



MINDO





## 60 KNOBELAUFGABEN FÜR CLEVERE EINHORNFANS AB 5 JAHREN VON THIERRY DENOVAL

### SPIELMATERIAL

- 60 Aufgabenkarten (mit Lösung auf der Rückseite)
- 9 doppelseitige Plättchen (2 quadratisch, 7 rechteckig)

### ZIEL DES SPIELS



Glitzerschweif möchte mit ihren Freunden rund um den Regenbogen spielen. Lege dazu die Plättchen als Raster von 3x3 oder 4x4 Feldern so aus, dass das bunte Muster der Aufgabenkarte entsteht.

Jede Aufgabenkarte zeigt dir, wo sich Glitzerschweif befinden soll. Manche Aufgabenkarten verraten dir auch, wo der Regenbogen und bis zu 2 ihrer Freunde sein müssen. Für jede Aufgabenkarte gibt es genau 1 mögliche Lösung.



**AUFGABE**



**DOPPELSEITIGE PLÄTTCHEN**



**FERTIG!**

**LÖSUNG**





## DIE AUFGABENKARTEN

Die Farbe der Karten zeigt dir den Schwierigkeitsgrad an:



- **Grün:** 3x3-Raster, einfach



- **Gelb:** 4x4-Raster, einfach (mit 2 Hinweisen)



- **Orange:** 4x4-Raster, mittelschwer (mit 1 Hinweis)



- **Rot:** 4x4-Raster, Experte (ohne Hinweis)



Wähle vor Spielbeginn deine Schwierigkeitsstufe.



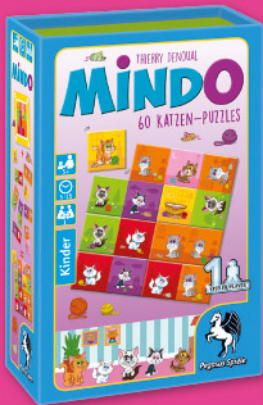
Bilde dann einen Stapel mit den Aufgabenkarten, die dieser Stufe entsprechen. Lege die Aufgabenseite nach oben und halte die Lösungsseite verdeckt (die Lösungsseite ist die, auf der alle Einhörner sichtbar sind).



### GRÜNE AUFGABEN

Um die grünen Aufgaben zu lösen, lege die 3 Plättchen zur Seite, auf denen ein grünes Quadrat zu sehen ist, ebenso das gelbe Quadrat mit dem Regenbogen. Nur die 4 übrigen Plättchen und das gelbe Plättchen mit Glitzerschweif benötigst du für die 25 grünen Aufgabenkarten.

# NOCH MEHR RÄTSEL MIT DER KATZE BELLA! IM GUT SORTIERTEN FACHHANDEL ERHÄLTlich.

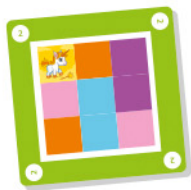


Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele



## WIE WIRD GESPIELT?

Nimm 1 grüne Aufgabenkarte und lege sie so aus, dass du die Aufgabenseite siehst. Die Karte zeigt dir, wohin du das Quadrat legen sollst, auf dem Glitzerschweif zu sehen ist. Versuche nun mit den übrigen 4 rechteckigen Plättchen das Muster der Aufgabenkarte nachzulegen. Denk daran, dass die Plättchen beidseitig bedruckt sind. Die Ausrichtung von Glitzerschweif und ihren Freunden spielt keine Rolle, du darfst sie auch senkrecht oder auf dem Kopf stehend in das Raster legen.



AUFGABE



DOPPELSEITIGE PLÄTTCHEN



+

=

LÖSUNG



FERTIG!



GELBE, ORANGE UND ROTE AUFGABEN

Um die gelben, orangen und roten Aufgaben zu lösen, benötigst du alle 9 Plättchen.




## WIE WIRD GESPIELT?



Nimm 1 gelbe, orange oder rote Karte und lege sie so aus, dass du die Aufgabenseite siehst. Die Karte zeigt dir, wohin du die Quadrate legen musst, auf denen Glitzerschweif und der Regenbogen zu sehen sind. Je nach Schwierigkeitsgrad sind zusätzlich bis zu 2 Positionen von Glitzerschweifs Freunden bekannt. Versuche nun mit den 7 rechteckigen Plättchen das Muster der Aufgabenkarte nachzulegen.

Denk daran, dass die Plättchen beidseitig bedruckt sind. Die Ausrichtung von Glitzerschweif und ihren Freunden spielt keine Rolle, du darfst sie auch senkrecht oder auf dem Kopf stehend in das Raster legen.

 **ANMERKUNG:** Bei Plättchen, die auf beiden Quadranten dieselbe Farbe zeigen, sind beide Möglichkeiten - aufrecht und auf dem Kopf stehend - richtig, auch wenn nur 1 Lösung gezeigt wird.

*Beispiel:*



*Beide Möglichkeiten sind richtig, auch wenn nur eine in der Lösung gezeigt wird.*

## WIE GEWINNT MAN?

Wenn du meinst, die Aufgabe gelöst zu haben, überprüfe dein Ergebnis mit der Lösung auf der Rückseite der Aufgabenkarte. Stimmt es überein, hast du die Aufgabe richtig gelöst. Großartig, die nächste Aufgabe schaffst du bestimmt auch.



Autor: Thierry Denoual

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign: Jens Wiese • Redaktion: Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Blue Orange Editions, © 2019 Blue Orange Editions, Blue Orange und Mindo sind eingetragene Marken in Frankreich und anderen Staaten von Blue Orange Editions. © der deutschen Ausgabe 2019 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.