

# SPEED ART

FONDATION BEYELER

Ein rasantes Reaktionsspiel um Kunst und Künstler der Fondation Beyeler  
Von Christian Fiore und Knut Happel

## Spielanleitung

Für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren  
Spieldauer: ca. 20 bis 30 Minuten

### Spielmaterial:

70 Kunstkarten: Vorder-, Rückseite



2 Übersichtskarten



1 Begleitbroschüre



1 Buzzer



30 Spielchips



8 Abzeichen



**Spielvorbereitung:** Alle 70 Kunstkarten werden gemischt und mit der Vorderseite nach oben für alle gut erreichbar als Vorratsstapel in der Tischmitte positioniert. Der Buzzer wird ebenfalls in die Tischmitte gestellt. Die 30 Spielchips (alle Farben haben den gleichen Wert 1 Spielchip = 1 Punkt) werden als allgemeiner Vorrat bereitgelegt.

**Wichtig:** Die Rückseite der Kunstkarten darf für keinen der Mitspieler zu sehen sein!

**Spielablauf** (Beispiel 1): Beginnend mit dem ältesten Spieler nehmen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn jeweils eine Kunstkarte vom Vorratsstapel auf und legen diese offen rechts neben den Stapel in einer Reihe aus.

In einer Runde werden Karten fortlaufend aufgedeckt. Das Spiel verläuft in mehreren Runden. Eine Runde dauert so lange, bis ein Spieler 3 Karten einer Kategorie gefunden hat oder alle Spieler falsch lagen.

Sobald ein Spieler meint, dass in der ausliegenden Kartenreihe, zu der auch die oberste Karte des Vorratsstapels gehört, 3 Karten liegen, die in einer Kategorie übereinstimmen, drückt er auf den Buzzer. Er zeigt den anderen Spielern die 3 Karten, bei denen er eine Übereinstimmung vermutet, und dreht sie alle um. Dann werden die Kategorien auf der Rückseite dieser 3 Karten miteinander verglichen.

**Kategorien:** Die Kunstkarten zeigen Kunstwerke aus verschiedenen Kategorien:



Landschaft



Tierisch



Menschengruppe



Skulptur



Sitzende Figur



Ist das abstrakt?!

**Stimmt die Annahme des Spielers** (Beispiel 2), entfernt er die betreffenden Karten aus der Kartenreihe und legt sie auf einen Ablagestapel. Er nimmt sich 1 Spielchip aus dem Vorrat. Die weiteren noch in der Kartenreihe ausliegenden Karten bleiben liegen und das Spiel wird mit einer neuen Runde fortgesetzt. Derjenige Spieler, der die Karten aufgedeckt hat, legt die neue Karte aus. Die anderen Spieler folgen wieder reihum im Uhrzeigersinn.

**Stimmt die Annahme des Spielers nicht** (Beispiel 3), werden die 3 betreffenden Karten wieder umgedreht. Wer möchte, darf sich aber vorher die Informationen auf der Rückseite der Karten kurz ansehen, um sie sich einzuprägen. Der Spieler mit der falschen Vermutung nimmt an der laufenden Runde nicht mehr teil, deckt aber weiterhin eine Kunstkarte auf, wenn er an der Reihe ist. Sodann wird die laufende Runde fortgesetzt.

**Spielende:** Das Spiel endet, sobald ein Spieler 7 Spielchips gesammelt und damit gewonnen hat.

## Beispiel 1

Tim nimmt eine Karte vom Vorratsstapel und legt sie in die Reihe.  
Die Mitspieler finden keine Übereinstimmung.



Anne legt die nächste Karte in die Reihe.



## Beispiel 2

Tim drückt auf den Buzzer und dreht dann die 3 Karten, die seiner Meinung nach derselben Kategorie entsprechen, um:



**Tims Annahme ist richtig!** Die drei Karten stimmen in der genannten Kategorie (**Landschaft**) überein.

Tim legt die Karten auf den Ablagestapel und nimmt sich einen **Spielchip**. Die nächste Runde beginnt: Tim legt eine neue Karte in die Reihe. Anne deckt die nächste Karte auf, danach Marie usw.

## Beispiel 3

Tim drückt auf den Buzzer und dreht dann die 3 Karten, die seiner Meinung nach derselben Kategorie entsprechen, um:



**Tims Annahme ist leider falsch!** Die drei Karten stimmen in der genannten Kategorie (**Landschaft**) nicht überein.

Er dreht die Karten wieder um und die Runde wird fortgesetzt: Tim legt eine neue Karte in die Reihe, aber darf in dieser Runde nicht mehr mitraten. Anne deckt die nächste Karte auf, danach Marie usw.

**Expertenversion:** Bevor ein Spieler die 3 Karten, bei denen er eine Übereinstimmung vermutet, umdreht, gibt er an, ob er 1, 2 oder alle 3 Künstler der abgebildeten Kunstwerke namentlich benennen kann.

Für jeden *richtig* genannten Künstler bekommt der Spieler einen zusätzlichen Spielchip. Ist einer der Künstler *falsch* benannt, bekommt der Spieler in dieser Runde keine Spielchips, auch wenn die 3 Karten in der Kategorie übereinstimmen.

*Es ist also möglich, 0 bis 4 Spielchips innerhalb einer Runde zu bekommen.*

Sobald ein Spieler 10 oder mehr Spielchips gesammelt hat, wird er mit einem ersten Abzeichen *Pinzel* ausgezeichnet. Dafür legt er 10 Spielchips in den allgemeinen Vorrat zurück.



10 Spielchips:  
Abzeichen  
*Pinzel*

Hat derselbe Spieler wieder 10 Spielchips gewonnen, kann er sein erstes Abzeichen auf die Seite *Pinzel mit Farbtube* umdrehen. Die 10 Spielchips gehen in den allgemeinen Vorrat zurück.



20 Spielchips:  
Abzeichen  
*Pinzel mit Farbtube*

Mit weiteren 10 Spielchips (also insgesamt 30 Spielchips) darf der Gewinner 10 Spielchips und sein Abzeichen gegen das *Ehrenabzeichen* eintauschen und hat gewonnen.



30 Spielchips:  
*Ehrenabzeichen*

## FAQ

*F: Wann ist eine Runde zu Ende?*

A: Eine Runde endet, wenn ein Spieler 3 Karten einer Kategorie gefunden hat oder alle Spieler falsch lagen.

*F: Was passiert, wenn alle Spieler in einer Runde falsch gelegen haben?*

A: Alle Karten werden gemischt und zu einem neuen Vorratsstapel bereitgelegt. Dann beginnt eine neue Runde, bei der wieder alle Spieler mitmachen.

*F: Was geschieht, wenn der Vorratsstapel aufgebraucht ist?*

A: Der Ablagestapel wird gemischt und als neuer Vorratsstapel bereitgelegt. Die ausliegenden Karten bleiben liegen.

## UBS Spieltipps

1. Nicht lange überlegen, einfach loslegen!
2. Denke daran, dass eine Karte auch mehrere Kategorien enthalten kann.
3. Informiere Dich über die Künstler und ihre Werke der Fondation Beyeler. Dadurch steigen Deine Chancen bei der Expertenversion und Du kannst schneller punkten.
4. Lies das «Was ist Kunst?»-Buch, das von der Fondation Beyeler mit Unterstützung von UBS herausgegeben wurde. Solange der Vorrat reicht, kannst Du es gratis bestellen unter [www.ubs.com/fondationbeyeler](http://www.ubs.com/fondationbeyeler).

## Sicherheitstexte

**Inbetriebnahme:** Schalten Sie den Buzzer vor der Benutzung ein und nach Ende des Spiels wieder aus.

**Verwendung von Batterien:** Der Buzzer arbeitet mit zwei Batterien vom Typ 1,5V LR44/A76/KA76/V13GA. Das Austauschen der Batterien muss von einem Erwachsenen durchgeführt werden. Der Deckel des Batteriefachs befindet sich an der Unterseite des Buzzers. Öffnen Sie den Batteriefachdeckel mit Hilfe eines Kreuzschlitz-Schraubendrehers. Legen Sie die Batterien so ein, dass die Plus- und Minuspole mit den Markierungen und Abbildungen im Fach übereinstimmen, und verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder.

### Sicherheitshinweise:

- Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden.
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden.
- Aufladbare Batterien sind aus dem Gerät herauszunehmen, bevor sie geladen werden.
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
- Batterien gemäß den Polungszeichen «+» und «-» korrekt einlegen.
- Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Gerät längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.

### Pflegehinweise:

- Zur Reinigung bitte die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden.
- Den Buzzer nicht direkter Sonnenbestrahlung oder einer anderen Hitzequelle aussetzen.
- Bitte darauf achten, dass keine Flüssigkeiten in den Buzzer eindringen.
- Der Buzzer darf nicht auseinandergenommen werden.



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden: Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroschrottgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Allgeräten.

## Informations sur l'utilisation de l'unité électronique

La mise en place des piles est à réaliser par un adulte. Le compartiment piles se trouve sous l'appareil. Vérifiez que l'interrupteur est bien en position «OFF». Ouvrez alors le compartiment à l'aide d'un tournevis cruciforme. Insérez 2 piles bouton 1,5V de type V13GA/LR44/A76/KA76 en respectant le marquage des pôles «+» et «-» à l'intérieur. Revissez ensuite le couvercle du compartiment.

### Conseils d'utilisation

- Éteindre l'appareil après la partie.
- Ne pas démonter l'appareil.
- Ne pas exposer l'appareil directement au soleil ou à proximité de toute autre source de chaleur.
- Veiller à ce qu'aucun liquide ne pénètre dans l'appareil.
- Nettoyer la surface à l'aide d'un chiffon sec ou légèrement humide.
- Ne pas utiliser de produit chimique.

### Conseils de sécurité

- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables !
- Le chargement des accumulateurs doit être effectué uniquement en présence d'un adulte !
- Sortir les accumulateurs du jouet avant de les recharger !
- Ne pas mélanger différents types de piles, ni piles neuves et piles usagées !
- Respecter le sens de polarité «+» et «-» lors de la mise en place des piles.
- Si les piles sont usées ou si le jeu n'est pas utilisé pendant un certain temps, les retirer de l'appareil.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit.
- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Utiliser uniquement les piles recommandées ou de type équivalent.
- Toujours remplacer toutes les piles à la fois, pas individuellement.



Les produits portant ce symbole doivent être triés de la façon suivante : Ne pas jeter les composants électriques de ce jeu dans la poubelle mais les ramener à un centre de tri chargé des déchets électroménagers. Se renseigner en mairie sur les dispositions de la commune concernant la collecte et le recyclage des appareils usagés.

**Important :** Notice à conserver.

# SPEED ART

FONDATION BEYELER

---

## **Ein rasantes Reaktionsspiel um Kunst und Künstler der Fondation Beyeler.**

Beim Kartenspiel mit Kunstwerken aus der Fondation Beyeler heisst es, genau hinschauen, wiedererkennen und ordnen. Ein gutes Auge und ein schnelles Händchen reichen um zu gewinnen, auch ohne Kunstvorkenntnisse.

— *Spielspass für die ganze Familie.*

---

## **Un travolgente gioco di prontezza sull'arte e gli artisti della Fondation Beyeler.**

Nel gioco di carte con opere d'arte della Fondation Beyeler la regola è: osservare, riconoscere, classificare. Un buon occhio e una mano veloce bastano per vincere, anche senza preconoscenze artistiche.

— *Un divertimento per tutta la famiglia.*

---

## **Un jeu de réaction palpitant autour de l'art et des artistes de la Fondation Beyeler.**

Ce jeu de cartes reproduisant des œuvres d'art de la Fondation Beyeler invite à observer, reconnaître et classer. Pas besoin de connaissances artistiques pour gagner : il suffit d'un œil aiguisé et d'une main rapide.

— *Un jeu divertissant pour toute la famille.*

---

## **A rapid reaction game about art and artists at the Fondation Beyeler.**

The card game about artworks at the Fondation Beyeler requires close observation, a good eye and a quick hand. No previous knowledge about art is needed.

— *Lots of fun for the entire family.*

Realisiert mit der grosszügigen Unterstützung von  
Réalisé avec le généreux soutien de  
Effettuato grazie al generoso sostegno della  
Made possible through the generous support of



**UBS**

Partner der Kunstvermittlung für Familien und Jugendliche der Fondation Beyeler  
Partenaire de la Médiation artistique pour les familles et les jeunes de la Fondation Beyeler  
Partner della Fondation Beyeler nella mediazione artistica per le famiglie e i giovani  
Partner for Art Education for Families and Young People at the Fondation Beyeler