

Disney's
DIE GLÖCKNER
VON NOTRE DAME

D
R Das Spiel zum Film
Rate mal!



Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Rate-/Kombinationsspiel

Spielerzahl: 2

Altersempfehlung: 6-88

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Taktik ○○●○○ Glück



Spielziel

Durch geschickte Fragestellungen gilt es, als erster herauszufinden, welche Identität die geheimnisvolle Karte des Mitspielers hat.

Spielmaterial

- 24 Bildkarten (Blankokarten aussortieren)
- 2 Rahmengestelle mit je 24 Klappen
- 2 große Bildertafeln mit je 24 Abbildungen
- 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

- Jeder Spieler nimmt sich ein Rahmengestell und klappt die beiden seitlichen Bügel auf, bis sie einrasten. Das jeweilige Rahmengestell steht nun aufrecht vor dem Spieler.
- Die je 24 Klappen der Rahmengestelle werden aufgeklappt, so daß die Rahmenfenster vollständig sichtbar sind.
- Die beiden Spieler nehmen sich je eine Bildertafel und schieben diese durch den oberen Schlitz in ihr Rahmengestell, so daß die Abbildungen durch die 24 Rahmenfenster zu sehen sind. Die Bildertafel wird vom Rahmengestell durch 8 Halterungen von hinten gehalten.



- Die 24 Bildkarten werden gut gemischt.
(Die Karten ohne Abbildungen zuvor aussortieren, sie werden für das Spiel nicht benötigt.) Jeder Spieler zieht verdeckt eine Karte und schiebt diese offen in sein Kartenfach im Rahmengesamt. Für den Mitspieler gilt es, durch gezielte Fragen diese Karte zu identifizieren. Die Bilder der Karten entsprechen den Abbildungen auf den Bildertafeln.

- Ein Stattpieler wird ausgelost, und das Spiel kann beginnen.

Achtung: Vor Spielbeginn müssen alle Klappen offen sein!

Tip: Vor dem ersten Spiel sollten die Spieler die Bilder genau ansehen und sich über Zweifelsfälle einigen, z. B. ob eine Abbildung als männlich oder weiblich oder sächlich anzusehen ist, damit später im Spiel eindeutige Fragen gestellt werden können.

Spielverlauf

Die Spieler sehen sich die Abbildungen auf ihren Bildertafeln genau an. Es gibt verschiedene Charaktere mit verschiedenen Merkmalen wie z. B. unterschiedliche Haltungen oder „Outfits“. Indem man nach diesen Merkmalen fragt, kann man ausschließen, welche Bilder nicht relevant sind, und so der gesuchten Karte langsam näherkommen.

Der Spieler, der an der Reihe ist, stellt seinem Mitspieler eine Frage zu dessen Bildkarte, die dieser eindeutig mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten können muß.

Je nachdem, wie die Frage beantwortet wurde, schließt der Fragesteller die Klappen der Bilder, die **nicht** die Identitätsmerkmale der geheimen Karte des Mitspielers zeigen. Die Spieler stellen abwechselnd eine Frage.

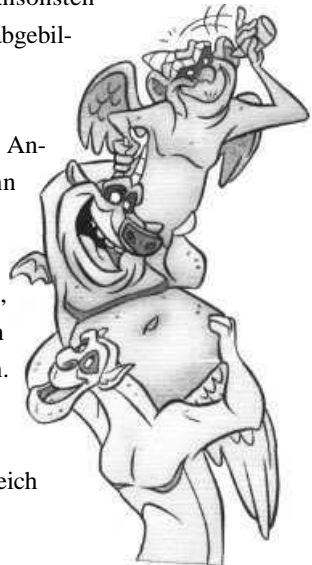


Fragebeispiel: Ist die Abbildung Deiner Bildkarte weiblich?
(Wenn ja: alle Klappen zu den Bildkarten, die keine weibliche Abbildung zeigen, schließen. Wenn nein: alle Klappen zu den Bildkarten, die eine weibliche Abbildung zeigen, schließen.)

Ein Spieler, der an der Reihe ist, kann auch direkt die Bildkarte seines Mitspielers zu erraten versuchen. Hierzu darf er die Zahl, die neben der Abbildung abgedruckt ist, nennen. Im Falle eines „Jas“ hat er das Spiel gewonnen. Im Falle eines „Neins“ kann er immerhin die Klappe dieses Bildes schließen. **Achtung:** Dies ist die einzige Gelegenheit, bei der nach einer aufgedruckten Zahl gefragt werden darf! Ansonsten richten sich die Fragen immer auf die Merkmale der abgebildeten Personen oder Dinge.

Die Identität der Karte des Mitspielers darf nicht im Anschluß an eine eigene Frage gestellt werden, auch wenn nach dieser Frage nur noch die gesuchte Karte übrig bleibt, sondern er muß warten, bis er das nächste Mal an der Reihe ist. Je cleverer die Fragen gestellt werden, desto mehr Identitäten können auf einmal als nicht in Betracht kommend, mit der Klappe zugedeckt werden.

Kann einmal eine Frage nicht eindeutig mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden, so wird einfach sogleich eine neue, korrekte Frage gestellt.



Spielende

Der Spieler, der als erster die Identität der Karte seines Mitspielers nennen kann, ist Gewinner des Spiels. Und, da es sich um ein schnelles, munteres Spiel handelt, kann sofort wie oben beschrieben eine neue Partie begonnen werden.