

illusion



Spieler: 2-5 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca.15 Minuten

Wie viel Farbe siehst du wirklich?

Inhalt

12 Pfeilkarten

98 Farbkarten



Je 3 in Rot, Gelb,
Grün und Blau



Vorderseite



Rückseite

Auf der Rückseite jeder Farbkarte ist angegeben, welche Farbe mit wie viel Prozent auf dieser Karte vorhanden ist.
Hinweis: Die Prozentangabe bezieht sich auf die bedruckbare weiße Fläche der Karte (der graue Rand zählt nicht).

Spielidee

In jedem Durchgang legt ein Pfeil fest, **mit welcher Farbe** gespielt wird. In Pfeilrichtung entsteht eine Kartenreihe, wobei **der Anteil der festgelegten Farbe** auf jeder Karte in Pfeilrichtung **immer höher** werden muss (gleichhoch ist auch korrekt).



Der Grün-Anteil muss von Karte zu Karte in Pfeilrichtung immer höher werden. Direkt neben dem Pfeil ist nur ganz wenig Grün zu sehen, daneben schon deutlich mehr. Auf der dritten Karte ist ziemlich viel Grün vorhanden und ganz rechts schließlich richtig viel. Bisher alles korrekt!

Wenn ein Spieler dran ist, muss er entweder die Richtigkeit **der kompletten bestehenden Reihe** anzweifeln oder **eine weitere Farbkarte** vom Stapel nehmen und sie seinerseits (hoffentlich richtig) in die Reihe einordnen.

Spielvorbereitung

Die **12 Pfeilkarten** werden gemischt und als **verdeckter Stapel** an den Tischrand gelegt. Die oberste Pfeilkarte wird aufgedeckt und **offen** in die Tischmitte gelegt. Die **98 Farbkarten** werden ebenfalls gemischt und mit der **Farbseite nach oben** als Stapel an den Tischrand gelegt, neben den Pfeilkartenstapel. Die oberste Farbkarte wird vom Stapel genommen und **offen** neben den Pfeil in die Tischmitte gelegt.

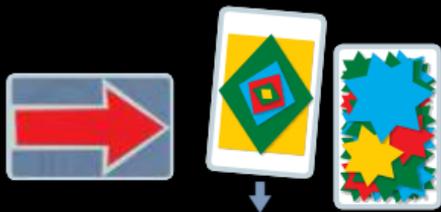
Achtung: Die Rückseite der Farbkarte (Prozentangabe) darf **nicht** angeschaut werden.



Die oberste Pfeilkarte (rot) wird aufgedeckt und in die Tischmitte gelegt. Die oberste Farbkarte des Stapels kommt daneben.

Spielablauf

Es wird ausgelost, wer beginnt. Der betreffende Spieler nimmt die oberste Karte vom Farbkartenstapel und muss sie in Pfeilrichtung neben die bereits dort liegende Farbkarte legen, entweder rechts oder links daneben. **Ganz wichtig:** Die Rückseite mit den Prozentwerten darf auf keinen Fall angeschaut werden.



Tim nimmt die oberste Farbkarte vom Stapel und legt sie links neben die bereits liegende Karte. Tim behauptet somit, dass der Rot-Anteil von links nach rechts immer größer wird.

Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran und muss sich entscheiden, ob er entweder die korrekte Anordnung der **kompletten** bisherigen Reihe **glaubt** oder ob er die Korrektheit der **kompletten** Reihe **anzweifelt**.

→ Wenn er die Korrektheit der kompletten Reihe **glaubt**, nimmt er die oberste Farbkarte vom Stapel und fügt sie in die bisherige Reihe ein, entweder ganz links, ganz rechts oder zwischen zwei Karten. Die Karten werden nach dem Einfügen der neuen Karte wieder ordentlich nebeneinander zurechtgerückt.

Hinweis: Es ist nicht erlaubt, bereits liegende Karten nachträglich miteinander zu vertauschen.



Sarah nimmt die nächste Farbkarte vom Stapel und legt sie zwischen die bereits liegenden Karten.

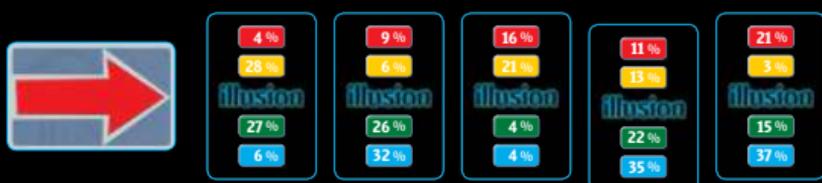
Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran und muss sich seinerseits entscheiden, ob er entweder die korrekte Anordnung der **kompletten** bisherigen Reihe **glaubt** oder ob er die Korrektheit der **kompletten** Reihe **anzweifelt**. So lange nicht angezweifelt wird, geht es reihum im Uhrzeigersinn wie beschrieben weiter - die Reihe wächst mit jedem Spieler um eine Karte.



Nacheinander kommen Linus und Emma dran und fügen jeweils eine weitere Farbkarte in die Reihe ein.

→ Wenn ein Spieler dran kommt und die Korrektheit der kompletten Reihe **nicht glaubt**, sagt er laut und deutlich „ich zweifle an“. In diesem Fall werden alle bisherigen Karten auf die Rückseite gedreht und es wird anhand der Prozentangaben überprüft, ob die Reihe korrekt war oder nicht. **Die Reihe gilt dann als korrekt**, wenn die Prozentwerte der Pfeilfarbe von links nach rechts immer höher werden.

Beachte: Wenn direkt benachbarte Karten einen gleichhohen Prozentwert haben, gilt das als korrekt.



Tim glaubt Emma nicht, dass die komplette Reihe korrekt ist und zweifelt an. Alle fünf Karten werden umgedreht. Und tatsächlich, nach 16% kommt ein kleinerer Wert (11%) - das ist ein Fehler.

→ Hat der Spieler **zu Recht angezweifelt**, es war also mindestens ein Fehler in der Reihe (egal, wer diesen Fehler begangen hat!), bekommt der Zweifler als Belohnung die Pfeilkarte.

Tim hat zu Recht angezweifelt und erhält als Belohnung die rote Pfeilkarte.

→ Hat der Spieler **Unrecht angezweifelt** (die komplette Reihe war also korrekt), dann bekommt derjenige Spieler die Pfeilkarte, der unmittelbar vor dem Zweifler die letzte Farbkarte gelegt hatte.

Weiterer Spielablauf + Spielende

Alle Farbkarten werden aus der Tischmitte entfernt und nicht weiter benötigt. Nun wird die nächste Runde gespielt. Die Spielvorbereitung und der Ablauf der nächsten Runde sind exakt so, wie bereits beschrieben. Die neue Runde beginnt derjenige Spieler, der zuvor die Pfeilkarte erhalten hat. In der beschriebenen Art und Weise werden so viele Runden gespielt, bis jemand 3 Pfeilkarten besitzt - dieser Spieler ist Sieger. Natürlich kann man auch 12 Runden spielen. Dann gewinnt derjenige mit den meisten Pfeilkarten.