

LECKER MAMMUT!



amigo-spiele.de/01714

von Henri Kermarrec mit Illustrationen von Barbara Spelger
Spieler: 2–6 Personen **Alter:** ab 6 Jahren **Dauer:** ca. 15 Minuten

SPIELMATERIAL



Höhlenbär



Wildschwein



Säbelzahn tiger

1 Keule



Riesenfaultier



Riesenhirsch



Mammut



Wollnashorn

49 Karten

(sieben verschiedene Tiere
vor jeweils sieben verschiedenen Hintergrundfarben)

SPIELZIEL

Deckt einzeln Karten auf und haut fix auf die Keule, sobald drei gleiche Tiere oder drei Tiere vor der gleichen Hintergrundfarbe auf dem Tisch liegen. Der Schnellste von euch streicht diese Tiere als Beute ein. Doch sicher hat er sie damit noch lange nicht. Vielmehr macht ihr euch die Beute gegenseitig immer wieder streitig. Wer am Ende des Spiels die meisten Tiere erbeutet hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle 49 Karten und verteilt sie möglichst gleichmäßig unter euch.



Hannah

Jeder legt seine Karten als verdeckten Kartenstapel vor sich ab.



Felix

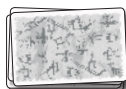


Mia

Legt die Keule so in die Tischmitte, dass alle Spieler sie gut erreichen können.

Und schon kann's losgehen!

Paul



SPIELABLAUF

Der Haarigste unter euch beginnt. Wer am Zug ist, deckt einzeln nacheinander alle Karten seines Kartenstapels auf und legt sie gut verteilt in die Tischmitte. Erst wenn er alle seine Karten aufgedeckt hat, ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug und deckt seine Karten auf. Ihr bestimmt dabei immer selbst, wie schnell ihr die Karten aufdeckt.

Deckt die Karten immer mit der Vorderseite von euch weg auf.



Wichtig: Das gesamte Spiel über dürft ihr nur mit einer Hand spielen. In keiner Situation dürft ihr beide Hände gleichzeitig benutzen.

Haut auf die Keule!

Jede Karte hat zwei Merkmale: Tierart und Hintergrundfarbe. Immer wenn (egal zu welchem Zeitpunkt im Spiel!) mindestens drei Karten desselben Tieres oder derselben Hintergrundfarbe aufgedeckt sind, müsst ihr **alle** sofort auf die Keule hauen. Nennt dabei laut das entsprechende Tier bzw. die Hintergrundfarbe.



Felix

Mia

Wildschwein!

Felix ist Startspieler und deckt einzeln die Karten seines Kartenstapels auf. Als er das dritte Wildschwein aufdeckt, haut Mia blitzschnell auf die Keule und sagt laut „Wildschwein!“.

Wer von euch als Erster auf die Keule haut, sammelt **alle** aufgedeckten Karten des genannten Merkmals ein und legt sie mit der **Vorderseite nach oben** als Beutestapel vor sich ab. Ihr entscheidet dabei immer selbst, welche Karte ihr nach ganz oben legt. Jedes weitere Mal, wenn ihr Karten einsammelt, legt ihr sie als neue Beutestapel vor euch ab.

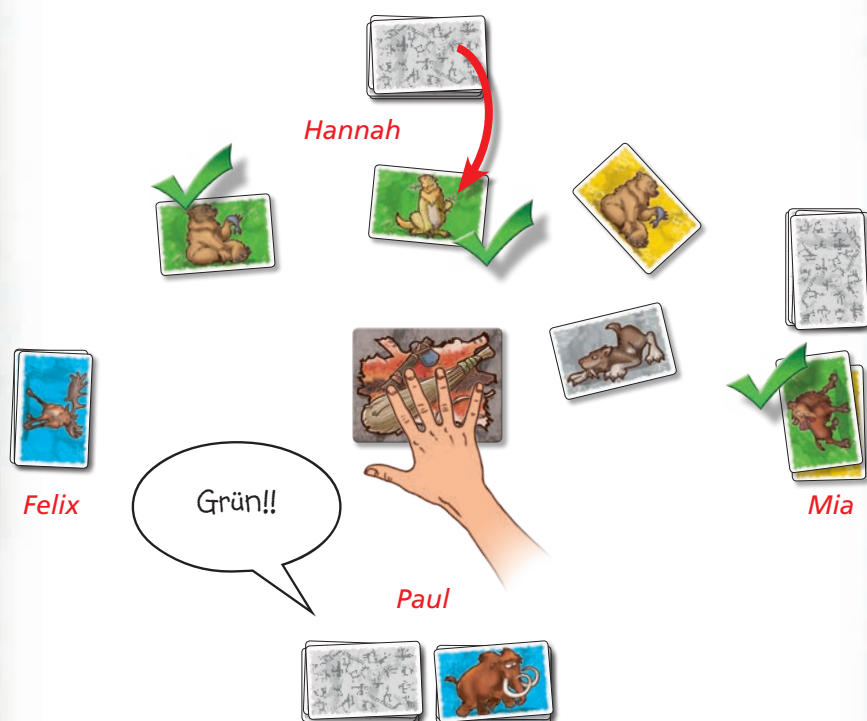


Mia sammelt die drei Wildschweine ein und legt sie als offenen Beutestapel vor sich ab. Sie entscheidet sich für das Wildschwein vor grünem Hintergrund als oberste Karte des Beutestapels.

Achtung: Habt ihr auf die Keule gehauen, deckt ihr erst dann weitere Karten auf, wenn ihr wieder alle bereit seid.

Vergrößert und klaut Beutestapel!

Bis zum Rundenende habt ihr eure Beutestapel nie sicher. Vielmehr sind diese weiterhin im Spiel. Die jeweils oberste Karte zählt dabei wie jede andere aufgedeckte Karte in der Tischmitte. Ist sie eine von (mindestens) drei aufgedeckten Karten eines Merkmals, müsst ihr wieder auf die Keule hauen. In diesem Fall sammelt der Schnellste alle Karten dieses Merkmals aus der Tischmitte und sämtliche Beutestapel (auch eigene) ein, auf denen als oberste Karte eine Karte dieses Merkmals liegt. Die so eingesammelten Karten legt er als **einen** neuen Beutestapel vor sich ab und legt dabei eine der Karten des entsprechenden Merkmals nach ganz oben.



Das Spiel ist bereits etwas fortgeschritten. Hannah deckt soeben ein Riesenfaultier vor grünem Hintergrund auf. Sofort haut Paul auf die Keule und sagt laut „Grün!“. Tatsächlich liegen in der Mitte noch ein Höhlenbär und auf Mias Beutestapel ein Wildschwein vor grünem Hintergrund – mit dem Faultier also genau drei Karten desselben Merkmals. Damit gewinnt Paul die beiden Karten aus der Tischmitte und Mias Beutestapel.

Falsch gehauen?

Haut einer von euch auf die Keule, ohne dass mindestens drei Karten desselben Merkmals aufgedeckt sind, erhält er eine Strafkarte. Das heißt, er bekommt die nächste Karte, die sonst aufgedeckt würde, und legt sie verdeckt vor sich ab. Am Ende der Runde müssen der oder die Spieler mit den meisten Strafkarten einen Beutestapel ihrer Wahl wieder abgeben und zurück in die Tischmitte schieben. Dieser Stapel wird bei der Punktwertung nicht berücksichtigt. Hat niemand eine Strafkarte, muss auch niemand einen Stapel abgeben.

Punkte! Und gleich die nächste Runde ..

Sobald ihr alle Karten aufgedeckt habt und keiner mehr auf die Keule hauen möchte, endet die Runde. Jetzt geben der oder die Spieler mit den meisten Strafkarten einen Beutestapel ihrer Wahl ab. Abschließend notiert ihr euch für jede Karte in euren Beutestapeln einen Beutepunkt. Spielt insgesamt so viele Runden, wie Spieler teilnehmen. Bereitet jede Runde wie in der Spielvorbereitung beschrieben vor. Nach jeder Runde wechselt der Startspieler im Uhrzeigersinn.

SPIELEND

Habt ihr so viele Runden gespielt, wie Spieler teilnehmen, endet das Spiel. Wer von euch über alle Runden hinweg die meisten Beutepunkte sammeln konnte, gewinnt.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de