THINK®

TRAINING FÜR DEN KOPF

PATERNOSTER

Temporeicher Merkspaß, der Konzentration und Gedächtnis trainiert.
Hier geht's mental höher hinaus.

Ravensburger

Uli Geißler

Ravensburger® Spiele Nr. **27 429** 1

Inhalt:
Autor: Uli Geißler
Illustration: Steffi Delfmann
Anleitung: Iris Schotten

Packung:
Illustration: Wolfgang Scheit
Foto: Michael Ehrhart/Clive Davis
Design: Peter Schmidt Group/
DE Ravensburger

PATERNOSTER

Temporeicher Merkspaß, der Konzentration und Gedächtnis trainiert.

Inhalt: 4 Stanztafeln mit 9 Paternosterkarten
18 Tempochips
54 illustrierte Motivkarten
1 Figur
1 Würfel
1 Anleitung

Worum geht es?

Viele interessante Menschen sind unterwegs in diesem Paternoster. Allerdings sind sie alle recht vergesslich und deswegen blicken sie auch ein wenig verzweifelt drein. Können Sie ihnen helfen? Wissen Sie in welcher Kabine der Programmierer steckt, der seine Maus vermisst? Oder die Geschäftsfrau, die ihr Handy sucht? Gar nicht so einfach, sich all das zu merken, denn wie beim echten Paternoster wechseln die Kabinen ständig den Platz ...

Die Materialien:

Die Paternosterkarten zeigen verschiedene Personen, denen etwas abhanden gekommen ist.

Die Motivkarten zeigen die verschiedenen Gegenstände, die die jeweiligen Personen verloren haben.

Die Figur steht ständig vor anderen Paternosterkabinen.

Der Würfel bringt Bewegung in den Paternoster.

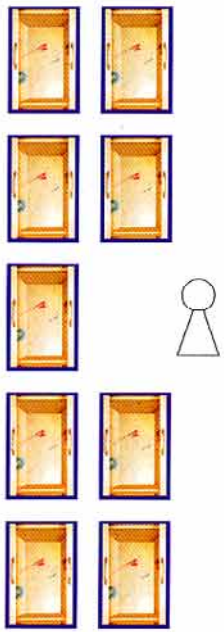
Die Tempochips erhöhen oder verringern das Tempo.

Wer PATERNOSTER nicht kennt, sollte die Paternosterkarten erst einmal offen ausbreiten und mit den Motivkarten vergleichen. Jede Motivkarte gehört zu einer Person in einer Paternosterkabine (Weltenbummlerin/Landkarte, Programmierer/Maus, Geschäftsfrau/Handy, Künstler/Malpalette, Pärchen/Einkaufstüte, Fotografin/Fotoapparat, Jogger/Handtuch, Senioren/Brille, Familie/Schnuller).

Bevor es rund geht ...

... erhält jeder einen Satz von neun Motivkarten, erkennbar am farbigen Balken auf der Kartenrückseite. Ein Satz beinhaltet jeweils die neun verloren gegangenen Gegenstände. Übrige Kartensätze bei weniger als sechs Personen werden beiseite gelegt. Die Motivkarten, die jeder auf der Hand hält, dürfen im weiteren Verlauf einer Trainingsrunde nicht umgesteckt werden.

Die neun Paternosterkarten werden nun gemischt und verdeckt in zwei Reihen untereinander gelegt. Eine Position bleibt also frei. Neben dieses leere Feld wird die Figur gestellt.



Los geht es!

Wer am schnellsten nach dem Würfel greift, beginnt und bewegt die Figur entsprechend der gewürfelten Augenzahl. Die Figur bewegt sich immer ausgehend von einem leeren Feld im Uhrzeigersinn neben den ausgelegten Paternosterkarten. Jede Karte bildet dabei ein Feld pro Würfelpunkt. Am Ende eines Zuges steht die Figur dann neben einer der verdeckten Paternosterkarten.

Alle geben jetzt einen Tipp ab, welcher Gegenstand von der oder den Personen in dieser Paternosterkabine wohl vermisst wird. Hierzu legen alle eine entsprechende Motivkarte verdeckt vor sich hin und decken sie gleichzeitig auf. Nun wird noch die Paternosterkarte neben der Figur umgedreht und nachgesehen, welcher Gegenstand tatsächlich fehlt.

Wer richtig getippt hat, darf die betreffende Motivkarte vor sich verdeckt ablegen, denn er hat sich als ehrlicher Finder erwiesen und der Person im Paternoster wieder zu dem verloren geglaubten Gegenstand verholfen. Wer falsch getippt hat, nimmt die vorgestreckte Motivkarte wieder auf die Hand.

Die aufgedeckte Paternosterkarte wird nun wieder verdeckt auf das leere Feld gelegt, das zuletzt Ausgangspunkt der Figur war. Diese steht nun neben einem leeren Feld. Jetzt ist der Nächste an der Reihe.

Mit Tempo geht es weiter!

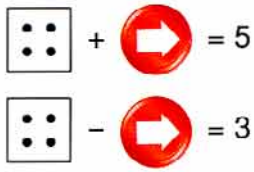
Am Anfang ist natürlich Glück im Spiel, doch im weiteren Verlauf merkt sich jeder die Position der Paternosterkarten. Aber durch die ständigen Positionswechsel ist das gar nicht so einfach.

Abgelegte Motivkarten können für einen Tipp wieder verwendet werden, wenn jemand glaubt, die Figur steht wieder neben der dazugehörigen Paternosterkarte.

Ist der Tipp falsch, muss die Motivkarte wieder auf die Hand genommen werden, es besteht also ein höheres Risiko.

Ist der Tipp richtig, erhält die betreffende Person einen Tempochip und darf die Motivkarte wieder ablegen.

Tempochips erhöhen oder vermindern die Punktzahl des Würfels um jeweils einen Punkt. Es können gegebenenfalls auch mehrere Tempochips eingesetzt werden.



So können Sie die Figur gezielt neben Paternosterkarten platzieren, wenn Sie genau wissen, wer sich hier aufhält.

Den ersten Tempochip in einem Spielzug darf immer nur derjenige legen, der an der Reihe ist. Die Anderen können dann aber im Uhrzeigersinn gegensteuern und mit eigenen Chips die Figuren zurück oder vorwärts bewegen. So können sie Pläne von anderen vereiteln und haben zusätzliche Chancen auf einen richtigen Tipp.

Wann hält der Paternoster an?

Die Trainingseinheit ist zu Ende, wenn eine Person alle Motivkarten abgelegt und somit alle verlorenen Gegenstände wieder an die Eigentümer verteilt hat.

SOLO-VARIANTE 1

Diese eher einfache Variante entspricht in weiten Teilen der Grundregel. Die Paternosterkarten werden wie vorne gezeigt ausgelegt. Man nimmt sich einen Satz Motivkarten, die Figur zieht wie vorne beschrieben. Man würfelt und zieht so viele Felder, wie der Würfel Augen zeigt. Am Ende des Zugs bleibt die Figur neben einer verdeckten Paternosterkarte stehen.

Man kann sich diese Paternosterkarte anschauen, einprägen und legt sie dann verdeckt auf das leere Feld, das zuletzt Ausgangspunkt der Figur war, wieder ab. Wenn man zu wissen glaubt, wer sich unter der Karte verbirgt, legt man die entsprechende Motivkarte mit der Bildseite nach unten auf der Paternosterkarte ab. Diese Paternosterkarte ist nun blockiert: Sie wird beim Abzählen der Würfelpunkte nicht mehr berücksichtigt und auch nicht mehr verlegt.

Deckt man eine Paternosterkarte auf und erkennt, dass man die dazugehörige Motivkarte bereits abgelegt hat, so bleibt diese Paternosterkarte offen liegen und ist ebenfalls blockiert.

Wenn alle Motivkarten abgelegt wurden, wird kontrolliert, wie viele Zuordnungen richtig sind. Pro richtiger Zuordnung gibt es einen Pluspunkt.
Besonders reizvoll wird diese Variante unter Zeitdruck: Versuchen Sie schnellstmöglich alle Gegenstände richtig zuzuordnen.

SOLO-VARIANTE 2

Diese etwas schwierigere Variante können Sie überall ausprobieren – im Zug, im Reisebus, im Flugzeug und im Wartesaal, denn Sie brauchen nur ganz wenig Platz und benötigen lediglich die neun Paternosterkarten und einen Satz Motivkarten.

Die Paternosterkarten werden gemischt und als Stapel verdeckt abgelegt. Die Motivkarten werden ebenfalls gemischt und als Fächer auf die Hand genommen. Dabei zeigen die Bilder zu Ihnen. Sie prägen sich die Reihenfolge der Karten ein und drehen dann den Fächer komplett in der Hand um, ohne dabei die Reihenfolge der Karten zu verändern. Nun ist die Reihenfolge der Karten seitenverkehrt und die Kartenrückseiten zeigen zu Ihnen.

Ziel ist es, zu jeder aufgedeckten Paternosterkarte die passende Motivkarte aus dem verdeckt gehaltenen Kartenfächer zu ziehen.
Nun wird die erste Paternosterkarte aufgedeckt und die passende Motivkarte aus dem Fächer gezogen. Die Reihenfolge der Handkarten bleibt unverändert. Ist es die passende Karte, darf man die offen ausliegende Paternosterkarte als „Gewinn" zu sich nehmen. Ansonsten wird die Paternosterkarte beiseite gelegt. Die verwendete Motivkarte wird links an den Kartenfächer auf der Hand verdeckt angefügt. Danach wird die nächste Paternosterkarte aufgedeckt, die passende Motivkarte gesucht und kontrolliert, ob die Zuordnung stimmt – solange bis alle Paternosterkarten aufgedeckt wurden. Je mehr richtige Zuordnungen vorliegen, um so besser war Ihr Merkvermögen!

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

224995