

EXACTO

Sieh doch nur und schau - stimmt alles haargenau!

5+

Spieler: 2-6 Personen **Alter:** ab 5 Jahren **Dauer:** ca.15 Minuten

Material



Vorderseite

15 Tafeln



Rückseite

Das Spielprinzip

Nimm zwei beliebige Tafeln. Drehe eine Tafel auf die **Vorderseite** mit den 8 farbigen Kreisen und eine auf die **Rückseite**. Schau dir die Entfernung **der beiden Löcher auf der Rückseite** gut an. Exakt diese Entfernung musst du auf der Vorderseite bei 2 beliebigen farbigen Kreisen finden. Es gibt immer nur eine Lösung. Suche die beiden Kreise nur mit den Augen, also durch Hinschauen und Abschätzen. Wenn du glaubst, die Lösung gefunden zu haben, sage die Farbe der beiden Kreise laut und deutlich an, z. B.: „Violett und Blau“ (siehe nachfolgende Abbildung).

Lege die Rückseite so auf die Vorderseite, dass die beiden genannten farbigen Kreise durch die beiden Löcher zu sehen sind. Nur dann, wenn beide Kreise **komplett und millimetergenau** im Loch zu sehen sind, ist es korrekt.

Richtig:



Die Rückseite wird so auf die Vorderseite gelegt, dass beide farbigen Kreise **komplett und millimetergenau** durch die beiden Löcher zu sehen sind. Sie passen exakt!

Achtung, falsch:

Wenn du meinst, zwei Farbkreise gefunden zu haben, die der gesuchten Entfernung entsprechen, und dann bei der Überprüfung einer der beiden Farbkreise **nicht exakt** und millimetergenau im Loch zu sehen ist, dann ist es leider **nicht die gesuchte Lösung**. Der Fehler ist immer deutlich sichtbar zu erkennen (mindestens 3 mm falsch).

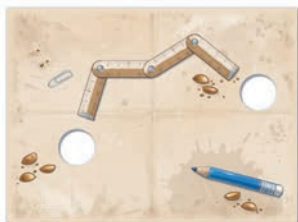


Der Kreis sitzt nicht millimetergenau im Loch. Das ist nicht korrekt!

Spielablauf

Die 15 Tafeln werden gemischt und mit der Rückseite nach oben als Zugstapel an den Tischrand gelegt. Es werden **zwei Tafeln** vom Stapel genommen und nebeneinander in die Tischmitte gelegt: die oberste Tafel mit der **Vorderseite** nach oben, die zweitoberste mit der **Rückseite**.

Es wird ausgelost, wer beginnt. Der betreffende Spieler schaut sich die beiden Tafeln an. Er darf sie nicht in die Hand nehmen! Dann muss er einen Tipp abgeben, von dem er glaubt, dass es die richtige Lösung ist. Hierzu sagt er laut und deutlich an, welche beiden farbigen Kreise wohl **komplett und millimetergenau** durch die beiden Löcher zu sehen sein werden.



Sarah ist dran und schaut sich die verschiedenen Kreisentfernungen genau an. Ihr Tipp lautet: „Gelb und Rosa passen genau!“

Nun nimmt der Spieler die Rückseite und überprüft seinen Tipp, indem er die Löcher über die genannten farbigen Kreise legt:

➔ Sind die beiden genannten farbigen Kreise **nicht** komplett und millimetergenau durch die beiden Löcher zu sehen, war der Tipp **leider falsch**. Die beiden Tafeln werden wieder nebeneinander gelegt.

Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran und gibt seinerseits wie beschrieben einen Tipp ab.

Gelb und Rosa passen leider nicht exakt. Sarah legt die beiden Tafeln wieder nebeneinander auf den Tisch und der nächste Spieler gibt einen Tipp ab.

➔ Es wird reihum so lange im Uhrzeigersinn weitergespielt, bis jemand die richtige Lösung genannt hat, also zwei farbige Kreise **komplett und millimetergenau** durch die beiden Löcher zu sehen sind.

Der Spieler darf sich zur Belohnung die Tafel mit der Rückseite nehmen. Die Tafel mit der Vorderseite wird unter den Zugstapel am Tischrand geschoben.

Nun werden wieder die beiden obersten Tafeln vom Zugstapel genommen, wie beschrieben nebeneinander in die Tischmitte gelegt und eine neue Runde wird wie beschrieben gespielt. Es beginnt **der linke Nachbar** desjenigen Spielers, der zuvor die Tafel gewonnen hat.

In der beschriebenen Weise wird so lange gespielt, bis nur noch eine der 15 Tafeln übrig ist. Der Spieler mit den meisten gewonnenen Tafeln ist Sieger. Natürlich kann man auch so spielen, dass derjenige gewinnt, der zuerst z.B. 3 Tafeln gewonnen hat.

