

7-99 Jahre

# Super Kreisel

Gedreht-getippt-gewonnen!



Ravensburger

# Super Kreisel

Ravensburger Spiele® Nr. 23 029 7  
Das Super-Kreisel-Reaktionsspiel  
für 2 - 8 Spieler von 7-99 Jahren.



Autor: Heinz Meister

Illustration: Detlev Richter/Walter Pepperle

Inhalt: 1 Kreisel (bestehend aus 3 Teilen)  
24 quadratische Bildkarten (Stanztafel)  
24 runde Chips (Stanztafel)  
8 Farbchips aus Kunststoff  
1 Spielanleitung

## Spielvorbereitung

In diesem Spiel dreht sich alles um den Kreisel! Er besteht aus drei Teilen: Unterteil, Oberteil und Drehstift. Den schmalen Drehstift schiebt ihr durch das Loch im Oberteil des Kreisels.



Den Stift müßt ihr an der Innenseite gut festdrücken, das Oberteil wird auf das Unterteil gesetzt, und schon ist der Kreisel fertig.

Bevor es richtig losgeht, probiert jeder Spieler das Kreiseln einmal aus:

Mit einer schnellen Drehbewegung am Stift wird der Kreisel in Gang gesetzt. Wenn er sich dreht, wird das Oberteil abgehoben. Das Unterteil wirbelt jetzt allein über den Tisch.

Ihr könnt das Oberteil auch gleich bei der Drehbewegung abheben. Am besten ihr probiert aus, wie es besser geht.

Im Spiel ist es sehr wichtig, daß der Kreisel sich von Anfang an schnell bewegt. Wer noch nicht so gut kreiseln kann, legt deshalb noch ein paar Proberunden ein!

Die quadratischen Bildkarten und die runden Chips werden vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst. Die Karten und die Chips zeigen die gleichen Bildmotive. Die quadratischen Karten werden mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch ausgelegt. Die runden Chips legt ihr verdeckt in das Oberteil der Spieleschachtel. Jeder Spieler erhält einen Farbchip.

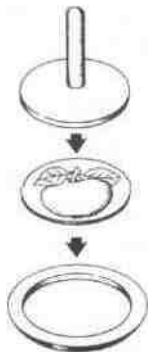


## Ziel des Spiels

Hier sind ein gutes Auge und blitzschnelle Reaktion gefragt! Wer am schnellsten erkennt, welches Bildmotiv sich im drehenden Kreisel verbirgt, setzt seinen Farbchip auf die entsprechende Bildkarte. Hat der Spieler richtig getippt, erhält er den Chip aus dem Kreisel. Wer die meisten Chips gesammelt hat, ist der Gewinner!

## Spielregel

Der Spieler, der am besten kreiseln kann, darf beginnen. Er wählt einen der runden Chips aus, und legt ihn in das Unterteil des Kreisels. Mit dem Oberteil des Kreisels wird das Bild wieder abgedeckt.



## Achtung:

Keiner der Mitspieler darf sehen, welches Bild sich im Kreisel befindet!

Falls ihr zu zweit spielt, bedeutet das, daß ein Spieler das Motiv „blind“ einlegen muß, also mit geschlossenen Augen und ohne zu schummeln, damit beide Spieler raten können!

Jetzt dreht der Spieler den Kreisel. Er hebt das Oberteil ab, und los geht's mit der wilden Raterei: Welches Bild versteckt sich hier?



Der Spieler, der den Chip eingelegt hat, darf in dieser Runde natürlich nicht mitraten.

Wer meint, das Motiv zu erkennen, legt schnell seinen Farbchip auf die passende Bildkarte.

Dazu ein Beispiel:

Wer also denkt, daß es der Apfel ist, der sich im Kreisel dreht, legt seinen Farbchip auf die Bildkarte mit dem Apfel. Auf einer Bildkarte darf immer nur ein Farbchip liegen. Pech, wenn einer schneller getippt hat!

Mit der Zeit wird der Kreisel langsamer und das Bildmotiv ist immer deutlicher zu erkennen.

Doch: Getippt ist getippt! Chips dürfen jetzt nicht mehr versetzt werden! Haben alle Spieler ihren Farbchip gesetzt, könnt ihr den Kreisel auch bremsen. Ist er ausgelaufen, liegt das Bild offen. Der Spieler, dessen Farbchip auf der richtigen Bildkarte liegt, hat diese Runde gewonnen. Er erhält den Chip aus dem Kreisel und legt ihn verdeckt vor sich ab. Hat keiner der Spieler richtig

getippt, legt ihr den Chip wieder in die Schachtel zurück und er kommt in einer der nächsten Runden wieder zum Einsatz. Alle Spieler nehmen ihren Farbchip wieder zu sich.

Neue Runde - neues Glück!

Der nächste Spieler links von dem Spieler, der eben gekreiselt hat, nimmt jetzt den Kreisel, legt einen Chip ein, und die Raterei geht von neuem los! So werden alle 24 Bildkarten durchgespielt.

## **Ende des Spiels**

Sind alle Motive gekreiselt und erraten, wird gezählt. Der Spieler mit den meisten Chips hat gewonnen. Haben zwei oder mehrere Spieler eine gleiche Anzahl von Chips, kommt es zum Stechen! Die anderen Mitspieler suchen ein besonders schwieriges Motiv aus und setzen den Kreisel in Bewegung. Diese Runde entscheidet.

In der Spielregel ist nur von Spielern die Rede. Natürlich sind auch Spielerinnen beim Kreiseln willkommen.

© 1996 Ravensburger Spieleverlag

**Ravensburger Spieleverlag**  
**Postfach 18 60 • D-88188 Ravensburg**

