

Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter und der nächste Spieler ist an der Reihe. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, hat nur einen Versuch. Auch wenn die Vorhersage richtig war, nimmt er das Kärtchen, legt die Scheibe über ein anderes Motiv und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wird der Joker gewürfelt, darf sich der Spieler eine beliebige Scheibe aussuchen. Er darf sich jedoch nicht die Scheibe aussuchen, die zuletzt aufgedeckt war. Er sagt wie gehabt, welches Motiv er unter der von ihm ausgewählten Scheibe vermutet, deckt das Bildkärtchen auf und legt die Scheibe, wenn er es richtig gewußt hat, über ein Motiv seiner Wahl. Hat er sich getäuscht, wird die Scheibe zurückgelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn nur noch vier Bildkärtchen im Spiel sind, und die fünfte, freigewordene Scheibe über kein Kärtchen mehr gelegt werden kann.

Sieger ist, wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Bildkärtchen besitzt.

© 1989, 1997 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg



Hat der Spieler die Farbe Rot gewürfelt, muß er sich erinnern, welches Motiv unter der roten Scheibe liegt. Zunächst sagt der Spieler beispielsweise, daß unter der roten Scheibe das Kärtchen mit dem Schuh liegt, 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 Scheibe über ein beliebiges Kärtchen und nennt hierbei das Motiv, das er zudeckt. Stimmt die Vorhersage nicht, wird die Scheibe wieder über das Bildkärtchen gelegt, nachdem alle Mitspieler gesehen haben, was tatsächlich darauf abgebildet ist.

Beispiel:

Anschließend nimmt der älteste Spieler die fünf Scheiben und legt sie, eine nach der anderen, so über fünf beliebige Bildkärtchen, daß das jeweilige Motiv vollständig verdeckt ist. Er sagt hierbei immer an, welche Scheibe er über welches Bildkärtchen legt, zum Beispiel "Ich lege die rote Scheibe über den Schuh, die blaue über die Birne...".

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

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

Spielregel

4-12 Jahre

NANU?

Ich denk, da liegt der Schuh!



Vor der ersten Spielrunde werden die Bildkärtchen aus der Stanztafel herausgelöst. Wenn Kinder zwischen 4 und 6 Jahren mitspielen, können mit ihnen die einzelnen Bilder vor dem Spielen betrachtet und die jeweiligen Motive benannt werden.

Vorbereitung

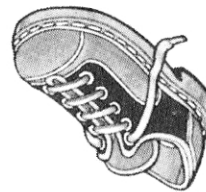
Ziel ist es, sich zu merken, welches Motiv unter den einzelnen Scheiben verborgen liegt, um mit den richtigen Vorhersagen die meisten Bildkärtchen zu sammeln.

Ziel des Spiels

Inhalt: 24 Bildkärtchen
5 farbige Scheiben
1 Farbwürfel
1 Spielanleitung

Autor: Heinz Meister
Illustration: Klaus Herrmann

Ravensburger Spiele® Nr. 23 063 1
Ein Gedächtnisspiel für 2 - 4 Kinder
von 4 - 12 Jahren.



NANU?