen

Südseezauber

Affentheater

Das kreative Wort-Bild-Rätsel  
für Schnelldenker von Uschi und  
Wolfgang Kramer

# INSPIRATION



Tanzmusik

Rockkonzert  
Jugendorchester



Vitaminsaft

Obstkuchen  
Erdbeertorte

Ravensburger





INSPIRATION  
das kreative Wort –  
Bild-Rätsel  
für 3 – 10 Schnelldenker  
oder Teams  
ab 12 Jahre

Ravensburger Spiele® Nr.:  
27320-1  
Design:  
Thomas Di Paolo  
Illustrationen:  
Christian Dekelver  
Autoren:  
Uschi und Wolfgang Kramer

# INSPIRATION

**I**nspiration ist alles ...  
... Gedankenblitze ... Eingebung ... Phantasie ...  
Wenn die Gedanken kreuz und quer rasen, Bilder auf-  
blitzen und wieder verschwinden, Wortfetzen durchs  
Gehirn flitzen – dann ist INSPIRATION im Spiel!

**Ziel des Spiels** **P**hantasie und Kombinationsgabe, aus zwei Bildern  
schnell das richtige Wort herauslesen und auch manch-  
mal ein wenig um die Ecke denken – das ist hier gefragt.  
Für jedes erratene Wort wird die Spielfigur in Richtung Ziel  
bewegt. Wer als erster – mit Inspiration – ins Ziel zieht,  
gewinnt das Spiel.

**Inhalt:**

- A** 1 Spielplan
- B** 154 Bildkarten
- C** 6 Spielfiguren
- D** 1 Kartenbox
- E** 1 Sanduhr
- F** 7 Registerkarten
- G** 2 Sortierkarten
- H** 1 Spielanleitung



## Die Bildkarten

Die Kartenrückseite zeigt eine Liste von Wortpaaren, zu denen jeweils eine andere Bildkarte gehört. Die Zahl hinter jedem Wortpaar gibt die dazugehörige Karte an, z.B. das Wortpaar Damenuhr ergibt sich aus den Karten 12 und 80.

413	Damen	Rad	051					
	Damen	Ring	054					
	Damen	Tasche		111	Uhr	Kaffe	033	
	Damen	Uhr			Uhr	Tasche	044	
	Frauen	Bein			Uhr	Werk	062	
	Frauen	Körper			Ur	Opa	114	
	Frauen	Schuh			Ur	Sprung	095	
					Ur	Wald	141	
	Arm	Bein			Zeit	Punkt	088	
	Damen	Spil			Schlag	Ball	073	
	Frauen	Arbeit			Stunden	Glas	075	
	Frauen	Haus			Stunden	Plan	020	
	Hut	Medal			Stunden	Fabrik	042	
	Schleibeln	Pflege			Uhr	Zeit	101	
	Werk	Bild			Zeit	Messer	017	
					Zeit	Schrift	032	
	Damen	Katzen			Minuten	Takt	015	
	Damen	Made			Stunden	Schlag	053	
	Damen	Killer			Zeige	Hoger	039	
	Lady				Zeige	Stock	097	
	Hilf	Wohl			Zeit	Wort	055	
	Blauer	Schanden			Zeit	Zeichen	190	
	Mutter	Spreche			Zeit	Zänder	134	
	Wesker	Held						

12

80

## Vorbereitung

- Jeder Spieler wählt sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Starfeld.
- Die Sanduhr kommt neben den Spielplan.
- Nur vor dem ersten Spiel: Ein Spieler nimmt die leere Kartenbox aus der Schachtel und stellt sie so auf den Tisch, daß die beiden Fächer zu ihm gerichtet sind.
- Nun ordnet er die Bildkarten wie folgt ein: In das linke Fach kommen die Karten mit den Nummern 1 – 79, so daß die Karte mit dem Bild Nr. 1 vorne ist. In das rechte Fach kommen die Karten 80 – 154, wobei Nr. 80 vorne ist.
- Die sieben Registerkarten werden vor die Bildkarten mit entsprechender Nummer eingeordnet. So findet man während des Spiels die richtigen Karten schneller.

## Die Spielidee Bilder machen Worte

Zwei nebeneinander liegende Bilder ergeben immer ein Rätsel. Gesucht wird ein Wortpaar, das sich aus den beiden Bildern ergibt. z.B. Obsttorte (Karten 082/038) Discomusik (Karten 138/015). Das Bild links ergibt immer den 1. Teil des Wortpaars, das Bild rechts den 2. Teil.



## Das Spiel beginnt Der Moderator

Der Startspieler ist der erste Moderator und wählt ein Rätsel aus. Er bekommt die Kartenbox und die beiden Sortierkarten. Die Kartenbox stellt er so vor sich hin, daß die Bildablage zu den Mitspielern gerichtet ist.

## Das erste Bilder-Rätsel

Beim ersten Rätsel zieht der Moderator eine beliebige Karte aus der Box und steckt die Sortierkarte in die entstehende Lücke. Diese Karte ist nun der 1. Teil des Wortpaars. Er dreht die Karte um und sucht sich aus den grün gedruckten Wortpaaren einen Begriff aus, der ihm am besten gefällt. Die Zahl hinter diesem Wort kennzeichnet die zweite Bildkarte, die er sofort aus der Kartenbox herausucht. Die 2. Sortierkarte wandert an ihren Platz. Die zweite Bildkarte ist der 2. Teil des Wortpaars. Die erste Karte wird immer links auf das Feld 1, die zweite Karte immer rechts auf das Feld 2 der Bildablage gelegt, so daß alle Spieler die Bilder gut sehen können.



## Die Sanduhr läuft!

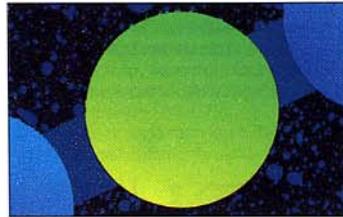
Wer findet das richtige Wort in der kürzesten Zeit? Alle Spieler rufen kreuz und quer durcheinander Wörter heraus. Nur keine Hemmungen – alles ist erlaubt!

Geht es einmal nicht weiter, gibt der Moderator Hinweise zur Lösung (z.B. es geht um das Material, aus dem der Gegenstand ist, eine Tätigkeit, einen Oberbegriff, einen Teil des abgebildeten Gegenstandes, einen Eigennamen usw.). Wird eines der beiden Worte richtig geraten, nennt er es. Läuft die Sanduhr ab, ohne daß das Rätsel gelöst wird, muß der Moderator mit seiner Spielfigur ein Feld zurückziehen.

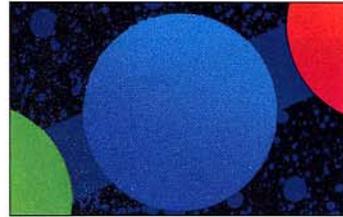
### Da ist es – das richtige Wort!

Das gesuchte Wortpaar ist gefallen. Der Moderator zeigt auf den Spieler, der es als erster gerufen hat. Dieser darf mit seiner Spielfigur zur Belohnung vorwärtsziehen, je nach Schwierigkeitsgrad des Rätsels:

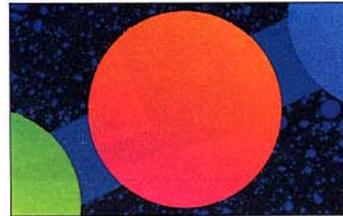
### Schwierigkeitsgrade



**G**rün steht für ein leichtes Rätsel, wer es löst, darf 2 Felder vorrücken.



**B**lau ist schon etwas schwerer, wer es errät, rückt mit seiner Spielfigur 3 Felder vor.



**R**ot ist ein schwieriges Rätsel. Für die richtige Lösung, 4 Felder vorwärts! Der Schwierigkeitsgrad des Rätsels wird immer durch die Farbe des Feldes bestimmt, auf dem die Spielfigur des Moderators steht. Zum Abschluß der 1. Runde sortiert der Moderator nur die linke 1. Karte wieder an die richtige Stelle in der Kartenbox ein und gibt die Box an seinen linken Nachbarn, dem neuen Moderator, weiter.

### Auf ein Neues!

Die nächste Rate-Runde beginnt. Der neue Moderator nimmt sich die offen liegende Karte – diese bildet nun den 1. Teil des neuen Wortpaares – und sucht die passende 2. Bildkarte aus. Steht seine Figur auf einem grünen Feld, so wählt er einen grün gedruckten Begriff (leichtes Rätsel), steht sie auf einem blauen Feld, wählt er ein blaues Wort (mittelschwer), steht sie auf einem roten Feld, sucht er ein rotes, schweres Rätsel aus, ... und erneut geht's los – die Sanduhr läuft! Das war's eigentlich schon. Eigentlich – denn es gibt natürlich noch Sonderfelder.



### Das Stop-Feld

Am Ende des Parcours gilt es noch eine Hürde zu überwinden – die Stop-Felder. Ein Stop-Feld darf nicht überschritten werden. Errät man ein Rätsel, darf man immer nur 1 Feld vorwärtsziehen.



### Das Kreativ-Feld



### Das Aufhol-Feld

Landet eine beliebige Spielfigur auf diesem Feld, darf der Spieler, der bisher noch nicht so erfolgreich war und auf dem letzten Platz liegt, 3 Felder vorrücken. Sind mehrere Spieler an letzter Stelle, geht's gemeinsam vorwärts. Aufgeholt werden kann pro Rätsel nur einmal, egal wieviele Figuren bei einem Rätsel auf das Aufhol-Feld ziehen.

Steht die Spielfigur des Moderators auf diesem Feld, stellt er ein Rätsel, das die Kreativität der Mitspieler besonders fordert. Die 2. Bildkarte der vorherigen Runde bildet wie immer den 1. Teil des gesuchten Wortes. Der Moderator zieht eine beliebige Bildkarte aus der Box, ohne die Rückseite anzusehen. Diese Karte bildet nun den 2. Teil des Wortes. Die Sanduhr wird umgedreht, alle Spieler – auch der Moderator – suchen nun nach einem Wortpaar, das in diesen beiden Bildern steckt. Wer als erster eine Idee hat, die von allen übrigen Mitspielern akzeptiert wird, darf mit seiner Spielfigur 3 Felder vorwärts ziehen. Läuft jedoch die Sanduhr ab, ohne daß ein kreativer Geistesblitz die Runde erhellte, ist der nächste Spieler wieder ganz normal als Moderator an der Reihe.

### Spielende

**D**as Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht.

### Teamarbeit

**T**eamwork ist angesagt! Hier spielen 2 oder mehrere Teams gegeneinander. Der Moderator leitet das gesamte Spiel, ohne selbst mitzuspielen. Die Teams sollen möglichst die gleiche Anzahl an Mitspielern aufweisen. Jedes Team erhält eine Spielfigur. Da der Moderator nicht wechselt, richtet sich der Schwierigkeitsgrad des Bilder-Rätsels nach der Spielfigur, die in Führung liegt. An der Bedeutung der Sonderfelder ändert sich nichts.

Lassen Sie sich von Bildern inspirieren!

© 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

