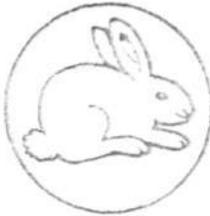


# Was fehlt? Cosa manca? What's missing?



# Was fehlt?



Ein Reaktions- und Kombinationsspiel für 2 Personen  
von 5-10 Jahren.

Ravensburger Spiele Nr. 605 5 708 X

Autor: Theora

Design: Hermann Wernhard

**Inhalt:**

- 2 Spielgärten
- 1 Spieltafel
- 16 Kärtchen in einer Stanztafel
- 10 Spielsteine in 2 Farben
- 1 Spielregel

Vor Spielbeginn müssen die Kärtchen vorsichtig aus der Stanztafel herausgelöst werden.

**Spielvorbereitung:** Die beiden Spieler sitzen einander gegenüber. Jeder wählt sich einen Spielgarten und 4 Kärtchen aus. Die übrigen Kärtchen werden zur Seite gelegt. Die Spieltafel wird mit der farbigen Seite nach oben in die Mitte gelegt. Außerdem bekommt jeder noch 5 Spielsteine einer Farbe.

**Spielverlauf:** 1. Runde: Beide Spieler klappen ihre „Gartenmauer“ nach oben, damit der andere Mitspieler nicht in den Garten schauen kann. Ganz wie er mag, verteilt jeder die 4 Kärtchen in seinem Garten. Auf „Los!“ klappen beide ihre Mauern herunter. Etwa eine halbe Minute lang prägt sich jeder die Gegenstände seines Gegenspielers ein. Auf „Hoch!“ verdecken beide wieder die Sicht in ihren Garten.

Jeder nimmt jetzt ein Kärtchen aus seinem Garten und legt es verdeckt neben sich. Mit einer Hand hält jeder seine Mauer hoch, in die andere Hand nimmt jeder einen Spielstein seiner Farbe.

Auf „Los!“ klappen beide ihre Mauern herunter und jetzt heißt es aufpassen! Welcher Gegenstand fehlt beim anderen? Ist es z. B. der Fußball gewesen und hat das der Gegenspieler entdeckt, stellt er fix seinen Spielstein auf den Fußball, der auf der Spielfeldtafel abgebildet ist. Haben beide ihre Spielsteine abgestellt, werden zur Kontrolle die herausgelegten Kärtchen umgedreht. Wenn das richtige Motiv gefunden wurde, darf der Schnellere seinen Spielstein auf dem Plan stehen lassen. Der andere nimmt ihn zurück.

In jeder Runde darf also nur 1 Spielstein abgestellt werden. Sind beide gleich schnell gewesen und hatte jeder das richtige Motiv, nehmen beide ihre Steine zurück.

- 2. Runde:** Jeder legt das herausgenommene Kärtchen wieder in seinen Garten. Jetzt beginnt eine neue Spielrunde mit: Einprägen - Rauslegen - Spielstein nehmen - blitzschnell reagieren und wieder einen Stein setzen.
- Wichtig:** Es müssen innerhalb einer Spielrunde die Kärtchen an ihrem Platz liegen bleiben, d. h., nach dem Rauslegen eines Kärtchens dürfen die anderen nicht verschoben werden. Es darf auch zwei- oder dreimal dasselbe Kärtchen hinausgelegt werden.
- Spielende:** Sieger ist, wer als erster seine 5 Steine auf der Spielfeldtafel stehen hat.
- Veränderung der Spielregel:** Es kann nach leichteren oder auch schwierigeren Spielregeln gespielt werden.
- Leichter wird es:**
- Wenn nur mit 3 Kärtchen gespielt wird.
  - Wenn es nicht um Schnelligkeit geht  
D. h., haben beide Spieler ihre Steine auf das richtige Feld der Spielfeldtafel gestellt, dürfen auch beide Steine stehen bleiben.
- Schwieriger wird es:**
- Wenn mit 5-8 Kärtchen gespielt wird.
  - Wenn nach jeder Spielrunde neue Kärtchen genommen werden.
  - Wenn die Kärtchen während der Spielrunde im Garten verschoben werden dürfen.
  - Wenn mit der Rückseite der Spielfeldtafel gespielt wird, auf der nur die Umrisse der Gegenstände gezeigt sind.