

BELRATTI

SPIELANLEITUNG (Video-Spielanleitung unter: www.mogel-verlag.de)

Spieler: 3 - 7 Alter: ab 9 Jahren Dauer: 20 - 45 Minuten
Inhalt: 168 Gemäldekarten, 4 Hilfskarten, 8 Charakterkarten

SPIELIDEE

Der Kunstfälscher Belratti setzt seit Jahrzehnten sein außergewöhnliches Talent ein, um Bilder im Stil Anderer zu malen. Er führt die Kunstwelt hinter Licht und übernimmt die künstlerische Handschrift eines jeden Malers. Und wieder sieht Belratti die Möglichkeit, seine Fälschungen in ein Museum einzuschleusen. Denn der Museumsleiter Katz möchte sein Museum um zwei Räume erweitern. Dazu macht er sich auf die Suche nach Bildern. Der Maler Eule will dafür passende Bilder malen. Aber aufgepasst! Belratti wird versuchen, seine meisterlichen Fälschungen auch diesmal unterzububeln. Ob es ihm gelingt, Katz und Eule zu überlisten, liegt ganz bei euch!

ZIEL DES SPIELS

Gemeinsam versucht ihr, die Fälschungen des Kunstfälschers Belratti aufzudecken, damit diese nicht in das Museum von Katz gelangen. Ihr spielt also im Team gegen Belratti. Dabei übernimmt ein Teil von euch die Rolle des Malers Eule. Ihr versucht dann den Museumsleiter Katz dazu zu bewegen, eure Bilder in sein Museum aufzunehmen. Gleichzeitig spielt der andere Teil von euch den Museumsleiter Katz. Ihr wiederum entscheidet dann, welche Bilder in das Museum aufgenommen werden – stets mit dem Ziel, Belrattis Fälschungen zu identifizieren, sodass sie nicht in das Museum gelangen.

SPIELVORBEREITUNG

Die vier Hilfskarten werden in der Tischmitte ausgelegt. Darüber legt ihr die Belrattikarte. Danach werden die Bilderkarten gut gemischt und als Handkarten verdeckt an die Spieler ausgeteilt. Je nach Spieleranzahl variiert dabei die Anzahl der Handkarten:

3 Spieler: 18 Handkarten
4-5 Spieler: 9 Handkarten
6-7 Spieler: 6 Handkarten

Jeder Spieler darf sich jederzeit nur seine eigenen Handkarten anschauen. Die restlichen Bilderkarten werden verdeckt als Nachziehstapel zur Seite gelegt.

Jetzt werden die Charakterkarten verteilt. Dazu verteilt ihr die Katz-Karten des Museumsleiters und die Eule-Karten des Malers je nach Spielerzahl wie folgt:

3 Spieler: 2 Museumsleiter + 1 Maler
4 Spieler: 2 Museumsleiter + 2 Maler
5 Spieler: 3 Museumsleiter + 2 Maler
6 Spieler: 3 Museumsleiter + 3 Maler
7 Spieler: 4 Museumsleiter + 3 Maler

Reihum werden zuerst die Charakterkarten der Museumsleiter und dann die der Maler an die Spieler ausgeteilt. Mehrere Spieler spielen also zusammen den Museumsleiter Katz oder den Maler Eule.

Nach jeder Spielrunde wandern alle Charakterkarten im Uhrzeigersinn um einen Platz weiter. So wird im Verlauf des Spiels jeder Spieler jede Rolle mehrmals einnehmen

SPIELABLAUF

Die Museumsleiter beginnen das Spiel, indem sie zwei Bilderkarten verdeckt vom Nachziehstapel ziehen und als Themenkarten offen auslegen. Diese Themenkarten werden in der Mitte des Spielfeldes unterhalb der Hilfskarten platziert. Jetzt stellen die zwei Themenkarten jeweils voneinander unabhängige Themen dar, zu denen die Museumsleiter im Verlauf des Spiels Bilder von den Malern anfordern (siehe Beispiel: Thema 1 = Feder und Thema 2 = Fußball). Die Maler wiederum wählen dann Bilderkarten entsprechend der zwei Themen aus. Danach versuchen die Museumsleiter die Bilderkarten der Maler zu identifizieren, während Belratti seine Fälschungen einschmuggelt.

Nachdem nun also die zwei Themenkarten offen ausliegen, beginnt das Spiel mit Phase 1.

Phase 1 – Museumsleiter fordern Bilder

Die Museumsleiter legen fest, wie viele Bilderkarten die Maler insgesamt zu beiden Themen verdeckt legen sollen. Dabei darf nur eine Anzahl von 2-7 Bilderkarten gefordert werden. Wichtig: Es darf nicht über die zwei Themenkarten diskutiert werden, sondern nur über die Anzahl der geforderten Bilderkarten.

Phase 2 – Maler wählen Bilder aus

Die Maler dürfen beim Auswählen ihrer Bilderkarten immer nur ihre eigenen Handkarten sehen. Am Ende der Auswahl müssen alle Maler gemeinsam genau so viele Bilderkarten spielen, wie von den Museumsleitern gefordert. Dazu einigen sich die Maler darauf, welcher Spieler wie viele Bilderkarten legt. Die Maler dürfen sich dabei nicht über die Bilder selbst unterhalten, sondern nur darüber, ob eine Bilderkarte gut, mittelmäßig oder schlecht zu den zwei Themenkarten passt. Bei der Auswahl muss jeder Maler für sich entscheiden, welche Bilderkarte er welchem Thema fest zuordnet. Es ist hilfreich Assoziationen und Gemeinsamkeiten zwischen den eigenen Bilderkarten und einer Themenkarte herzustellen. Falls ein Maler keine geeigneten Bilderkarten findet, besteht die Möglichkeit, dass er keine Bilderkarten ausspielt, solange die geforderte Anzahl durch andere Maler gewährleistet wird.

Haben sich die Maler nun geeinigt, werden die geforderten Bilderkarten verdeckt abgelegt. Zusätzlich werden vier zufällige, verdeckte Bilderkarten vom Nachziehstapel darunter gemischt. Dies sind die vier Fälschungen, die Belratti in das Museum einschmuggeln will. Für den weiteren Verlauf ist es wichtig, dass sich die Maler ihre gelegten Bilderkarten und die Zuordnung zum entsprechenden Thema merken.



Phase 3 – Museumsleiter bestücken das Museum

Jetzt werden die zuvor gemischten Bilderkarten (Auswahl der Maler u. Fälschungen) aufgedeckt. In dieser Phase versuchen die Museumsleiter, die Bilderkarten jeweils den zwei Themenkarten richtig zu zuordnen. Gemeinsam wollen die Museumsleiter herausfinden, welche Bilderkarten von den Malern stammen und welcher Themenkarte sie jeweils zugeordnet wurden. Gleichzeitig versuchen sie, die Fälschungen von Belratti zu identifizieren, um zu verhindern, dass er diese in das Museum schmuggelt. Die Museumsleiter dürfen offen diskutieren. Hinweise durch die Maler sind nicht erlaubt. Schließlich ordnen die Museumsleiter die Bilderkarten, die sie für die Bilder der Maler halten, explizit einer Themenkarte zu und sortieren vier vermeintliche Fälschungen aus.

Tipp: Es ist hilfreich als Museumsleiter über mögliche Assoziationen der Maler zu diskutieren.

Phase 4 – Maler werten aus

Die Maler überprüfen jetzt die soeben zugeordneten Bilderkarten der Museumsleiter. Reihum zeigt jeder Maler, welche Bilderkarten von ihm gespielt wurden. Für jede Bilderkarte, die der passenden Themenkarte zugeteilt wurde, erhält das gesamte Team einen Punkt. Diese Bilderkarten werden links neben die Belrattikarte auf den Teampunktestapel gelegt. Für jede Bilderkarte, die der falschen Themenkarte zugeteilt wurde, erhält das gesamte Team keinen Punkt. Diese Bilderkarten werden auf den Abwurfstapel gelegt. Für jede Fälschung, die einer Themenkarte zugeordnet wurde, erhält Belratti einen Punkt. Die Fälschungen werden rechts neben der Belrattikarte auf Belrattis Punktestapel gelegt. Alle übrigen offenen Karten (nicht zugeordnete Bilderkarten und Themenkarten) werden auf den Abwurfstapel gelegt. Die Karten des Abwurfstapels sind aus dem Spiel.

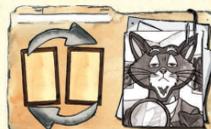
VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE

Die Maler stocken ihre Handkarten mit Bilderkarten vom Nachziehstapel wieder auf (entsprechend der Spieleranzahl). Die Charakterkarten werden im Uhrzeigersinn weitergeben. Vom Nachziehstapel werden zwei neue Themenkarten offen ausgelegt. Die nächste Runde beginnt mit Phase 1.

DIE HILFSKARTEN

In jeder Spielrunde können die Museumsleiter und Maler Hilfskarten auswählen und die entsprechende Aktion durchführen. Danach wird die gewählte Hilfskarte umgedreht. Sie kann vorerst nicht noch einmal gespielt werden. Es können beliebig viele Hilfskarten pro Runde gespielt werden. Sie haben unterschiedliche Funktionen. Da die Hilfskarten entweder von Museumsleitern oder Malern gespielt werden können, unterscheidet sich der Zeitpunkt des Ausspielens:

Hilfskarten für den Museumsleiter Katz



Themenkarten tauschen

Die offen ausgelegten Themenkarten werden noch vor der Phase 1 durch neue Bilderkarten des Nachziehstapels ersetzt. Es kann auch nur eine einzelne Themenkarte getauscht werden. Die alten Themenkarten werden auf dem Abwurfstapel gelegt.



Bilderkarte abfragen

In Phase 3 können die Museumsleiter eine beliebige Bilderkarte auswählen und die Maler fragen, ob es sich um eine Bilderkarte der Maler handelt. Die Maler beantworten diese Frage reihum mit ja oder nein.

Hilfskarten für den Maler Eule

Geforderte Anzahl der Bilderkarten verändern

Die Maler können zu Beginn der Phase 2 die geforderte Anzahl der Bilderkarten durch die Museumsleiter um 1 erhöhen oder um 1 senken. Die Maler müssen also die neue Anzahl an Bilderkarten spielen.



Handkarten tauschen

In Phase 2 tauscht ein Maler 6 Bilderkarten seiner Hand gegen 6 Bilderkarten vom Nachziehstapel. Die alten Bilderkarten werden auf den Abwurfstapel gelegt.



Zurückholen von Hilfskarten

Bereits gespielte Hilfskarten können am Ende einer Runde zurückgeholt werden, wenn es dem Team gelungen ist, eine perfekte Runde zu spielen. In einer perfekten Runde wurde jede Bilderkarte der Maler der richtigen Themenkarte zugeordnet, sodass das Team die volle Punktzahl erhält.

Jede Hilfskarte zeigt auf der Rückseite eine andere Zahl (von 3-6). Wurde nun eine perfekte Runde gespielt, kann eine Hilfskarte zurückgeholt werden. Doch nur dann, wenn die Zahl der Rückseite identisch mit der Anzahl der geforderten Bilderkarten ist. Dann wird die Hilfskarte wieder umgedreht. Sie kann in den weiteren Runden erneut benutzt werden. Eine Hilfskarte kann beliebig oft zurückgeholt werden.

SPIELENDE

Sobald am Ende einer Rundenauswertung 6 oder mehr Karten auf dem Belratti-Stapel liegen, ist das Spiel vorbei. Jetzt wird das Spiel ausgewertet. Um euren Punktestand zu ermitteln, zählt ihr die Bilderkarten auf dem Teamstapel. Habt ihr 15 Punkte oder mehr erreicht, gewinnt ihr das Spiel und Belratti ist geschlagen! Doch wie erfolgreich eure Zusammenarbeit zwischen Katz und Eule wirklich war, verraten euch die Besucher und Besucherinnen des Museums:

Über 30	„Ein Bild für die Götter!“	15-19	„Das passt ins Bild!“
25-29	„Nach allen Regeln der Kunst!“	10-14	„Ist das Kunst oder kann das weg?“
20-24	„Kunst kommt von Können!“	0-9	„Brotlose Kunst!“

Mogel-Verlag sind: Jürgen Loth, Michael Loth, Petra Loth, Gerrit Loth, Jörne Koldehoff und Dominik Stauber.



www.mogel-verlag.de

Wir bedanken uns von ganzem Herzen bei: Fabian Büter, Stefan Koch, Philipp & Janine, Cathy, Frauke, Gwen, Meike, Anna, Rike, Zielsdorf, Mareike & Stefan mit Lasse, Max & Marcel, Nokke, Antje, Katha, Fidelis, Vroni, Bambi & Johanna, Adrian & Vanessa, Lena & Jana und Familie Badde.

WEITERE KOOPERATIVE KARTENSPIELE DES MOGEL VERLAGS:

TIERISCH BEDROHT
Kooperatives Strategiespiel



WILLI WÖRTERWURM
Kooperatives Wortspiel

