



amigo-spiele.de/03957

# Kunterbunt Duo

Aufgepasst und Augen auf - jetzt ist doppelt soviel drauf!

**Spieler:** 2-8 Personen

**Alter:** ab 5 Jahren

**Dauer:** ca. 15 Minuten

## Inhalt

**15 Bildtafeln:** Die Bildtafeln haben blaue und gelbe Seiten, auf denen jeweils unterschiedliche Gegenstände abgebildet sind. Gespielt wird jeweils nur mit **einer** Farbseite. Die gelben Seiten sind neu. Mit ihnen kann die Duo-Variante gespielt werden, die am Ende der Spielregel im gelben Kasten beschrieben wird. Im Folgenden wird zunächst der Spielablauf für die blauen Seiten erklärt.



Auf jeder blauen Bildtafel sind immer die gleichen 15 Gegenstände abgebildet: Teddy, Ente, Stift, Pullover, Blume, Schiff, Flugzeug, Mütze, Ball, Teekanne, Trommel, Fisch, Schmetterling, Auto, Drachen. Alle Gegenstände zeigen zwei verschiedene Farben, allerdings immer wieder in einer anderen Zusammensetzung. Mal ist der Teddy gelb-grün, mal ist er grün-gelb, mal rot-blau usw.



## Spielidee

Es werden zwei beliebige blaue Bildtafeln in der Tischmitte aufgedeckt. Egal welche beiden blauen Bildtafeln man zufällig herausgreift und aufdeckt, es ist immer **genau ein Gegenstand auf beiden blauen Tafeln identisch** (niemals mehrere oder keiner). Diesen Gegenstand gilt es möglichst schnell zu finden.

### Beispiel:



*identisch*



*nicht identisch*

Wer zum Schluss die meisten Bildtafeln besitzt, ist Sieger.

## Spielablauf

Die 15 Bildtafeln werden gemischt und als Stapel so an den Tischrand gelegt, dass die gelben Seiten nach oben zeigen. Der älteste Spieler nimmt die obersten beiden Bildtafeln vom Stapel und legt sie **mit der blauen Bildseite nach oben** in die Tischmitte, mit etwas Abstand zueinander. Und schon geht's los!

Auf den beiden blauen Bildtafeln ist genau ein Gegenstand identisch. **Alle Spieler** suchen nun **gleichzeitig** nach diesem Gegenstand. Wer glaubt, den Gegenstand gefunden zu haben, ruft schnell dessen Namen und zeigt ihn seinen Mitspielern.

### Beispiel:



*Nadine hat den identischen Gegenstand entdeckt und ruft sofort: „Schmetterling“. Zur Kontrolle zeigt sie mit dem Finger auf die identischen Schmetterlinge.*

Wer den identischen Gegenstand zuerst richtig genannt hat, nimmt sich eine der beiden blauen Bildtafeln und legt sie als Gewinn neben sich ab.

**Beachte:** Sollte ein Spieler einen falschen Gegenstand nennen, so scheidet er für diese Runde aus. Die anderen Spieler suchen weiter, bis der richtige Gegenstand gefunden ist.

Der Spieler, der die Bildtafel gewonnen hat, nimmt anschließend die oberste Bildtafel vom Stapel. Er legt sie so neben die verbliebene Bildtafel, dass wieder zwei blaue Bildtafeln zu sehen sind. Und schon geht's weiter!



*Nachdem sich Nadine eine der beiden Bildtafeln als Gewinn genommen und neben sich abgelegt hat, deckt sie die oberste Bildtafel vom Stapel auf. Sie legt die Bildtafel an die freie Stelle, mit der blauen Seite nach oben.*

*Weiter geht's: Alle suchen wieder gleichzeitig nach dem identischen Gegenstand.*

In der beschriebenen Art und Weise wird weitergespielt. Wer den identischen Gegenstand zuerst findet, bekommt eine der beiden Bildtafeln als Gewinn.

**Beachte:** Wenn sich ein Spieler eine Bildtafel als Gewinn nimmt, dann sollte er immer diejenige wählen, die schon länger auf dem Tisch liegt. Also einmal die obere der beiden Bildtafeln als Gewinn nehmen, in der nächsten Runde die untere, dann wieder die obere usw.

## Spielende

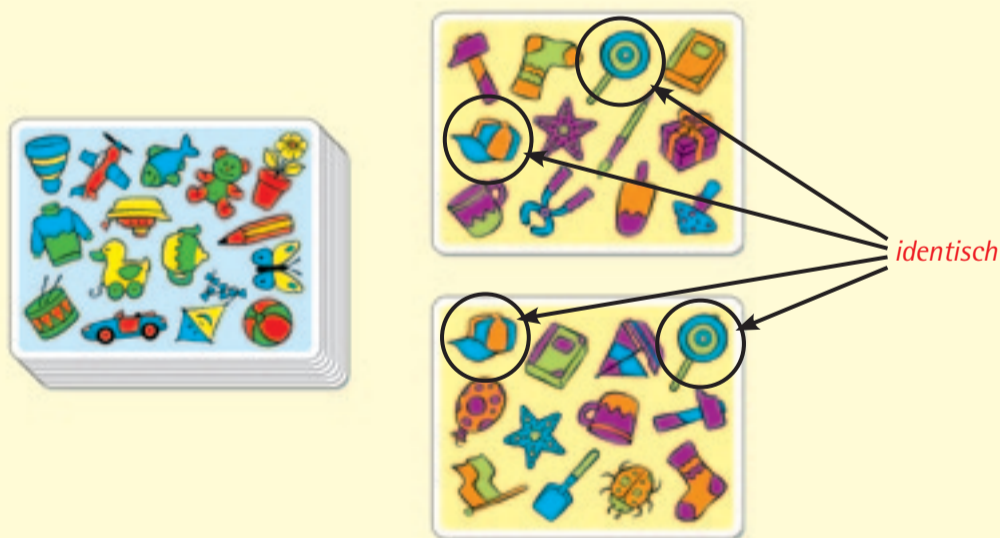
Es wird so lange gespielt, bis der Stapel vollständig aufgebraucht und nur noch eine Bildtafel in der Mitte verblieben ist. Wer die meisten Bildtafeln besitzt, ist Sieger. Sollten mehrere Spieler die meisten Bildtafeln haben, dann gibt es mehrere Sieger.

## Die Duo-Variante

In der Duo-Variante wird mit den gelben Seiten gespielt. Auf den gelben Seiten sind jeweils zwölf von insgesamt 18 verschiedenen Gegenständen abgebildet. Es gibt folgende Gegenstände: Ballon, Buch, Eis, Fahne, Geschenk, Hammer, Käfer, Lutscher, Mütze, Pilz, Pinsel, Schaufel, Schwimmreifen, Seestern, Segelschiff, Socke, Tasse und Zange.

Die 15 Bildtafeln werden gemischt und als Stapel so an den Tischrand gelegt, dass die blauen Seiten nach oben zeigen. Der Spielablauf bleibt im Grunde genau so, wie bereits beschrieben, allerdings werden nun in jeder Runde zwei gelbe Bildtafeln nebeneinander hingelegt.

**Achtung:** Auf den beiden gelben Bildtafeln sind nun **genau zwei Gegenstände identisch**, niemals weniger oder mehr. Wer die beiden identischen Gegenstände entdeckt hat, ruft „Stopp“, nennt **sofort die beiden Gegenstände** und zeigt mit dem Finger darauf. Es darf nicht nur ein Gegenstand genannt werden!



*Linus hat die beiden identischen Gegenstände entdeckt und ruft „Stopp“. Er sagt „Mütze und Lutscher sind gleich!“ und zeigt mit dem Finger darauf. Als Gewinn darf er sich eine der beiden gelben Bildtafeln nehmen.*

**Beachte:** Nachdem der Spieler „Stopp“ gerufen hat, muss er sofort die beiden Gegenstände nennen und darauf zeigen. Er darf nicht erst lange zögern und eventuell noch mal genau nachschauen. Sollte er zu lange zögern, wird das als Fehler gewertet und er scheidet für diese Runde aus. Die anderen Spieler suchen weiter, bis wieder jemand „Stopp“ ruft.

Wer zum Schluss die meisten Bildtafeln besitzt, ist Sieger.

## Die Gelbe Reihe – Spiele für den Kopf!



Mehr Informationen auf [www.dieGelbeReihe.de](http://www.dieGelbeReihe.de)

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.  
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)

