

**EINFACH
TIERISCH**

Verflixt und ausgebüxt

Für 2-4 Spieler
ab 4 Jahren.



Spielmaterial:

- 1 Spielplan mit 6 Tierfeldern
- 24 Kärtchen mit den frechen Tierbabys (Küken, Welpen, Katze, Hase, Lamm, Fohlen)
- 1 Würfel
- 1 Kartoneinsatz mit 6 Abbildungen der Tiermamis für die Schachtel

Spielidee:

„Wo stecken sie denn nur wieder?“, fragt sich Mama Ente. Aber auch die anderen Tiereltern auf dem Bauernhof schütteln nur ratlos den Kopf. Die Tierbabys haben ihnen einen Streich gespielt: Sie sind ausgebüxt. Elli Entchen und die anderen Strolche haben sich einfach vom Bauernhof geschlichen und spielen draußen auf der Wiese, auf dem See und im Gebüsch. Überall haben die Tiereltern gesucht, aber die kleinen Ausreißer sind wie vom Erdboden verschluckt.

Jetzt müssen die Spieler den traurigen Eltern helfen. „Gut aufgepasst und zugefasst“ heißt deren Devise. Wer am schnellsten reagiert, wird die Tierbabys als Erster wieder nach Hause zu den Tiereltern bringen - und gewinnen. Ein tierischer Spielspaß.

Spielvorbereitung:

- Vor dem ersten Spiel werden die Kärtchen mit den Tierbabys vorsichtig aus der Stanztafel gedrückt.

• Jeder Spieler wählt die Tierkärtchen in einer Farbe anhand der Rückseiten aus und hat dann ein Kärtchen von jeder Tierart: Entenküken, Welpen, Kätzchen, Lamm, Fohlen, Häschen. Die Tierkärtchen ihrer Farbe legen die Spieler mit den Tierbildern nach oben nebeneinander vor sich. Bei weniger als vier Spielern bleiben die übrigen Tierkärtchen in der Schachtel.

• Dann wird der Spielplan auf dem Tisch ausgebreitet. Dabei ist es wichtig, dass alle Spieler die Tierbabys auf dem Spielplan leicht mit der Hand erreichen können.

• Jetzt schnappt sich der jüngste Spieler den Tierwürfel und das Spiel geht los.

Spielverlauf:

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt. Alle Mitspieler müssen genau aufpassen, welches Tier der Würfel nun zeigt. Denn jeder Spieler muss so schnell wie möglich das Tierkärtchen aus seinem Vorrat heraus-suchen, das dem gewürfelten Tier entspricht. Alle Spieler nehmen dann ihr Kärtchen und legen es flink auf das passende Tierfeld auf dem Spielplan.



Der Spieler, der es als Erster geschafft hat, sein Kärtchen auf dem Spielplan zu platzieren, hat das ausgebüxte Tierbaby gerettet und darf es zum entsprechenden Elterntier in die Schachtel legen (z. B. gelbes Entenküken zur braunen Entenmami). Achtung: Erster ist immer der Spieler, dessen Tierkärtchen unter den Kärtchen der langsameren Spieler direkt auf dem jeweiligen Tierfeld liegt.

Wenn der Spieler, der diese Runde gewonnen hat, das gerettete Tier nach Hause in die Schachtel gebracht hat, ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Spielende:

Der Spieler, der als Erster keine Tierkärtchen mehr besitzt, hat alle Tierbabys gerettet - und ist Sieger dieses Spiels.

Spielidee: Anthony Cruz
Gestaltung: Doris Matthäus
Redaktionelle Bearbeitung:
Bärbel Schmidts / Sandra Dochtermann

© 2002 Kosmos / Klee-Spiele
Pfizerstraße 5-7,
D-70184 Stuttgart, Germany

© 2001 Anthony Cruz
Made Under License From
The Michael Kohner Corporation

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 910039

