

5-99 Jahre

# KARTEN klatschen

Wer schnell reagiert, kassiert!



Ravensburger

# KARTEN klatschen

Ravensburger Spiele® Nr. 23 510 0

Illustration: Grafik & Design Bauer

Illustration der Spielregel: Angelika Döringer

Autorin: Ingrid Balles

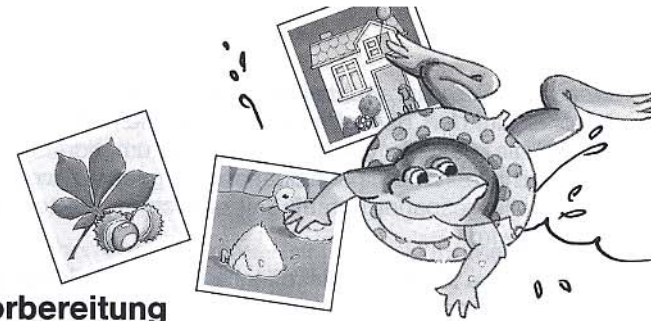
Inhalt: 54 Bildkarten (27 Kartenpaare)  
1 Spielanleitung

Ein Reaktionsspiel für 2 - 5 blitzschnelle Spieler  
von 5 - 99 Jahren.

Viele verschiedene Kartenpaare liegen verdeckt kreuz und quer auf dem Tisch. Beim Aufdecken der Karten sind gute Augen und fixe Hände gefragt. Wer hier den Überblick behält und schnell reagiert, kassiert die Kartenpaare!

## Ziel des Spiels

Durch schnelles Reagieren versucht jeder, möglichst viele Kartenpaare zu erwischen.



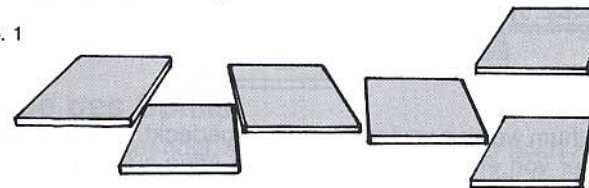
## Vorbereitung

Bevor ihr zur ersten Spielrunde startet, schaut ihr euch die 54 Karten genau an. Dabei werdet ihr schnell feststellen, daß es jeweils zwei sehr ähnliche Karten gibt, die zusammengehören und ein Paar bilden. Doch dabei heißt es aufgepaßt: denn schließlich gibt es viele Karten, die sich auf den ersten Blick zum Verwechseln ähnlich sind.

In der Spielanleitung findet ihr dazu eine Übersicht mit allen zusammengehörenden Bildpaaren.

Anschließend werden die Karten gut gemischt und **verdeckt** auf dem Tisch ausgelegt. Wichtig ist, daß die Karten nicht übereinander liegen.

Abb. 1



## Spielregel

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Mitspieler mit den kleinsten Händen darf beginnen.

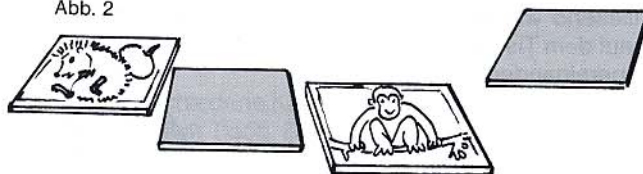


Wer an der Reihe ist, dreht eine beliebige Karte um und legt sie offen auf den Tisch. Wichtig ist, daß die Karte schnell und für alle Mitspieler gleichzeitig sichtbar umgedreht wird! Während die Karten nacheinander aufgedeckt werden, warten alle gespannt darauf, daß endlich ein Kartenpaar sichtbar wird.

Wird also zu einer bereits offenliegenden Bildkarte die passende Karte umgedreht, versuchen sofort **alle Mitspieler gleichzeitig** mit einer Hand auf die **zuerst aufgedeckte Karte** zu klatschen! Wer es geschafft hat, als erster auf diese Karte zu klatschen, hat sein Reaktionsvermögen unter Beweis gestellt und erhält als Belohnung sofort dieses Kartenpaar.

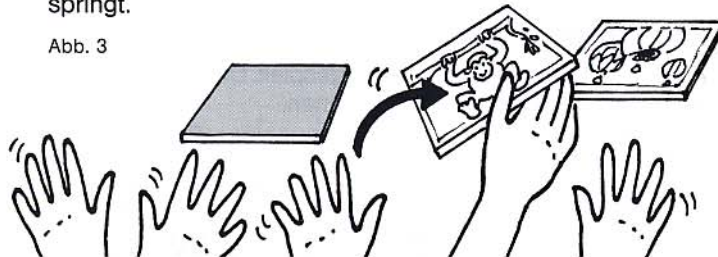
Mit einem Beispiel wird's ganz einfach:  
Zwischen den bereits aufgedeckten Karten liegt eine gelbe Karte mit einem Affen, der auf einem Ast sitzt.

Abb. 2



Reihum werden weitere Karten aufgedeckt. Plötzlich deckt einer von euch die Karte mit dem Affen auf, der vom Ast springt.

Abb. 3



Damit sind zwei Karten zu sehen, die zusammengehören. Nun versuchen alle Spieler gleichzeitig, auf die zuerst aufgedeckte Karte (Abb. 2) zu klatschen. Wer jetzt seine Hand in dem Turm von Händen an unterster Stelle auf der Karte liegen hat, bekommt das Kartenpaar.

Und schon geht es weiter. Reihum deckt ihr wieder jeweils eine Karte auf, bis das nächste Kartenpaar erscheint.

Abb. 4



Auf los geht's los! Die turbulente Spielerunde kann beginnen.

### Ende des Spiels

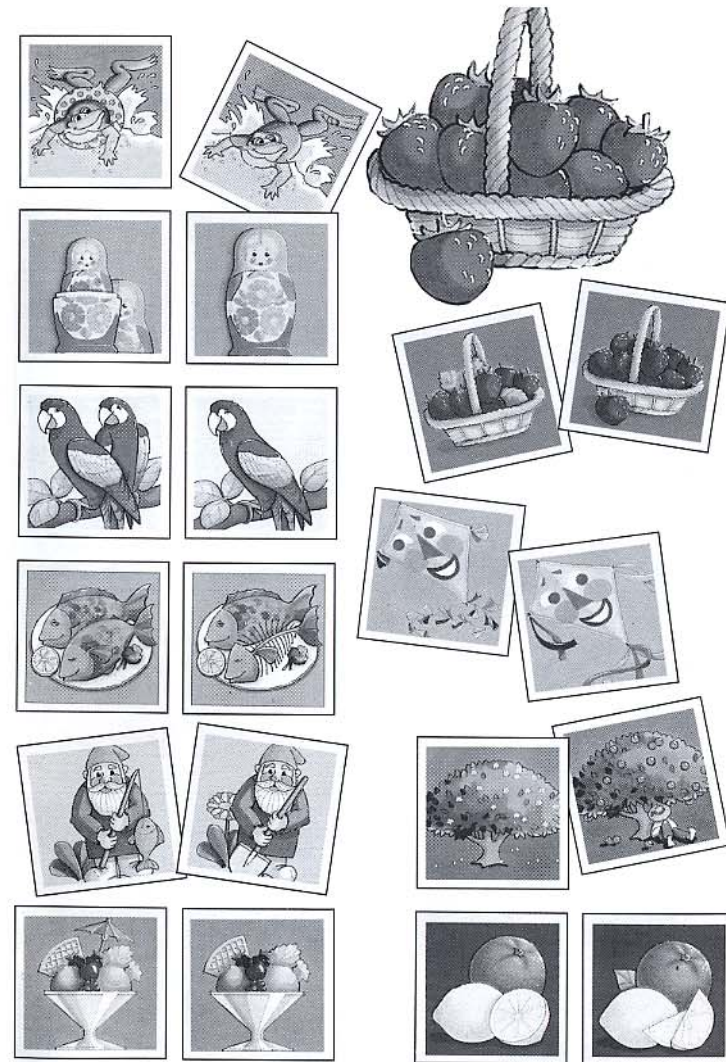
Das Spiel ist beendet, sobald auf dem Tisch nur noch zwei Karten liegen. Dieses Kartenpaar gehört keinem der Mitspieler.

Jetzt legt jeder von euch seinen Kartenstapel zum Vergleich in die Tischmitte.

Wer von euch den höchsten Kartenstapel vorweisen kann, gewinnt das Spiel.



Dies sind die 27 verschiedenen Kartenpaare:





© 1993, 1996 Ravensburger Spieleverlag

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



221408