



1 Standeez®-Steckfigur

Spielregel



12 Charakterkarten



28 Symbolkarten

1. Spielvariante: Reaktionsmeister

Spielvorbereitung

Die Charakterkarten und die Symbolkarten werden gut gemischt und auf zwei getrennte, verdeckte Stapel in die Tischmitte gelegt. Die Standeez®-Steckfigur wird vor dem Spiel zusammengesteckt.

Spielverlauf

Zu Spielbeginn wird eine Charakterkarte für jeden gut sichtbar aufgedeckt und die Standeez®-Steckfigur daneben gestellt. Jeder Spieler hat jetzt die Möglichkeit, sich diese Charakterkarte genau anzuschauen. Der jüngste Spieler beginnt und deckt eine Symbolkarte auf. Jetzt gilt es, mindestens eine Abbildung zu finden, welche auf beiden Karten vorkommt. Gibt es keine Dopplung, wird eine neue Symbolkarte aufgedeckt.

Wem es zuerst gelingt eine Übereinstimmung zu erkennen, schnappt sich so schnell wie möglich die Standeez®-Steckfigur. Der Spieler darf die erkannte Übereinstimmung ansagen und gewinnt alle aufgedeckten Symbolkarten. Diese legt er vor sich ab. Jetzt wird erneut eine Charakterkarte aufgedeckt und die Standeez®-Steckfigur daneben gestellt.

Wenn alle Charakterkarten aufgebraucht sind, werden sie gut gemischt und bilden erneut einen verdeckten Stapel.

Das Spiel endet, wenn alle Symbolkarten aufgebraucht sind. Gewinner ist der Spieler, welcher die meisten Karten erspielen konnte.





2. Spielvariante: Pärchen gewinnt!

Spielvorbereitung

Die Charakterkarten werden gemischt und auf einen verdeckten Stapel in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler bekommt sechs Symbolkarten und nimmt diese so als Kartenstapel auf die Hand, dass keine Karte offen zu sehen ist. Diese Karten sind die Handkarten. Alle übrig gebliebenen Symbolkarten werden beiseitegelegt.

Spielverlauf

Eine Charakterkarte wird für jeden gut sichtbar aufgedeckt. Der erste Spieler sagt ein beliebiges Symbol dieser Karte an (z.B. Benjamin Blümchen oder Karlas Taschenlampe). Alle Spieler decken nun die oberste Karte der Handkarten auf. Jetzt geht es reihum. Wer eine Übereinstimmung zum genannten Symbol hat, darf die Karte vor sich ablegen. Gibt es keine Dopplung, wird diese Karte wieder verdeckt unter den Kartenstapel auf der Hand gelegt. War jeder Spieler einmal an der Reihe, wird erneut eine Charakterkarte aufgedeckt und ein zu findendes Symbol genannt. Gewinner ist der Spieler, welcher zuerst alle seine Handkarten ablegen konnte.

3. Ausmal-Memo

Spielvorbereitung

Alle weißen Memo-Karten werden vorab bunt ausgemalt. Die farbigen Karten können als Vorlage genutzt werden, denn es bildet jeweils eine selbst ausgemalte Karte und eine bereits farbige Karte ein Pärchen. Alle Memo-Karten werden gut gemischt und mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch ausgelegt.

Spielverlauf

Es wird ein Startspieler bestimmt, der das Spiel beginnt. Der erste Spieler darf zwei der verdeckt liegenden Karten aufdecken. Bilden beide Karten ein Paar, nimmt er sie an sich und legt sie vor sich ab. Der Spieler darf nun weitere zwei Karten aufdecken. Passen die Karten nicht zusammen, müssen sie wieder umgedreht werden, wobei man sich jedoch ihre Lage merken sollte. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Gespielt wird bis alle Kartenpaare entdeckt wurden. Wer die meisten Pärchen besitzt, hat gewonnen.