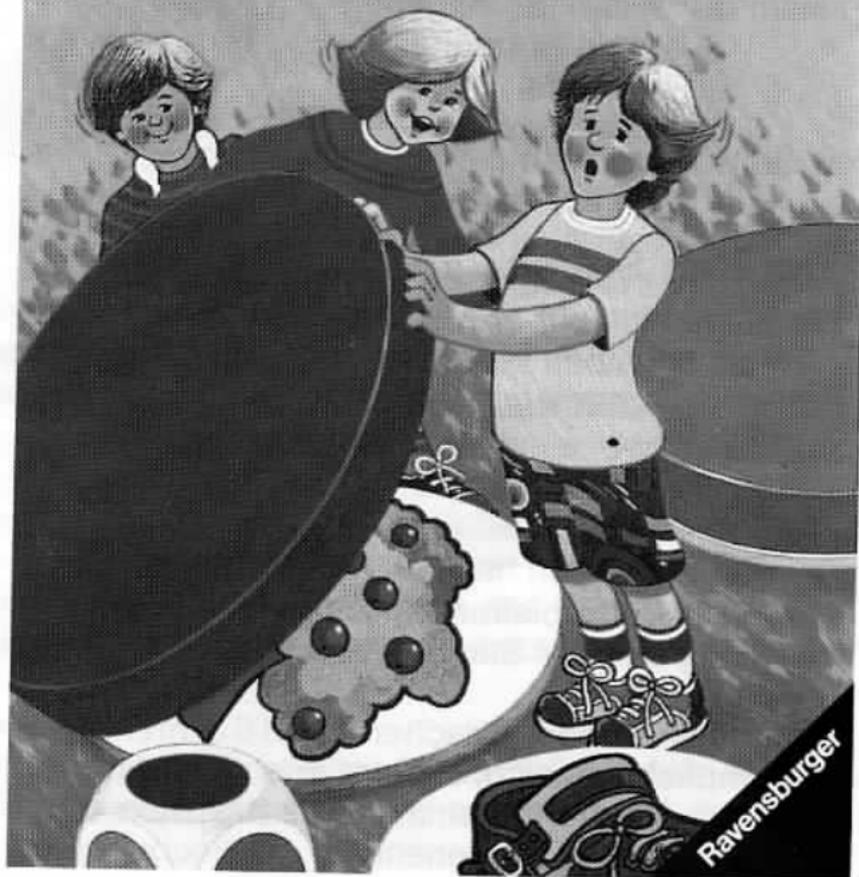


Heinz Meister

Nanu!?

Ich denk, da liegt der Schuh!



Ravensburger

Nanu!?

Ravensburger Spiele® Nr. 00 608 3
Ein Gedächtnisspiel für 2 bis 4 Personen ab 4 Jahren.

Autor: Heinz Meister
Grafik: Klaus Hermann

Inhalt: 30 kreisrunde Kärtchen
6 farbige Holzscheiben
1 Farbwürfel
1 Spielanleitung



Ziel des Spiels

Ziel ist es, sich gut zu merken, was unter den einzelnen Holzscheiben verborgen liegt, um dann mit den richtigen Vorhersagen die meisten Bildkärtchen zu sammeln.

Vorbereitung

Vor der ersten Spielrunde müssen die Bildkärtchen vorsichtig aus der Stanztafel herausgelöst werden.

Wenn kleine Kinder zwischen 4 und 6 Jahren mitspielen, empfiehlt es sich, die einzelnen Bilder mit ihnen vor einer Spielrunde einmal zu betrachten und die jeweiligen Motive zu benennen.

Spielregel

Die Bildkärtchen werden mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch verteilt.

Dann nimmt der älteste Spieler die sechs Holzscheiben und legt sie, eine nach der anderen, so auf sechs beliebige Bildkärtchen, daß das jeweilige Motiv vollständig verdeckt ist. Er sagt hierbei immer an, welche Scheibe er auf welches Bildkärtchen legt, z. B.: „Ich lege die rote Scheibe auf den Schuh, die blaue auf die Birne...“.

Nun geht es richtig los.

Der jüngste Spieler würfelt mit dem Farbwürfel. Der gewürfelte Farbpunkt gibt an, welche Farbscheibe er aufdecken darf – doch **zuvor** muß er das darunter vermutete Motiv nennen. Erst dann wird aufgedeckt!

Beispiel:

Hat der Spieler die Farbe Rot gewürfelt, dann muß er sich erinnern, welches Motiv unter der roten Holzscheibe liegt. Zunächst sagt der Spieler beispielsweise, daß unter der roten Scheibe das Kärtchen mit dem Schuh liegen müßte, dann hebt er die Scheibe hoch. Liegt dort tatsächlich das Kärtchen mit dem Schuh, darf der Spieler es nehmen und verdeckt vor sich ablegen.

Dann legt der Spieler die Holzscheibe auf ein anderes Kärtchen seiner Wahl und nennt hierbei das Motiv, das er zudeckt.

Stimmt die Vorhersage nicht, dann wird die Holz-
scheibe auf das Bildkärtchen zurückgelegt, nachdem
alle Mitspieler gesehen haben, was tatsächlich auf
dem Kärtchen abgebildet ist.

Nun geht es im Uhrzeigersinn weiter und der nächste
Spieler ist an der Reihe.

Wichtig ist, daß jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist,
nur einen Versuch hat. Auch wenn die Vorhersage
richtig war, nimmt man das Kärtchen, legt die Scheibe
auf ein anderes und es geht mit dem nächsten Spie-
ler weiter.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn nur noch fünf Spielkärt-
chen im Spiel sind, und die sechste, freigewordene
Holzscheibe auf kein Kärtchen mehr draufgelegt wer-
den kann.

Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Bildkärtchen
hat, ist Gewinner und darf stolz auf sein gutes
Gedächtnis sein.