

Ich sehe was ...

Ein farbenfrohes Schau-genau-Spiel für 2 - 5 Kinder von 3 - 8 Jahren.

Autoren: Inka & Markus Brand
Illustration: Fabian & Christian Jeremies
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielinhalt

- 5 Rasteine aus Holz
- 36 Karten mit 6 Gegenständen in je 6 Farben
- 6 Farbkarten
- 6 Motivkarten
- 12 Bärenkarten
- 2 Würfel
- 1 Aufkleberbogen
- 1 Spielanleitung

Spielidee

Der kleine Rätselbär hat etwas entdeckt, aber was mag es nur sein? Es ist nicht blau und es ist auch kein Auto. Vielleicht ist es ja die rote Gießkanne? Mit etwas Würfeliglück stellt ihr die richtigen Fragen und tastet euch an die Auflösung des Rätsels heran, indem ihr immer mehr Möglichkeiten ausschließt. Der beste Rätselrater erhält zur Belohnung eine Bärenkarte. Ziel des Spiels ist es, zuerst drei Bärenkarten zu sammeln.

Vor dem ersten Spiel

klebt den weißen Würfel mit den sechs Farbklebsen und den blauen Würfel mit den sechs Motivaufklebern.



Spielvorbereitung

Jedes Kind sucht sich einen Rastein aus. Mischt die Karten mit den 36 Gegenständen und legt sie offen in einem Raster von sechs mal sechs Karten aus. Bildet je einen verdeckten Stapel aus den Farb- und den Motivkarten und hält sie für das Spiel bereit. Das sind die beiden Rätselstapel. Stapelt auch die Bärenkarten. Das sind die Belohnungskarten. Halte die Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der größte Bärenfan beginnt. Du bist der Rätselbär für diese Runde und gibst den anderen Kindern dein Rätsel auf. Nimm die beiden Rätselstapel zu dir und suche dir geheim eine Farbe und ein Motiv aus. Lege diese beiden Karten verdeckt vor dich und die beiden Kartenstapel ebenfalls verdeckt zurück an ihren Platz.

Beispiel: Du hast die Farbe Grün und das Motiv Tasse ausgewählt. Also wird die grüne Tasse gesucht.



Die Kinder müssen nun durch Fragen Schritt für Schritt die Lösung herausfinden.

Das geht so: Beginnend mit dem Kind neben dir setzen alle Kinder zunächst reihum ihren Rastein auf eine beliebige Gegenstandskarte. Auf einer Karte darf immer nur ein Rastein liegen. Rätselbär aufgepasst! Legt ein Kind dabei seinen Rastein auf die gesuchte Karte (**grüne Tasse**), lässt du dir nichts anmerken. Denn die spannende Fragerunde kommt erst noch.

Eye Spy ...

A colorful, look closely game for 2-5 children aged 3-8.

Authors: Inka & Markus Brand
Illustrations: Fabian & Christian Jeremies
Length of the game: approx. 10 minutes

Contents

- 5 wooden guessing counters
- 36 cards showing 6 objects in 6 colors
- 5 color cards
- 6 picture cards
- 12 bear cards
- 2 dice
- 1 sheet of stickers
- set of game instructions

Game Idea

Little Guessing Bear has discovered something. What might it be? It is not blue and it's not a car. Maybe it's the red watering can? With the help of some luck with the dice you can ask the right questions and step by step get closer to solving the riddle by eliminating other possible options. The best guessing bear receives a bear card as a reward. Aim of the game is to be the first to collect three bear cards.

Before the first game

Stick the six color splashes on the white die and the six pictures on the blue die.



Preparation

Each player chooses a guessing counter. Shuffle the cards showing the 36 objects and place them face up in a grid of six by six cards. Place the color cards and the motif cards ready in two separate piles. These are the guessing piles. Also pile up the bear cards. These are the reward cards. Get the dice ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. The biggest fan of bears starts. You are the guessing bear for this round and set a riddle to the other players. Take both guessing piles and secretly choose a color and a picture card. Place the two cards face down in front of you and return the two guessing piles face down where they were.

Example: You have chosen the color Green and the picture Cup. So it's the green cup that is being looked for.



The other players now have to find the solution step by step by asking you questions.

This is how it's done: starting with the child next to you, all the children place, one by one, a guessing counter on any card of the grid. There can only be one counter on any card. Guessing bear watch out! If a player puts his counter on the card being searched for (**green cup**) don't react, as the exciting question round is still to take place.

L'ours aux devinettes

Un jeu d'observation tout en couleurs pour 2 à 5 enfants de 3 à 8 ans.

Auteurs : Inka & Markus Brand
Illustration : Fabian & Christian Jeremies
Durée de la partie : env. 10 minutes

Contenu du jeu

- 5 pions-devinettes en bois
- 36 cartes représentant 6 objets dans chacun 6 couleurs différentes
- 6 cartes de couleurs
- 6 cartes de motifs
- 12 cartes d'ours
- 2 dés
- 1 feuille d'autocollants
- 1 règle du jeu

Idée

Le petit ours aime bien jouer aux devinettes et il a découvert quelque chose : qu'est-ce que c'est ? Ce n'est pas bleu et ce n'est pas non plus une voiture. C'est peut-être l'arrosoir rouge ? En ayant un peu de chance aux dés, vous poserez les bonnes questions qui vous amèneront peu à peu à trouver la réponse à la devinette en éliminant de plus en plus de possibilités. Le meilleur aux devinettes est récompensé par une carte d'ours. Le but du jeu est de récupérer en premier trois cartes d'ours.

Avant de jouer pour la première fois

Sur le dé blanc, collez les six taches de couleur et sur le dé bleu, collez les six autocollants avec les motifs.



Préparatifs

Chaque joueur prend un pion-devinette. Mélangez les cartes représentant les 36 objets et posez-les faces visibles en six rangées de six. Épilez, faces cachées, les cartes des couleurs et celles des motifs en deux piles et préparez-les. Ce sont les deux piles de devinettes. Épilez aussi les cartes d'ours. Ce sont les cartes de récompense. Préparez les dés.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui préfère le plus les ours commence. Tu es l'ours aux devinettes pendant ce tour et indiques la devinette aux autres joueurs. Prends les deux piles de cartes de devinettes près de toi et cherche discrètement une couleur et un motif sans les nommer. Pose ces deux cartes, faces cachées, devant toi et remets les deux piles à leur place.

Exemple : Tu as choisi la couleur verte et la tasse comme motif. Il faut donc chercher la tasse verte.



Les joueurs doivent trouver la solution pas à pas en t'interrogeant.

Comment jouer : en commençant par le joueur assis à ta gauche, tous les joueurs posent chacun à leur tour leur pion-devinette sur n'importe quelle carte d'objet. Il ne devra y avoir qu'un seul pion par carte. Petit ours aux devinettes, c'est à toi d'entrer en action ! Si un joueur pose son pion sur la carte recherchée (**tasse verte**), tu ne le fais pas remarquer, car c'est maintenant que la partie va être intéressante.



Sobald jeder seinen Ratestein gesetzt hat, würfelt das erste Kind mit beiden Würfeln. Es entscheidet sich für einen Würfel und fragt dich entsprechend, ob dein Gegenstand die gewürfelte Farbe oder das gewürfelte Motiv hat. Du musst wahrheitsgemäß antworten. Danach dreht ihr alle Gegenstandskarten, die nicht in Frage kommen, um.

Beispiel 1: Tim hat die Farbe Gelb und das Motiv Gießkanne gewürfelt. Er fragt dich: „**Ist es eine Gießkanne?**“

Deine Antwort lautet: „**Nein, es ist etwas anderes.**“
Dreht alle 6 Gießkannen um!

Wichtig: Werden dabei Karten umgedreht, auf denen ein Ratestein liegt, darf das betreffende Kind ihn auf einen neuen Gegenstand legen. Das Neusetzen der Rasteine erfolgt im Uhrzeigersinn beginnend bei dem Kind nach dem Rätselbar.

Beispiel 2: Anna hat die Farbe Grün und das Motiv Gießkanne gewürfelt. Sie fragt: „**Hat der Gegenstand die Farbe Grün?**“

Du antwortest: „**Ja, er ist grün.**“
Gut gemacht! Ihr seid der Lösung ein gutes Stück näher gekommen. Dreht jetzt alle Gegenstände um, die **nicht** grün sind.

Danach ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe und fragt wieder den Rätselbar nach Farbe oder Motiv.

Wichtig: Wer eine Kombination aus Farbe und Motiv würfelt, von der alle Karten bereits verdeckt liegen, kann nichts fragen und gibt die Würfel weiter.

Die Runde setzt sich so lange fort, bis maximal nur noch so viele Karten aufgedeckt liegen, wie ihr insgesamt Spieler seid. Kann ein Kind seinen Ratestein nicht mehr auf eine leere Karte setzen, nimmt es ihn zu sich.

Der Rätselbar gibt sein Geheimnis preis!

Decke jetzt deine beiden Rätselkarten auf. Das Rätsel ist gelöst! Das Kind, dessen Ratestein auf dem richtigen Gegenstand (grüne Tasse) liegt, bekommt eine Bärenkarte zur Belohnung. Hat kein Kind richtig gesetzt, bekommt der Rätselbar eine Bärenkarte.



Neue Runde

Sammelt alle Gegenstandskarten ein, mischt sie und legt sie wieder offen in einem Raster von sechs mal sechs Karten aus. Der Rätselbar legt die beiden Rätselkarten auf ihre Stapel zurück, mischt die Stapel und gibt sie an das nächste Kind weiter. Es ist der neue Rätselbar und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind drei Bärenkarten gesammelt hat und damit als bester Rätselrater das Spiel gewinnt.



As soon as each player has placed his guessing stone the first player rolls both dice. He chooses one of the dice and asks you correspondingly if your object has the color or picture that has been rolled. You have to answer correctly. Then you can turn over all the cards that don't qualify.

Example 1: Tim has rolled the color Yellow and the motif watering can. He asks: "**Is it a watering can?**"

Your answer is: "**No, it's something else.**"
So you turn over the six watering cans.

Important: If it implies turning over cards with guessing counters on them, the players in question may take their counter off and place them on another card. The replacing of these guessing counters is always done in a clockwise direction, beginning with the player next to the guessing bear.

Example 2: Anne has rolled the color Green and the motif Watering Can. She asks: "**Is your object green?**"

You answer: "**Yes, it is green.**"
Well done! You have got that bit closer to the solution. Turn over all the objects that are **not** green.

Then it's the turn of the next child to roll the dice and ask the guessing bears for the color or the picture.

Important: Whoever rolls the combination of a color and motif for which all the cards have already been turned face down, can't ask a question and passes on the dice.

The game proceeds until there are as many cards left face up as the total number of players. If a player can't place his counter anymore on an empty card he has to keep the guessing counter in front of him.

The Guessing Bear discloses his Secret!

Turn over the two guessing cards in front of you. The riddle is solved! The player whose guessing counter is placed on the correct object (green cup) gets a bear card as a reward. If no player has placed his counter on the correct card the Guessing Bear gets a bear card.



New Round

Gather up all the cards in the grid, shuffle them and arrange them once again into a grid of six by six cards. The Guessing Bear places the two guessing cards back in their piles. He shuffles the piles and passes them on to the next player who is the new Guessing Bear and a new round starts.

End of the Game

The game ends as soon as a player has collected three bear cards and can now be called the best riddle solver.



Une fois que tous les joueurs ont posé leur pion, le premier joueur lance les deux dés. Il choisit un des deux dés et te demande si l'objet recherché est de la couleur ou du motif du dé. Tu dois donner la bonne réponse sans tricher. Ensuite, vous retournez toutes les cartes qui représentent un objet non valable.

Exemple 1 : Tim a obtenu sur les dés la couleur jaune et le motif arrosoir. Il te demande : « **Est-ce un arrosoir ?** »

Tu réponds : « **Non, c'est autre chose** ».
Vous retournez les 6 arrosoirs !

Important : Si des cartes, sur lesquelles il y a un pion, doivent être retournées le joueur correspondant a le droit de poser son pion sur une autre carte. Pour poser son pion à un autre endroit, on commence par le joueur assis à gauche de l'ours aux devinettes et continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple 2 : Anna a obtenu sur les dés la couleur verte et le motif arrosoir. Elle demande : « **L'objet est-il vert ?** »

Tu réponds : « **Oui, il est vert** ».
Bien joué ! Vous avez donc fait un pas en avant pour trouver la solution. Retournez tous les objets qui **ne** sont pas verts.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les dés et d'interroger l'ours aux devinettes en lui demandant la couleur ou le motif.

Important : Si un joueur obtient une couleur et un motif dont les cartes correspondantes ne sont plus représentées, il ne peut pas poser de questions et passe les dés au joueur suivant.

Le tour continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un nombre de cartes d'objets restantes correspondant au nombre total de joueurs. Si un joueur ne peut plus poser son pion sur une carte, il le retire du jeu.

L'ours aux devinettes dévoile son secret !

Retourne maintenant tes deux cartes de devinette : le secret est dévoilé ! Le joueur dont le pion se trouve sur le bon objet (tasse verte) prend une carte d'ours en récompense. Si aucun joueur n'a posé son pion sur la bonne carte, l'ours aux devinettes récupère une carte d'ours.



Nouveau tour

Ramassez toutes les cartes d'objets, mélangez-les et posez-les de nouveau sur six rangées de six. L'ours aux devinettes remet les deux cartes de devinettes sur la pile respective, mélange chaque pile et les passe au joueur suivant. C'est lui maintenant l'ours aux devinettes et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré trois cartes d'ours. Il gagne la partie et est le plus fort aux devinettes.