



AUTO BilderJagd



Was? Wir sind ja schon da!

Mit der Auto-Bilderjagd wird jede Reise zum spannenden Erlebnis! Unterwegs gibt es so viel zu entdecken. Mit verschiedenen Spielmöglichkeiten vergeht die Reise wie im Flug!

Inhalt: 3 beidseitig bedruckte Tafeln
3 abwischbare Stifte mit Schwamm



Reise-Bingo

Ziel des Spiels ist es, zuerst fünf Motive in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Reihe anzukreuzen.

Reise-Vorbereitung

Jeder von euch nimmt sich eine Tafel und einen Stift.
Leider darf die Person, die fährt, nicht mitspielen.
Sie ist ja damit beschäftigt, alle sicher ans Ziel zu bringen!



Einigt euch, mit welcher Seite der Tafel ihr spielen möchtet, nehmt zum Beispiel die Seite mit dem Sticker. Ihr habt hier zwar dieselben Motive, sie sind aber anders angeordnet.

Schaut euch zu Beginn die Motive an und benennt sie. Bedenkt, dass zum Beispiel eine Burg oder ein Brunnen sehr unterschiedlich aussehen können. Bei der Abbildung eines Verkehrsschildes dürft ihr rufen, wenn ihr genau dieses Schild seht – aber auch entsprechend bei einem Reh am Waldrand, einer Baustelle oder einem Restaurant. Eure Kreativität und Aufmerksamkeit sind gefordert!



Abfahrt!

Auf das Kommando „**Los geht's!**“ startet euer Spiel. Beobachtet eure Umgebung genau und sagt schnell, wenn ihr ein Motiv von eurer Tafel entdeckt habt. Zeigt in welcher Richtung ihr es gesehen habt.

Alle dürfen nun das genannte Motiv auf ihrer Tafel ankreuzen. Wenn ihr schon mehrere Kreuze in einer Reihe habt, dann haltet vermehrt Ausschau nach Motiven, mit denen ihr eine Fünferreihe vervollständigen könnt.

Am Ziel!

Wer von euch zuerst fünf Motive in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Reihe angekreuzt hat, ruft „Bingo!“ und gewinnt!

Sollte dies am Ende eurer Fahrt niemand gelungen sein? Dann gewinnt, wer die meisten Kreuze in einer Reihe hat!

Vielleicht möchtet ihr in der nächsten Runde mit der anderen Seite eurer Tafel spielen?



Bilderjagd

Die Bilderjagd könnt ihr überall spielen, unabhängig von einer Fahrt. Jeder von euch erhält eine Tafel. Einigt euch, mit welcher Seite ihr spielen möchtet.

Ziel ist es, sich die genannten Motive der anderen Spielenden gut zu merken. Wichtig dabei ist es, eure Tafeln so zu halten, dass die anderen nicht sehen können, wo ihr bereits angekreuzt habt.

Die Bilderjagd startet mit der jüngsten Person, danach spielt ihr reihum weiter. Bist du an der Reihe, nennst du ein beliebiges Motiv auf deiner Tafel, zum Beispiel „Brücke“. Danach markierst du dieses Motiv mit deinem Stift. Die anderen dürfen es nicht auf ihrer Tafel markieren und versuchen es sich gut zu merken.

Anschließend nennt die nächste Person ein Motiv, das sie auf ihrer Tafel ankreuzt. Im Laufe des Spiels wird es immer schwieriger. Jetzt zeigt sich, wer von euch ein gutes Gedächtnis hat!

Die Bilderjagd endet sofort, sobald jemand von euch ein bereits markiertes Motiv nennt. Leider hast du dann verloren! Doch schon geht's zur nächsten Bilderjagd, vielleicht mit der anderen Seite eurer Tafel?

Ravensburger® Spiele Nr. **24 932 9**

© 2026

Bilderjagd-Spielidee: Heinz Meister

Illustration: Georgia Broseghini

Design: Ingrid Rieger, Lena Bantlin,
Claudia Perugino

Redaktion: Monika Gohl

Technische Entwicklung:
Heike Zimmermann

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

ravensburger.com/service

