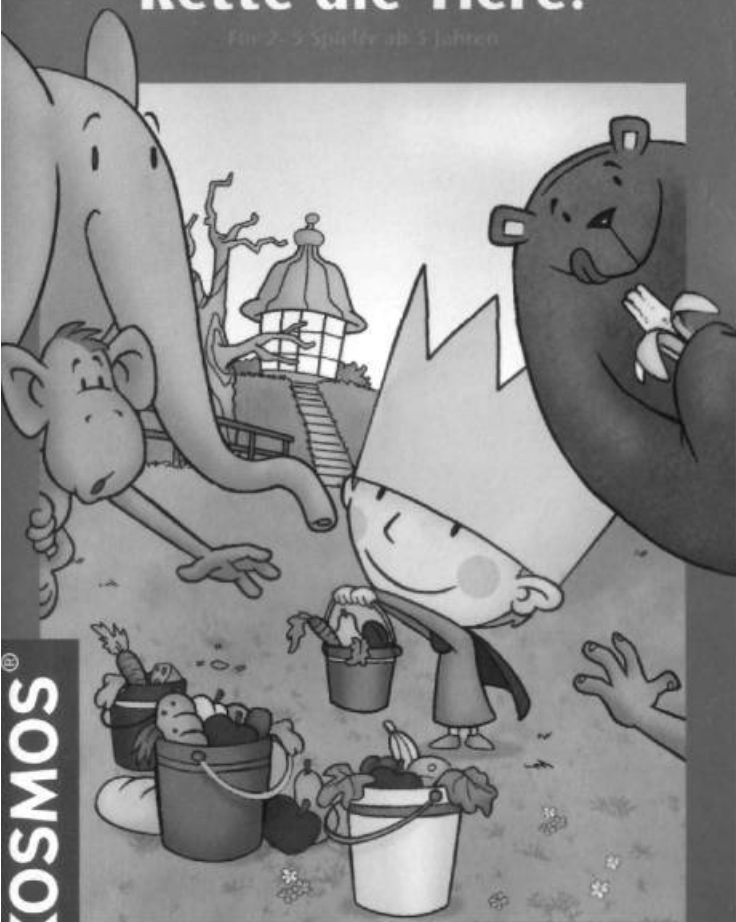


KIKKA  
SPIEL

# Macius

Rette die Tiere!

Für 2-5 Spieler ab 5 Jahren



KOSMOS®

## Spielmaterial

- ✦ 30 Tierkärtchen (5 x Elefant, 5 x Tiger, 5 x Affe, 5 x Bär, 5 x Antilope, 5 x Zebra)
- ✦ 6 Futterkärtchen (mit 0, 1, 2, 3, 4, 5 Eimern)
- ✦ 1 Würfel mit 6 Tieraufklebern (wie Tierkärtchen)



## **Spielidee**

Der kleine König Macius hat von seiner Reise auf die Insel Tungupungu viele exotische Tiere mitgebracht, die friedlich in einem wunderschönen Tierpark im Schlossgarten leben. Nur der General versucht immer wieder, die Tiere zu ärgern und versteckt ihre Futternäpfe. So eine Gemeinheit - jetzt haben die Tiere einen Riesenhunger! Macius und seine Freunde müssen ganz schnell die richtige Futtermenge für die Tiere herbeischaffen, damit die Tiere satt werden. Aber das ist gar nicht so einfach! Mal haben drei Affen Hunger, dann fünf Zebras oder drei Bären. Wer richtig zählt und schnell zuschnappt, füttert die meisten Tiere - und gewinnt.

## **Spielvorbereitung**

Vor dem ersten Spiel werden alle Kärtchen vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst. 15 beliebige Tierkärtchen werden in einem Kreis auf dem Tisch verteilt, so dass die Tiere auf der grünen Wiese zu sehen sind. Auf diese Kärtchen werden die restlichen 15 Tierkärtchen ebenfalls mit der Wiesenseite nach oben gelegt. Es liegen also immer zwei Tierkärtchen so übereinander, dass das untere verdeckt ist und oben im Kreis 15 Tiere zu sehen sind. Die sechs Futterkärtchen mit 0, 1, 2, 3, 4 und 5 Eimern werden mit der Wiesenseite nach oben in der Mitte des Tierkärtchenkreises ausgelegt. Sie werden so zwischen den Tierkärtchen verteilt, dass jedes einzelne Futterkärtchen für jeden Spieler gut erreichbar ist. (Hinweis: Ein Futterkärtchen zeigt nur Wiese, keinen Eimer.)

Der **Würfel** wird mit den sechs **Tieraufklebern** beklebt und bereitgelegt. Die Spieler sind reihum im Uhrzeigersinn mit Würfeln an der Reihe.

## **Spielablauf**

Der jüngste Spieler beginnt und **würfelt** mit dem Tierwürfel. Alle Spieler (auch der, der gewürfelt hat) schauen schnell, **welches Tier** der Würfel zeigt. Dann **zählen** alle Spieler leise für sich und so schnell wie möglich, wie viele Tierkärtchen der **gewürfelten Tierart sichtbar ausliegen**. Wer fertig gezählt hat, schnappt sich so schnell wie möglich das **Futterkärtchen mit der passenden Anzahl an Eimern**.

Wer sich als Erster das richtige Futterkärtchen schnappt, darf sich eines der offen liegenden Tierkärtchen der gefütterten Tierart vom Kreis wegnehmen und vor sich auf dem Tisch ablegen - getrennt von den noch ausliegenden Tierkärtchen in der Tischmitte.

Liegt kein Tierkärtchen der gewürfelten Art sichtbar aus, dann sind gerade alle Tiere satt und die Spieler müssen sich das Futterkärtchen ohne Eimer schnappen. Wer das als Erster schafft, darf sich ein beliebiges Tierkärtchen vom Kreis wegnehmen.

**Wichtig: Das Futterkärtchen** wird immer wieder **zurück** an seinen Platz gelegt. Dann kommt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler mit Würfeln an die Reihe.

Beispiel: Heiko hat den Bären gewürfelt. Alle Spieler zählen, wie viele Bären-Kärtchen sichtbar auf dem Tisch liegen: Es sind zwei. Nadja schnappt sich als Erste das richtige Futterkärtchen mit zwei Eimern. Sie darf sich zur Belohnung ein Bären-Kärtchen nehmen und legt das Futterkärtchen zurück in den Kreis.

Beachte: Da die Spieler zur Belohnung Tierkärtchen erhalten, werden beim Spielen nach und nach die unteren Kärtchen sichtbar. Dadurch verändert sich die Anzahl der sichtbaren Tiere der einzelnen Tierarten ständig.

Wer sich ein falsches Futterkärtchen schnappt oder beim Zuschlagen ausliegende Tierkärtchen durcheinander wirft, muss ein beliebiges seiner gesammelten Tierkärtchen abgeben. Es wird wieder offen auf ein noch ausliegendes Tierkärtchen in der Tischmitte zurückgelegt. Wer noch kein Tierkärtchen gesammelt hat, muss auch keines abgeben.

## **Spielende**

Das Spiel endet, wenn ein Spieler sechs Tierkärtchen gesammelt hat. Dieser Spieler hat die meisten Tiere gefüttert und gewinnt.

### **Spieltipps für jüngere Kinder**

Bei jüngeren Kindern sollten die Futterkärtchen übersichtlich in der richtigen Reihenfolge ausgelegt werden: also 0 Eimer, 1 Eimer, 2 Eimer, 3 Eimer, 4 Eimer, 5 Eimer.

Ein älteres Kind oder ein Erwachsener sollte als Schiedsrichter nachzählen und entscheiden, ob die Spieler sich das richtige Futterkärtchen geschnappt haben. Die Kinder können stattdessen auch langsam gemeinsam nachzählen.

Vor Spielbeginn können die Spieler auch ausmachen, dass bei falschem Zuschnappen kein Kärtchen zurückgegeben werden muss. Die Spieler dürfen dann aber nur ein Mal zuschnappen - nicht verschiedene Futterkärtchen durchprobieren!



Spielidee: KRAG-Team  
Redaktionelle Bearbeitung: Sandra Doctermann  
Gestaltung: J-G & Partner

© 2003 KOSMOS Verlag  
Postfach 106011 · D-70049 Stuttgart  
Tel.: +49(0)711-21 91-0  
Fax: +49(0)711-21 91-422  
www.kosmos.de · info@kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

© Macius  
SAXONIA MEDIA/Studio achtundachtzig/  
KJ.RA./HR  
licensed by BAVARIA SONOR  
Bavariafilmplatz B · D-82031 Geislagsteig

Art.-Nr.: 699116