

## DIE MOTIVE:



221907

© 1997 Ravensburger Spielverlag

Ravensburger

# THINK!

## GEHIRN POTENTIAL



## Spielanleitung

*Trainieren Sie spielerisch  
Ihr bildhaftes Vorstellungsvermögen.*

# DIFFERENCE

Für 1 - 4 Spieler  
Autorin: Elisabeth Richter

Inhalt:  
4 Legetafeln, 36 Bildkarten, 1 Kontrollfolie

## Worum geht es?

*Ziel des Spieles ist es, möglichst schnell den Abbildungen auf einer Legetafel die passenden Bildkarten zuzuordnen. Aber Achtung: Die Bilder unterscheiden sich nur minimal voneinander.*

*Ob in bunter Runde oder allein - mit „DIFFERENCE“ können Sie Ihre Konzentrations- und Beobachtungsfähigkeit unter Beweis stellen. Der Schwerpunkt liegt auf dem Training Ihres bildhaften Vorstellungsvermögens - denn hier gewinnt, wer eine sehr differenzierte Wahrnehmung besitzt oder entwickelt hat.*

*Der Schwierigkeitsgrad lässt sich steigern, so dass die einzelnen Legetafeln auch für Trainierte eine Herausforderung bieten.*

*Wenn Sie dann alle vier Grundregeln „spielend“ beherrschen und dieses Level halten wollen, dann sollten Sie spätestens alle vier Wochen sämtliche Regelvarianten wiederholen - so bleibt Ihre visuelle Vorstellungskraft in Topform.*

## Spielregeln

### Das Solospiel

Zuerst suchen Sie sich eine Legetafel und die neun dazu passenden Deckkarten heraus. Die Tafel legen Sie

vor sich hin, mischen die Karten gut durch und tragen sie zu einem Stapel zusammen mit der Motivseite nach unten.

Nun decken Sie immer das oberste Karten auf und vergleichen es mit

den Abbildungen auf der Legetafel. Zu jedem Karten gibt es genau eine identische Abbildung auf der Legetafel.

Legen Sie das aufgedeckte Karten auf das dazugehörige Bild und nehmen Sie das nächste Karten.

Ist ein Deckkarten einmal auf der Legetafel abgelegt, darf es im Laufe des Spieles nicht mehr verschoben werden. Stellen Sie fest, dass Sie ein Karten nicht mehr richtig auf die Tafel auflegen können, weil Sie offenbar irgendwo zuvor ein anderes Karten falsch platziert haben, dann wird das betreffende gezogene Karten neben der Tafel abgelegt und ist aus dem Spiel. Sie spielen so lange, bis alle neun Karten auf der Tafel aufliegen oder neben der Tafel abgelegt worden sind.

Mit Hilfe der durchsichtigen Kontrollfolie können Sie feststellen, wie viele Deckkarten richtig auf die Tafel gelegt wurden. Dies geht folgendermaßen: Sie legen die Kontrollfolie so auf die Legetafel, dass die schwarzen Punkte (mit Pfeil gekennzeichnet) im Randbereich jeweils deckungsgleich übereinanderliegen. All diejenigen Karten liegen richtig, bei denen die Markierung auf dem Deckkarten und die gleiche Markierung auf der Kontrollfolie exakt übereinanderliegen. Für jedes richtig abgelegte Karten gibt es einen Pluspunkt. Die neben der Tafel abgelegten Karten werden nicht berücksichtigt. Versuchen Sie, bei jedem Spiel Ihr Ergebnis zu verbessern!

### Das Wettbewerbsspiel (2 bis 4 Spieler)

Das Spielprinzip ist mit dem des Einzelspiels vergleichbar. Auch hier erhält jeder Mitspieler eine Legetafel und die

passenden Deckkarten. Gespielt wird wie beim Solospiel.

Hinzu kommt das Prinzip des Wettbewerbs: Nachdem alle eine Tafel und die passenden Deckkarten als verdeckten Stoß vor sich liegen haben, begannen die Spieler nach dem Stichwort „Los!“ Jedes Karten muss auf ein passendes Bild gelegt werden, es darf kein Karten neben der Tafel abgelegt werden. Der erste Spieler, der alle Karten gelegt hat, ruft „Stop!“ Dann legen die anderen ihre noch nicht gelegten Bildkarten zur Seite und prüfen mit Hilfe der Kontrollfolie, ob der Mitspieler alle Deckkarten richtig aufgelegt hat. Ist dies der Fall, hat der Spieler gewonnen.



Zeigt die Kontrollfolie, dass Deckkarten falsch aufgelegt wurden, müssen alle Karten von der Legetafel entfernt und neu gemischt werden. Dann beginnen alle wieder gleichzeitig. Die anderen Spieler dürfen jedoch an der Stelle weitermachen, an der sie aufgehört haben. Es empfiehlt sich also, beim Ablegen der Karten ganz genau hinzuschauen, und nicht nur auf Schnelligkeit zu setzen!

Gespielt werden können nacheinander bis zu vier Spielrunden, wenn jeder Mitspieler je Runde eine andere Legetafel erhält. Gesamtsteiger ist danach derjenige Spieler, der die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat.



## **Solo- und Wettbewerbsvariante für Trainierte**

Sie können den Schwierigkeitsgrad noch einmal steigern, indem Sie die Legetafeln nicht gerade vor sich hinlegen, sondern jeweils eine viertel oder eine halbe Drehung nach rechts bzw. links vornehmen. Probieren Sie

diese Variante einmal aus entweder im Solospiel oder aber in der Gruppe. Wenn Sie diese Variante für alle vier Legetafeln einwandfrei beherrschen, dann sind Sie in Topform! Diese sollten Sie durch ständiges Training (Auffrischung alle vier Wochen) aufrecht erhalten.

# **UNDERCOVER**



Für 1 - 8 Spieler  
Autor: Heinz Meister

Inhalt:  
36 Karten mit Motiven antiker Kulturen  
6 Holzscheiben  
1 Würfel

## **Worum geht es?**

*Ziel des Spieles ist es, sich zu merken, welche Motive antiker Kulturen unter den einzelnen Holzscheiben verborgen liegen, um dann mit den richtigen Vorhersagen die meisten Bildkärtchen zu sammeln.*

*Mit „UNDERCOVER“ können Sie also auf unterhaltsame Art und Weise Ihre Konzentrations- und Merkfähigkeit üben - und zwar anhand von Bildern! Dies trainiert Ihre Vorstellungskraft und aktiviert Ihre rechte Gehirnhälfte, in der Sie vornehmlich mit Bildern arbeiten.*

*Dieses Spiel stellt eine ständige Herausforderung dar - Sie können es gar nicht oft genug spielen! Der damit verbundene Trainingseffekt für Ihr bildhaftes Vorstellungsvermögen ist vergleichbar mit den Auswirkungen von regelmäßigem Jogging für Ihre körperliche Fitness: Sie steigern und fördern Ihr Leistungsniveau stetig!*



## Spielregel

Für eine Anfängerrunde wählen Sie 20 beliebige Bildkarten aus und verteilen sie mit der Motivseite nach oben auf dem Tisch. Durch Hinzunahme weiterer Bildkarten lässt sich der Schwierigkeitsgrad steigern! Der älteste Spieler legt die sechs Holzscheiben so auf sechs beliebige Bildkärtchen, dass das jeweilige Motiv vollständig abgedeckt ist. Dabei wird jeweils angesagt, welche Farbscheibe auf welches Bildkärtchen gelegt wird.

Der jüngste Spieler würfelt mit dem Farbwürfel. Die gewürfelte Farbe gibt an, welche Holzscheibe aufgedeckt werden darf. **Zuvor** muss jedoch das darunter vermutete Motiv genannt werden **dann** erst wird aufgedeckt!

Hat Spieler A die Farbe Schwarz gewürfelt, muss er sich in Erinnerung rufen, welches Motiv unter der Scheibe mit der schwarzen Prägung liegt. Nehmen wir an, Spieler A sagt, dass unter der betreffenden Scheibe das Kärtchen mit dem Ägypter liegen müsste. Er hebt die Scheibe hoch und darf - wenn er sich richtig erinnert hat - das Kärtchen mit dem Ägypter nehmen und verdeckt vor sich ablegen.

Anschließend legt Spieler A die Holzscheibe auf ein anderes freies Kärtchen seiner Wahl und nennt das Motiv, das er dabei zudeckt.

Stimmt die Vorhersage nicht, dann wird die Holzscheibe auf das Bildkärtchen zurückgelegt, nachdem alle Mitspielerinnen und Mitspieler gesehen haben, welches Motiv tatsächlich auf dem Kärtchen abgebildet ist.

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

**Wichtig:** Jeder Spieler hat, wenn er an der Reihe ist, nur einen einzigen Versuch! Selbst wenn die Vorhersage richtig war und man das Kärtchen verdeckt auf seinen Stapel legen durfte, platziert man die Scheibe auf ein anderes Motiv und es geht wie beschrieben im Uhrzeigersinn beim nächsten Spieler weiter.

Das Spiel ist beendet, wenn nur noch fünf Spielkärtchen im Spiel sind, und die sechste, freigeordnete Holzscheibe auf kein Kärtchen mehr draufgelegt werden kann. Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Bildkärtchen besitzt, hat gewonnen und sein gutes Gedächtnis unter Beweis gestellt!

