

Affentheater
Südseezauber

Wildkaninchen



Das kreative Wort-Bild-Rätsel
für Schnelldenker von Uschi und
Wolfgang Kramer

INSPIRATION

Tanzmusik



Rockkonzert



Jugendorchester

Vitaminsaft



Erdbeertorte

Obstkuchen



®

Ravensburger

INSPIRATION
das kreative Wort -
Bild-Rätsel
für 3 - 10 Schnelldenker
oder Teams
ab 12 Jahre

Ravensburger Spiele® Nr.:
27320-1
Design:
Thomas Di Paolo
Illustrationen:
Christian Dekelver
Autoren:
Uschi und Wolfgang Kramer



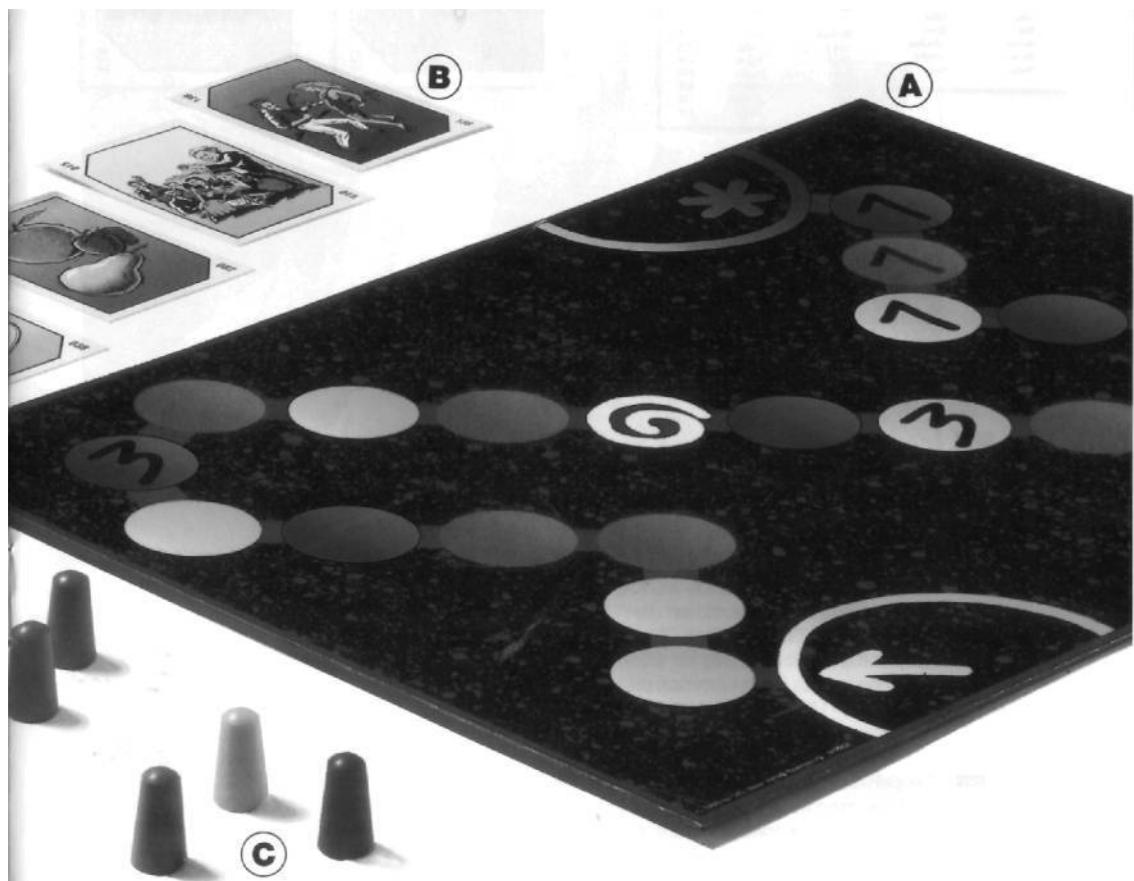
Inspiration ist alles...
... Gedankenblitze ... Eingebung ... Phantasie ,,
Wenn die Gedanken kreuz und quer rasen, Bilder auf-
blitzen und wieder verschwinden, Wortfetzen durchs
Gehirn flitzen - dann ist INSPIRATION im Spiel!

**Phantasie und Kombinationsgabe, aus zwei Bildern
schnell das richtige Wort herauslesen und auch manch-
mal ein wenig um die Ecke denken - das ist hier gefragt.
Für jedes erratene Wort wird die Spielfigur in Richtung Ziel
bewegt. Wer als erster - mit Inspiration - ins Ziel zieht,
gewinnt das Spiel.**

Inhalt:

- A 1 Spielplan
- B 154 Bildkarten
- C 6 Spielfiguren
- D 1 Kartenbox
- E 1 Sanduhr
- F 7 Registerkarten
- G 2 Sortierkarten
- H 1 Spielanleitung





Die Bildkarten

Die Kartenrückseite zeigt eine Liste von Wortpaaren, zu denen jeweils eine andere Bildkarte gehört. Die Zahl hinter jedem Wortpaar gibt die dazugehörige Karte an, z.B. das Wortpaar Damenuhr ergibt sich aus den Karten 12 und 80.

007 Damen	Ziel	051			
Damen	Ring	054			
Damen	Tasche				
Damen	Uhr		Uhr	Kette	033
Frauen	Bein		Uhr	Tasche	044
Frauen	Körper		Uhr	Werk	067
Frauen	Schuh		Uhr	Opus	114
			Uhr	Sprung	095
Arm	Baum		Uhr	Wald	141
Dame	Spiel		Zeit	Punkt	088
Frauen	Arbeit				
Frauen	Haus		Schlag	Ball	073
Hut	Musik		Stunden	Glas	075
Schönheit	Pflege		Stunden	Plan	020
Weiß	Bild		Uhr	Fabrik	062
			Zeit	Druck	101
Damen	Katzen		Zeit	Messer	017
Damen	Made		Zeit	Schrift	032
Lady	Killer				
Hut	Wahl		Minuten	Takt	015
Mutter	Schönheit		Stunden	Schlag	053
Mutter	Sprache		Zeige	Finger	039
Weiber	Held		Zeige	Stoß	097
			Zeit	Wort	055
			Zeit	Zeichen	100
			Zeit	Zünder	134

Die Spielidee Bilder machen Worte

zwei nebeneinander liegende Bilder ergeben immer ein Rätsel. Gesucht wird ein Wortpaar, das sich aus den beiden Bildern ergibt.

z.B. Obsttorte (Karten 082/038)

Discomusik (Karten 138/015).

Das Bild links ergibt immer den 1. Teil des Wortpaares, das Bild rechts den 2. Teil.



Vorbereitung

Jeder Spieler wählt sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld.

Die Sanduhr kommt neben den Spielplan.

Nur vor dem ersten Spiel:

Ein Spieler nimmt die leere Kartenbox aus der Schachtel und stellt sie so auf den Tisch, daß die beiden Fächer zu ihm gerichtet sind.

Nun ordnet er die Bildkarten wie folgt ein: In das linke Fach kommen die Karten mit den Nummern 1 - 79, so daß die Karte mit dem Bild Nr. 1 vorne ist. In das rechte Fach kommen die Karten 80 - 154, wobei Nr. 80 vorne ist.

Die sieben Registerkarten werden vor die Bildkarten mit entsprechender Nummer eingeordnet. So findet man während des Spiels die richtigen Karten schneller.

Die beiden Sortierkarten werden griffbereit neben die Kartenbox gelegt. Und nun kanns auch schon losgehen.

Das Spiel beginnt Der Moderator

Der Startspieler ist der erste Moderator und wählt ein Rätsel aus. Er bekommt die Kartenbox und die beiden Sortierkarten. Die Kartenbox stellt er so vor sich hin, daß die Bildablage zu den Mitspielern gerichtet ist.

Das erste Bilder-Rätsel

Beim ersten Rätsel zieht der Moderator eine beliebige Karte aus der Box und steckt die Sortierkarte in die entstehende Lücke. Diese Karte ist nun der 1. Teil des Wortpaares. Er dreht die Karte um und sucht sich aus den grün gedruckten Wortpaaren einen Begriff aus, der ihm am besten gefällt. Die Zahl hinter diesem Wort kennzeichnet die zweite Bildkarte, die er sofort aus der Kartenbox herausucht. Die 2. Sortierkarte wandert an ihren Platz. Die zweite Bildkarte ist der 2. Teil des Wortpaares. Die erste Karte wird immer links auf das Feld 1, die zweite Karte immer rechts auf das Feld 2 der Bildablage gelegt, so daß alle Spieler die Bilder gut sehen können.



Die Sanduhr läuft!

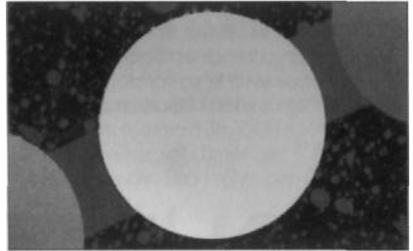
Wer findet das richtige Wort in der kürzesten Zeit? Alle Spieler rufen kreuz und quer durcheinander Wörter heraus. Nur keine Hemmungen - alles ist erlaubt!

Geht es einmal nicht weiter, gibt der Moderator Hinweise zur Lösung (z.B. es geht um das Material, aus dem der Gegenstand ist, eine Tätigkeit, einen Oberbegriff, einen Teil des abgebildeten Gegenstandes, einen Eigennamen usw.). Wird eines der beiden Worte richtig geraten, nennt er es. Läuft die Sanduhr ab, ohne daß das Rätsel gelöst wird, muß der Moderator mit seiner Spielfigur ein Feld zurückziehen.

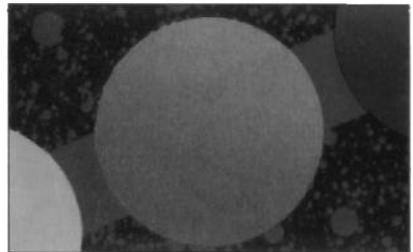
Da ist es - das richtige Wort!

Das gesuchte Wortpaar ist gefallen. Der Moderator zeigt auf den Spieler, der es als erster gerufen hat. Dieser darf mit seiner Spielfigur zur Belohnung vorwärtsziehen, je nach Schwierigkeitsgrad des Rätsels:

Schwierigkeitsgrade



Grün steht für ein leichtes Rätsel, wer es löst, darf 2 Felder vorrücken.



Blau ist schon etwas schwerer, wer es errät, rückt mit seiner Spielfigur 3 Felder vor.



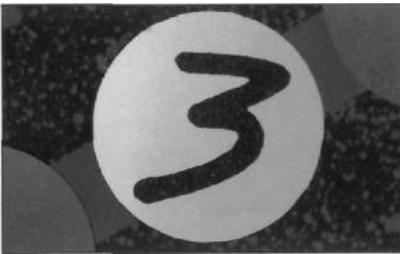
Rot ist ein schwieriges Rätsel. Für die richtige Lösung, 4 Felder vorwärts! Der Schwierigkeitsgrad des Rätsels wird immer durch die Farbe des Feldes bestimmt, auf dem die Spielfigur des Moderators steht.

Zum Abschluß der 1. Runde sortiert der Moderator nur die linke 1. Karte wieder an die richtige Stelle in der Kartenbox ein und gibt die Box an seinen linken Nachbarn, dem neuen Moderator, weiter.

Auf ein Neues!

Die nächste Rate-Runde beginnt. Der neue Moderator nimmt sich die offen liegende Karte - diese bildet nun den 1. Teil des neuen Wortpaares - und sucht die passende 2. Bildkarte aus. Steht seine Figur auf einem grünen Feld, so wählt er einen grün gedruckten Begriff (leichtes Rätsel), steht sie auf einem blauen Feld, wählt er ein blaues Wort (mittelschwer), steht sie auf einem roten Feld, sucht er ein rotes, schweres Rätsel aus,... und erneut geht's los - die Sanduhr läuft!

Das war's eigentlich schon. Eigentlich - denn es gibt natürlich noch Sonderfelder.



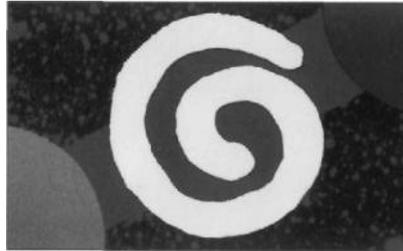
Das Aufhol-Feld

Landet eine beliebige Spielfigur auf diesem Feld, darf der Spieler, der bisher noch nicht so erfolgreich war und auf dem letzten Platz liegt, 3 Felder vorrücken, Sind mehrere Spieler an letzter Stelle, geht's gemeinsam vorwärts. Aufgeholt werden kann pro Rätsel nur einmal, egal wieviele Figuren bei einem Rätsel auf das Aufhol-Feld ziehen.



Das Stop-Feld

Am Ende des Parcours gilt es noch eine Hürde zu überwinden - die Stop-Felder. Ein Stop-Feld darf nicht überschritten werden. Errät man ein Rätsel, darf man immer nur 1 Feld vorwärtsziehen.



Das Kreativ-Feld

Steht die Spielfigur des Moderators auf diesem Feld, stellt er ein Rätsel, das die Kreativität der Mitspieler besonders fordert. Die 2. Bildkarte der vorherigen Runde bildet wie immer den 1. Teil des gesuchten Wortes. Der Moderator zieht eine beliebige Bildkarte aus der Box, ohne die Rückseite anzusehen. Diese Karte bildet nun den 2. Teil des Wortes. Die Sanduhr wird umgedreht, alle Spieler - auch der Moderator - suchen nun nach einem Wortpaar, das in diesen beiden Bildern steckt.

Wer als erster eine Idee hat, die von allen übrigen Mitspielern akzeptiert wird, darf mit seiner Spielfigur 3 Felder vorwärts ziehen. Läuft jedoch die Sanduhr ab, ohne daß ein kreativer Geistesblitz die Runde erhellte, ist der nächste Spieler wieder ganz normal als Moderator an der Reihe.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht.

Teamarbeit

Teamwork ist angesagt! Hier spielen 2 oder mehrere Teams gegeneinander. Der Moderator leitet das gesamte Spiel, ohne selbst mitzuspielen. Die Teams sollen möglichst die gleiche Anzahl an Mitspielern aufweisen. Jedes Team erhält eine Spielfigur. Da der Moderator nicht wechselt, richtet sich der Schwierigkeitsgrad des Bilder-Rätsels nach der Spielfigur, die in Führung liegt. An der Bedeutung der Sonderfelder ändert sich nichts.

Lassen Sie sich von Bildern inspirieren!

© 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg