

ALAIN RIVOLLET & GAËTAN BEAUJANNOT

# CONCEPT<sup>TM</sup>

## Tiere

Kids



Regelheft

Concept Kids – Tiere ist eine kooperative Version des zum Spiel des Jahres nominierten Spiels Concept.

Es wurde speziell für Kinder ab 4 Jahren entwickelt.

Nutzt die Symbole auf dem Spielbrett, sodass eure Familienmitglieder und Freunde möglichst viele

Tiere erraten und ihr gemeinsam Spaß habt und ein tolles Ergebnis erzielt!

Die folgenden Spielregeln wurden für jüngere Kinder ab 4 Jahren entwickelt.

(Auf der letzten Seite des Regelhefts findet ihr einige Hinweise, um das Spiel mit Kindern ab 6 Jahren noch spannender zu machen.).

### Spielmaterial

1 Spielbrett • 110 Karten

16 Ringe • 1 Kartenhalter

1 Schnellstart-Regel • Dieses Regelheft

### Ziel des Spiels

In Concept Kids spielen alle zusammen.

Das Ziel des Spiels ist es, dass die Erwachsenen möglichst viele Tiere erraten, welche die Kinder mithilfe der verschiedenen Symbole auf dem Spielbrett beschreiben. Nach 12 Tieren ermittelt ihr euer Ergebnis. In weiteren Spielen könnt ihr dann versuchen, euer Ergebnis zu verbessern!

### Spielaufbau

- Legt das **Spielbrett** in die Mitte des Tisches, sodass ihr es alle gut sehen könnt.
- In euren **ersten Spielen** empfehlen wir, nur mit den **blau umrandeten Karten** zu spielen. Legt die **rot umrandeten Karten** zurück in die Spielschachtel. Ihr werdet sie vorerst nicht benötigen.
- Mischt die **blau umrandeten Karten** und zählt **12** von diesen Karten ab. Legt sie unbesehen als verdeckten Stapel neben das Spielbrett. Legt die übrigen Karten zurück in die Spielschachtel. Auch diese werdet ihr erst in späteren Spielen verwenden.
- Stellt den Kartenhalter vor die ratenden Erwachsenen.
- Legt alle Ringe neben dem Spielbrett bereit.



## Erratet ein Tier

*Hinweis: Ab jetzt beziehen sich „du“, „dir“ oder „dich“ immer auf einen Erwachsenen.*

Im Spiel beschreiben **DIR** alle Kinder ein Tier und lassen dich raten, welches sie meinen. Hierzu dürfen sie ausschließlich die Symbole auf dem Spielbrett nutzen.

Nimm die oberste Karte vom Stapel mit den Tierkarten, **ohne sie dabei anzusehen**, und stecke sie so in den Kartenhalter, dass alle Kinder die Karte gut sehen können. Dann **legt ein Kind einen Ring um ein Symbol auf dem Spielbrett**, danach legt das nächste Kind einen weiteren Ring und immer so weiter. So beschreiben dir die Kinder das Tier immer genauer und hoffen, dass du es errätst. Natürlich dürfen sie sich bei der Auswahl der Symbole untereinander helfen, um das gesuchte Tier so gut wie möglich zu beschreiben.

Du darfst **so oft raten, wie du möchtest**. Aber die Kinder dürfen deine Rateversuche nur mit **Ja oder Nein** beantworten.

## Ergebnis

✓ **Wenn du das Tier richtig erraten hast**, legst du die Karte offen neben den Stapel mit den noch zu erratenden Tierkarten. Diese Karte ist am Ende des Spiels 1 Punkt wert.

✗ **Wenn du das Tier nicht errätst und diesen Rateversuch abbrichst**, zeigen dir die Kinder das Tier. Dann legst du die Karte zurück in die Spielschachtel – leider werdet ihr für dieses Tier am Ende des Spiels keinen Punkt erhalten.

*Hinweis: Du musst abbrechen, wenn die Kinder keine Ringe mehr haben und du das Tier nicht mit den gegebenen Hinweisen erraten kannst.*

Danach ziehst du eine neue Karte vom Stapel und **versuchst ein neues Tier zu erraten**.



## Ende des Spiels

Sobald ihr alle 12 Karten gespielt habt und der Stapel leer ist, endet das Spiel.

Zähle die Anzahl an Karten, die du erraten hast, um euer **Ergebnis** zu ermitteln. Vergleiche das **Ergebnis** mit der Punktwertung unten und zeige den Kindern, welchen Rang ihr gemeinsam erreicht habt.



# Die Schwierigkeit anpassen

Unten stellen wir dir **drei** Varianten vor, mit denen du das Spiel für die Kinder anpassen kannst. Sie können auch miteinander kombiniert werden. Für alle gelten die bereits bekannten Regeln, mit Ausnahme der hier beschriebenen Änderungen:

1

## Rollentausch

Jetzt übernehmen die Kinder deine Rolle. Stelle den Kartenhalter vor eines der Kinder. Dieses Kind steckt nun eine Karte in den Kartenhalter, sodass nur die anderen Kinder und du das gesuchte Tier sehen könnt. Jetzt beschreibst du zusammen mit den Kindern das Tier und lässt das Kind, das die Karte nicht sehen kann, das gesuchte Tier erraten.

2

## Schwierigkeitsstufe der Karten

Es gibt die Karten in zwei Schwierigkeitsstufen:

- Die **blau** umrandeten Karten zeigen Tiere, welche die Kinder schon aus dem Kindergarten, der Schule, aus Liedern oder aus Büchern kennen dürften.
- Die **rot** umrandeten Karten zeigen weniger bekannte Tiere, für die sich die Kinder schon gut im Tierreich auskennen sollten.

Um das Spiel schwieriger zu machen, könnt ihr die **blau** umrandeten Karten nach Belieben mit den **rot** umrandeten Karten mischen – oder sogar nur mit den **rot** umrandeten Karten spielen.



3

## Ab 6 Jahren aufwärts

Wenn du mit älteren Kindern spielst, lässt nicht mehr die Gruppe einen anderen Spieler raten. Jetzt kennt nur ein **EINZELNER** Spieler das gesuchte Tier und **beschreibt es allen anderen Spielern, damit diese es gemeinsam erraten.**

Nehmt beim Spielaufbau 24 anstelle von 12 Karten.

Zu Beginn jeder Raterunde zieht der Spieler, der das Tier erklären soll, **zwei Karten** vom Stapel der Tierkarten. Er wählt eine der beiden Karten und legt die andere in die Spielschachtel zurück.

Dann beschreibt dieser Spieler den anderen Spielern das Tier, das er gewählt hat, nach den bereits bekannten Regeln.

Sobald die Spieler das Tier erraten oder wenn sie abbrechen, endet die Raterunde. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und lässt die anderen Spieler ein Tier erraten.

## Credits

Autoren: Alain Rivollet und Gaëtan Beaujannot

Illustrationen & Layout: Éric Azagury

Entwicklung: „Die Sombrero-tragenden Belgier“ alias Cédric Caumont & Thomas Provoost

Redaktionelle Mitarbeit: Virginie Gilson & Pierre Berthelot

Gestaltung: Alexis Vanmeerbeeck

Pädagogischer Rat: Sébastien Dubois

Repos-Team:

Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Florian Poulet, Guillaume Pilon, Cédric Chevalier, Géraldine Volders,

Nicolas Pastor, Nastassja Vandepeutte, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem

Übersetzung: Sebastian Rapp

Redaktion und Lektorat: Simon Blome, Sebastian Rapp

## Danksagung

Das gesamte Team möchte allen Einrichtungen danken, die es uns erlaubt haben, Concept Kids – Tiere ausgiebig zu testen: der École fondamentale communale N°1 in Molenbeek - La Rose des Vents, den Kindern der zweiten Klasse der École en Couleur (Forest), dem mittleren Jahrgang des Kindergartens der École Decroly (Uccle), dem Institut Albert 1er in Enghien sowie dem Geschäft Jeux de Nim. Das Team möchte außerdem Lou Denis für seine Beiträge danken (da ist tatsächlich ein Hase im Spiel!), außerdem Lydie Tudal, Agnès Brison, Robin, Valentin und Rosalie Legoff für ihre Rückmeldungen und allen Korrekturlesern: Irma Charvatova, Jennifer Lutte, Jean-Marie Mouret und Stéphane Ciavarella.

A game by REPOS PRODUCTION published by SOMBREROS PRODUCTION

© Sombreros Production (2018) • All rights reserved.

Rue des comédiens, 22 • 1000 Brüssel • BELGIEN

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany

Friedrichstr. 47 • 45128 Essen, www.asmodee.de

Sämtliches enthaltene Material darf nur für private Zwecke verwendet werden.



Ihr möchtet mehr spielen?  
Ihr findet uns auf der Concept-Facebook-Webseite!  
<https://www.facebook.com/conceptthegame/>

