

Erkennst du mich?

Worum geht es in diesem Spiel?

Der Sinn dieses Spiels ist es, durch geschicktes Fragen und kluges Kombinieren schnell unter 64 abgebildeten Kindern ein ganz bestimmtes zu finden. Sieger wird derjenige, der das mit der kleinsten Anzahl Fragen schafft.

Dieses lustige Frage- und Antwortspiel ist ein Spielspaß für die ganze Familie, wobei ganz nebenbei so wichtige Dinge, wie das logische Denken, das Kombinationsvermögen und die Konzentration geübt werden.

»Erkennst du mich?« kann nach drei sehr unterschiedlichen Regeln gespielt werden.

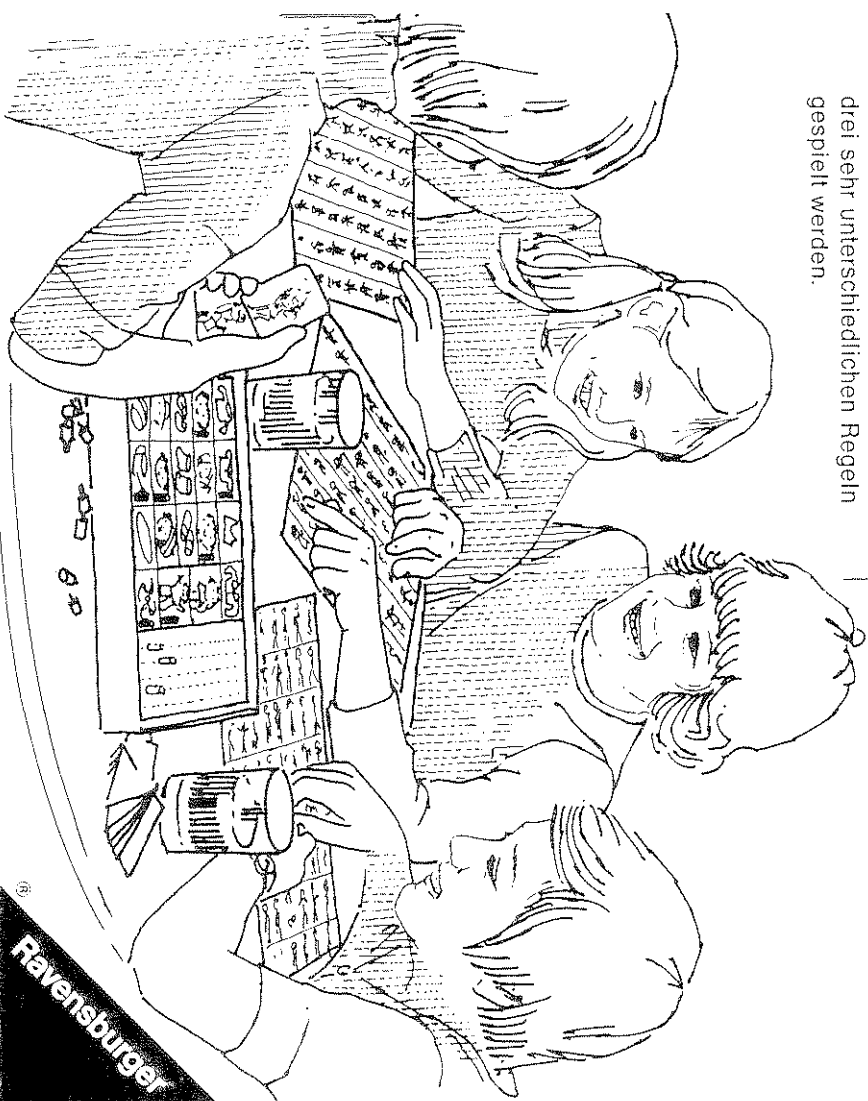
Ravensburger Spiele Nr. 611 5 104 4
Ein Frage- und Antwortspiel

für 2 bis 5 Personen
von 7 bis 99 Jahren

Autor: M. Melrowitz
Design: Erika Meier-Albert

Inhalt:

- 4 Bildtafeln
- 1 Fragetafel im Schachtelunterteil
- 2 Büchlein mit je 32 Seiten, dazu je 2 Schrauben und 2 Müttern
- 40 Steckstifte in drei Farben



Vorbereitung des Spiels

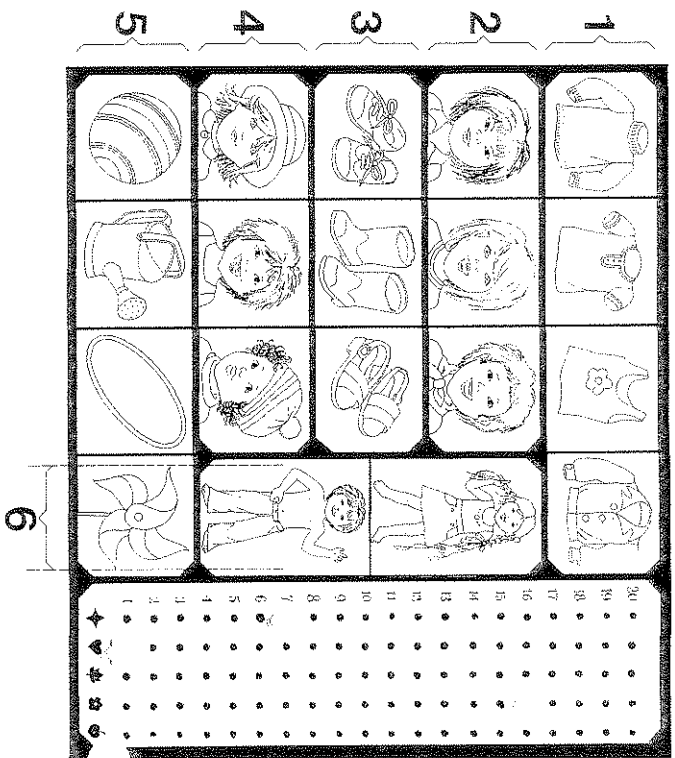
Vorbereitung der Büchlein

Wird mit »Erkennst du mich?« zum ersten Mal gespielt, müssen die beiden Büchlein zuerst mit den beiliegenden Schrauben zusammengefaßt werden. Dazu läßt man das Gummiband am besten noch so lange drumherum, bis die Schraube fest sitzt. Die Schrauben werden durch die vorgebohrten Löcher gesteckt und mit den Muttern verschlossen.

Erläuterung der Fragetafel im Schachteleinsatz

Die 64 Kinder der Bildtafeln sind alle verschieden. Dieselben 64 Kinder sind in den beiden Büchlein abgebildet. Diese Kinder haben gemeinsame Merkmale, z. B. es sind Jungen oder Mädchen. Diese Merkmale, nach denen in diesem Spiel gefragt werden kann, sind auf der **Fragetafel** abgebildet. Sie sind in 6 Gruppen unterteilt.

(Siehe Abbildung:



1. Hier wird nach der Farbe des Oberteils gefragt: z. B. hat es ein rotes Oberteil an?
 2. Hier wird nach der Farbe der Haare gefragt: z. B. hat es schwarze Haare?
 3. Hier wird nach der Art der Schuhe gefragt: z. B. hat es Sandalen an?
 4. Hier wird nach der Kopfbedeckung gefragt: z. B. hat das Kind keinen Hut oder keine Mütze auf?
 5. Hier wird nach der Art des Spielzeuges gefragt: z. B. hat es einen Reifen?
 6. Hier wird nach dem Geschlecht gefragt: z. B. ist es ein Mädchen?
- Beachte außen befindet sich die Fragelleiste. Für jeden Mitspieler gilt eine Reihe, markiert mit einem Symbol: Stern, Herz, Blatt usw.
Für jeden Mitspieler wird dort die Anzahl seiner Fragen mit einem gelben Stift vermerkt.

Spielregel I

Einer fragt – einer antwortet

In der ersten Fragerunde wird der älteste Mitspieler zum Spielleiter ernannt. Alle anderen Mitspieler erhalten eine Bildtafel. Der Mitspieler, der dem Spielleiter direkt gegenüber sitzt, ist der erste »Frager« und spielt mit dem Spielleiter die erste Runde. In den folgenden Spielrunden werden Spielleiter und Frager im Uhrzeigersinn gewechselt. Der Spielleiter legt die Schachtel mit der Fragetafel so vor sich hin, daß für den Frager und die übrigen Mitspieler die Bilder darauf nicht auf dem Kopf stehen.

Wie wird gespielt?

us einem der beiden Büchlein sucht sich der Spielleiter ein Kind heraus, das niemand außer ihm sehen darf und das nun erraten werden soll. Der Frager beginnt zu fragen. In welcher Reihenfolge er die Fragen stellt, bleibt ganz dem Frager überlassen. Der Spielleiter darf immer nur mit »Ja« oder mit »Nein« antworten. Entsprechend der Abbildungen im Büchlein steckt er für jede Antwort einen Stift neben das entsprechende Bild in der Fragetafel:
Ja = grün, Nein = rot

z. B. Frage: »Ist es ein Junge?« Antwort: »Ja«.

Der Spielleiter steckt einen **grünen** Stift in die Fragetafel neben das Bild des Jungen oder: wenn die Frage gelauscht hätte: »Ist es ein Mädchen?« Antwort: »Nein.«

Der Spielleiter steckt einen **roten** Stift neben das Bild des Mädchens.

Nehmen wir das Beispiel der letzten Frage, so ist es jetzt nicht mehr nötig, die Gegenfrage – ist es ein Junge? – zu stellen.

D. h. eine »Nein-Antwort« kann manchmal genauso viel aussagen, wie eine »Ja-Antwort«. Nach einigen Fragen weiß der Frager schon etliches über das zu erratende Kind. Immer wieder wird er seine Bildtafel anschauen, um herauszufinden, welche der 64 Kinder noch infrage kommen. Dann fragt er weiter, bis er meint das richtige Kind gefunden zu haben, dessen Namen er dann nennt.

Doppelfrage:

Wird nach einem Merkmal zum zweiten Mal gefragt – d. h. neben dem entsprechenden Bild steckt schon ein Stift – so wird auf der Fragelleiste mit einem gelben Stift ein Punkt vermerkt.

Fehlfrage:

Wird direkt nach dem Namen eines Kindes gefragt – z. B. »Ist es Pit?« – und ist das falsch, so wird das ebenfalls auf der Fragelleiste mit einem Punkt vermerkt.

Punktwertung

Ist das gesuchte Kind richtig erraten worden, wird zusammengerechnet, wieviel Fragen gestellt worden sind. Der Spielleiter zählt dazu die roten und die grünen Stifte auf der Fragetafel und, wenn vorhanden, die Punkte auf der Fragelleiste zusammen. Entsprechend dieser Punktzahl markiert er mit einem gelben Stift das Ergebnis für den ersten Frager auf der Fragelleiste über dessen Symbol, z. B. 11 Punkte über dem Sternchen. Ebenso wird die Punktzahl des nächsten Fragers auf der Leiste über seinem Symbol markiert und so fort, bis alle Mitspieler an der Reihe waren.

Wer hat gewonnen?

Nach der ersten Spielrunde, mit der geringsten Zahl Fragen das gesuchte Kind erraten hat, ist Sieger.
Man kann natürlich auch ausmachen, eine bestimmte Anzahl von Fragerunden nacheinander zu spielen. Danach wird zusammengezählt, wer im Gesamtergebnis am besten abgeschnitten hat.

Spielregelerweiterung zu Spielregel I

Eine Wette abgeben:

Der Frager kann jeweils vor Beginn der Fragerunde abschätzen, was er meint, mit wievielen Fragen er das Kind erraten haben wird: d. h. eine Wette abgeben. Z. B. „Ich schätze es mit fünf oder mit sieben Fragen.“

Die geschätzte Zahl der Fragen wird mit einem gelben Stift auf der Frageleiste markiert. Braucht er weniger Fragen, als die von ihm vorher geschätzte Zahl, bekommt er trotzdem die geschätzte Zahl notiert.
Kommt er aber mehr, wird jede Frage, die darüberliegt, doppelt gezählt, z. B. für Braucht er aber mehr, wird jede Frage, die darüberliegt, doppelt gezählt, z. B. für zwei Fragen mehr werden vier Punkte dazugezählt.
Hat er die richtige Zahl geschätzt, bekommt er zwei Punkte weniger notiert.

Spielregel II

„Alle fragen – einer antwortet.“

Wie wird gespielt?

Gespielt wird, wie in der Spielregel I beschrieben, mit dem Unterschied, daß alle Mitspieler (außer dem Spielleiter) „Frager“ sind, wobei von Spielrunde zu Spielrunde der Spielleiter gewechselt wird.
Reihum stellt jeder Mitspieler eine Frage und der Spielleiter steckt die entsprechenden Stifte in die Fragetafel.

Freifragen

Bei dieser Spielregel hat jeder Frager zwei Fragen direkt nach dem Namen des gesuchten Kindes frei.

Jeder Frager darf also während einer Spielrunde – auch wenn er nicht an der Reihe ist – zweimal nach dem Namen des gesuchten Kindes fragen. Hat er einen falschen Namen genannt, wird ein gelber Stift in die Frageleiste für ihn gesteckt. Hat er auch beim zweiten Mal einen falschen Namen genannt, wird ein zweiter gelber Stift für ihn gesteckt. Er scheidet damit aus dieser Spielrunde aus.

Wer hat gewonnen?

Wer zuerst den Namen des gesuchten Kindes richtig nennt, hat gewonnen.



Spielregel III

„Steckbrief“

Spielvorbereitung

Der Spielleiter gibt jedem der Mitspieler eine Bildtafel.
Dann markiert der Spielleiter die Fragetafel, wobei ihm niemand zuschauen darf.
Also entweder halten sich die übrigen Mitspieler die Augen zu oder der Spielleiter geht zum Markieren hinaus.

Markieren

Der Spielleiter sucht sich aus einem Büchlein ein Kind heraus und markiert mit Steckstiften auf der Fragetafel die Merkmale dieses Kindes. Die Merkmale kann er wie folgt kennzeichnen. Entweder: nur mit roten oder nur mit grünen Stiften oder: mit roten und grünen Stiften. Z. B. wenn ein roter Stift neben dem Bild des Jungen steckt, bedeutet das: das gesuchte Kind ist kein Junge oder wenn ein grüner Stift neben den Sandalen steckt, bedeutet das: das Kind hat Sandalen an.
Ist der Steckbrief gesteckt, stellt der Spielleiter die Schachtel geschlossen in die Spielrunde und zwar so, daß alle Mitspieler sie gleich gut sehen können. Dann öffnet er den Deckel.

Identifizieren

Alle Frager versuchen nun so schnell als möglich das steckbrieflich gesuchte Kind zu finden. D. h. entsprechend der gekennzeichneten Merkmale auf der Fragetafel sucht jeder auf seiner Bildtafel nach dem Kind.

Wer hat gewonnen?

Gewonnen hat, wer als erster den Namen des gesuchten Kindes nennt. Für ihn werden fünf Punkte markiert. Anschließend ist ein anderer Mitspieler als der Spielleiter an der Reihe. Hat sich einmal ein Spielleiter beim Markieren geirrt, bekommt er für jeden Fehler einen Minuspunkt mit einem roten Stift auf der Frageleiste markiert.