

Vorbereitung

Die 9 Karten werden mit der Vorderseite nach oben in der Tischmitte platziert. Alle Spieler schauen sich die Karten an und versuchen sich die Tiere darauf zu merken.

Dann werden alle Karten umgedreht, so dass die Rückseiten zu sehen sind.
In den Schachteldeckel und in den Schachtelboden wird je eine Holzscheibe gelegt.

Spielablauf

Es wird reihum gespielt, der/die Jüngste beginnt.

Der Zugspieler nimmt den Schachteldeckel oder -boden und schüttelt diesen so, dass die Holzscheibe sich bewegt.

1 Das Tier, auf dem die Holzscheibe ruht, wird umgedreht. Der Spieler sucht den größten Teil der Karten, um den Spieler zu finden.

oder

2 Die Holzscheibe bleibt nach Meinung der Spieler nach dem Schütteln auf mehreren Tieren zu gleichen Teilen liegen, so darf der in Zugreihenfolge nächste Spieler ein Tier seiner Wahl (unabhängig von der Position der Holzscheibe) benennen. Dieses Tier muss der Zugspieler dann finden.

dann

darf der Zugspieler genau eine Karte umdrehen, um das Tier zu finden.

Diese Karte kann in der Tischmitte, bei einem Mitspieler oder beim Zugspieler selbst liegen.

Zeigt die Karte das gesuchte Tier?

- und die Karte liegt in der Tischmitte oder bei einem Mitspieler, so legt der Zugspieler die Karte vor sich hin.
- und die Karte liegt bereits vor dem Zugspieler, so bleibt die Karte dort liegen.

Zeigt die Karte nicht das gesuchte Tier:

- und die Karte liegt in der Tischmitte oder bei einem Mitspieler, so verbleibt die Karte an der jeweiligen Stelle.

- und die Karte liegt vor dem Zugspieler, so wird sie wieder in die Tischmitte gelegt.

Die Karte wird in all den aufgeführten Fällen wieder umgedreht (Rückseite wieder oben). Der Spielzug ist beendet.

Die Holzscheibe fällt beim Schütteln aus der Schachtel:

Der Zugspieler muss eine Karte aus seinem Vorrat umdrehen und den Mitspielern zeigen.

Diese Karte wird wieder in die Tischmitte gelegt. Dort wird sie umgedreht (Rückseite wieder oben). Der Spielzug ist beendet.

Hat der Zugspieler noch keine Karte vor sich liegen – Glück gehabt, er verliert keine Karte. Sein Spielzug ist aber auch beendet.

Spielziel

Der Spieler, der zuerst 4 Karten vor sich liegen hat, hat gewonnen. Er hat seine Vier im Wald gefunden

Spielregeln für 2–7 Personen mit „Vier im Wald“ und „Vier im Zoo“ (Art-Nr. 054)

Alle insgesamt 18 Karten werden benutzt. Der Zugspieler darf für sich bei jedem Spielzug entscheiden, in welchem Schachtelboden oder -deckel ein Tier „erschüttelt“ wird. Alle anderen Regeln sind unverändert.

Gewonnen hat der Spieler, der zuerst 4 Karten vor sich liegen hat – unabhängig davon, von welchem der beiden Spiele sie sind.

Autor: Martin Nedergaard Andersen

Grafik: Stephan Hollich

© F-Hein-Spiele, D-57632 Seelbach

www.f-hein-spiele.de



Spielanleitung