

DOPPEL- MOPPEL

Die lustige Suche nach dem anderen Zwilling

Ravensburger Spiele" Nr. 24278 8
Konzentrations- und Gedächtnisspiel

Für 2 - 3 Spieler ab 6 Jahren
Autorin: Christine Welz

Was ist im Spiel drin?

24 Spielscheiben

- 1 Stanztafel mit 24 „tierischen“ Aufklebern
- 1 Anleitung (in der liest du übrigens gerade)

Bevor's losgeht, ...

ziehst du die Aufkleber - aber echt vorsichtig bitte! - von der Stanztafel ab und klebst sie auf die Spielscheiben drauf. Jetzt mußt du nur noch versuchen, diese Anleitung irgendwie richtig zu verstehen - und das war's dann schon!

Alles über die Scheiben und das Spielziel

Schau dir mal ganz locker die ganzen Spielscheiben an. Du siehst: Es gibt 4 verschiedene Arten von Tieren: Löwe, Bär, Pinguin und Känguruh. Jedes Tier gibt's exakt 6 mal, aber die 6 Tiere einer Art sind nur scheinbar alle gleich! Nur 2 sind immer absolut identisch, so daß es pro Tier 3 verschiedene Paare gibt (du verstehst?). Da gibt's zum Beispiel je 1 Pinguin-Paar mit Schlittschuhen, mit Eistüte und mit Fliege.

Ihr werdet es kaum glauben, aber das Ziel des Spieles ist, so viele exakt identische Paare wie möglich zusammenzukriegen. Daß ein Löwe mit Sonnenbrille und ein Löwe mit Krone kein Paar bilden, das ist jetzt klar, oder?

Jetzt beginnt der tierische Ernst!

Ihr setzt euch um einen Tisch herum und sortiert zunächst einmal 4 Spiel-scheiben aus. Auf diesen Scheiben müssen 4 verschiedene Tiere zu sehen sein (also je 1 mal ein Löwe, ein Bär, ein Pinguin und ein Känguruh). Alle anderen Scheiben werden nun mit den Rückseiten nach oben durchgemischt (die Tiere sind nicht sichtbar), und dann stapelt ihr die Scheiben (weiterhin mit den Rückseiten nach oben) in 4 gleich- großen Stapeln zu je 5 Scheiben auf.

Nun wird unter jeden Stapel je eine der vorab aussortierten Scheiben drunter- gelegt - ebenfalls mit den Rückseiten nach oben zeigend. Dabei ist's völlig egal, welche der 4 Scheiben unter wel- chen Stapel kommt - denn danach werden alle 4 Stapel (nun mit jeweils 6 Scheiben) umgedreht. Am besten, ihr legt die Stapel so nebeneinander auf den Tisch:



Damit sind alle Vorbereitungen für eine Partie erledigt.



Bravo: das Spiel beginnt!

Wählt einen Startspieler aus, am besten ganz unkonventionell (nimmt z.B. den, der dem Bären am ähnlichsten sieht). Der fängt an, und danach geht's immer im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du an der Reihe bist, dann schichtest du immer 1 Stapel um: Du nimmst von einem beliebigen Stapel so viele Scheiben als zusammenhängen- den Turm herunter, wie du willst - mindestens 1 Scheibe (naja, das gilt dann als Miniturm...), und höchstens so viele, daß noch die unterste Scheibe des Stapels liegenbleibt. Und diesen Turm setzt du jetzt auf einen anderen Stapel oben drauf. Es gibt übrigens kei- ne Begrenzung, wie hoch ein Stapel werden darf.

Damit wir uns nicht gänzlich falsch ver- stehen: Wenn du einen Turm umsetzt, dann ist Mogeln auf keinen Fall ange- sagt: Die Scheiben, die du umschichten willst, setzt du als zusammenhängen- den Turm ab, natürlich ohne unter die einzelnen Scheiben zu gucken, die du umsetzt. Wir kennen echt das Leben, und wir sagen dir: Schummeln ist nicht erlaubt!

Hier ein Beispiel, wie der Spaß in der Praxis aussehen könnte:

vorher



Stapel A



Stapel B

nachher



Stapel A



Stapel B

Wenn jetzt nach dieser Umschicht-Aktion ein exakt gleiches Tierpaar oben liegt, dann ist das für dich eine gute Sache. Du darfst dir diese beiden Scheiben nämlich als Gewinnpaar nehmen, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt!

Achtung: jetzt wird's kompliziert!

Stell dir mal folgendes vor: Einer von euch hat so total klug umgeschichtet, daß jetzt ein Paar oben liegt - aber die eine Spielscheibe des Paares ist die einzige Scheibe, die noch von einem ultrahohen Stapel übriggeblieben ist - die unterste und einzige Scheibe

sozusagen. Beim Umschichten darf man ja Stapel nicht ganz abräumen, wie ihr wißt. Aber in diesem Fall gilt das natürlich nicht: Derjenige Spieler darf das Paar natürlich abkassieren.

Ab jetzt hat der nächste Spieler die Wahl: Entweder er schichtet innerhalb der verbleibenden Stapel um - oder er schichtet einen Turm um, indem er wieder einen neuen Stapel damit aufmacht. Natürlich wird mit nicht mehr als 4 Stapeln insgesamt gespielt. Hat sich der Spieler am Zug gegen einen neuen Stapel entschieden, dann hat natürlich der folgende Spieler die Möglichkeit, wieder auf 4 Stapel zu ergänzen und somit einen neuen Stapel aufzumachen.

Die verflixte 3

Ihr wißt ja: Bisher habt ihr (mit der eben beschriebenen möglichen Ausnahme) immer mit 4 Stapeln gespielt. Das wird aber auf die Dauer wirklich zu einfach. Deshalb gilt: Wenn das dritte Paar abgeräumt ist (und damit 6 Scheiben aus dem Spiel sind), dann muß vor dem nächsten Zug der Folgespieler einen der 4 Stapel zumachen, indem er, was sonst nicht erlaubt ist, den ganzen Rest eines beliebigen

Das Spiel ist aus!

Das allerletzte müde Spielscheiben-Paar bleibt übrigens in der Mitte liegen - das kann sich keiner mehr sichern. Jetzt wird abgerechnet. Ganz einfach: Wer die meisten Spielscheiben und damit die meisten Paare abgeräumt hat, kann sich als Sieger feiern lassen. Wie war's mit einer Revanche?

Stapels - inklusiv der untersten Spielscheibe - als Turm auf einen anderen Stapel umsetzt. Ab jetzt wird nur noch mit 3 Stapeln gespielt, und der Spieler schichtet ganz normal 1 Stapel um.

Schreihäse aufgepaßt!

Eine extreme Sache kann noch passieren: Ein Spieler räumt gerade ein obenliegendes Paar ab, und danach erscheint jetzt auf den Stapeln wieder ein identisches Paar. Jetzt gilt: Wer zuerst „DOPPEL-MOPPEL!“ ruft, darf sich dieses Paar außer der Reihe nehmen (und vielleicht wird dadurch das nächste Paar aufgedeckt...?).

Aber Vorsicht, Leute: Immer erst scharfsinnig die Lage beobachten, und dann die Stimmbänder strapazieren: Wer nämlich „DOPPEL-MOPPEL!“ ruft, ohne daß ein identisches Paar oben liegt, der muß eines seiner Scheibenpaare (natürlich nur, wenn er schon eines hat) zurück in die Schachtel legen. Daß die Scheiben bei der Endabrechnung nicht zählen, brauchen wir wohl nicht extra zu betonen...

Variante für Superprofis

Wenn ihr's noch eine Stufe extremer liebt: Fangt doch gleich mit 3 Stapeln das Spiel an - und nicht mehr mit 4. Anfangs werden nur 3 Spielscheiben mit verschiedenen Tieren aussortiert, die dann unter die 3 Stapel kommen. Jeder Stapel besteht dann zu Spielbeginn aus 8 Spielscheiben. Viel Spaß!

© 1995 Ravensburger Spieleverlag

