

5-10Jahre

KOFFER PACKEN

...und dabei nichts vergessen



Ravensburger

KOFFER PÄCKEN

... und dabei nichts vergessen

Ravensburger Spiele® Nr. 23 017 4

Ein Konzentrations- und Merkspiel von Asta Berling

Inhalt: 36 Bildkarten

1 Spielanleitung

Grafik: E. Winkelmann

Design: W. Pepperle/Ravensburger

Für 2-6 Gedächtnisprofis von 5-10 Jahren.

Zahnbürste, Teddy, Pullover. . . Jetzt wird eingepackt!
Aber ja nicht vergessen, was schon im Koffer ist! Vielleicht deckst du beim nächsten Mal eine Quatschkarte auf und mußt aufzählen, was du schon alles in deinem Koffer hast.

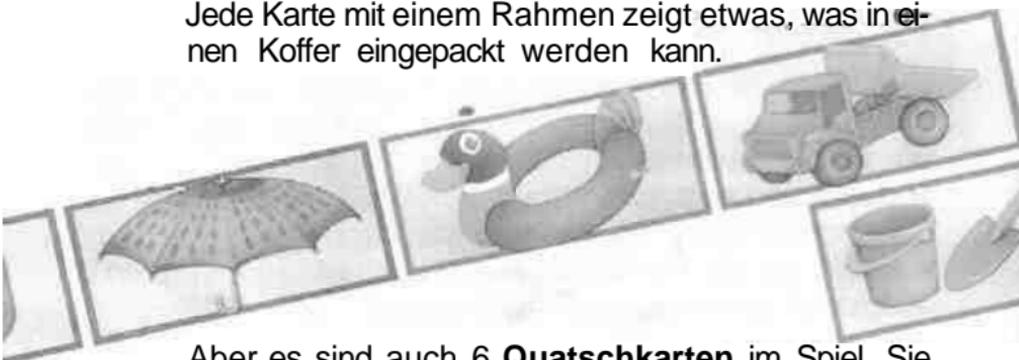
Ziel:

Wer am Ende die meisten Karten besitzt, hat das Spiel gewonnen.

Vorbereitung:

Vor der Spielerunde werden alle Karten offen ausgelegt und alle schauen sie sich gut an.

Jede Karte mit einem Rahmen zeigt etwas, was in einen Koffer eingepackt werden kann.



Aber es sind auch 6 **Quatschkarten** im Spiel. Sie haben keinen Rahmen und zeigen Dinge, die nicht in einen Koffer gehören.

Oder steckst du einen Walfisch in den Koffer?



Habt ihr alle Karten angeschaut, werden sie umgedreht. Jetzt kann's losgehen - die Koffer werden gepackt!

Spielverlauf:

Das jüngste Kind darf anfangen, dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du an der Reihe bist, sagst du: „Ich packe in meinen Koffer...“ und nennst eines der Dinge, die du gerne einpacken möchtest, z.B. die Schwimmringe. Dann wählst du eine Karte und drehst sie so um, daß die anderen sie ebenfalls gut sehen können.

Zeigt die Karte tatsächlich die Schwimmringe, darfst du sie nehmen und verdeckt vor dir ablegen. Jetzt bist du gleich noch einmal an der Reihe. Kannst du die nächste Karte vor dem Aufdecken wieder richtig ansagen, darfst du sie ebenfalls nehmen und verdeckt neben deiner anderen Karte ablegen.

Zeigt die Karte nicht die Schwimmringe, drehst du sie an ihrem Platz wieder um, und das nächste Kind ist an der Reihe.



Achtung:

Die Karte, die unmittelbar vor deinem Spielzug aufgedeckt worden ist, darfst du nicht nennen. Das wäre ja auch zu einfach! Die Quatschkarten dürfen natürlich auch nicht genannt werden.

Was bedeuten die Quatschkarten?

Wenn du eine Quatschkarte aufgedeckt hast, wird's spannend! Du mußt zeigen, wie gut dein Gedächtnis ist und aufzählen, was du bis jetzt in deinen Koffer gepackt hast. Das sind alle die Karten, die schon verdeckt vor dir liegen.

Du sagst: „In meinem Koffer ist..." und nennst **die erste** Karte deiner Reihe. Dann deckst du sie auf.

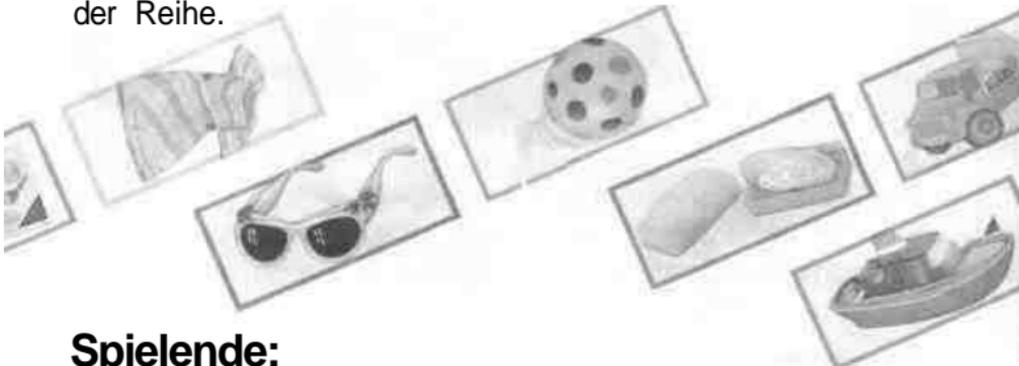
Zeigt sie das, was du genannt hast, darfst du die nächste Karte benennen und anschließend aufdecken.

Hast du auf diese Weise alle deine Karten aufgedeckt, kannst du aufatmen. Die Quatschkarte wird aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt. Danach drehst du alle deine Karten wieder um.

Hast du dich getäuscht und etwas anderes genannt als die aufgedeckte Karte zeigt, mußt du leider eine deiner Karten abgeben. Du legst die Quatschkarte **und** die falsch benannte Karte in die Schachtel. Die bereits aufgedeckten Karten drehst du wieder um.

Hast du noch gar keine Karte vor dir liegen und deckst eine Quatschkarte auf, dann drehst du sie einfach wieder um.

Jetzt wird weiter eingepackt und das nächste Kind ist an der Reihe.



Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn alles eingepackt ist. Dann liegen entweder nur noch Quatschkarten oder keine Karten mehr in der Mitte. Wer jetzt die meisten Karten vor sich liegen hat, ist Sieger.

