

# the #UPSIDEDOWNCHALLENGE game

Aktions- und Geschicklichkeitsspiel für 2 bis 6 Spieler \* ab 7 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 20 672 8 · Redaktion: Stefanie Fimpel

Illustration: James Rey Sanchez – bright agency (Verpackung), Sandra Ribowski (Karten)

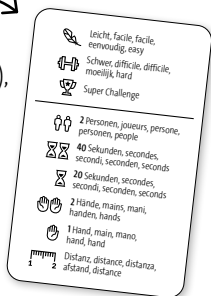
Anleitung: Sandra Ribowski · Design: DE Ravensburger · Lizenz: Zing Global Ltd.

## Inhalt:

1 Umkehr-Brille, 32 Karten, 1 Erklärkarte „Symbole“,  
1 Erklärheft „Aktionskarten“, 1 Sanduhr (20 Sekunden),  
1 Stanzrahmen mit 36 Chips (32 blaue Gewinnchips  
und 4 Chips mit gelbem Stern)

## Ihr braucht noch

3 Papphülsen von Toiletten-Papierrollen (gleiche  
Größe und Höhe!), 1 Stift mit Deckel, Papier,  
1 Teelöffel, 2 Becher, 1 Schüssel, etwas Wasser



## Wichtig: Den Stanzrahmen bitte nicht entsorgen!

Er wird für das Spiel noch gebraucht.

## Ziel des Spiels:

Der Spieler, der zuerst 5 Chips sammelt, gewinnt. Bei mehr als 6 Spielern reduziert ihr die Anzahl der zu gewinnenden Chips oder notiert auf einem Blatt Papier mit.

\* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

## Spielvorbereitung:

Sortiert die beiden Karten mit den „Super-Challenges“ für das Spiel aus. An ihnen könnt ihr euch später versuchen. Mischt die restlichen Karten und legt sie als verdeckten Stapel auf den Tisch. Drückt die Chips aus dem Stanzrahmen. Legt Brille, Sanduhr, Erklärkarte und die Chips mit gelbem Stern getrennt von den Gewinnchips bereit. Den Stanzrahmen und die Schachtel benötigt ihr auch. Ebenso haltet ihr die Papphülsen, den Stift, den Teelöffel, die Becher (einer gefüllt mit etwas Wasser) und die Schüssel bereit.

### Hinweis für Spieler mit Brille

*Spieler, die aufgrund einer Sehschwäche eine Brille tragen, müssen diese vor dem Spiel abnehmen. Brillen passen aufgrund technischer Voraussetzungen leider nicht unter das Gehäuse der Umkehr-Brille.*

### Außerdem braucht ihr Papier

Reißt vom einem Blatt ein großes und ein kleines Stück ab. Zerknüllt diese zu zwei Kugeln, eine kleine mit einem Durchmesser von ca. 1 cm und eine größere mit einem Durchmesser von ca. 5 cm. Auf ein weiteres Blatt malt ihr auf die Vorderseite vier Punkte und auf die Rückseite sechs Punkte. Verseht die Punkte nun wild durcheinander mit den Zahlen 1 bis 4 und 1 bis 6.

### Legt jetzt noch fest, wer in welcher Schwierigkeitsstufe spielt

Die leichteren Aufgaben (zum Beispiel für jüngere Kinder) sind mit einer Feder, die schwierigeren mit einem Gewicht gekennzeichnet.

### Los geht's:

Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Der jüngste Spieler beginnt. Der Spieler zieht eine Karte verdeckt vom Nachziehstapel.

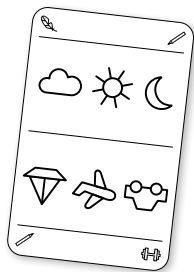


## Malkarte (Stift-Symbol)

Der aktive Spieler entscheidet sich „geheim“ für eines der drei Bildmotive seiner Schwierigkeitsstufe. Er legt die Karte verdeckt auf den Tisch, nimmt den Stift und ein Blatt Papier. Ist er bereit, setzt er die Brille auf und gibt ein Zeichen.

Jetzt drehen die Mitspieler die Sanduhr um. Für die Malaufgaben hat der Spieler 40 Sekunden Zeit. Die Mitspieler drehen die Sanduhr deshalb erneut, sobald sie durchgelaufen ist.

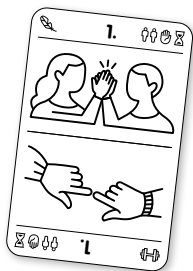
Falls einer der Mitspieler in der Zeit errät, was gemalt wird, gewinnen beide Spieler (aktiver Spieler und der, der richtig geraten hat) einen Chip. Falls nicht, gehen alle Spieler leer aus. In einer Spielrunde mit jüngeren Kindern kann die Malkarte offen liegen bleiben. Mehrmaliges Raten ist erlaubt. Auch das Festhalten des Blattes mit der zweiten Hand ist in Ordnung.



## Aktionskarte (1. – 15.)

Der Spieler legt die Karten offen vor sich ab. Die jeweiligen Aufgaben sind im Erklärheft näher beschrieben, die Symbole auf der Erklärkarte.

Ist der Spieler bereit, setzt er die Brille auf und gibt ein Zeichen. Jetzt drehen die Mitspieler die Sanduhr um. Wenn der Spieler die Aufgabe in der gegebenen Zeit erfüllen kann, gewinnt er einen Chip – sonst geht er leer aus.



**Hinweis:** Mehrere Versuche innerhalb der Zeitvorgabe sind erlaubt. Die Mitspieler unterstützen den aktiven Spieler dahingehend, dass das Spielmaterial neu gereicht und ggf. die Sanduhr erneut gedreht wird.

## **Ende des Spiels:**

Es gewinnt, wer zuerst 5 Chips sammelt. Ist dies zeitgleich bei mehreren Spielern der Fall, gibt es ein Stechen.

## **Wichtige Warnhinweise**

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Achtung. Tragen Sie die Brille nicht dauerhaft. Bei körperlicher Aktivität oder beim Bedienen von Maschinen besteht die Gefahr von Stürzen und Verletzungen.

## **Bitte beachten Sie die folgenden Hinweise**

Die Brille sollte nur unter Aufsicht von Erwachsenen benutzt werden. Ein vorsichtiges Herantasten an das Tragen der Brille ist erforderlich, da es wegen individuell unterschiedlich ausgeprägter Empfindlichkeit zu Schwindelgefühl, Übelkeit, Brechreiz bis hin zu epileptischen Anfällen kommen kann. Brille beim ersten Unwohlsein abnehmen.

Während des Tragens der Brille nicht rennen, schnell laufen oder komplexe Bewegungen vornehmen. Sturzgefahr. Brille nur in sitzender Position verwenden.

Bitte untersuchen und befreien Sie den Spielbereich vor Spielbeginn im Hinblick auf möglichen Gefahren, wie beispielsweise scharfe, spitze und heiße Gegenstände, die eine Verletzungsgefahr bergen.

# the #UPSIDEDOWNCHALLENGE game

An action game of skill for 2 to 6 players aged 7 and over

Ravensburger® Game No. 20 672 8 · Editor: Stefanie Fimpel

Illustrations: James Rey Sanchez—bright agency (packaging), Sandra Ribowski (cards)

Instructions: Sandra Ribowski · Design: DE Ravensburger · License: Zing Global Ltd.

## Contents:

1 pair of upside-down-glasses, 32 cards, 1 “Symbols” explanation card, 1 “Action cards” explanation booklet, 1 sand timer (20 seconds), 1 punchboard with 36 chips (32 blue winner chips and 4 chips with a yellow star)

## You will also need

3 cardboard rolls (empty toilet rolls of the same size and height), 1 pen with a lid, paper, 1 teaspoon, 2 beakers, 1 bowl, some water

## Important: Please don't throw the punchboard away!

You will need it for the game.

## Aim of the game:

The first player to collect five chips wins. If there are more than six players, reduce the number of chips you need to win or keep track of the players' scores on a piece of paper.



## Game setup:

Lay the two cards featuring the “Super Challenges” aside—you can play with them later. Shuffle the remaining cards and place them face down on the table as a draw pile. Remove the chips from the punchboard. Lay the glasses, sand timer, explanation card, and chips with a yellow star (separately from the winner chips) on the table. You’ll also need the punchboard and game box. Also have the cardboard rolls, pen, teaspoon, beakers, and bowl ready.

### Note for players who wear glasses

*If you wear glasses due to impaired vision, you will need to remove them before beginning the game. For technical reasons, glasses do not fit under upside-down-glasses.*

### You will also need some paper

Tear one large, and one small piece of paper from the sheet. Crumple them into two balls: one small ball with a diameter of about 1 cm and one large ball with a diameter of about 5 cm. Draw four dots on the front and six dots on the back of another sheet of paper. Now assign each of the dots a random number between one and four and one and six.

### Decide now who will play which difficulty level

The easier challenges (for younger children) are marked with a feather; the more difficult ones are marked with a dumbbell.

A cartoon illustration of a young boy with dark hair, wearing glasses and a dark t-shirt. He is smiling and holding a pencil up to his chin, looking thoughtful.

## Getting started:

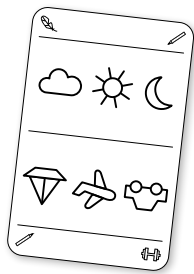
The youngest player begins and draws a card from the draw pile and does not show it to the other players. Continue playing in a clockwise direction.

## Drawing cards (pen symbol)

The player whose turn it is decides “secretly” which of the three pictures in their difficulty level they wish to draw. They place the card face down on the table and take the pen and a sheet of paper. When they are ready, they put on the glasses.

The other players turn the sand timer over. The player has 40 seconds for the drawing challenge. Therefore, the other players must turn the sand timer over again as soon as it runs out the first time.

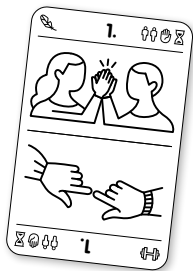
If one of the players guesses what is being drawn before the sand timer runs out, both players (the player whose turn it is and the one who guessed correctly) each win a chip. If not, all players go empty-handed. In a round with younger children, the drawing card can be left face up. Multiple guesses are allowed. The player is allowed to use their free hand to hold the sheet of paper still.



## Action cards (numbers 1–15)

The player places the cards face up in front of them. The challenges are described in greater detail in the explanation booklet and the symbols are explained on the explanation card.

When the player is ready, they put the glasses on and give a sign. The other players turn the sand timer over. If the player can complete the challenge in the given time, they win a chip. Otherwise, they go empty-handed.



**Note:** Multiple attempts are permitted within the time limit. The other players support the player whose turn it is by handing over the playing materials and turning the sand timer over again as necessary.

## **End of the game:**

The first player to earn five chips wins. If several players manage this at the same time, there is a play-off.

## **Important warnings**

Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts.

Choking hazard.

Warning. Do not wear the glasses for long periods. There is a risk of falls and injuries during physical activity or when operating machinery.

## **Please note**

The glasses should only be used under adult supervision. Take care when wearing the glasses! Dizziness, nausea, sickness, or even epileptic seizures can occur depending on individual sensitivity. Remove the glasses immediately at the first sign of discomfort.

Do not run, walk fast, or perform complex movements while wearing the glasses. Fall hazard. Only use the glasses while sitting.

Before beginning the game, please inspect and clear the playing area for possible hazards, such as sharp, pointed, and hot objects that may pose a risk of injury.



# the #UPSIDEDOWNCHALLENGE game

Un jeu d'action et d'adresse pour 2 à 6 joueurs\* à partir de 7 ans

Jeux Ravensburger® n° 20 672 8 · Rédaction : Stefanie Fimpel

Illustrations : James Rey Sanchez – bright agency (boîte), Sandra Ribowski (cartes)

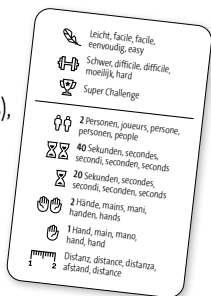
Règles : Sandra Ribowski · Design : DE Ravensburger · Licence : Zing Global Ltd.

## Contenu :

1 paire de lunettes à vision inversée,  
32 cartes, 1 carte Aide de jeu « Symboles »,  
1 livret annexe « Cartes Action », 1 sablier (20 secondes),  
1 planche prédécoupée de 36 jetons (32 jetons Gain  
et 4 avec une étoile jaune).

## Autre matériel nécessaire

3 rouleaux de papier toilette vides (de même diamètre et même hauteur !), 1 stylo avec capuchon, des feuilles de papier, 1 cuillère à café, 2 gobelets, 1 saladier, un peu d'eau.



**Important : Ne jetez pas la planche après avoir détaché les jetons !**

Elle est utilisée pour le jeu.

## But du jeu :

Le vainqueur est le premier joueur à gagner 5 jetons. À plus de 6 joueurs, réduisez ce nombre de jetons ou notez les points sur une feuille de papier.

\* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

## Mise en place du jeu :

Laissez de côté les 2 cartes « Super-Challenges » pour l'instant. Vous pourrez tenter de relever ces défis plus tard. Mélangez les cartes restantes puis posez ce paquet sur la table, face cachée. Détachez les jetons de la planche prédécoupée. Préparez les lunettes, le sablier, la carte Aide de jeu et les jetons avec une étoile jaune séparés des jetons Gain. Vous aurez aussi besoin de la planche prédécoupée et de la boîte. Gardez également les rouleaux de papier toilette, le stylo, la cuillère à café, les gobelets et le saladier à portée de main.

### À l'attention des joueurs portant des lunettes

*Retirez-les avant de jouer : Pour des raisons techniques, vous ne pouvez malheureusement pas les porter sous les lunettes à vision inversée.*

### Vous avez en plus besoin de feuilles de papier

Déchirez une feuille en deux morceaux inégaux, puis roulez-les pour former une petite boulette d'environ 1 cm de diamètre et une grosse de 5 cm. Sur une autre feuille, dessinez 4 points sur une face et 6 sur l'autre. Numérotez ces points au hasard respectivement de 1 à 4 et de 1 à 6.

### Mettez-vous d'accord sur le niveau de difficulté adopté par chaque joueur

Les défis faciles (pour les plus jeunes, par exemple) sont indiqués par une plume sur les cartes ; les plus difficiles, par une masse marquée.

### C'est parti !

La partie se déroule dans le sens horaire.  
Le plus jeune joueur commence et pioche une carte sans la montrer aux autres.  
Il existe 2 types de cartes :

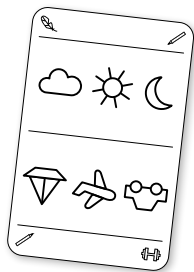


## Carte Dessin (symbole Crayon)

Le joueur actif choisit « secrètement » 1 des 3 motifs correspondant à son niveau. Il pose ensuite la carte face cachée devant lui, puis prend le stylo et une feuille de papier. Quand il est prêt, il met les lunettes et donne le signal.

Un des autres joueurs retourne alors le sablier. Pour un défi Dessin, le joueur dispose de 40 secondes. Les autres retourneront de nouveau le sablier une fois le temps écoulé.

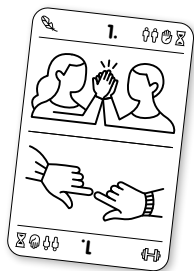
Si, durant le temps imparti, un autre joueur devine ce qu'il a dessiné, tous les deux (le joueur actif et celui qui a deviné) remportent 1 jeton. Dans le cas contraire, personne ne gagne rien. Dans des parties avec des enfants plus jeunes, la carte Dessin peut rester face visible. Un même joueur peut donner plusieurs réponses. Le dessinateur a également le droit de tenir la feuille de l'autre main.



## Carte Action (1 à 15)

Le joueur pose la carte face visible devant lui. Les défis sont détaillés dans le livret annexe ; les symboles sont, eux, expliqués sur la carte Aide de jeu.

Quand le joueur est prêt, il met les lunettes et donne le signal. Un des autres joueurs retourne alors le sablier. Si le joueur réussit le défi dans le temps imparti, il gagne 1 jeton ; sinon, il ne gagne rien.



**Remarque :** Le joueur dispose de plusieurs tentatives dans le temps imparti. Les autres sont chargés de lui passer le matériel si nécessaire et de retourner le sablier.

## **Fin de la partie :**

Le vainqueur est le premier joueur à avoir gagné 5 jetons. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs en même temps, un dernier défi les départagera.

## **Précautions importantes**

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.

Attention. Ne pas porter les lunettes trop longtemps. Danger de chute et de blessure en cas d'activité physique ou l'utilisation de machines.

## **Précautions d'emploi à respecter**

N'utiliser les lunettes qu'en présence d'un adulte.

Les lunettes sont à porter avec précaution car elles peuvent provoquer vertiges, nausées, vomissements, voire des crises d'épilepsie, selon la sensibilité variable d'un individu à un autre. Dès les premiers symptômes, retirer les lunettes.

Ne pas courir, marcher vite, ni effectuer de mouvements complexes tout en portant les lunettes. Risque de chute. N'utiliser les lunettes qu'en position assise.

Vérifier l'aire de jeu et écarter tout danger potentiel avant de commencer à jouer, tels que des objets coupants, pointus ou brûlants, risquant de provoquer des blessures.

# the #UPSIDEDOWNCHALLENGE game

Gioco d'azione e abilità per 2/6 giocatori\* dai 7 anni in su

Gioco Ravensburger® n° 20 672 8 · Redazione: Stefanie Fimpel

Illustrazioni: James Rey Sanchez – bright agency (confezione), Sandra Ribowski (carte)

Istruzioni: Sandra Ribowski · Design: DE Ravensburger · Licenza: Zing Global Ltd.

## Contenuto:

1 paio di occhiali di inversione, 32 carte, 1 carta con spiegazione dei «simboli», 1 manuale con spiegazione delle «carte azione», 1 clessidra (20 secondi), 1 tavola pre-fustellata con 36 gettoni (32 gettoni blu vincenti e 4 gettoni con stella gialla)

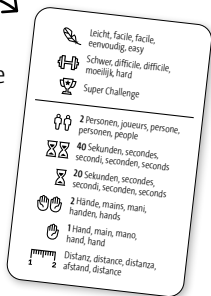
## Dovete procurarvi

3 tubi di cartone dei rotoli di carta igienica

(della stessa grandezza e della stessa altezza!),

1 pennarello con il tappo, fogli di carta, 1 cucchiaino da tè, 2 bicchieri,

1 ciotola, un po' d'acqua



## Importante: non buttate la tavola pre-fustellata!

Vi servirà per il gioco.

## Scopo del gioco:

Il giocatore che conquista per primo 5 gettoni vince la partita. Se giocate in più di 6, riducete il numero dei gettoni da conquistare, oppure annotateli su un foglio.

\* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

## Preparazione del gioco:

Per questa partita mettete da parte le due carte con le «Super-Challenge»: potrete provarle più avanti. Riunite le altre carte in un mazzo, mescolatelo e poi appoggiatelo, coperto, sul tavolo. Staccate i gettoni dalla tavola pre-fustellata. Preparate gli occhiali, la clessidra, la carta con le spiegazioni e poi, separati per tipo, i gettoni con la stella gialla e i gettoni vincenti. Vi occorrono anche la tavola pre-fustellata e la scatola. Tenete pronti anche i tubi di cartone, il pennarello, il cucchiaino da tè, i bicchieri e la ciotola.

### **Avviso per i giocatori che portano gli occhiali**

*I giocatori che portano gli occhiali a causa di problemi di vista devono toglierli prima di giocare. Per motivi tecnici, purtroppo gli occhiali non si inseriscono sotto l'alloggiamento.*

### **Vi occorrono anche dei fogli carta**

Strappate da un foglio due pezzi di carta: uno grande e uno piccolo. Appallottolateli separatamente per formare due palline: quella piccola deve avere un diametro di ca. 1 cm, quella più grande di ca. 5 cm. Prendete un altro foglio: disegnate quattro punti sulla facciata anteriore e sei punti sul retro. Ora assegnate in ordine sparso (non in ordine numerico) un numero a ogni punto: per i quattro punti sulla facciata anteriore i numeri da 1 a 4; per i sei punti sul retro i numeri da 1 a 6.

### **Decidete il livello di difficoltà per ogni giocatore**

Le missioni più facili (ad esempio per i bambini più piccoli) sono contrassegnate da una piuma, quelle più difficili da un peso.

### **Si comincia!**

Inizia il giocatore più giovane. Il giocatore pesca una carta, coperta, dal mazzo. La partita prosegue in senso orario.

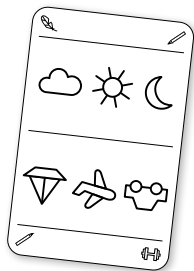


## Carte per disegnare (con il simbolo della piuma)

Il giocatore attivo sceglie «in segreto» una delle tre figure corrispondenti al proprio livello di difficoltà, poi mette la carta coperta sul tavolo, prende il pennarello e un foglio. Quando è pronto, indossa gli occhiali e fa un cenno.

Dopo il cenno del giocatore attivo, gli altri giocatori voltano la clessidra. Per la missione «disegno» il giocatore ha a disposizione 40 secondi di tempo, perciò gli altri giocatori devono girare di nuovo la clessidra non appena la sabbia finisce di scorrere.

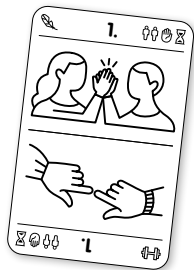
Mentre la sabbia scorre, i giocatori devono indovinare l'oggetto che il giocatore attivo sta disegnando. Se un giocatore indovina, vincono entrambi (il giocatore attivo e quello che ha indovinato) un gettone. Se nessuno indovina, restano tutti a mani vuote. Nella partita con i bambini più piccoli potete lasciare scoperta la carta con raffigurati i soggetti da disegnare. È ammesso tentare di indovinare più volte. Anche tenere il foglio fermo con l'altra mano è consentito.



## Carte azione (numeri 1 – 15)

Il giocatore mette la carta scoperta davanti a sé. Le singole missioni sono descritte dettagliatamente nel manuale con le spiegazioni delle carte azioni; il significato dei simboli si trova sulla carta-spiegazioni.

Quando il giocatore è pronto, indossa gli occhiali e fa un cenno, quindi gli altri giocatori voltano la clessidra. Se il giocatore riesce a compiere la missione entro il tempo che ha a disposizione vince un gettone, altrimenti resta a mani vuote.



**Attenzione:** entro il tempo che si ha a disposizione è possibile fare più tentativi. Gli altri giocatori aiutano il giocatore attivo facendo in modo che il materiale di gioco sia sempre subito disponibile ed eventualmente voltando di nuovo la clessidra.

## **Fine della partita:**

Vince chi conquista per primo 5 gettoni. Se più giocatori raggiungono questo risultato contemporaneamente, si procede a uno spareggio.

## **Avvertenze importanti**

Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

Avvertenza. Non indossare gli occhiali in modo continuato. In caso di attività fisica o di utilizzo di apparecchi si corre il rischio di cadere e di procurarsi delle lesioni.

## **Osservare le seguenti avvertenze**

Gli occhiali devono essere indossati solamente sotto la sorveglianza di un adulto. È necessario indossare gli occhiali piano e con cautela, perché in caso di una spiccata sensibilità individuale è possibile avvertire vertigini, nausea, conati di vomito fino ad attacchi epilettici. Togliere gli occhiali ai primi sintomi di malessere.

Quando si indossano gli occhiali: non correre, non camminare velocemente e non effettuare movimenti complessi. Pericolo di caduta. Utilizzare gli occhiali solo stando in posizione seduta.

Per evitare possibili pericoli, prima di iniziare la partita ispezionare la zona nella quale si gioca e rimuovere gli oggetti che possono causare lesioni, ad esempio: oggetti affilati, appuntiti o caldi.



# the #UPSIDEDOWNCHALLENGE game

Actie- en behendigheids spel voor 2 tot 6 spelers\* vanaf 7 jaar

Ravensburger® spel nr. 20 672 8 · Redactie: Stefanie Fimpel

Illustratie: James Rey Sanchez – bright agency (verpakking), Sandra Ribowski (kaarten)

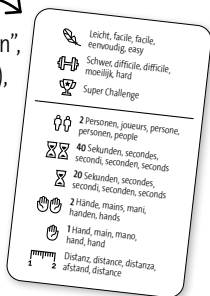
Handleiding: Sandra Ribowski · Design: DE Ravensburger · Licentie: Zing Global Ltd.

## Inhoud:

1 ondersteboven-bril, 32 kaarten, 1 uitlegkaart „symbolen”,  
1 uitlegboekje „actiekaarten”, 1 zandloper (20 seconden),  
1 gestanst karton met 36 fiches (32 blauwe winstfiches  
en 4 fiches met gele ster)

## Je hebt nog nodig

3 kartonnen kokers van toilet papier-rollen (dezelfde  
grootte en hoogte), 1 pen met dop, papier,  
1 theelepel, 2 bekertjes, 1 schotel, een beetje water



## Belangrijk: het gestanste karton niet weggooien!

Het is nog nodig voor het spel.

## Doel van het spel:

De speler die als eerste 5 fiches verzamelt, wint. Bij meer dan 6 spelers  
verminder je het aantal te winnen fiches of je noteert ze op een vel papier.

\* De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te  
vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

## Vorbereiding van het spel:

Haal de beide kaarten met de „Super Challenges” uit het spel. Deze kunnen jullie later proberen. Schud de overige kaarten en leg ze als blinde stapel op tafel. Druk de fiches uit het karton. Leg bril, zandloper, uitleg-kaart en de fiches met de gele ster apart van de winfiches klaar. Het gestanste karton en de doos heb je ook nodig. Houd eveneens de kartonnen kokers, de pen, de theelepel, de bekers en de schotel klaar.

### Aanwijzing voor spelers met bril

*Spelers die vanwege slecht zicht een bril dragen, moeten die voor het spel afdoen. Brillen passen op grond van technische vereisten helaas niet onder de ondersteboven-bril.*

### Bovendien heb je papier nodig

Scheur van een vel papier een groot en een klein stuk af. Verfrommel ze tot twee balletjes, een kleine met een diameter van ca. 1 cm en een grotere met een diameter van ca. 5 cm. Op een ander vel teken je op de voorkant vier stippen en op de achterkant zes stippen. Zet vervolgens bij de stippen willekeurig de getallen 1 tot 4 en 1 tot 6.

### Bepaal nu nog, wie in welke moeilijkheidsgraad speelt

De eenvoudige opdrachten (voor jongere kinderen) worden aangegeven met een veer, de moeilijkere met een gewicht.

## We gaan beginnen!

Er wordt gespeeld met de klok mee.  
De jongste speler mag beginnen. De speler pakt blind een kaart van de trekstapel.

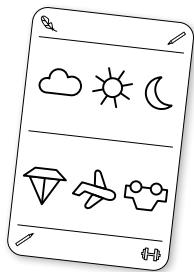


## Tekenkaart (pen-symbool)

De speler die aan de beurt is kiest in het „geheim” één van de drie motieven van zijn moeilijkheidsgraad. Hij legt de kaart omgekeerd op tafel, pakt de pen en een vel papier. Als hij klaar is, zet hij de bril op en geeft een teken.

Vervolgens draaien de andere spelers de zandloper om. Voor de tekenopdrachten heeft de speler 40 seconden de tijd. De andere spelers draaien de zandloper daarom opnieuw om, zodra deze is doorgelopen.

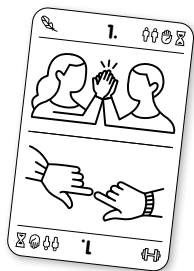
Als één van de andere spelers binnen de tijd raadt wat er getekend wordt, winnen beide spelers (de speler die aan de beurt is en de speler die het goed geraden heeft) een fiche. Als het niet geraden wordt, krijgen de spelers niets. Tijdens een speelronde met jongere kinderen kan de tekenkaart open blijven liggen. Je mag meerdere keren raden. Ook mag je het vel papier met je tweede hand vasthouden.



## Actiekaart (nummer 1 – 15)

De speler legt de kaarten open voor zich neer. De opdrachten die erop staan, worden in het uitlegboekje nader omschreven. De symbolen worden uitgelegd op de uitlegkaart.

Is de speler er klaar voor, dan zet hij de bril op en geeft een teken. Nu draaien de andere spelers de zandloper om. Als de speler de opdracht in de aangegeven tijd kan vervullen, wint hij een fiche – anders wint hij niets.



**Tip:** je mag meerdere pogingen doen, maar wel binnen de tijd. De andere spelers helpen de actieve speler indien nodig met het aangeven van spelmaterialen en wanneer de zandloper opnieuw moet worden omgedraaid.

## Einde van het spel:

Wie als eerste 5 fiches heeft verzameld, is de winnaar. Wanneer meerdere spelers tegelijkertijd 5 fiches hebben gewonnen, moeten ze nog een keer strijden voor de winst.

## Belangrijke waarschuwingen

Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

Waarschuwing. Draag de bril niet te lang. Bij lichamelijke activiteit of bij het bedienen van machines kun je vallen en letsel oplopen.

## Let op de volgende aanwijzingen

Gebruik de bril alleen onder toezicht van volwassenen. Een voorzichtige aanpak is nodig, omdat het afhankelijk van de persoon tot een gevoel van duizeligheid, misselijkheid, braakneiging of zelfs epileptische aanvallen kan leiden. De bril meteen afdoen wanneer je je niet goed voelt.

Tijdens het dragen van de bril niet rennen, snel lopen of ingewikkelde bewegingen maken. Gebruik de bril alleen in zittende positie.

Maak de ruimte waar je speelt vrij van mogelijke gevaren, zoals bijvoorbeeld scherpe en hete voorwerpen die letsel kunnen toebrengen.

© 2021

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60  
D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by  
**Ravensburger Ltd.**  
Units 3-5, Avonbury  
Business Park · Howes Lane  
BICESTER · OX26 2UA · GB

Ravensburger  
**North America, Inc.**  
One Puzzle Lane  
Newton, NH 03858  
USA



238865