

# REBEL GIRLS DAS SPIEL DER AUSSERGEWÖHNLICHEN FRAUEN

## SPIELANLEITUNG

**Rebel Girls** ist ein kooperatives Kartenspiel für zwei oder mehr Rebell\*innen ab 8 Jahren. Alle gewinnen oder verlieren zusammen!

In jeder Runde muss ein\*e Spieler\*in mit Hilfe der illustrierten Hinweis-Karten die anderen auf die richtige Fährte bringen. Denn die Rategruppe muss nun die richtige der neun ausliegenden Frauen erraten.

Seid kreativ und findet mehr über die außergewöhnlichen Frauen der Bücher „**Good Night Stories for Rebel Girls**“ heraus.

## SPIELMATERIAL

- A** 40 Frauen-Karten
- B** 55 Hinweis-Karten
- C** 9 Ziel-Plättchen
- D** 9 Glühbirnen-Plättchen



## SPIELAUFBAU

- 1** Sortiert die Karten und Plättchen anhand ihrer Rückseiten in Stapel.
- 2** Mischt nun die unterschiedlichen Stapel separat und legt sie verdeckt auf den Tisch.
- 3** Zieht dann **9 Frauen-Karten** und legt sie aufgedeckt in die Tischmitte. Legt die Karten in einem 3x3-Raster aus.
- 4** Nehmt **7 Glühbirnen-Plättchen** und legt sie mit der grünen AN-Seite nach oben neben das Raster.



# ÜBERSICHT SPIELMATERIAL

## FRAUEN-KARTEN

Jede **Frauen-Karte** listet wichtige Informationen über die abgebildete Frau auf. Nutzt diese Informationen, um passende Hinweise zu geben.

**CLAUDIA RUGGERINI** ← *Name*

**PARTISANIN - ITALIEN**  
(1922 / 2016) | Seite 58 • Buch 2 ← *Beruf & Herkunftsland*

*Geburts- & Todesdatum, Seite im Buch*

*Informationen mit hervorgehobenen STICHWORTEN*

war Partisanin während des **KRIEGES**

fuhr gern **FAHRRAD**

verbreitete von der Regierung verbotene **ZEITSCHRIFTEN**

## HINWEIS-KARTEN

Auf den **Hinweis-Karten** sind ungewöhnliche Szenen abgebildet. Die Mischung der verschiedenen Motive auf jeder Karte hilft dabei, die gesuchte Frau zu beschreiben, indem sie auf Details ihres Lebenslaufs oder ihrer Errungenschaften deutet. Dabei kann es das übergreifende Thema oder Konzept der Karte sein, das einen bestimmten Moment beschreibt oder ein Gefühl darstellt, das ihr mit der gesuchten Frau verbindet.



Mögliche Hinweise:

- ★ der Helm
- ★ die Schnecke
- ★ die Sterne
- ★ die Blumen
- ★ die Farben
- ★ die Treppe

## ZIEL-PLÄTTCHEN

Jedes **Ziel-Plättchen** zeigt die Position einer Frauen-Karte im 3x3-Raster. Das ist die Frau, die in dieser Runde erraten werden muss.

## GLÜHBIRNEN-PLÄTTCHEN

In jedem Spiel stehen euch **7 Glühbirnen-Plättchen** zur Verfügung. Ihr könnt sie dafür nutzen, neue Hinweis-Karten zu ziehen, oder ihr müsst 2 Glühbirnen umdrehen, wenn ihr auf die falsche Frau getippt habt. Sobald ihr ein Plättchen genutzt habt, dreht es auf die AUS-Seite. Wenn alle Glühbirnen ausgeschaltet sind, endet das Spiel sofort.



# SPIELABLAUF

Wer am liebsten rebelliert, beginnt das Spiel und gibt die ersten Hinweise. Du ziehst als Erstes verdeckt **1 Ziel-Plättchen** und **7 Hinweis-Karten**. Die anderen dürfen die Hinweise und das Ziel-Plättchen nicht sehen.

Jetzt darfst du **beliebig viele Hinweise** für die gesuchte Frau ausspielen und offen auf den Tisch legen.

Wenn du der Meinung bist, dass die Hinweis-Karten auf deiner Hand nicht nützlich sind, kannst du sie **abwerfen** und **7 neue Hinweis-Karten ziehen**. Dafür musst du aber 1 Glühbirne auf die AUS-Seite drehen. Sobald du alle Hinweis-Karten gelegt hast, die du legen willst, ist die Rategruppe dran.



**TIPP:** Wähle weise, welche Hinweise du ausspielen willst, und spiele nur die Karten aus, die nützliche Hinweise für die gesuchte Frau sind. Versuche außerdem Hinweise zu vermeiden, die auf eine andere Frau im 3x3-Raster deuten könnten. Wenn du eine Hinweis-Karte ausspielst, die auf mehr als eine der Frauen im Raster zutreffen kann, kombiniere diese Hinweis-Karte am besten mit anderen Hinweis-Karten.

Die Rategruppe darf nun miteinander diskutieren und Vermutungen anstellen, worauf die Hinweise zielen und welches die gesuchte Frau ist. Wenn ihr euch einig seid, zeigt gemeinsam auf die Frauen-Karte im Raster. Wenn ihr euch nicht einig seid, könnt ihr nach weiteren Hinweisen fragen. Dann ist wieder die Person an der Reihe, die die Hinweise gegeben hat. Diese darf jetzt weitere Hinweis-Karten dazulegen oder auch die restlichen Hinweis-Karten auf der Hand durch 7 neue austauschen (dies kostet 1 Glühbirne).

**WICHTIG:** Sobald du eine Hinweis-Karte ausgespielt hast, darfst du sie nicht kommentieren oder auf etwas zeigen. Das Gleiche gilt auch für die darauffolgende Rate-Phase. Du darfst dann auch nicht über Gesten und Mimik zusätzliche Informationen verraten.

**Beispiel:** Kleopatra ist die gesuchte Frau. Ena spielt zuerst die Hinweis-Karte „Königin“. Achtung, diese Karte könnte aber auch auf Queen Elizabeth I hinweisen! Deshalb legt sie noch die Hinweis-Karte „Schlange“ aus. Damit ist die Verbindung zu Kleopatra eindeutig.



Wenn die Rategruppe auf eine falsche Frau tippt, müsst ihr 2 Glühbirnen auf die AUS-Seite drehen. Danach erst dürft ihr nochmal versuchen, die richtige Frau zu erraten.



Tippt ihr auf die richtige Frau, ist die Runde sofort erfolgreich abgeschlossen und ihr könnt mit der nächsten Runde weitermachen.

## NÄCHSTE RUNDE

Legt die gerade richtig erratene Frauen-Karte zur Seite und ersetzt sie durch 1 neue Frauen-Karte vom Stapel. **Mischt jeweils alle Ziel-Plättchen sowie auch alle Hinweis-Karten.** Die Person links neben der Hinweisgeber\*in ist die Hinweisgeber\*in der nächsten Runde und zieht ein neues Ziel-Plättchen und 7 Hinweis-Karten. Jetzt kann die nächste Runde beginnen.

## SPIELENDE

Wenn ihr 4-mal auf die richtige Frau getippt habt, dann habt ihr gemeinsam gewonnen. Glückwunsch! Musstet ihr allerdings alle 7 Glühbirnen auf ihre AUS-Seite drehen, bevor ihr die richtigen 4 Frauen erraten habt, dann verliert ihr zusammen. Aber gebt nicht auf und probiert es noch einmal! Wenn ihr wollt, könnt ihr auch beim nächsten Mal 8 oder 9 Glühbirnen nehmen. Damit wird es etwas leichter.

## VARIANTE

Wenn ihr die 4 richtigen Frauen erraten habt, könnt ihr immer versuchen, neue Rekorde aufzustellen! Findet heraus, wie viele Frauen ihr erraten könnt, bevor die letzte Glühbirne ausgeschaltet wird. Wenn ihr es schafft, mehr als 5 Frauen zu erraten, seid ihr echte Rebel Girl Fans!

### **Originalausgabe**

Hinweis-Illustrationen:  
Margherita Morotti,  
Alessandra De Cristofaro  
Concept Artist: Alice Mori  
Entwicklung: Simone Luciani  
Art Director: Roberto Grasso  
Grafik: Elisabetta Micucci  
Redaktion: Elisa Demicheli



### **Deutsche Ausgabe**

Grafik: Kreativbunker  
Herstellung: Alicia Kaufmann  
Redaktion: Alexandra Kunz

© 2022 Franckh-Kosmos  
Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstraße 5-7, D-70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0  
info@kosmos.de  
kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.  
MADE IN POLAND  
Art.-Nr. 682477



Copyright ©  
Rebel Girls, Inc.