

Bunte Blätter



SPIELIDEE

Der Herbst ist da, und der Wind weht die „bunten Blätter“ von den Bäumen.

Jede Runde wird eine Karte aufgedeckt, die eine Anordnung von Blättern zeigt. Jeder Spieler versucht nun so schnell wie möglich mit seinen 5 Puzzlekarten die Situation nachzustellen. Doch nur wer den Überblick behält und die richtige Karte oben auflegt wird gewinnen.

SPIELMATERIAL

36 Karten, davon:

20 Puzzlekarten (4 Sets mit je 5 unterschiedlichen Karten), 16 Aufgabenkarten

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich die **5 Puzzlekarten eines Sets**. Diese zeigen auf ihren Vorder- und Rückseiten unterschiedliche Anordnungen von 4 Blättern. Die Sets sind an den **Trennlinien** zwischen den Blättern zu unterscheiden (Stein, Stock, Moos, Tannenzweig).



Die vier Sets

Mischt die **16 Aufgabenkarten** und legt sie als Stapel am Rand des Tisches bereit. Auf den Vorder- und Rückseiten der Aufgabenkarten sind jeweils 16 Blätter abgebildet.



Aufgabenkarte

SPIELABLAUF

Ein Spieler nimmt die **oberste Karte** des Aufgabenstapels, **dreht sie um** und legt sie für alle **gut sichtbar in die Tischmitte**. Ihr seht jetzt die Aufgabe, die in dieser Runde nachgebildet werden muss.

Alle Spieler versuchen nun **gleichzeitig** mit ihren Puzzlekarten, diese Aufgabe zu erfüllen.

Eine Aufgabenkarte kann nur durch die **Benutzung aller 5 Puzzlekarten** erfüllt werden.

4 Karten bilden dabei die **untere Ebene** und die 5. Karte wird oben auf die Karten der unteren Ebene gelegt.

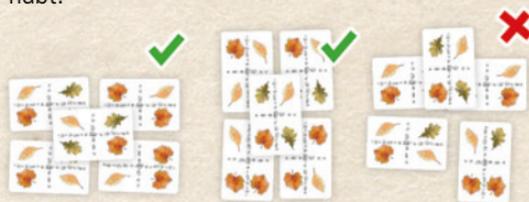


Um die Aufgabe zu erfüllen, müsst ihr für jede Puzzlekarte die **passende Seite** (Vorder- oder Rückseite) finden und die Karte zudem **richtig drehen**.

Hinweis: Die Drehung der einzelnen Blätter auf der Aufgabenkarte hat für die Lösung keine Bedeutung. Es zählt lediglich die Position jedes Blattes im Raster.

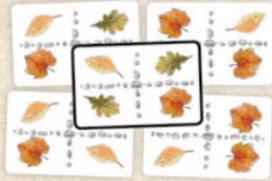


Am Ende müssen eure **5 Puzzlekarten gleich ausgerichtet** sein, entweder hochkant oder quer. Am besten wählt ihr die Ausrichtung eurer Karten nach dem Blick, den ihr auf die Aufgabenkarte habt.



Das Beispiel auf der Rückseite zeigt die Möglichkeiten, wie die 5. Karte gelegt werden kann.

Beispiel: Legemöglichkeiten für die 5. Karte



mittig



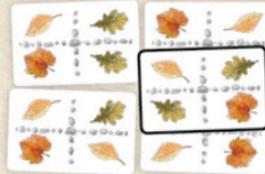
oben



unten



links



rechts

Wenn ein Spieler glaubt, die **Aufgabe gelöst** zu haben, schlägt er mit der **Hand auf die Aufgabenkarte** und sagt ‚**Stop!**‘.

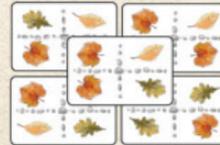
Die **Mitspieler unterbrechen das Puzzeln und prüfen** jetzt, ob der Spieler die Aufgabe richtig gelöst hat.

- Wurde die Aufgabe **richtig gelöst**, nimmt der Spieler die **Aufgabenkarte zu sich**.
- Ist die **Lösung falsch**, **scheidet** der Spieler **aus der aktuellen Runde aus**. Die übrigen Spieler versuchen nun weiter die Aufgabe zu lösen. **Ist nur noch ein Spieler übrig, gewinnt dieser automatisch die Runde**, selbst wenn er keine Lösung für die Aufgabe findet!

Beispiel: Lösungsversuche



Aufgabe



richtig



falsch

Der Spieler, der die Aufgabenkarte erhalten hat, deckt nun die **nächste Aufgabenkarte** vom Stapel auf. Damit beginnt eine **neue Spielrunde**. **Alle Spieler** dürfen wieder mitmachen.

SPIELLENDE UND SIEGER

Das Spiel endet, sobald ein Spieler **3 Aufgabenkarten gewinnen** konnte. Im Spiel zu zweit oder zu dritt könnt ihr auch um mehr Aufgabenkarten spielen.

LÖSUNGEN

Ihr kommt einfach nicht auf die Lösung zu einer Aufgabenkarte?
Dann könnt ihr sie unter www.nsv.de/spielregeln abrufen.

Einen herzlichen Dank an alle, die **Bunte Blätter** testgespielt haben!

Autoren: Jens Merkl, Jean-Claude Pellin
Redaktion: Steffen Benndorf
Grafik: Christian Opperer



Made in Germany © 2021
Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH
Forsthausstraße 3-5
D-90768 Fürth-Dambach