

# BELRATTI

IST DAS KUNST ODER KANN DAS WEG?

Für 3 bis 7 Personen  
ab 8 Jahre



**MEHRFACH  
AUSGEZEICHNET!**

1. Platz Hippodice Award 2018

Nominierung Golden Geek  
in der Kategorie

Bestes Partyspiel 2018

Empfehlungsliste  
Spiel des Jahres 2019

1. Platz À-la-carte-Preis 2019

DER KUNSTFÄLSCHER BELRATTI SETZT SEIT JAHRZEHNEN SEIN AUSSERGEWÖHNLICHES TALENT EIN, UM BILDER IM STILE ANDERER ZU MALEN. ER FÜHRT DIE KUNSTWELT HINTERS LICHT UND ÜBERNIMMT DIE KÜNSTLERISCHE HANDSCHRIFT EINES JEDEN MALERS. HEUTE SIEHT BELRATTI ERNEUT DIE MÖGLICHKEIT GEKOMMEN, SEINE FÄLSCHUNGEN IN EIN MUSEUM EINZUSCHLEUSEN. DENN DIE MUSEUMSLEITERIN DR. KATZ MÖCHTE IHR MUSEUM FÜR MODERNE KUNST UM ZWEI RÄUME ERWEITERN. DAZU MACHT SIE SICH AUF DIE SUCHE NACH BILDERN. DER MALER EULE WILL DAFÜR PASSENDE MALEN. DOCH AUFGEPASST! BELRATTI WIRD VERSUCHEN, SEINE MEISTERLICHEN FÄLSCHUNGEN AUCH DIESMAL UNTERZUJUBELN. OB ES IHM GELINGT, KATZ UND EULE ZU ÜBERLISTEN, LIEGT GANZ BEI EUCH!

## SPIELMATERIAL

200 Karten:



192 Bilder



7 Charakterkarten  
(4 Museumsleiterin Dr. Katz,  
3 Maler Eule)



1 Belrattikarte



5 Joker



5 Pinselplättchen  
(nur für die Spielvariante  
»Meisterwerke«, ab Seite 9)

**KOSMOS**

## SPIELZIEL

Gemeinsam versucht ihr, die Fälschungen des Kunstfälschers Belratti zu erkennen, damit diese nicht ins Museum gelangen. Ihr spielt also alle gemeinsam im Team gegen Belratti!

Dabei übernehmen einige von euch die Rolle des Malers Eule. Ihr versucht die Museumsleiterin Dr. Katz dazu zu bewegen, eure Bilder in ihr Museum aufzunehmen.

Gleichzeitig spielen die anderen von euch die Museumsleiterin Dr. Katz. Ihr entscheidet, welche Bilder in das Museum aufgenommen werden. Euer Ziel ist es, Belrattis Fälschungen zu identifizieren, damit diese nicht ins Museum gelangen.

## SPIELVORBEREITUNG



- Legt die fünf Joker offen aus.
- Legt die Belrattikarte am Spielfeldrand bereit.
- Mischt die Bilder und teilt sie als Handkarten **verdeckt** an alle aus.

Je nach Personenanzahl verändert sich die Anzahl der Handkarten:

Personenanzahl	3	4 bis 5	6 bis 7
Handkarten pro Person	18	9	6

Legt die restlichen Bilder als verdeckten Nachziehstapel bereit.

 Jetzt werden die Charakterkarten (Dr. Katz und Eule) verteilt:

Personenanzahl	3	4	5	6	7
Museumsleiterin Dr. Katz	2	2	3	3	4
Maler Eule	1	2	2	3	3



Teilt zuerst reihum die Dr. Katz- und dann die Eulekarten an alle aus. Mehrere von euch spielen also zusammen die Museumsleiterin Dr. Katz oder den Maler Eule.

**Nach jeder Runde gebt ihr eure Charakterkarte an die Person links von euch weiter. Im Spielverlauf werdet ihr so alle mehrmals Dr. Katz und Eule spielen.**

## SPIELABLAUF

Jede Spielrunde verläuft über vier Phasen.

### Phase 1 – Museumsleiterinnen fordern Bilder



Die Museumsleiterinnen beginnen das Spiel, indem sie zwei Bilder vom Nachziehstapel als Themenkarten in der Tischmitte offen auslegen. Die zwei Themenkarten stellen jeweils voneinander unabhängige Themen dar, zu denen die Museumsleiterinnen Bilder von den Malern anfordern.

Die Museumsleiterinnen legen nun fest, wie viele Bilder die Maler insgesamt zu beiden Themen verdeckt legen sollen. Dabei darf nur **eine Anzahl von 3 bis 7 Bildern** gefordert werden.

*Aufgepasst: Es darf nicht über die Themenkarten diskutiert werden, sondern nur über die Anzahl der geforderten Bilder.*

## Phase 2 – Maler wählen Bilder aus



Die Maler dürfen beim Auswählen ihrer Bilder immer nur ihre eigenen Handkarten sehen. Am Ende der Auswahl müssen alle Maler gemeinsam genauso viele Bilder spielen, wie von den Museumsleiterinnen gefordert. Dazu einigen sich die Maler darauf, wer von ihnen wie viele Bilder legt. Die Maler dürfen sich dabei nicht über die Bilder selbst unterhalten, sondern nur darüber, ob ein Bild gut, mittelmäßig oder schlecht zu den zwei Themenkarten passt.



*Du kannst zum Beispiel sagen: »Ich habe ein Bild, das perfekt passt, ... vielleicht sogar zwei, oder drei, wenn ihr nix besseres habt.«*



*Du darfst zum Beispiel nicht sagen: »Ich habe ein Tierbild, das super passt!« oder »Wenn wir nach der Farbe der Bilder gehen, habe ich viele passende in derselben Farbe.«*

**Bei der Auswahl muss jeder Maler geheim für sich entscheiden, welches Bild er welchem Thema fest zuordnet.** Es ist hilfreich, Assoziationen und Gemeinsamkeiten zwischen den eigenen Bildern und einer Themenkarte herzustellen. Falls ein Maler keine geeigneten Bilder findet, besteht die Möglichkeit, dass er keine Bilder ausspielt, solange die geforderte Anzahl durch andere Maler gewährleistet wird.

**Haben sich die Maler nun geeinigt, legen sie die geforderte Anzahl an Bildern verdeckt aus.** Für den weiteren Spielverlauf ist es wichtig, dass sich die Maler ihre verdeckt gelegten Bilder und die Zuordnung zum entsprechenden Thema merken!



**Zusätzlich werden 4 zufällige, verdeckte Bilder vom Nachziehstapel gezogen und dazu gemischt.** Dies sind die vier Fälschungen, die Belratti ins Museum einschmuggeln will.

### Phase 3 - Museumsleiterinnen bestücken das Museum



Jetzt werden die gemischten Bilder (Auswahl der Maler und vier Fälschungen) aufgedeckt. In dieser Phase versuchen die Museumsleiterinnen, die Bilder jeweils den zwei Themenkarten richtig zuzuordnen. Gemeinsam wollen die Museumsleiterinnen herausfinden, welche Bilder von den Malern stammen und welcher Themenkarte sie jeweils zugeordnet wurden. Gleichzeitig versuchen sie, die Fälschungen von Belratti zu identifizieren, um zu verhindern, dass er diese in das Museum schmuggelt. Die Museumsleiterinnen dürfen offen diskutieren.

*Aufgepasst: Hinweise durch die Maler sind NICHT erlaubt!*

Schließlich ordnen die Museumsleiterinnen die Bilder, die sie für die Bilder der Maler halten, explizit einer Themenkarte zu und sortieren vier vermeintliche Fälschungen aus.

*Tip: Es ist hilfreich, als Museumsleiterin über mögliche Assoziationen der Maler zu diskutieren.*



### Phase 4 - Maler werten aus

Die Maler überprüfen jetzt die soeben zugeordneten Bilder der Museumsleiterinnen. Reihum zeigt jeder Maler, welche Bilder von ihm gespielt wurden:

- ✓ Für jedes Bild, das der passenden Themenkarte zugeteilt wurde, erhält das gesamte Team einen Punkt. Diese Bilder werden am Spielfeldrand auf den Teamstapel gelegt.
- Für jedes Bild, das der falschen Themenkarte zugeteilt wurde, gibt es leider keinen Punkt. Diese Bilder werden auf den Abwurfstapel gelegt.
- ✗ Für jede Fälschung, die einer Themenkarte zugeordnet wurde, erhält Belratti einen Punkt. Die Fälschungen werden auf die Belrattikarte gelegt.

## Beispiel-Runde: Paula, Leo und Tobi spielen zu dritt.

1. Als Themenkarten liegen die Ente und die Topfpflanze offen aus.



Paula und Leo spielen beide als Museumsleiterin Dr. Katz. Sie fordern 3 passende Bilder von Maler Eule an.

**DREI BILDER,  
BITTE!**



2. Tobi hat als Maler Eule 3 seiner Handkarten verdeckt ausgewählt: Die Wunderlampe und den gelben Becher passend zur Ente, das Kleeblatt passend zur Topfpflanze.



Vom Nachziehstapel werden 4 Belratti-Bilder hinzugemischt.



Jetzt werden alle 7 Karten aufgedeckt.



3. Die Museumsleiterinnen wählen aus den 7 aufgedeckten Karten den Fisch, das Kleeblatt und den gelben Becher aus. Den Fisch und den gelben Becher legen sie zur Ente, das Kleeblatt zur Topfpflanze.
4. Jetzt wertet Tobi aus: Der Fisch ist leider falsch, er wird auf die Belrattikarte gelegt. Der gelbe Becher und das Kleeblatt sind richtig, beide Karten werden auf dem Teamstapel abgelegt.

## VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE

Die zwei Themenkarten werden auf den Abwurfstapel gelegt. Die Karten des Abwurfstapels sind aus dem Spiel.

Die Maler stocken ihre Handkarten mit Bildern vom Nachziehstapel wieder auf (entsprechend der Personenanzahl).

Gebt eure Charakterkarten an die Person links von euch weiter.

Die nächste Runde beginnt mit Phase 1.

*Nachziehstapel leer? – Mischt den Abwurfstapel und legt diesen als neuen Nachziehstapel bereit.*

## SPIELENDENDE

Sobald am Rundenende **6 oder mehr Bilder auf der Belrattikarte** liegen, ist das Spiel vorbei. Jetzt wird das Spiel ausgewertet. Um euren Punktestand zu ermitteln, zählt ihr die Bilder auf dem Teamstapel, jedes Bild zählt 1 Punkt.

**Habt ihr 15 Punkte oder mehr erreicht, gewinnt ihr das Spiel und Belratti ist geschlagen!**

Doch wie erfolgreich eure Zusammenarbeit zwischen Dr. Katz und Eule wirklich war, verraten euch die Besucher und Besucherinnen des Museums:

BILDER IM TEAMSTAPEL	
ÜBER 30	»EIN BILD FÜR DIE GÖTTER!«
25 - 29	»NACH ALLEN REGELN DER KUNST!«
20 - 24	»KUNST KOMMT VON KÖNNEN!«
15 - 19	»DAS PASST INS BILD!«
10 - 14	»IST DAS KUNST ODER KANN DAS WEG?«
0 - 9	»BROTLOSE KUNST!«

## DIE JOKER

In jeder Spielrunde können die Museumsleiterinnen und Maler Joker nutzen und die entsprechende Aktion durchführen. Danach wird der genutzte Joker auf die Zahlenrückseite umgedreht. Er kann vorerst nicht noch einmal gespielt werden. Es können beliebig viele Joker pro Runde gespielt werden. Sie haben unterschiedliche Funktionen. Da die Joker entweder von Museumsleiterinnen oder Malern gespielt werden können, unterscheidet sich der Zeitpunkt des Ausspielens:

## Joker für die Museumsleiterinnen



### *Themenkarten tauschen*

In Phase 1 – werden die offen ausgelegten Themenkarten durch zwei neue Bilder des Nachziehstapels ersetzt. Es kann auch nur eine einzelne Themenkarte getauscht werden. Die alten Themenkarten werden auf den Abwurfstapel gelegt.



### *Bild abfragen*

In Phase 3 – können die Museumsleiterinnen ein ausliegendes Bild auswählen und die Maler fragen, ob es sich um ein Bild der Maler handelt. Die Maler beantworten diese Frage reihum mit ja oder nein.

## Joker für die Maler



### *Belratti schmuggelt eine Fälschung weniger*

In Phase 2 – legt ihr eine Fälschung weniger hinzu (im Standardspiel also 3 statt 4 Fälschungen).



### *Geforderte Anzahl der Bilder verändern.*

Zu Beginn von Phase 2 – können die Maler die geforderte Anzahl der Bilder um 1 erhöhen oder um 1 senken. Die Maler müssen also die neue Anzahl an Bildern spielen.



### *Handkarten tauschen*

In Phase 2 – dürfen alle Maler beliebig viele Handkarten abwerfen und entsprechend neue Bilder vom Nachziehstapel ziehen.

## »Die perfekte Runde« – Zurückholen von Jokern!

Bereits genutzte Joker können am Ende einer Runde zurückgeholt werden, wenn es dem Team gelungen ist, eine perfekte Runde zu spielen. In einer perfekten Runde wurde jedes Bild der Maler der richtigen Themenkarte zugeordnet, sodass das Team die volle Punktzahl erhält.

Jeder Joker zeigt auf der Rückseite eine andere Zahl (von 3 bis 7). Diese Zahl zeigt an, mit wie vielen geforderten Bildern ihr eine perfekte Runde schaffen müsst, um genau diesen Joker zurückzuholen. Geschafft? – Dann wird der Joker wieder umgedreht. Er kann in den weiteren Runden erneut benutzt werden. Joker können beliebig oft zurückgeholt werden.

## SPIELVARIANTE » MEISTERWERKE «

In dieser schnelleren Variante spielt ihr maximal 5 Runden.

Das Spiel ist gewonnen, wenn ihr gemeinsam 3 Runden gewonnen habt – oder ihr verliert, wenn Belratti in 3 Runden jeweils mindestens eine Fälschung einschmuggeln konnte.

Belrattis Fälschungen stammen diesmal aus euren Handkarten.

Doch kommt ihr nicht ganz so leicht an die Joker heran, die euch im Spielverlauf helfen können.

Die **SPIELVORBEREITUNG** verändert sich so:

-  Legt die 5 Pinselplättchen mit den Zahlen von 3 bis 7 am Spielfeldrand bereit.
-  Legt die 5 Joker verdeckt (mit ihren Zahlenrückseiten nach oben zeigend) aus.

Der **SPIELABLAUF** in den einzelnen Phasen verändert sich so:

### Phase 1 + 2 – Maler legen ein Pinselplättchen und wählen Bilder aus



Die Maler legen fest, wie viele Bilder sie insgesamt zu beiden Themen verdeckt legen wollen. Dazu müssen sie ein Pinselplättchen ausgeben und offen in der Tischmitte auslegen. Das Pinselplättchen gibt die **Anzahl von 3 bis 7 Bildern** vor, die die Maler verdeckt legen müssen. Jedes Pinselplättchen kann nur einmal verwendet werden!

Wie üblich, dürfen die Maler natürlich nicht über die zwei Themenkarten diskutieren, sondern nur über die Anzahl der Bilder, die sie legen möchten.

Nachdem sich die Maler geeinigt haben, wer von ihnen wie viele Bilder legt, werden die Bilder – entsprechend der Anzahl des gewählten Pinselplättchens – verdeckt ausgelegt.



**Die Museumsleiterinnen ziehen nun vier verdeckte Bilder aus den verbliebenen Handkarten der Maler.** Und zwar, reihum eine von jedem Maler, bis vier Handkarten gezogen wurden (Beispiel: Im Spiel zu viert werden also von jedem Maler 2 Handkarten gezogen).

Dies sind die vier Fälschungen, die Belratti ins Museum einschmuggeln will! Mischt die vier gezogenen Fälschungen mit den zuvor verdeckt ausgelegten Bildern zusammen.

*Tipp: Die Maler sollten sich besonders gut merken, welche Karten sie gewählt und welche als Fälschungen dazu gezogen wurden. Wenn ihr es euch partout nicht merken könnt oder wollt, dann notiert die kleinen Bildnummern eurer gewählten Karten geheim auf einem Zettel..*



### Phase 3 - Museumsleiterinnen bestücken das Museum

Diese Phase verläuft genau wie im Grundspiel: Alle Bilder werden aufgedeckt und die Museumsleiterinnen wählen Bilder aus.



### Phase 4 - Maler werten aus

Die Maler überprüfen jetzt die sieben zugeordneten Bilder der Museumsleiterinnen. Reihum zeigt jeder Maler, welche Bilder von ihm gespielt wurden:



Haben die Museumsleiterinnen **alle** Bilder der Maler richtig ausgewählt? Dann habt ihr die Runde gemeinsam gewonnen! Legt das Pinselplättchen auf euren gemeinsamen Teamstapel.

**Aufgepasst: In der Spielvariante »Meisterwerke« gibt es nur richtig oder Fälschung! Es ist nicht sooo wichtig, zu welcher der beiden Themenkarten die Maler ihre Handkarten gelegt haben!**

- ✘ Haben die Museumsleiterinnen eine oder mehrere Fälschungen ausgewählt? Dann habt ihr diese Runde leider verloren! Legt das Pinselplättchen auf die Belrattikarte.

### Runde verloren? – Joker aktiv!

Wenn ihr die Runde verloren habt, aktiviert ihr genau einen Joker.

Dreht den Joker auf die Vorderseite, der dieselbe Zahl zeigt, die euer zuvor gespieltes Pinselplättchen in dieser Runde hatte. Ihr könnt den nun aktiven Joker ab sofort einmal einsetzen, danach kommt er aus dem Spiel.

## VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE

Verläuft genau wie im Grundspiel.

## SPILENDE

Das Spiel endet, sobald auf eurem Teamstapel **oder** auf der Belrattikarte drei Pinselplättchen liegen:

- ✔ Drei Pinselplättchen auf eurem Teamstapel? – Ein wahrhaftiges Meisterwerk! Ihr habt gemeinsam gewonnen, Belratti ist geschlagen.
- ✘ Drei Pinselplättchen auf der Belrattikarte? – Der Meisterfälscher hat euch mal wieder an der Nase herumgeführt. Ihr habt leider verloren. Versucht es am besten gleich nochmal ...



### Zu schwierig? Zu leicht?

 Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad eures Spiels – egal, ob Grundspiel oder Variante – ganz einfach anpassen, indem ihr mehr oder weniger Fälschungen einmischt. Probiert doch mal eine Partie mit nur 3 (leichter!) oder sogar 5 Fälschungen (echt schwer!) in jeder Runde aus.

 Ist euch die Variante »Meisterwerke« zu schwer? – Dann macht euer Spiel leichter, indem ihr schon zu Beginn der Partie 1 bis 5 Joker offen auslegt. *Aufgepasst: Diese Joker dürft ihr trotzdem nur einmal einsetzen. Sie werden nicht erneut aktiviert, falls ihr eine entsprechende Runde verliert.*

Autor: Michael Loth

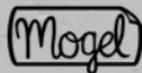
Illustration: Vipin Jacob, Gaël Lannurien

Grafik: atelier198

Entwicklung: Angela Storz

Redaktion: Vincent Gatzsch

In Zusammenarbeit mit:



©2023 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE

[kosmos.de/servicecenter](https://www.kosmos.de/servicecenter)

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN CHINA

Artikel-Nr.: 683320



Hinweise zum  
Verpackungsmüll



[kosmos.de/disposal](https://www.kosmos.de/disposal)