

KLAPPE AUF!

Das schnelle Bilder-Ratespiel

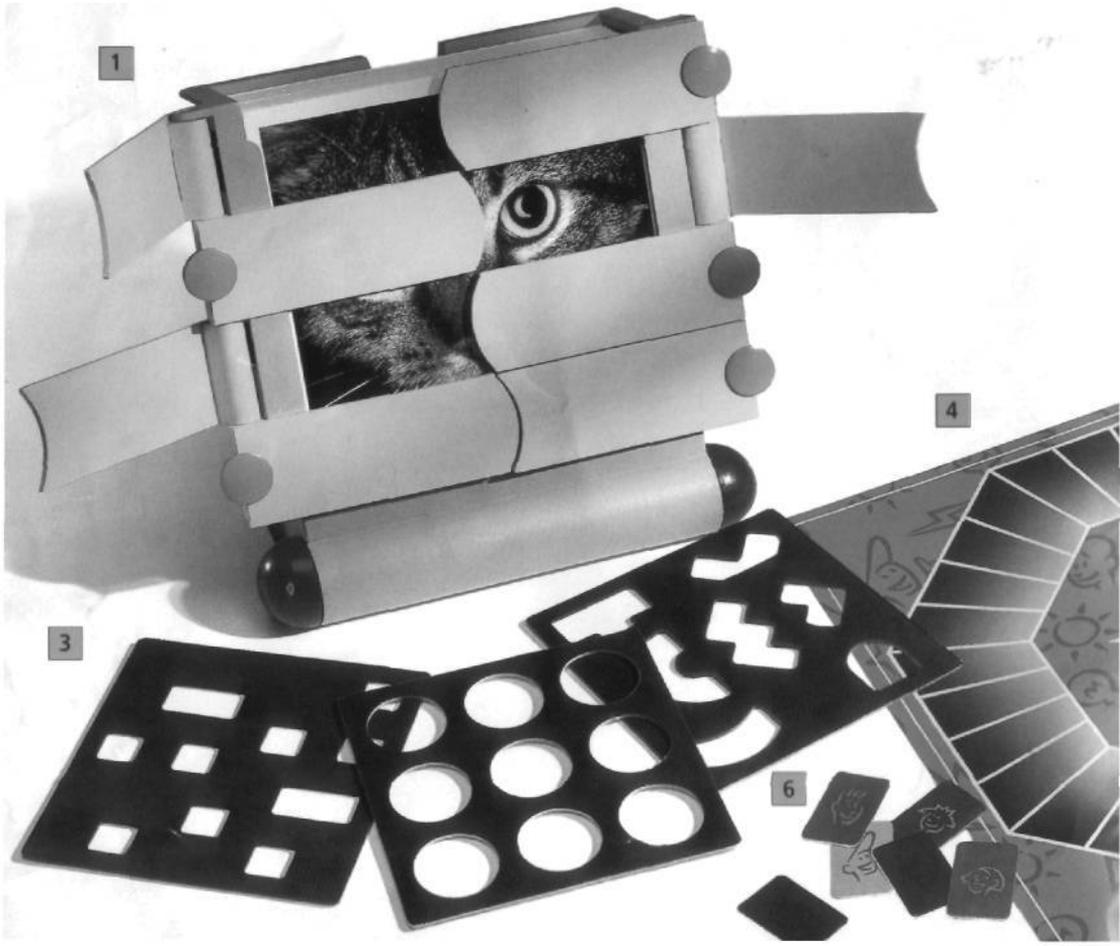


Spielinhalt:

- 1 1 Bilderbox mit 8 Klappen und 2 Fächern auf der Rückseite für „Richtig“ 😊 und „Falsch“ 😞
- 2 108 Bildkarten (beidseitig bedruckt - 216 Bilder)
- 3 3 Bildschablonen
- 4 1 Spielplan
- 5 6 Spielfiguren in 6 Farben
- 6 18 Tipp-Kärtchen in 6 Farben, pro Farbe 3 Kärtchen

Ravensburger Spiele® Nr. 26064-5

Spielform: Wolfgang Kramer, Grafik: ARGOS/ Ravensburger



Spielidee:

In der Bilderbox sind 108 Bildkarten (216 Bilder), auf denen ein Gegenstand, ein Tier, etwas zum Essen, oder etwas ganz anderes abgebildet ist.

Alle 8 Klappen der Bilderbox sind geschlossen. Es geht um das erste Bild. Was ist wohl darauf abgebildet?

Nach und nach ... Klappe für Klappe ... wird das Bild vom Spielleiter aufgedeckt. Je mehr vom Bild zu sehen ist, desto leichter könnt ihr erkennen, was es ist. Alle Spieler (außer dem Spielleiter) raten fleißig mit und geben laut ihre Vermutungen ab. Wer als erster von euch den richtigen Begriff errät, erhält die meisten Punkte und darf mit seiner Spielfigur auf dem Spielplan am weitesten vorrücken.



Spielziel:

Wer von euch mit seiner Spielfigur als erster das Ziel erreicht, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung:

- Der Spielplan kommt in die Tischmitte.
- Die Bilderbox wird aufgestellt, alle Bildkarten werden gemischt und wieder in die Box hineingesteckt. Dabei ist es völlig egal, wie und welches Bild vorne ist. Ein Bild kann auch auf dem Kopf stehen oder auf der Seite liegen!
- Jeder Spieler erhält eine Spielfigur, die er auf das Startfeld stellt und die 3 farblich dazu passenden Tipp-Kärtchen, die er bei sich behält.

Der Spielleiter:

Der älteste Spieler von euch ist der erste Spielleiter. Er nimmt die Bilderbox zu sich und dreht sie so, daß die Klappen zu ihm zeigen. Er öffnet alle Klappen, steckt das vorderste Bild, das alle beim Füllen der Box gesehen haben, ganz nach hinten in den Stapel. Das erste Bild, welches vorne liegt, muß nun von den anderen Spielern erraten werden. Er sieht es sich genau an. Aber, schön geheim halten! **ist** sich der Spielleiter nicht sicher, wie der gesuchte Begriff genau heißt, liest er geheim den Begriff unter der entsprechenden Bildnummer am Ende der Spielanleitung (Seite 11) nach. (Die Bildnummer befindet sich am Rand der Bildkarte.) In unserem Beispiel muß der Begriff „Clown“ erraten werden. Jetzt schließt er alle Klappen und dreht die Bilderbox so,

daß alle Spieler gut auf die Klappen sehen können. Schon kann's losgehen! Erste Klappe auf. ... !

Das Raten beginnt:

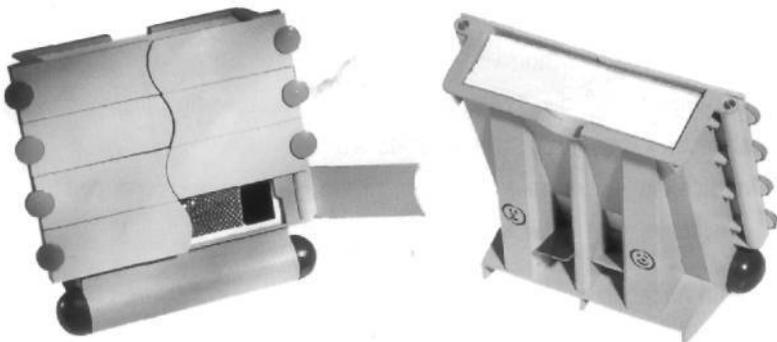
Der Spielleiter öffnet eine beliebige Klappe (mit dem Zeigefinger am Rand). Ein kleines Stück vom Bild wird sichtbar. Was mag das wohl sein? Ganz klar, es ist... oder doch nicht? Alle Mitspieler rätseln laut herum.

Wer eine Idee hat, was es sein könnte, gibt eines seiner 3 Tipp-Kärtchen dem Spielleiter und nennt laut den Begriff.

Hugo (rot) gibt eines seiner Tipp-Kärtchen ab und sagt laut „Bonbon“.

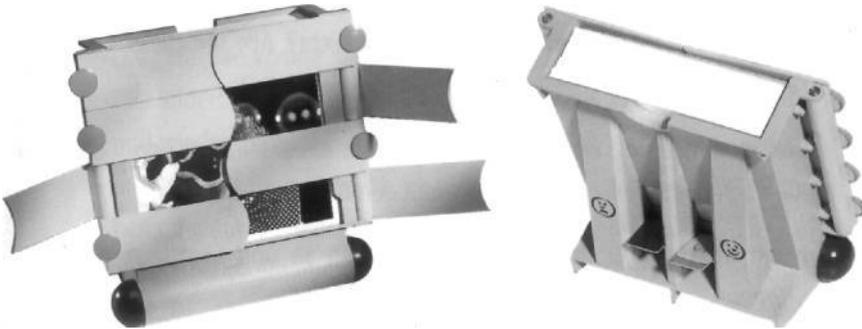
Der Spielleiter steckt das Tipp-Kärtchen geheim in das Fach „Richtig“ 😊 oder „Falsch“ 😞 (auf der Rückseite der Bilderbox), je nachdem.

In unserem Beispiel ist „Bonbon“ falsch, also wandert das Kärtchen in das „Falsch“ 😞 -Fach. Er sagt kein „Sterbenswörtchen“, alles ist streng geheim. Die Mitspieler wissen nicht, ob „Bonbon“ richtig oder falsch ist und sie raten weiter.



Will kein Mitspieler mehr eine Vermutung abgeben, öffnet der Spielleiter die nächste Klappe.

Nach 3 geöffneten Klappen ist sich Eva (grün) ganz sicher, es ist ein „Clown“. Sie gibt ihr Tipp-Kärtchen ab und nennt den Begriff laut. Tom (gelb) sagt, Eva hat recht, es ist ein „Clown“ und gibt eines seiner Tipp-Kärtchen ab.



Jeder Spieler kann sich sofort oder später einer bereits genannten Vermutung eines anderen Mitspielers anschließen. Dazu nennt er den Begriff nochmals laut und gibt eines seiner Tipp-Kärtchen ab.

Die Tipp-Kärtchen:

Jeder Spieler kann (muß aber nicht!) um ein Bild zu erraten, bis zu 3 Vermutungen äußern. Dabei ist es völlig gleichgültig, ob ein anderer Mitspieler schon vorher dieselbe Vermutung genannt hat. Wichtig ist, daß die 3 Vermutungen (Begriffe), die ein Mitspieler abgeben kann, unterschiedlich sind.

Ist sich ein Spieler ganz sicher den richtigen Begriff zu kennen, darf er trotzdem nur 1 Tipp-Kärtchen dafür abgeben.

Beim Abgeben des Kärtchens kommt es auch auf Schnelligkeit

an, wer zuerst sein Tipp-Kärtchen abgibt, darf den Begriff zuerst nennen. Der Spielleiter stapelt die Tipp-Kärtchen in den beiden Fächern „Richtig“ 😊 und „Falsch“ 😞. Ganz unten das zuerst abgegebene Kärtchen, ganz oben das zuletzt abgegebene.

Das Geheimnis wird gelüftet:

Nach und nach werden vom Spielleiter immer mehr Klappen geöffnet, die Spieler nennen Begriffe und geben ihre Tipp-Kärtchen ab.

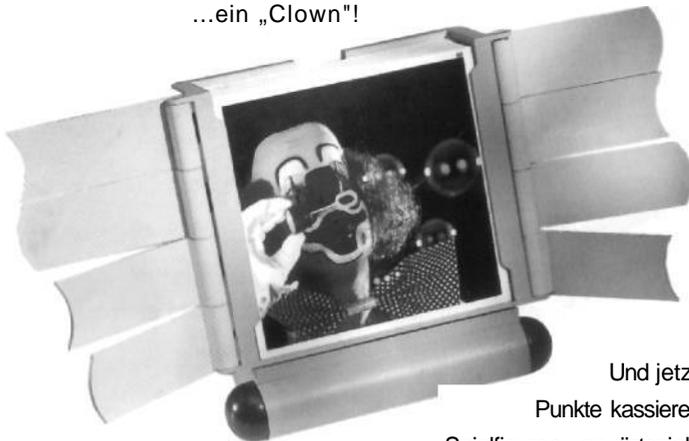
Dies geht solange bis:

- alle Spieler das Bild erraten haben (jeder Spieler hat ein Tipp-Kärtchen bei „Richtig“ 😊), oder
- alle Spieler ihre 3 Tipp-Kärtchen abgegeben haben, oder
- alle Klappen offen sind und kein Spieler das Bild erraten hat.

Und jetzt ist Schluß mit der Raterei!

Der Spielleiter öffnet alle Klappen, jeder kann das Bild erkennen. Ganz klar, es ist...

...ein „Clown“!



Und jetzt heißt's:
Punkte kassieren und
Spielfiguren vorwärtsziehen!

Das Ziehen der Spielfiguren:

Für jedes Tipp-Kärtchen im „Richtig“ 😊 -Fach gibt es Punkte. Der Spielleiter nimmt dazu alle Tipp-Kärtchen als Stapel aus diesem Fach heraus. Der Spieler, der sein Tipp-Kärtchen zuerst abgegeben hat, es liegt ganz unten im Stapel, erhält 5 Punkte...

in diesem Beispiel erhält Eva (grün) 5 Punkte

und zieht seine Spielfigur 5 Felder vorwärts, der Spieler dessen Kärtchen darüber liegt, zieht seine Spielfigur 4 Felder vorwärts,

das ist Tom (gelb),

die nächsten Spieler dürfen 3, bzw. 2 Felder bzw. 1 Feld vorwärts. Der 6. Spieler, der richtig geraten hat, geht leer aus und bleibt mit seiner Spielfigur stehen.

Der Spielleiter zieht seine Spielfigur immer 3 Felder voran.

Eine neue Runde beginnt:

Nachdem alle Spielfiguren vorgerückt und alle Tipp-Kärtchen an die Spieler zurückgegeben wurden, beginnt eine neue Raterunde. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist der neue Spielleiter. Er erhält die Bilderbox, dreht sie so, daß die Klappen zu ihm zeigen, zieht die Bildkarte, die vorher geraten wurde, heraus, steckt sie nach hinten in die Bilderbox, sieht sich das neue Bild geheim an (oder liest den Begriff in der Spielanleitung nach), schließt alle Klappen, dreht die Bilderbox um, öffnet die erste Klappe, und erneut geht's los!

Spielende:

Das Spiel endet, sobald die erste Spielfigur das Ziel erreicht.
Aber jetzt „Klappe auf!“... das Spiel beginnt.

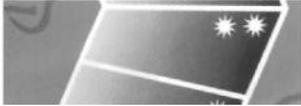
Die Bildschablonen:

Wer es schwieriger mag, schiebt einfach eine Bildschablone vor das oberste Bild. Je mehr die Schablone vom Bild zudeckt, desto schwieriger wird das Raten. Die übrigen Regeln bleiben gleich. Die einfachste Schablone, ist die mit den Kreisen, die schwierigste, ist die mit den rechteckigen Ausschnitten. Sie zeigt weniger als ein Viertel des Bildes und hat noch eine Besonderheit. Sie kann viermal gedreht werden und zeigt jedesmal andere Ausschnitte, d.h. mit dieser Schablone können alle Bilder viermal durchgespielt werden, ohne daß sich die Bildausschnitte wiederholen.



Erste Spielvariante: Sonderfelder

Wer noch mehr Spannung am Spielende haben will, spielt mit den Sonderfeldern und ohne oder mit Schablone.



Wer mit seiner Spielfigur auf einem solchen Feld steht, darf nur noch 2 Tipp-Kärtchen besitzen und kann somit nur noch 2 Tips pro Bild abgeben. Wer zum ersten Mal auf ein solches Feld zieht, muß eines von seinen Tipp-Kärtchen abgeben.



Wer mit seiner Spielfigur auf einem solchen Feld steht, darf nur noch 1 Tipp-Kärtchen besitzen und kann nur noch 1 Tip abgeben.

Alle anderen Regeln bleiben gleich.

Zweite Spielvariante: Memo

Auch diese Spielvariante ist schwieriger als die Grundversion und kann mit oder ohne Schablone gespielt werden. Der Spielleiter öffnet die erste Klappe, doch bevor er die zweite Klappe öffnet, schließt er die erste wieder, bevor er die dritte öffnet wird die zweite wieder geschlossen usw...

Die Spieler sehen also immer nur einen Bildausschnitt und müssen sich merken, was sie vorher gesehen haben.

Alle anderen Regeln bleiben gleich.



Bilderliste:

- | | | |
|--------------------------------|---------------------------------------|------------------------------|
| 1. Fön | 73. Dinosaurier | 145. Kamel |
| 2. Wäscheklammer | 74. Hase | 146. Uhu |
| 3. Fahrrad (Trekking) | 75. Landschildkröte | 147. Motorrad (Honda 750) |
| 4. Fernglas | 76. Eichhörnchen | 148. Muschel (Pilgermuschel) |
| 5. Stiefmütterchen | 77. Löwenzahn | 149. Hummer |
| 6. Hotdog | 78. Skateboard | 150. Pommes mit Ketchup |
| 7. Geige | 79. Freiheitsstatue | 151. Eistüte |
| 8. (See)-Schildkröte | 80. Clown | 152. Telefon |
| 9. Elch | 81. PC (Personal Computer) | 153. Adler |
| 10. Duschbrause | 82. Löwe | 154. Vogel Strauß |
| 11. Besteck (Messet und Gabel) | 83. Lenkdrachen | 155. Schwein |
| 12. Hammer | 84. Papagei (Ára) | 156. OrangUtan |
| 13. Sonnenbrille | 85. Fotoapparat | 157. Seehund |
| 14. Kaffeemaschine | 86. Katze | 158. Bär |
| 15. Locher | 87. Saxophon | 159. Löwe |
| 16. Bügeleisen | 88. Luftballone | 160. Zebra |
| 17. Schlittschuh | 89. Schneemann | 161. Teddybär |
| 18. Panda | 90. Goldfisch | 162. Surfer |
| 19. Nähmaschine | 91. Bohrmaschine | 163. Ritter |
| 20. Schlüsselbund | 92. Chamäleon | 164. Wirsing |
| 21. Kochlöffel | 93. Gorilla | 165. Heißluftballone |
| 22. Zahnbürste | 94. Flamingo | 166. Hund |
| 23. Truck, Lastwagen | 95. Maus | 167. Schwein |
| 24. Löwe | 96. Känguruh | 168. Hamburger |
| 25. Dartscheibe | 97. Schraubenmutter | 169. Igel |
| 26. Skistiefel | 98. Globus | 170. Feuerwehrauto |
| 27. Traktor | 99. (Erdbeer)-Milchshake | 171. Segelschiff |
| 28. Stereoanlage | 100. Dinosaurier (Thyrannosaurus Rex) | 172. Bagger |
| 29. Messer | 101. Astronaut | 173. Schmetterling |
| 30. Diskette | 102. Füllfederhalter | 174. Schnuller |
| 31. Haarbürste | 103. Eule | 175. Tiger |
| 32. (Klatsch)Mohnblume | 104. Teekessel | 176. Bleistifte |
| 33. Glühbirne | 105. Wasserfarbkasten | 177. CD-Player |
| 34. Korkeenzieher | 106. Kaugummiautomat | 178. (Alte) Schreibmaschine |
| 35. Gartenzweig | 107. Bonbon | 179. Piano (Flügel) |
| 36. Elefant | 108. Gummibärchen | 180. Luftmatratzen |
| 37. Schere | 109. Trompete | 181. Pfau |
| 38. Beißzange | 110. Kuh | 182. Koffer |
| 39. Stempel | 111. Music Box | 183. Nashorn |
| 40. Handrasenmäher | 112. Gitarre | 184. Salzs tangen |
| 41. Taschenlampe | 113. Schlange (Grüne Baumpython) | 185. Garnrollen |
| 42. Rasierer | 114. Buntstifte | 186. Trauben |
| 43. Toaster | 115. Henne | 187. Hamster (Goldhamster) |
| 44. Rettungsring | 116. Wellensittich | 188. Popcorn |
| 45. Schildkröte | 117. Pralinen | 189. Hahn |
| 46. Sportwagen (Ferrari) | 118. Giraffe | 190. Krokodil |
| 47. Surfbretter | 119. Fuchs | 191. Steinadler |
| 48. Truck (Lastwagen) | 120. Pilz (Steinpilz) | 192. Grizzly Bär |
| 49. Schuhe | 121. Schnecke | 193. Nikolaus |
| 50. Streichholz | 122. Storch | 194. Tukan |
| 51. Tennisschläger | 123. Jeans | 195. Delphin |
| 52. Lippenstifte | 124. Nadelkissen | 196. Esel |
| 53. Schwan | 125. Frosch | 197. Taube |
| 54. Nashorn | 126. Karotten | 198. Meerschweinchen |
| 55. Frosch | 127. Koalabär | 199. Wal |
| 56. Erbsen | 128. Rehkitz | 200. (Königs)Pinguin |
| 57. Lockenwickler | 129. Bandnudel | 201. Dampflokomotive |
| 58. Staubsauger | 130. Flugzeug (Jumbo Jet Boeing 747) | 202. Heißluftballon |
| 59. Elefant | 131. Lamm | 203. Flaschen |
| 60. Bierkrug | 132. Orang Utan | 204. Spinne (Vogelspinne) |
| 61. Torte | 133. Krokodil | 205. Raupe |
| 62. Wasserhahn | 134. Turnschuh | 206. Brot |
| 63. Parfüm | 135. Saxophon | 207. Zwiebeln |
| 64. Ananas | 136. CD | 208. Glasmurmeln |
| 65. Vorhängeschloß | 137. Doppeldecker Bus | 209. Diamant |
| 66. Maikäfer | 138. Pizza | 210. Taucherbrille |
| 67. Nilpferd | 139. Pferd (Araberhengst) | 211. Indianer (Häuptling) |
| 68. Rose | 140. Biene | 212. Erdkugel |
| 69. Streichhölzer | 141. (Enten)-Kücken | 213. Dosensplitzer |
| 70. Passagierschiff | 142. Pinsel | 214. Bumerang |
| 71. Kaffeetasse | 143. Kastanie | 215. Sonnenbrille |
| 72. Eisbär | 144. Strandkorb | 216. Rollschuh |

Kurzspielregel

- Spielleiter:**
- kennt als einziger das Bild
 - öffnet nach und nach die Klappen
 - sortiert die abgegebenen Tipp-Kärtchen nach Richtig 😊
Falsch 😞
 - verteilt die Punkte 5, 4, 3, 2, 1
 - erhält immer 3 Punkte
 - wechselt im Uhrzeigersinn



- Mitspieler:**
- versuchen das Bild möglichst schnell zu erraten
 - ein Spieler gibt pro genannten Begriff nur ein Tipp-Kärtchen ab
 - jeder Mitspieler kann bis zu 3 verschiedene Vermutungen pro Bild nennen, dabei ist es gleichgültig, ob jemand anderes die gleiche Vermutung schon vorher genannt hat.

- Punkte:**
- Wer als erster den Begriff richtig erraten hat, unterstes Tipp-Kärtchen im „Richtig-Fach“ 😊 erhält 5 Punkte und zieht seine Spielfigur 5 Felder vorwärts, der nächste Spieler, dessen Kärtchen darüber liegt, 4 Felder, der nächste 3, 2, und 1 Feld vorwärts.

Bildkarten:

Fotos: BAVARIA-Bildagentur MAURITIUS Bildarchiv Eric Bach Bildarchiv Huber-Chve Davis IFA-BILDERTEAM

Leica Camera GmbH/PICTOR International TSW Tony Store Worldwide-Walter Sittig-ZEFA

Zeichnungen: Christine Kern

220680