

Ein Gedächtnisspiel für 2 - 4 Spieler
von 5-12 Jahren

Ravensburger Spiele® Nr. 21 032 9

Autor: Rik van Even

Illustration: Claudia de Weck

Inhalt: 27 Bildkarten
4 Wertungssteine
1 Spielfigur
1 Hund
1 Würfel
1 Spielplan
1 Spielanleitung

Liebe Kinder,

ihr habt sicherlich alle schon einmal Urlaub am Meer gemacht. Dabei habt ihr am Strand tausend tolle Sachen entdeckt und vieles unternommen. erinnert ihr euch?

In diesem Spiel geht ein kleiner Junge am Strand auf Entdeckungsreise. Wenn er seine Freundin trifft, muß er natürlich erzählen, was er alles gesehen hat. Hoffentlich hat er nichts vergessen!

Ziel des Spiels

Wer von euch als erster mit seinem Wertungsstein das Feld mit der Sonne erreicht, hat das Spiel gewonnen. Mit einem guten Gedächtnis geht es Stück für Stück der Sonne entgegen.

Vorbereitung

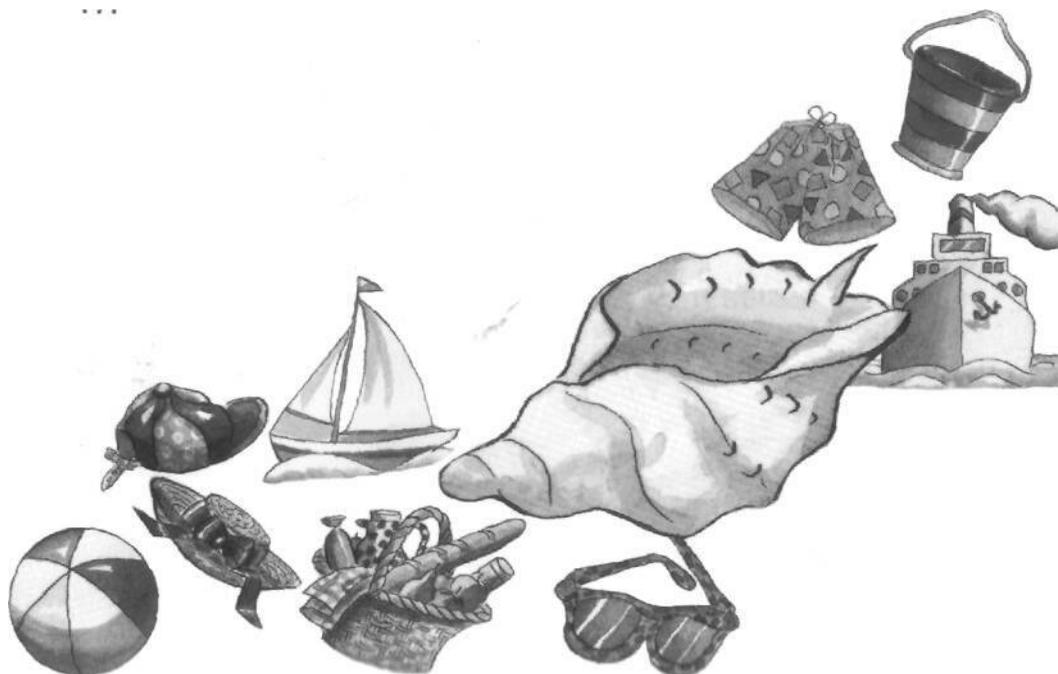
Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Vor Spielbeginn löst ihr alle Karten vorsichtig aus der Stanztafel. Dann könnt ihr euch die Motive auf den Karten genau anschauen. Anschließend werden die Karten gut gemischt und als Stapel verdeckt neben den Spielplan gelegt.

Auf dem Spielplan seht ihr acht verschiedene Strandlaken. Das sind die Lauffelder. Den kleinen Jungen stellt ihr zu seiner Freundin auf das grüne Strandlaken. Dies ist das Startfeld. Den Hund stellt ihr auf das blau-weiß-gestreifte Strandlaken, drei Felder hinter den Jungen.

In der oberen Hälfte des Spielplans seht ihr eine Zählleiste. Jeder von euch sucht sich einen Wertungsstein aus und stellt ihn auf eines der Startfelder mit dem Pfeil.

Und schon kann der Merkspaß am Strand beginnen

...



Spielregel

Zu Beginn liegen alle 27 Karten verdeckt als Stapel neben dem Spielplan. Ihr würfelt und deckt reihum Karten auf. Die Karten legt ihr anschließend verdeckt als einen gesonderten Stapel wieder ab. Ihr müßt dabei versuchen, euch alle aufgedeckten Karten in der richtigen Reihenfolge zu merken.

Keinem von euch gehört eine Spielfigur. Wer an der Reihe ist, zieht entweder mit dem Hund oder dem Jungen.

Die jüngste „Wasserratte“ unter euch beginnt.

Würfeln und Ziehen

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du zuerst einmal.

Zeigt der Würfel 1, 2, 3 oder 4, so ziehst du mit dem kleinen Jungen entsprechend der gewürfelten Augenzahl im Uhrzeigersinn vorwärts. Jedes Strandlaken zählt dabei einen Würfelpunkt. Am Ende deines Zuges nimmst du die oberste Karte vom Stapel (Stapel Nr. 1) und deckst sie für **alle** Spieler sichtbar auf. (Vgl. Abb. 1). Ihr könnt euch darauf einigen, daß jeder Spieler das Motiv beim Aufdecken laut nennt. Anschließend legst du die Karte verdeckt **neben** den vorhandenen Kartenstapel. (Vgl. Abb. 1)

So wird mit den aufgedeckten Karten ein neuer, verdeckter Stapel gebildet (Stapel Nr. 2).

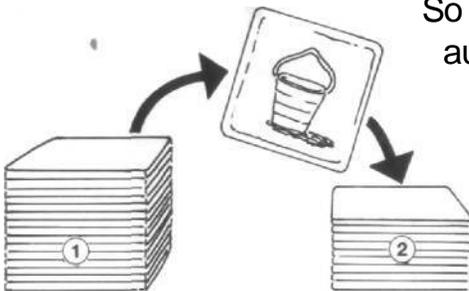


Abb. 1

Zeigt der Würfel das Symbol „Hund“, so ziehst du mit dem Hund um **ein Feld** im Uhrzeigersinn vorwärts, d. h. stets auf das nächste Strandlaken. Anschließend nimmst du ebenfalls die oberste Karte vom Stapel Nr. 1, deckst sie auf und legst sie verdeckt auf Stapel Nr. 2 ab. Auch diese Karte müssen sich alle gut merken!

Wichtig ist, daß ihr euch alle aufgedeckten Motive gut und vor allem in der richtigen Reihenfolge einprägt!

Sonderfälle beim Würfeln und Ziehen:

Immer, wenn der Junge und der Hund auf einem Strandlaken zusammentreffen, hast du Glück gehabt. Derjenige, der zuletzt mit dem Jungen oder dem Hund gezogen ist, darf seinen Wertungsstein sofort um ein Feld auf der Zählleiste nach vorn setzen. Außerdem deckst du, wie sonst auch, eine Karte auf und legst sie verdeckt wieder ab.

Das Startfeld darf **nie** übersprungen werden. Der kleine Junge **muß** bei seiner Freundin immer anhalten. Restliche Würfelpunkte verfallen. Das Mädchen hat schon auf seinen Freund gewartet. Er muß ihr jetzt alles erzählen, was er gesehen hat.

Jetzt kommt das Gedächtnis ins Spiel

Ist der Junge bei seiner Freundin angekommen, müssen sich die Spieler genau erinnern, welche Motive im Stapel Nr. 2 vorgekommen sind. Die Motive auf den Karten des Stapels Nr. 2 werden reihum **genannt**, anschließend **aufgedeckt und offen** wieder abgelegt. Mit den offen abgelegten Karten entsteht ein dritter Stapel (Stapel Nr. 3). Jeder Spieler muß dabei jeweils das nächste, oberliegende Motiv nennen. Derjenige, der den Jungen auf das Startfeld gezogen hat, nennt jeweils die oberste Karte des Stapels Nr. 2. Nachdem jemand ein Motiv genannt hat, ist sofort der Nächste an der Reihe.

Für jeden Spieler gibt es drei Möglichkeiten:

1. Du erinnerst dich ganz genau an das Motiv auf der obersten Karte des abgespielten Stapels und nennst das Motiv (z. B. „Ich habe einen Dampfer gesehen“). Dann deckst du die Karte für alle sichtbar auf. War es das Motiv, das du genannt hast, wird dein gutes Gedächtnis sofort belohnt. Du darfst deinen Wertungsstein auf der Zählleiste ein Feld nach vorn setzen. Die aufgedeckte Karte wird offen (Bildseite zeigt nach oben) neben die beiden Stapel gelegt. Auf diese Weise entsteht Stapel Nr. 3 (vgl. Abb. 2).

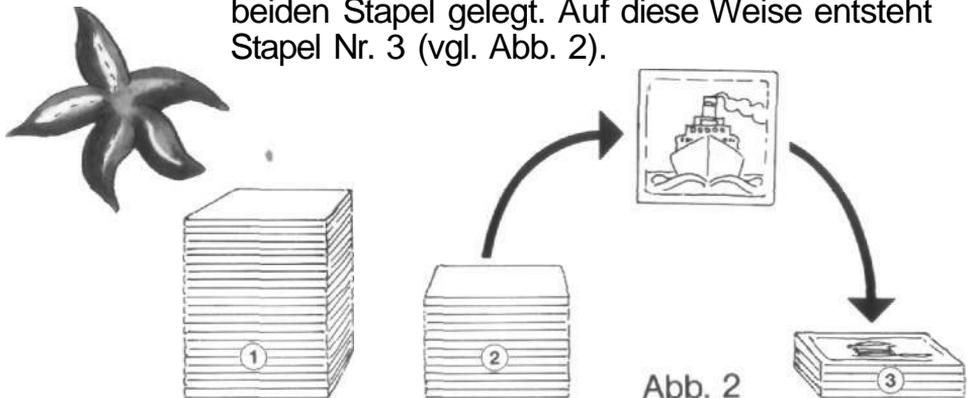
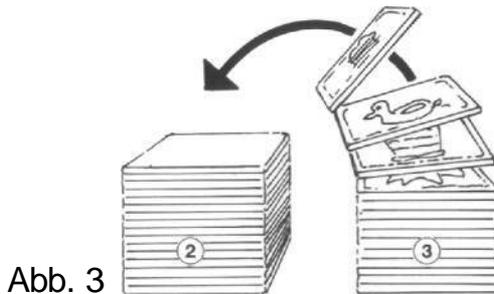


Abb. 2

2. Du hast ein Motiv genannt. Beim Aufdecken der Karte erscheint jedoch ein ganz anderes Motiv. Du hast dich leider geirrt und mußt deinen Wertungsstein sofort ein Feld zurücksetzen. Die Karte legst du ebenfalls offen auf den Kartenstapel Nr. 3.
3. Du kannst dich beim besten Willen nicht mehr an das Motiv erinnern und sagst „Ich weiß es nicht“. Damit ist der Nächste an der Reihe. Dein Wertungsstein bleibt stehen. In einer Spielrunde dürfen mehrere Spieler passen. Der letzte, der an der Reihe ist, muß jedoch immer ein Motiv nennen.

Wurde die letzte Karte vom Stapel Nr. 2 genannt, wird der offenliegende Stapel Nr. 3 wieder umgedreht. Aus Stapel Nr. 3 wird wieder Stapel Nr. 2 (vgl. Abb. 3). Wichtig ist, daß dabei die Reihenfolge der Karten nicht vertauscht wird! Die oberste Karte von Stapel Nr. 3 ist jetzt wieder die unterste von Stapel Nr. 2.



Jetzt wird wieder gewürfelt und gezogen. Es werden weiterhin vom Stapel Nr. 1 neue Karten aufgedeckt. Kommt der Junge wieder bei seiner Freundin an, müssen die Spieler erzählen, was der Junge alles gesehen hat. Jetzt ist es natürlich ein Stückchen schwieriger, denn der Stapel mit den bereits aufgedeckten Motiven ist noch größer geworden. So wird - wie beschrieben - weitergespielt.

Ende des Spiels

Hat jemand von euch mit seinem Wertungsstein das Feld mit der Sonne erreicht, ist das Spiel beendet und der Gewinner steht fest.

Falls alle 27 Karten aufgedeckt wurden, ohne daß ein Spieler mit seinem Wertungsstein das Feld mit der Sonne erreicht hat, hat derjenige gewonnen, dessen Wertungsstein am weitesten vorne liegt. Hierbei kann es natürlich mehrere Gewinner geben.

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg



258171