

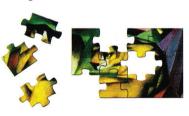
Für 2 – 5 Kinder ab 7 Jahren

Inhalt

- 1 Spielfigur
- 1 Spielplan
- 1 Drehscheibe mit Achse
- 20 Deckel für die Spielfelder
 (4 gelbe Theaterfelddeckel, 4 blaue Malfelddeckel,
 8 Kunstfelddeckel, 2 Glücksfelddeckel,
 2 Pechfelddeckel)
- 50 Bildkarten
- 40 kleine Aufgabenkarten (20 gelbe und 20 blaue)
- 40 kleine Nummernkarten
 - 1 Maltafel
 - 5 Puzzles mit verschiedenen Motiven à 12 Teile
 - 1 Spielanleitung und 1 Anleitung für den ersten Aufbau

Ziel

Wer als Erster sein Puzzle fertig hat, hat gewonnen!



Vorbereitung

Lege die Deckel auf die verschiedenen Spielfelder, wie im Bild unten angegeben.

In die Fächer unter den gelben Theater- und den blauen Malfeldern werden jeweils 5 kleine gelbe beziehungsweise blaue Aufgabenkarten gelegt.

In die Fächer unter den Kunstfeldern kommen je 5 kleine Nummernkarten mit den Ziffern 1 bis 5.

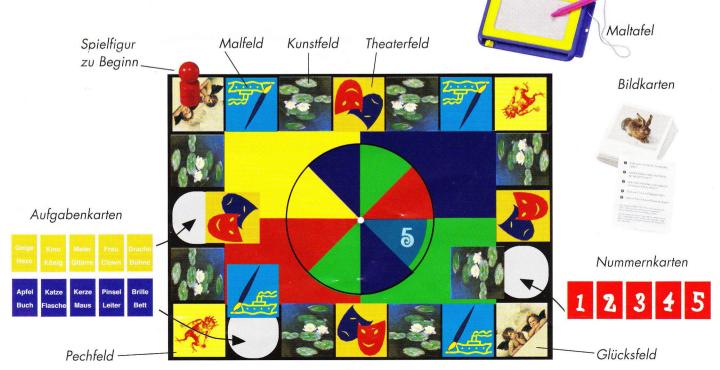
Die Bildkarten werden in einem Stapel mit den Bildern nach oben neben das Spielfeld gelegt.

Auch die Maltafel kommt auf den Tisch.

Jeder Spieler legt 12 Puzzleteile mit der gleichen Farbe auf einen Haufen vor sich. (Rückseiten nach oben!)

Die Spielfigur wird auf eines der beiden Glücksfelder gestellt.

Und los geht's!



DAS SPIEL BEGINNT

Wer als Letzter im Museum war, darf anfangen. Danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

Zuerst wird die Drehscheibe angeschubst.

Zeigt der Ausschnitt der Drehscheibe die Ziffer 1, 2, 3, 4 oder 5,

rückt der Spieler die Spielfigur entsprechend viele Felder vor.

Wird eines der folgenden Symbole sichtbar, zieht er die Figur direkt auf das nächste entsprechende Feld.



Kunstfeld

Wer auf einem Kunstfeld landet, nimmt die oberste Bildkarte und sieht sie sich genau an.

Anschließend dreht er die Bildkarte um.

Dann öffnet er den Deckel des Kunstfeldes, zieht eine Nummer und beantwortet die entsprechende Frage zu dem Bild auf der Rückseite der Bildkarte.

lst die Antwort richtig, darf er zur Belohnung ein Puzzleteil umdrehen.







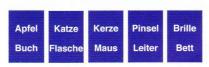


Malfeld

Wer auf ein Malfeld kommt, öffnet den Deckel und holt sich eine Aufgabenkarte heraus.

Er muss sich schnell für einen der Begriffe entscheiden und diesen auf der Maltafel zeichnen.

Wer den Begriff als Erster errät, darf ebenso wie der Spieler selbst eines seiner Puzzleteile umdrehen.







Theaterfeld

Wer auf ein Theaterfeld kommt, öffnet den Deckel und holt sich eine Aufgabenkarte heraus. Geige König Maler Frau Drache Hexe Kino Gitarre Clown Bühne

Er muss sich schnell für einen der Begriffe entscheiden und diesen entweder mit Worten umschreiben oder ohne Worte pantomimisch darstellen.

Wer den Begriff als Erster errät, darf ebenso wie der Spieler selbst eines seiner Puzzleteile umdrehen.



Glücksfeld

Wer auf einem Glücksfeld landet, darf ein Puzzleteil umdrehen, ohne eine Aufgabe lösen zu müssen.



Pechfeld

Wer auf ein Pechfeld kommt, muss ein bereits gewonnenes Puzzleteil wieder verdeckt zur Seite legen.



ENDE DES SPIELS

Beim Zusammensetzen der gewonnenen Puzzleteile wird Stück für Stück das Bild erkennbar. Gewinner ist, wer als Erster sein Puzzle fertig hat. Herzlichen Glückwunsch!

Die Puzzles



August Macke (1887–1914), Kairouan I, 1914. Bayerische Staatsgemäldesammlungen, Staatsgalerie moderner Kunst

Macke gehörte zum Kreis der Malergruppe "Der Blaue Reiter". Zusammen mit seinen Malerfreunden Paul Klee und Louis Moilliet reiste er 1914 nach Tunesien, wo er eine berühmte Serie von Aquarellen schuf, zu der auch dieses Bild gehört.



Franz Marc (1880–1916), Der Tiger, 1912. Städtische Galerie im Lenbachhaus, München

Der deutsche Maler gehörte zu den Mitbegründern der Münchner Künstlergruppe "Der Blaue Reiter". Er hat fast nur Tiere gemalt.



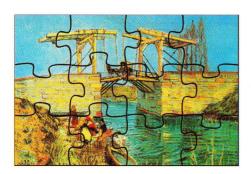
Paul Cézanne (1839–1906), Stillleben mit Vorhang, um 1898/99. Eremitage, St. Petersburg

Solche Stillleben mit Äpfeln und anderen Früchten sind typisch für den französischen Künstler. Mit seinen wunderbaren Farben und dem Bildaufbau, der sich nicht um Perspektive kümmert, hat er die moderne Malerei eingeleitet.



Pieter Bruegel d.Ä. (um 1525/30–1569), Der Turmbau zu Babel, 1563. Kunsthistorisches Museum, Wien

Der niederländische Maler gibt hier in vielen Einzelheiten eine riesige Baustelle wieder: Es ist die biblische Geschichte vom Bau des Turmes zu Babel, der bis in den Himmel reichen sollte.



Vincent van Gogh (1853–1890), Die Brücke von L'Anglois, 1888. Rijksmuseum Kröller-Müller, Otterlo

In Südfrankreich bekamen die Bilder des holländischen Malers ihre leuchtende Farbkraft. Mit kräftigen Pinselstrichen und klaren Farben hat van Gogh diese Zugbrücke in sonniger Landschaft gemalt.

Die Bildkarten

Nähere Informationen zu den Bildern finden sich auf den Rückseiten der Bildkarten unter den Fragen: der Name des Künstlers oder der Künstlerin mit Lebensdaten, der Titel des Bildes mit Entstehungsjahr und der Angabe, wo es zu sehen ist, sowie ein kurzer Text zu Maler und Bild.

Abbildungsnachweis:

Kunstfelddeckel: Ausschnitt aus Claude Monet, Seerosen, Abendstimmung, um 1897/98. Musée Marmottan, Paris Glücksfelddeckel: Ausschnitt aus Raffaelo Santi, Sixtinische Madonna, um 1515–1519. Gemäldegalerie Alte Meister, Dresden

Pechfelddeckel: Louis P. Breton, Teufel, Holzstich von 1863 in Jacques A.S. Collin, Dictionnaire Infernal

Meister Bertram: Foto © Elke Walford, Hamburg; Pieter Bruegel d.Ä., Heimkehr der Jäger und Turmbau zu Babel: Kunsthistorisches Museum Wien; Pieter Bruegel d. Ä., Schlaraffenland: Artothek (Bayer & Mitko); Canaletto: Louvre, Paris: Annibale Carracci: The Governing Body, Christ Church, Oxford: Mary Cassatt: Chester Dale Collection, © 2000 Board of Trustees, National Gallery of Art, Washington DC; Courbet: Bridgeman Art Library, London; Edgar Degas: © The Solomon R. Guggenheim Foundation; Albrecht Dürer, Selbstbildnis: Artothek (Blauel/Gnamm); Anthonis van Dyck: Louvre, Paris; Paul Gauguin: Rudolf Staechelin'sche Familienstiftung, Basel; Vincent van Gogh: The Courtauld Gallery, London; Stefan Lochner: Rheinisches Bildarchiv Köln; August Macke, Hutladen: Museum Folkwang, Essen; August Macke, Kairouan: Artothek (Blauel/Gnamm); Franz Marc, Tiger: Artothek (Joachim Blauel); Franz Marc, Drei Katzen: Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf; Adolph Menzel: Foto Jörg P. Anders / Bildarchiv Preußischer Kulturbesitz: Claude Monet, Frau mit Sonnenschirm: © RMN-H. Lewandowski: Bartolomé Estéban Murillo: Artothek (loachim Blauel): Rembrandt-Umkreis: Bildarchiv Preußischer Kulturbesitz; Henri Rousseau, Exotische Landschaft: The Norton Simon Foundation, Pasadena, CA; Henri Rousseau, Überrascht!: National Gallery Picture Library, London; Georges Seurat: Artothek; Carl Spitzweg: Artothek; Gerard Terborch: Artothek; Tizian: Artothek (Joachim Blauel); Georges de la Tour: Louvre, Paris; Jan Vermeer: Kunsthistorisches Museum, Wien; Antoine Watteau: Louvre, Paris; Rogier van der Weyden: Wittelsbacher Ausgleichsfonds/Artothek

© Prestel Verlag München · London · New York, 2000

Prestel Verlag Mandlstraße 26 D–80802 München Tel. (089) 381709–0 Fax (089) 381709–35 E-Mail info@prestel.de www.prestel.de

Idee: Prestel Verlag

Konzeption: Prestel Verlag und Funtasy Factory Redaktion: Doris Kutschbach und Kathrin Tesch

Grafik: Susanne Rüber

Technische Produktion: Ludo Fact, Jettingen-Scheppach

Lithographie: Repro Line, München

Made in Germany ISBN 3-7913-2423-3