

Ihr dürft nicht nach der Lage des Bildes auf dem Plan fragen, z. B.: „Ist das Tier unten rechts in der Ecke?“

Hurra, das gesuchte Bild ist entdeckt!

Wenn ein Spieler meint zu wissen, was auf der Bildkarte abgebildet ist, kann er seine Vermutung auch äußern, anstatt eine Frage zu stellen.

Z. B.: „Ist das gesuchte Bild der Hase?“

Wird das Bild erraten, bevor die Spielfigur das Schloss erreicht hat, gewinnt der Spieler die Bildkarte und legt sie **verdeckt** vor sich hin.

Wurden 15 Fragen gestellt und kein Spieler hat erraten, was auf der Bildkarte abgebildet ist, hat die Spielfigur das Schloss erreicht. Die Aufgabe gilt als nicht gelöst.

In diesem Fall behält der Spieler die Bildkarte, der gerade befragt wurde, und legt sie **verdeckt** vor sich ab.

Aufgepasst: nur der Spieler, der mit einer Frage an der Reihe ist, darf auflösen.

Wie geht es weiter?

Wenn eine Bildkarte erraten wurde, zieht der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) die oberste Bildkarte von einem der beiden Stapel und eine neue Fragerunde beginnt. Die Spielfigur wird vor Beginn der Fragerunde wieder an die Pforte gestellt.

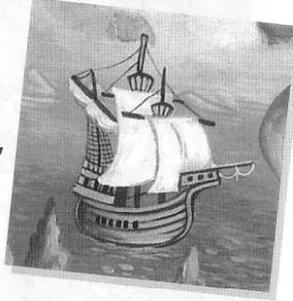
Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn ihr die anfangs vereinbarte Zahl von Bildkarten durchgespielt habt. Wer am Schluss die meisten Bildkarten hat, ist ein helles Köpfchen und hat gewonnen.

Variante für ganz helle Köpfe

Wenn es euch zu einfach sein sollte, das Bild auf den Karten mit 15 Fragen zu erraten, dann könnt ihr natürlich den Weg verkürzen. Ihr einigt euch einfach darauf, wie viele Fragen ihr zulassen wollt, und markiert dann das Ende des Weges, indem ihr den Spielstein auf das entsprechende Feld legt.

Z. B., wenn nur 10 Fragen gestellt werden, dann legt ihr den Spielstein auf das Feld 11. Ist die Spielfigur nach der 10. und letzten Frage auf Feld 10 und das Bild wurde nicht gefunden, ist die Aufgabe nicht gelöst und der befragte Spieler darf die Bildkarte behalten.



Begrifferraten für 2 – 6 Spieler ab 4 Jahren

Autor: Max Kobbert
Illustration: Holly Hannon



Inhalt:

- 1 Spielplan
- 48 Bildkarten
- 1 Spielfigur (Holz)
- 1 Spielstein (Holz)
- 1 Spielanleitung

Ziel des Spieles

Ich sehe was, was du nicht siehst! Aber was könnte das sein?

Die schöne Prinzessin im Garten oder doch die kleine Ente im Teich?

Bei diesem Spiel sollt ihr möglichst geschickte Fragen stellen. Wer am Schluss durch richtiges Erraten die meisten Bildkarten gesammelt hat, ist Gewinner.

Vorbereitung

Zunächst legt ihr den Spielplan in die Tischmitte.

Einigt euch vor Spielbeginn, mit wie vielen Bildkarten ihr spielen wollt, z. B. mit 20 Bildkarten.

Dann werden die Bildkarten verdeckt gemischt und in zwei Stapeln, mit der Bildseite nach unten, rechts und links neben den Plan gelegt, so dass sie jeder Spieler gut erreichen kann.

Jetzt stellt ihr die Spielfigur an die Pforte am unteren Rand des Spielplans (siehe Abb. Seite 3) – und es kann losgehen!

