

5-10 Jahre

RATEGARTEN

Ich sehe was,
was du nicht siehst!



 Ravensburger

RATEGARTEN

Ravensburger Spiele Nr. 006 1 1 3
Begrifferraten für 2 - 6 Kinder von 5-10 Jahren.

Autor; Max Kobbert
Illustration: Katrin Lindley

Inhalt: 1 Spielplan
48 Bildkarten
1 Holzfigur
1 Holzstein
1 Spielanleitung



Ziel des Spiels

Bei diesem Spiel sollt ihr möglichst geschickte Fragen stellen. Wer am Schluß durch richtiges Erraten die meisten Bildkarten gesammelt hat, ist Gewinner.

Vorbereitung

Zunächst legt ihr den Spielplan aus den drei Teilen auf dem Tisch zusammen.

Dann werden die Bildkarten verdeckt gemischt und in zwei Stapeln, ebenfalls verdeckt, rechts und links neben den Plan gelegt, so daß sie jeder Spieler gut erreichen kann. Jetzt stellt ihr die Spielfigur an die Pforte am unteren Rand des Spielplans - und es kann losgehen!

Spielregel

Die Spieler legen vor Spielbeginn fest, wie viele Fragerunden (s. unten) sie spielen wollen. Zu Beginn solltet ihr mit zwölf Fragerunden starten.

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt und der jüngste Spieler beginnt.

Er zieht sich eine Bildkarte von einem der beiden Stapel. Diese betrachtet er so, daß die Mitspieler nicht sehen können, was auf der Karte abgebildet ist. Der Spieler sagt nun zu seinen Mitspielern; „Ich sehe was, was ihr nicht seht!“.

Durch geschicktes Fragen sollen die Mitspieler dann herausfinden, was auf dem Kärtchen abgebildet ist. Eine kleine Hilfestellung hierfür gibt es; Das Motiv auf dem Kärtchen ist auch auf dem Spielplan zu finden. Irgendwo ist es in dem Rategarten zu sehen. Doch was kann es nur sein?

Wie wird gefragt?

Die Spieler fragen der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Es dürfen nur Entscheidungsfragen gestellt werden. Das sind solche, die der Spieler, der befragt wird, mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten kann. ;

Beispiel:

Michaela (M) spielt mit Thomas (T) und Sabine (S).

M: Ich sehe was, was ihr nicht seht!

T: Ist es eine Pflanze?

M: Nein.

S: Ist es ein Spielzeug?

M: Ja.

T: ist das Spielzeug rund?

M: Ja.

usw.

Jeder Spieler darf immer nur eine Frage stellen, wenn er an der Reihe ist.

Ihr dürft nicht nach der Lage des Gegenstandes auf dem Plan fragen, z. B.: „Liegt der Gegenstand unten rechts in der Ecke?“

Wenn ein Spieler meint zu wissen, was auf der Karte abgebildet ist, kann er seine Vermutung auch äußern, statt eine Frage zu stellen. Dies darf ein Spieler aber nur tun, wenn er an der Reihe ist.

Welche Aufgabe hat die Spielfigur?

Bei Spielbeginn steht die Spielfigur an der Pforte. Nach jeder Frage rückt der Spieler, der befragt wird, die Figur auf dem Weg durch den Garten ein Feld vor, egal ob er die Frage mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet. Ist die Figur beim Haus am oberen Ende des Gartens angekommen, dann ist eine Fragerunde beendet.

Die Figur zeigt den Spielern also immer an, wie lange die Fragerunde zum Erraten des Motivs auf dem Kärtchen noch dauert.

Wie lange dauert eine Fragerunde?

Eine Fragerunde dauert max. 15 Fragen (und Antworten) - genauso viele Felder hat der Weg von der Pforte zum Haus.

Eine Fragerunde kann auch beendet sein, bevor die Figur das Haus erreicht hat, nämlich dann, wenn ein Spieler erraten kann, was auf dem Kärtchen abgebildet ist.

Was geschieht mit dem Bildkärtchen?

Die Kärtchen geben immer an, was zu erraten ist.

Wird die Abbildung auf dem Kärtchen von einem Spieler erraten, bevor die Figur das Haus erreicht hat, bekommt er das betreffende Kärtchen und legt es **verdeckt** vor sich hin.

Wird von den Spielern nicht erraten, was auf dem Kärtchen abgebildet ist, bevor die Figur das Haus erreicht hat, dann gilt die Aufgabe als nicht gelöst. In diesem Fall behält der Spieler die Bildkarte, der gerade befragt wurde, und legt sie **verdeckt** vor sich ab.

Wie geht es weiter?

Wenn eine Fragerunde beendet ist, zieht der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) die oberste Bildkarte von einem der beiden Stapel und die nächste Fragerunde beginnt.

Die Spielfigur wird vor Beginn der nächsten Fragerunde wieder an die Pforte gestellt.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn ihr die anfangs vereinbarte Zahl von Fragerunden gespielt habt. Wer am Schluß die meisten Karten hat, ist ein helles Köpfchen und hat gewonnen.

Variante für ganz helle Köpfe

Wenn es euch zu einfach sein sollte, das Motiv auf dem Bildkärtchen mit 15 Fragen zu erraten, dann könnt ihr natürlich den Weg verkürzen. Ihr einigt euch einfach darauf, wie viele Fragen ihr zulassen wollt, und markiert dann das Ende des Weges, indem ihr den Holzstein auf das entsprechende Feld legt.

© 1989, 1996 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 - D-88188 Ravensburg

