

FACE CARDS

Für 3 bis 7 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Leo Colovini
Illustration: Oliver Freudenreich
Design: DE Ravensburger
Redaktion: Stefan Brück und Philipp Sprick

D

Inhalt

160 Karten:

- 142 Facecards mit Fotos von Personen, Tieren und Gegenständen,
- 1 Fotoapparat, 7 Fotoalben, 10 Blankokarten



Spiel & Ziel

Aus euren Facecards wählt ihr geheim ein Foto-Pärchen aus, legt es aus und tippt anschließend auf die Pärchen eurer Mitspieler. Tippt ihr richtig, landen die Fotos in eurem Fotoalbum. Wer am Ende die meisten Fotos gesammelt hat, gewinnt!

Vorbereitung

Sucht vor der Partie die 10 Blankokarten aus den anderen Karten heraus.



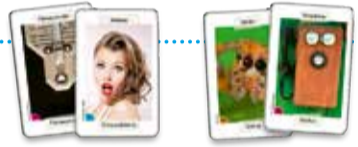
Tipp: Die Blankokarten könnt ihr mit Bildern von euch, Katze Mimmi oder Chef Schröder bekleben und in den Kartenstapel einmischen. So wird euer Spiel einzigartig und Freunde, Verwandte & Co. sind mit von der Partie!

- Mischt alle **Facecards** und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Stellt die geöffnete Schachtel daneben und legt die nicht genutzten Blankokarten dort hinein.
- Gebt jedem Spieler **7 Karten** vom Stapel, wenn ihr mit bis zu 5 Spielern spielt. Bei mehr als 5 Spielern bekommt jeder **6 Karten**. Nehmt sie so auf die Hand, dass die Mitspieler sie nicht einsehen können.
- Nehmt euch jeder ein **Fotoalbum** und legt es vor euch aus.
- Zieht die oberste Karte vom Stapel: Wer dem Foto darauf am ähnlichsten sieht, legt den **Fotoapparat** vor sich und darf anfangen! Die gezogene Karte kommt anschließend in die Schachtel.

Ablauf

Pärchen auswählen

- Zuerst wählt jeder Spieler geheim aus seinen Handkarten 2 aus, die seiner Meinung nach möglichst gut zueinander passen.



Tipp: Das kann der gemeinsame Gesichtsausdruck sein, die ähnliche Frisur oder die Nasenform. Vielleicht ist es aber auch die Farbe des Hintergrundes oder, dass beide aus dem gleichen Land oder Jahrhundert stammen – eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt! Wer sich in seine Mitspieler hineinversetzt und sein Foto-Pärchen so wählt, dass die Mitspieler es leicht erkennen, hat hier im wahrsten Sinne gute Karten ...

- Danach legt jeder **eine Karte** seines Foto-Pärchens **verdeckt** vor sich ab.

Die **andere Karte** legt er, ebenfalls **verdeckt**, in die Tischmitte.

Spielt ihr mit bis zu 4 Spielern, legt noch **3** verdeckte Karten vom

Stapel in die Mitte. Spielen 5 oder mehr mit, kommt nur **1** Karte hinzu.



- Mischt nun die Karten in der Tischmitte und legt sie danach dort offen nebeneinander aus, so dass der Spieler mit dem Fotoapparat sie gut sehen kann. Deckt dann alle die Karte vor euch auf – am besten so, dass sie in Richtung Tischmitte schaut.

Tippen & punkten

- Der Spieler mit dem Fotoapparat beginnt. Er tippt auf die Karte vor einem Mitspieler und *die* Karte in der Mitte, die dieser Mitspieler seiner Meinung nach ebenfalls ausgelegt hat.

Tipp: Natürlich solltet ihr auf die Kombination tippen, die ihr für die wahrscheinlichste haltet. Gerne könnt ihr auch eine Begründung nennen, warum gerade diese beiden Karten zusammengehören. Und nein, ihr dürft nicht auf eure eigenen Karten tippen ...

- Der Mitspieler sagt nun, ob der Tipp stimmt oder nicht.

• **Falscher Tipp?** Der Mitspieler sagt „Daneben“ – und nichts weiter!

• **Richtiger Tipp?** Glückwunsch! **Beide** Spieler sammeln je eines

der beiden Fotos ein und legen es unter ihr Fotoalbum. **Bonusfoto:**

Hat jemand ein Foto-Pärchen erraten, das aus zwei **verschiedenen Kategorien**

besteht (also z.B. *Person & Tier*)? Dann erhalten **beide** ein Bonusfoto!

Nehmt euch dazu jeder ein Foto aus der Schachtel (siehe 3.) und legt es in euer Album.

Liegen in der Schachtel nicht genügend Fotos, nehmt sie vom Nachziehstapel.



Tipp: Die 3 verschiedenen Kategorien Personen – Tiere – Gegenstände könnt ihr auch anhand des Farbkreises links unten auf jedem Foto unterscheiden.



- So spielt ihr reihum weiter, bis jeder von euch genau **einen Tipp** abgegeben hat. Danach endet die Runde.

Alle jetzt noch ausliegenden Karten kommen in die Schachtel. Jeder Spieler erhält **2 neue Karten** vom

Nachziehstapel, wählt erneut ein Foto-Pärchen aus usw. Gebt für die neue Tipprunde den Fotoapparat

nach links an den neuen Startspieler weiter. Er beginnt anschließend mit dem Tippen.

Tops & Flops – besondere Momente in der Tipprunde

• **Top-Tipper:** Tippt ihr so gut, dass der letzte Spieler nur noch auf sein eigenes Pärchen tippen könnte, geht er in dieser Runde leider leer aus.

• **Flop-Tipper:** Kein einziger von euch lag in der Tipprunde richtig? Dann gibt es mit den ausliegenden Karten direkt noch eine weitere Tipprunde ...

Ende

Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler gleich häufig Startspieler

war. Wer nun die meisten Fotos in seinem Album hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

3 Spieler	Jeder 3x Startspieler
4–5 Spieler	Jeder 2x Startspieler
6–7 Spieler	Jeder 1x Startspieler

Varianten

Kenner

Spielt mit einer Handkarte weniger. Jeder von euch zieht eine Karte vom Stapel und legt sie offen vor sich.

Wählt zu dieser Karte eine passende von eurer Hand, legt sie zunächst verdeckt in die Tischmitte usw.

Könner

Spielt mit der gewohnten Anzahl Handkarten. Legt **beide** Karten eures Pärchens (zunächst verdeckt) in die

Tischmitte. Zusätzliche Karten vom Stapel braucht ihr nicht. Wird in der Tipprunde auf ein korrektes

Pärchen getippt, bestätigt dies der Spieler, der es ausgelegt hat. Beide Spieler werden wie gewohnt belohnt.

Risiko (für 3–5 Spieler)

Jeder legt **2** Foto-Pärchen aus: von jedem Paar wie gewohnt 1 Karte vor sich und 1 (zunächst verdeckt) in die

Tischmitte. Ergänzt die Karten in der Tischmitte gegebenenfalls vom Nachziehstapel, so dass dort mindes-

tens **9** Karten liegen. Nach jedem richtigen Tipp kann der Spieler am Zug entscheiden, **erneut zu tippen** oder

freiwillig aufzuhören: Wer **freiwillig aufhört**, legt alle in der Tipprunde gewonnenen Karten in sein Album.

Wer jedoch **weiter tippt** und **falsch** liegt, **muss aufhören** und **alle** in diesem Zug gewonnenen Karten zurück

in die Schachtel legen. Die Spieler, deren Pärchen richtig getippt wurden, behalten ihre Karte natürlich.

Im Risikospiel gibt es keine Extrapunkte für Kombinationen verschiedener Kategorien.

FACE CARDS

For 3 to 7 players, ages 10+

Author: Leo Colovini
 Illustration: Oliver Freudenreich
 Design: DE Ravensburger
 Editors: Stefan Brück and Philipp Sprick



Contents

- 160 cards:
 142 facecards with pictures of humans, animals, and objects,
 1 camera, 7 photo albums, 10 blank cards

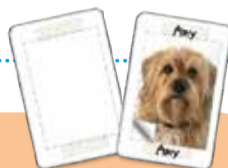


Goal of the game

Create secret picture pairs and try to identify the other players' pairs. If you guess correctly, add a picture to your album. The player who ends the game with the most pictures in their album is the winner!

Preparation

Set aside the 10 blank cards.



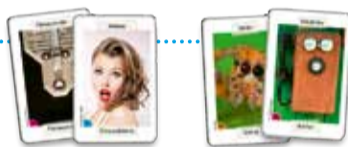
Hint: Use the blank cards to add pictures of yourself, your pets, your relatives, or your colleagues to the game to make it a unique experience for friends and family!

- Shuffle all **facecards** and place them face down in a single pile in the center of the table. This is your draw pile. Put the box next to the draw pile.
- For games with up to 5 players, distribute **7 cards** to each player. For games with more players, each player gets **6 cards**. Don't reveal your cards to the other players.
- Each player gets a **photo album** and places it in front of them.
- Reveal the top card from the draw pile. The player who most closely resembles the picture is the starting player and receives the **camera**. Put the revealed card in the box.

How to play the game

Step 1: Pairing

- Each player secretly chooses 2 cards from their hand that make a great pair.



Hint: Pictures that share a trait, such as facial expression, hair style, or nose shape, make great pairs. Pictures might also have other things in common, like background color, country of origin, or historical period. Use your imagination, but to be successful, keep in mind that your pair should be as obvious as possible.

- Then, each player places **one card** of their pair **face down** in front of them. The **other card** is placed **face down** in the center of the table.
 For games with up to 4 players, add **3** face down cards from the draw pile to the cards in the center of the table. For games with 5 or more players, add only **1** card.
- Now shuffle the cards on the table and lay them out face up so that the player with the camera can see them well. Then, each player turns their other card face up.



Step 2: Guessing & Scoring

- The current owner of the camera is the starting player. They choose one card from the center of the table and match it to one of the cards in front of a player.

Hint: You should try to match two cards that you think are most likely to make a pair. Feel free to give a reason for your choice. You are not allowed to match your own pair!

- Next, the card's owner confirms whether the match is correct or not.
 - Wrong match?** Better luck next time!
 - Correct match?** Well done! **Both** players take one of the two pictures and put them in (= underneath) their photo album. **Bonus picture:** If the pair contains pictures from two **different categories** (e.g. *human + animal*), **both** players receive a bonus picture from the box! (If you run out of pictures in the box, take cards from the draw pile.)



Hint: The three different categories are human, animal, and object. These categories are indicated by the color in the bottom left corner of each picture.

- Repeat this process in turn order until each player has guessed exactly **once**. After completing a round of guessing, any remaining cards are put in the box. Each player draws 2 new cards from the draw pile, chooses a new pair of pictures, etc. The camera is passed on to the previous owner's left. The new owner starts the next round of guessing.

What happens if ...

- Everyone guessed correctly:** If every player guessed correctly and the final player is left with their own pair, they don't score that round.
- No correct guesses:** If no player managed to correctly identify a pair, there is an additional round of guessing with the current cards.

End of the game

The game ends after each player has been the camera's owner for the same number of rounds. The player with the most pictures in their album wins the game. In case of a tie there are multiple winners.

3 players	3 rounds
4-5 players	2 rounds
6-7 players	1 round

Variants

Secret Agents

Place **both** cards of your pair face down in the center of the table, then all cards are shuffled. No additional cards are added. If a player manages to identify a correct pair, the owner of that pair confirms the match. Both players are awarded as usual.

Improv Talents

Distribute 1 less card to each player. At the beginning of each round, players draw a card and place it face up in front of them. Then they choose a card from their hand to form a pair, and place that card face down in the center of the table. The rest of the round is played as usual (add cards from the draw pile, shuffle, etc.)

Risky Moves (for 3-5 players)

Each player creates two picture pairs and places one card of each pair face up in front of them and the other face down in the center of the table. The total number of cards in the center should be at least **9**. If there are less, add cards from the draw pile.

After each correct guess, the current player may opt to **match an additional pair** or **pass**. If you **pass**, add all the cards you won this round into your album. If you choose to **guess again** and you are **wrong**, your turn ends and you return **all** cards you won this turn to the box. (If a player correctly guessed your pair, you still get to keep the card you won.) In this variant there are no bonus pictures for combinations of different categories.