



72 dpa-Pressaufnahmen ermöglichen vier völlig verschiedene Ratespiele, von einfach bis schwierig, von beschaulich bis hektisch, von memorymäßig bis kreativ, immer jedoch kommunikativ.

- | | | |
|----------------------|---|---|
| BILDER-ORAKEL | → | beschaulich, leichter Einstieg |
| BILDER-DEKADE | → | taktisch wählen, richtig erinnern. Neues merken |
| BILDER-RALLYE | → | intensive Suche für schnelle und schlaue Zeitgenossen |
| BILDREPORTER | → | kreativer, kommunikativer Rundumblick |

Inhalt: 72 Fotokarten, 72 Chronikkarten. 60 Chips in 6 Farben, Farbwürfel, Dekadenwürfel, Spielregel



FOTO- UND CHRONIKKARTEN

72 Fotokarten zeigen **Ereignisse** aus den Jahren **1945 bis 2002**:

- 10 Presseaufnahmen je Jahrzehnt
- für jedes Jahr ein Foto
- Aufnahmen: 40er Jahre (145-49) & 90er Jahre (190-02)

sowie **Konsumräume** der letzten sechs Jahrzehnte.

Die **Vorderseiten** zeigen ein **Bild mit Farbrand**, die **Rückseiten** einen erklärenden **Text**.

Die sechs **Themengebiete** sind an der Farbe zu erkennen. Je 12 Motive zeigen:

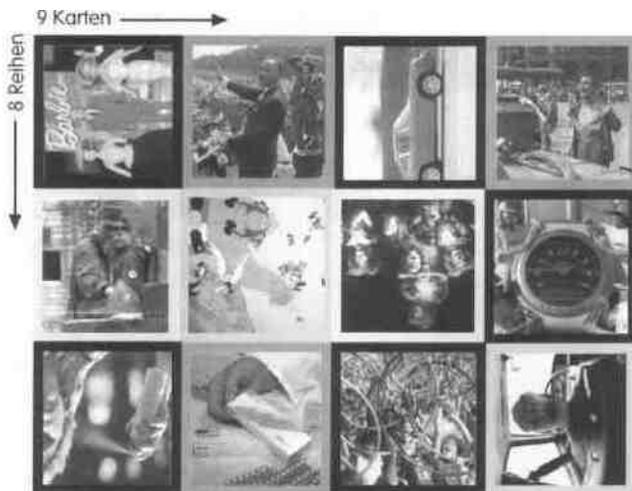
Deutsch-Deutsches	→	Gelb
Weltgeschehen	→	Blau
Vorbilder	→	Grün
Alltagsleben	→	Rot
Vermischtes	→	Weiß
Konsumräume	→	Orange

Zu jeder Fotokarte gibt es eine passende **Chronikkarte**. Die **Vorderseiten** stellen eine **Frage**, die **Rückseiten** haben die Aufschrift „dpa“.

BILDER-ORAKEL

VORBEREITUNGEN

Die **Fotokarten** werden auf einem großen Haufen gemischt und anschließend wie der Zufall es bestimmt zu einer bunten Collage in Reihen nebeneinander gelegt. Eine Reihe besteht aus 9 Karten, so dass ein Rechteck von 8 Reihen zu 9 Karten entsteht.



Anschließend werden die **72 Chronikkarten** gemischt und mit der Aufschrift „dpa“ nach oben auf einen Stapel gelegt.

Jeder Spieler nimmt sich alle Chips in der Farbe seiner Wahl.

SPIELABLAUF

Chronikkarte ziehen und passende Fotokarte suchen

Es beginnt der jüngste Spieler. Dann folgt sein linker Nachbar usw. Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht eine Chronikkarte vom Stapel und liest Jahr und Ereignis vor.
Beispiel:



An der **Hintergrundfarbe** erkennen die Spieler das **Themengebiet**. Diese Farbe markiert auch den Rand der **Fotokarten**

Der Spieler sucht nun ein Bildmotiv, das zu dem Ereignis der Chronikkarte passt.

Eine Ausnahme bilden die Chronikkarten „**Konsumträume**“. Der Spieler sucht unter den Fotokarten mit orangenem Rand ein Konsumgut aus, das in dem angegebenen Jahrzehnt die Konsumträume neu anheizte.
Beispiel:



Fotokarte umdrehen und punkten

Der Spieler entscheidet sich für ein Bildmotiv und **dreht** die **Fotokarte** um. Auf der **Rückseite** erscheint die **Lösung**.

Stimmt die Lösung mit der Chronikkarte überein, bleibt die Rückseite (Textseite) liegen. Der Spieler legt einen seiner Chips auf diese farbige Textseite.

Stimmt die Lösung nicht mit der Chronikkarte überein, wird die Fotoseite wieder gezeigt. Natürlich dort der Spieler dann keinen Chip legen.

Wer sich die **Jahreszahl der Fotokarte** merken kann, hat es leicht, wenn später die passende Chronikkarte gezogen wird.



Reihen und Themen sammeln und gewinnen

Gewinner ist, wer gesammelt hat, entweder

- insgesamt **sechs Chips**

oder

- **drei Chips** von einem **Themengebiet**, zu erkennen an der Farbe der Karten, auf denen die Chips liegen.

oder

- **drei Chips** in einer **geschlossenen Reihe**: waagrecht, senkrecht oder diagonal.

The grid consists of 20 cards arranged in 4 rows and 5 columns. The cards contain various images and text:

- Row 1: Card 1 (White chip, '38', 'Kilung'), Card 2 (Black chip, '30er', 'Gibbe'), Card 3 (White chip, '50er', 'Hals-Hoop-Baum'), Card 4 (Black chip, '1970er', 'Hals-Hoop-Baum'), Card 5 (Black chip, '1970er', 'Hals-Hoop-Baum')
- Row 2: Card 1 (Black chip, '1970er', 'Hals-Hoop-Baum'), Card 2 (White chip, '1970er', 'Hals-Hoop-Baum'), Card 3 (Black chip, '1970er', 'Hals-Hoop-Baum'), Card 4 (White chip, '1970er', 'Hals-Hoop-Baum'), Card 5 (Black chip, '1970er', 'Hals-Hoop-Baum')
- Row 3: Card 1 (Black chip, '1970er', 'Hals-Hoop-Baum'), Card 2 (Black chip, '1970er', 'Hals-Hoop-Baum'), Card 3 (Black chip, '1970er', 'Hals-Hoop-Baum'), Card 4 (Black chip, '1970er', 'Hals-Hoop-Baum'), Card 5 (Black chip, '1970er', 'Hals-Hoop-Baum')
- Row 4: Card 1 (Black chip, '1970er', 'Hals-Hoop-Baum'), Card 2 (White chip, '1970er', 'Hals-Hoop-Baum'), Card 3 (Black chip, '1970er', 'Hals-Hoop-Baum'), Card 4 (Black chip, '1970er', 'Hals-Hoop-Baum'), Card 5 (Black chip, '1970er', 'Hals-Hoop-Baum')

The dashed line highlights the horizontal row of three cards in the first row. The solid line highlights the diagonal sequence of three cards: the first card in the first row, the second card in the second row, and the third card in the third row.

Weiss gewinnt mit dreimal Orange „Konsumträume“

Blau gewinnt mit „Diagonaler Reihe“

VORBEREITUNGEN

Die Fotokarten „**Vorbilder**“ mit grünem Rand **werden aussortiert** und zur Seite gelegt. Mit den restlichen 60 Fotokarten werden wie beim Spiel „Bilder-Orakel“ Zufallsreihen gebildet. Diesmal 6 Reihen zu 10 Karten,

Die **Chronikkarten** werden **nicht benötigt** und zur Seite gelegt. Dafür werden der **Farbwürfel** und der **Dekadenwürfel** gebraucht. Der **Farbwürfel** zeigt die Farben der **Themengebiete** (siehe Seite 2). Der **Dekadenwürfel** zeigt die **Jahrzehnte** der zweiten Jahrhunderthälfte.

SPIELABLAUF

Würfeln und Fotokarte auswählen

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit dem Farbwürfel und dem Dekadenwürfel gleichzeitig.

Der **Farbwürfel** gibt an, aus welchem **Themengebiet** eine Fotokarte zu suchen ist. Beispiel: Würfelfarbe Rot = Alltagsleben (roter Rand). Die Würfelfarbe **Grün** „Vorbilder“ fehlt auf den ausliegenden Fotokarten. Grün bedeutet daher für den Würfelnden **freie Auswahl** des Themengebietes.

Der **Dekadenwürfel** fordert ein **Jahrzehnt**, aus dem ein Bildmotiv gesucht wird. Beispiel: Würfelseite 50 = 50er Jahre = 1950 -1959

Der Spieler wählt unter den **Fotokarten der Würfelfarbe**. Er sucht ein Ereignis oder ein Konsumgut (Orange) **des gewürfelten Jahrzehnts**. Beispiel- Würfelfarbe Rot, Würfelseite 50.

Da **Würfel = Zufall** mitspielen, ist es möglich, dass die zwei richtigen Fotokarten bereits umgedreht und mit Chips belegt sind. Dann verfällt der Wurf, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Fotokarte umdrehen und punkten und gewinnen

Der Spieler entscheidet sich für ein Bildmotiv und **dreht die Fotokarte** um. Auf der **Rückseite** erscheint die **Lösung**.

Stimmt die Lösung mit dem Dekadenwürfel überein, bleibt die Rückseite (Textseite) liegen. Der Spieler legt einen seiner Chips auf diese farbige Textseite.

Stimmt die Lösung nicht mit dem Dekadenwürfel überein, wird die Fotoseite wieder gezeigt. Natürlich darf der Spieler dann keinen Chip legen.

Wer sich das **Jahrzehnt der Fotokarte** merken kann, hat es leicht wenn später der passende Würfelwurf folgt.

Der **Gewinner** wird wie bei dem Spiel „Bilder-Orakel“ (Seite 4) ermittelt.





VORBEREITUNGEN

Die Foto- und Chronikkarten „**Konsumträume**“ (Orange) **werden aus-sortiert** und zur Seite gelegt. Die 60 Chronikkarten werden gemischt und mit der Aufschrift „dpa“ nach oben auf einen Stapel gelegt.

Die Fotokarten mit 60 Ereignissen werden diesmal nicht in Reihen, sondern kreuz und quer bunt durcheinander gelegt.

Jeder Spieler nimmt seine Chips **in die Hand**. Bei

- 3 Spielern —————▶ 9 Chips
- 4 Spielern —————▶ 8 Chips
- 5 Spielern —————▶ 7 Chips
- 6 Spielern —————▶ 6 Chips

SPIELABLAUF



Chronikkarten ziehen

Der älteste Spieler beginnt die erste Runde als **Spielleiter**. Er zieht eine Chronikkarte und liest **Ereignis und Jahreszahl** laut vor.

Passende Fotokarte suchen

Alle anderen Spieler suchen nun die passende Fotokarte. Wer das passende Ereignis gefunden hat, legt blitzschnell einen Chip auf die Fotokarte. Danach ist die **Fotokarte** für alle anderen Spieler **gesperrt**.

Die Suchrunde ist beendet, wenn kein Spieler mehr einen Chip setzen will.

Rallyrunde auswerten

Der **Spielleiter** ermittelt, wer richtig gesetzt hat. Dazu dreht er alle Fotokarten um, auf denen in der Runde Chips gesetzt wurden.

Stimmt die Lösung nicht, wird die Fotoseite wieder gezeigt. Der Spielleiter legt den Chip in die Spieleschachtel zurück.

Stimmt die Lösung, bleibt die Rückseite (Textseite) liegen. Der Spieler, der richtig lag, behält seinen Chip auf der Karte. **Er ist in der nächsten Runde der Spielleiter**.



Letzten Chip legen

Die Rallye ist zu Ende, wenn entweder

- der **vorletzte Spieler keine** Chips mehr zum Legen hat

oder

- der **erste Spieler alle seine Chips richtig** gelegt hat.

Spieler, die durch falsches Setzen Chips verloren haben, müssen aussetzen. (wenn ihre Chips aufgebraucht) sind.

Der Spieler, der als Erster **ohne Chips** dasitzt, wird **Spielleiter** bis der nächste Spieler chipslos ist und ihn ablöst.

Gewinner ist, wer am Ende die meisten Chips auf den Fotokarten hat.

BILDREPORTER

VORBEREITUNGEN

Die Fotokarten mit 60 Ereignissen werden wie beim Spiel „Bilder-Rallye,“ kreuz und quer durcheinander gelegt.

Jeder Spieler nimmt wie beim vorigen Spiel seine Chips in die Hand.

Fotokarte aussuchen und dann suchen lassen

Der älteste Spieler beginnt die Runde als **Spielleiter**. Er sucht sich eine Fotokarte aus und **beschreibt**, was er sieht.
Beispiel:
Ich sehe ein „Baby auf einem Tisch!“

Alle anderen Spieler suchen nun die beschriebene Fotokarte. Wer ein passendes Motiv gefunden hat, legt **blitzschnell einen Chip** auf das Bild. Wenn der **Spielleiter bestätigt**, „Stimmt“ ist diese Runde beendet.



Reporterrunde auswerten

Falsch gesetzte Chips befördert der Spielleiter in die **Spieleschachtel**. Der **richtig gesetzte Chip** bleibt auf der **Fotokarte** liegen. **Der Spieler, der richtig lag, ist in der nächsten Runde Spielleiter.**

Letzten Chip legen

Spielende ist, wenn der **erste Spieler keine Chips mehr** hat. Gewinner ist, wer dann die meisten Chips auf den Fotokarten hat.



ist **eines von vielen Kommunikationsspielen** für Jugendliche und Erwachsene aus dem Aktuell-Spiele-Verlag. Falls diesem Spiel kein Farbinfo mehr beiliegt, schreiben Sie uns. Wir senden Ihnen unseren neuesten Verlagsprospekt gerne zu.



aktuell-spiele-verlag

Batterieweg 42f
53424 Remagen
Fon 02642 - 9939008
Fax 02642 - 42277
www.aktuell-spiele-verlag.de
e-mail:
mail@aktuell-spiele-verlag.de