



Das tierisch spannende Merkspiel für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Carlo A. Rossi
 Illustration: Marek Bláha · Design: DE Ravensburger · Gisela Köster (Spielanleitung)
 Redaktion: Stefan Brück

Spielidee

Zu Beginn ist es ja noch einfach, sich die Tiere auf den 15 Würfeln zu merken, die in der Schachtel ausliegen. Doch dann heißt es plötzlich „Dackel...“, pardon: „Deckel drauf!“ – und schon sieht man nichts mehr und hat alles wieder vergessen: Waren’s drei Schweine – oder doch nur zwei? Und wie viele Hunde waren zu sehen? Wie viele Katzen? Hasen? Enten ...?

Es gewinnt, wer am Ende die meisten seiner Tierkarten loswerden konnte.

Spielmaterial

- 100 Spielkarten
 90 Tierkarten
 (18 pro Spieler)
 9 Sonderkarten
 1 Übersichtskarte
- 15 Würfel
- 1 Schachtel



Sonderkarten
 verdeckt
 bereitlegen

Pro Spieler
 18 Tierkarten
 10 Karten
 auf die Hand

Startspieler
 erhält Würfel
 und Schachtel

Spielvorbereitung

Mischt die **9 Sonderkarten** (rote Rückseiten) und legt sie als verdeckten Stapel am Tischrand bereit. Legt die **Übersichtskarte** daneben, mit der Seite nach oben, die eurer Spieleranzahl entspricht.

Jeder von euch erhält einen Satz Tierkarten in der Farbe seiner Wahl: Jedes der **9 Tiere** ist darauf zweimal vertreten. Mischt eure 18 Karten und legt sie als eigenen verdeckten Nachziehstapel vor euch. Zieht hiervon nun die obersten **10 Karten** und nehmt sie so auf die Hand, dass eure Mitspieler sie nicht einsehen können.

Ihr könnt euch diese 10 Karten nun so lange anschauen und einprägen, bis der Startspieler loslegt (s.u.). Dabei dürft ihr die Karten aber nicht umstecken oder gar sortieren, sondern sie nur so halten, wie ihr sie gezogen habt!

Der Spieler mit dem überzeugendsten Dackelblick beginnt. Er erhält die **15 Würfel** und die **Schachtel**.

Spielverlauf

Nachdem ihr euch eure 10 Karten lang genug angeschaut habt, sagt der Startspieler „Karten hinlegen!“, und jeder, natürlich auch der Startspieler, muss nun seine Karten verdeckt vor sich ablegen. Achtet dabei darauf, dass ihr sie nicht mit den Karten eures Nachziehstapels durcheinander bringt!

Als Startspieler machst du dann Folgendes: Nimm alle 15 Würfel, leg sie in die Schachtel und mach den Dack... Deckel drauf! Dann schüttle die Schachtel mehrfach hin und her und stell sie anschließend so in die Tischmitte, dass alle einen gleichermaßen guten Blick in die Schachtel werfen können.

Nun heb den Deckel hoch. Jetzt könnt ihr alle die 15 Würfel anschauen. Dabei solltet ihr versuchen, euch möglichst viele der gewürfelten Tiere zu merken. Irgendwann – den Zeitpunkt bestimmt allein du als Startspieler, ganz nach Gutdünken! – machst du den Deckel wieder auf die Schachtel. Achte darauf, dass sich dabei kein Würfel verändert.

Nun beginnt das spannende Rätselraten! Welche Tiere waren zu sehen? Und wie viele jeweils?

Jeder nimmt nun seine 10 Karten, so wie sie daliegen, wieder auf die Hand. Der Startspieler beginnt und legt eine beliebige seiner Handkarten *offen* direkt neben der Schachtel aus. Das Tier darauf sollte natürlich auch auf wenigstens einem der 15 Würfel oben liegen.

Dann kommt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an die Reihe, eine seiner Karten offen an die erste Karte anzulegen usw. Auf diese Weise bildet ihr, durchaus über mehrere Runden hinweg, eine Kette aus offenen Tierkarten.



Startspieler würfelt
 alle 15 Würfel
 in der Schachtel,
 zeigt sie allen –
 und schließt dann
 den Deckel, wann
 immer er möchte

Reihum Tierkarten
 – Karte für Karte –
 auslegen, bis jeder
 gepasst hat

Wichtig! Jede Karte, die ihr legt, „verbraucht“ einen entsprechenden Würfel in der Schachtel. Dies müsst ihr bei jeder weiteren Karte, die ihr anlegt, bedenken, denn irgendwann sind ja all die Schweine und Enten und Katzen etc. in der Schachtel verbraucht. Oder doch noch nicht ...?

Es heißt also, vorsichtig sein, denn wer eine Karte ausgelegt hat, zu der es später keinen Tierwürfel mehr gibt, verliert *den ganzen Durchgang!* Also aufgepasst und nicht übermütig werden!

Karten der Reihe nach mit passenden Würfeln belegen

Falsche Karten überspringen

Spieler mit falschen Tierkarten erhalten nach der Auswertung alle ihre Karten zurück

+ 1 Sonderkarte

Alle anderen sind ihre Karten endgültig los

Jeder nimmt wieder 10 Karten auf (sofern möglich)

1 Karte verdeckt auslegen

1 weitere Karte auslegen

1 falsche Tierkarte ist richtig!

Sieger ist, wer als Erster seine Karten auf eine bestimmte Anzahl reduziert hat

Sobald ihr keine Möglichkeit mehr seht, eine Karte anzulegen, passt ihr. Sagt dies laut an und legt als Zeichen dafür eure restlichen Handkarten zurück auf euren Nachziehstapel.

Sobald ihr alle gepasst habt, kommt es zum tierischen Showdown: Der Startspieler hebt *vorsichtig* den Deckel hoch und legt dann, beginnend bei der Karte direkt neben der Schachtel, *einen* entsprechenden Tierwürfel auf diese erste Karte, dann einen passenden Würfel auf die zweite Karte, dann einen auf die dritte Karte usw.

Sollte er dabei irgendwann auf eine ausliegende Karte stoßen, zu der kein passender Würfel (mehr) in der Schachtel liegt, überspringt er diese Karte einfach und macht mit der nächsten weiter. Dies geht so lange, bis alle 15 Würfel platziert oder alle ausliegenden Karten überprüft wurden. Es kommt zur Auswertung:

Alle, die das Pech haben, dass auf mindestens einer ihrer ausliegenden Karten *kein* Würfel liegt, müssen nun *alle* ihre ausliegenden Karten zurück auf ihren Nachziehstapel legen. Also auch die, auf denen ein Würfel liegt!

Ihr habt in diesem Durchgang also nichts erreicht und werdet den nächsten Durchgang wieder mit denselben 10 Karten spielen.

Zum Trost dürft ihr euch aber jeder *eine* Sonderkarte vom entsprechenden Stapel nehmen und – geheim – anschauen. Die drei Kartenarten werden weiter unten erklärt.

Ihr Glücklichen aber, die ihr auf jeder eurer Karten einen Würfel liegen habt, legt nun alle eure ausgelegten Karten auf einen gemeinsamen offenen Ablagestapel. *Gut gemacht!*

Dann zieht jeder von euch wieder 10 Karten von seinem Nachziehstapel und nimmt sie so auf die Hand, wie sie gerade kommen. Sie können nun wieder eingepreßt werden ...

Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wird neuer Startspieler: Er legt wieder alle Würfel in die Schachtel, schließt sie, schüttelt sie gut und öffnet sie dann wieder usw.

Übrigens: Reichen die Karten irgendwann nicht mehr aus, um auf 10 Handkarten zu kommen, spielt ihr einfach mit weniger Karten weiter.

Die Sonderkarten:



1 Tierkarte verdeckt auslegen: Benutzt du diese Karte (beim Kartenauslegen), darfst du deine Tierkarte ausnahmsweise verdeckt auslegen, so dass nur du sie kennst. *Das wird deine Mitspieler gehörig verunsichern!*



1 Tierkarte zusätzlich auslegen: Benutzt du diese Karte (beim Kartenauslegen), darfst du direkt nach deiner ersten Karte eine beliebige weitere Karte auslegen. In dem Fall spielst du also 2 Karten hintereinander.



+1 „Joker-Würfel“: Benutzt du diese Karte (nach dem Auswerten), darfst du *eine* deiner ausgelegten Tierkarten als „richtig“ bezeichnen, obwohl kein Würfel darauf liegt, d.h. du platzierst durch diese Sonderkarte einen gedachten passenden Würfel auf dieser Tierkarte.

Ihr dürft in einem Durchgang beliebig viele (auch gleiche) Sonderkarten (auch direkt hintereinander) benutzen. Schiebt alle benutzten Sonderkarten anschließend wieder verdeckt unter den Nachziehstapel der Sonderkarten.

Spielende

Um zu gewinnen, müsst ihr möglichst viele Karten loswerden. Die Übersichtskarte zeigt für jede Spieleranzahl an, wann ein Spieler gewinnt.

Hat ein Spieler nach der Auswertung höchstens noch so viele Handkarten übrig, wie die Übersichtskarte zeigt? Dann gewinnt er das Spiel sofort. Schaffen das mehrere Spieler gleichzeitig, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Restkarten. Ist auch diese Anzahl gleich, gibt es mehrere Gewinner.

Beispiel: Bei 3 Spielern hat der gewonnen, der als Erster nach einem Durchgang nur noch zwei oder weniger Tierkarten besitzt.



Variante (für echte Tiere-Merker!)

In dieser Variante werden in dem Moment, in dem kein Würfel auf eine Tierkarte gelegt werden kann, diesem Spieler alle seine ausliegenden Karten wiedergegeben, d.h. die bereits darauf abgelegten Würfel stehen den anderen Spielern wieder zur Verfügung, wie auch die zukünftigen.

Wer also schon beim Auslegen eines Mitspielers sicher ist, dass dieser gerade einen Fehler gemacht hat, kann nun dessen Tierkarten ignorieren und dementsprechend selbst diese Tiere auslegen. Wer sich dabei allerdings irrt, hat vermutlich hierdurch selbst das Nachsehen ...

Und aufgepasst: Was, wenn der Mitspieler eine „Jokerwürfel“-Karte benutzt?

