

Fang' die Tiere!

Wer findet die „entlaufenen“ Tiere zuerst wieder?

Spielart: Reaktionsspiel
Spieler: 2 – 6 Kinder ab 3 Jahre
Inhalt: 24 Bildkärtchen 6 x 6 cm (jedes Motiv kommt viermal vor),
4 gleiche Symbolwürfel, Spielanleitung
Autor: Wolfgang Kramer
Illustrationen: Heidemarie Rüttinger

Spielvorbereitung

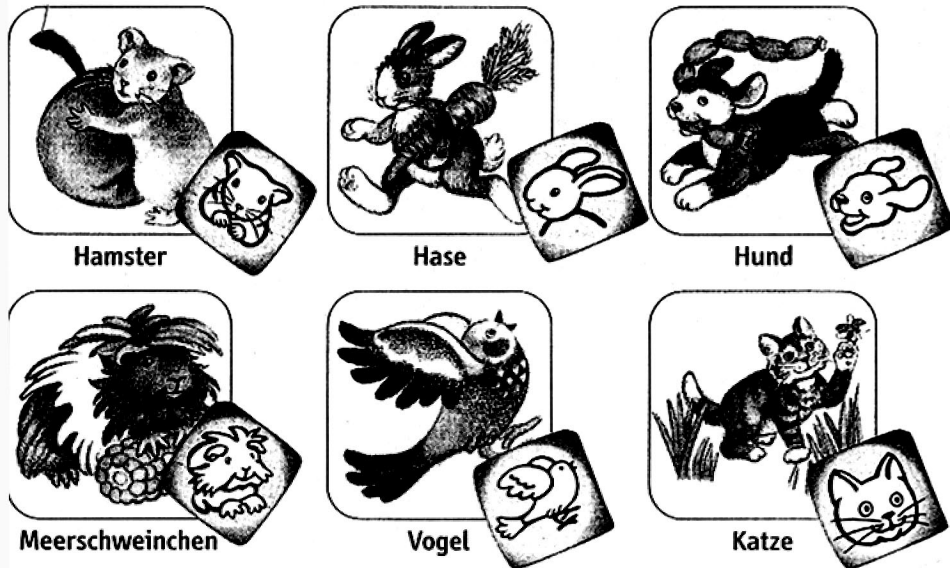
Die 24 Bildkärtchen werden so sortiert, dass die jeweils vier gleichen Tiere einen Stapel bilden. Diese sechs Stapel liegen an der Seite bereit.

Von jedem Stapel wird nun ein Kärtchen **offen** in die Mitte des Tisches gelegt.

Es liegen also zu Beginn die 6 verschiedenen Tiere auf dem Tisch.

Die vier Symbol-Würfel werden ebenfalls bereitgelegt.

Die Abbildung zeigt die 6 Bilder und die dazu gehörigen Würfelsymbole:



Ziel des Spieles

Immer wenn ein Spieler die vier Würfel geworfen hat, versuchen alle Spieler die Kärtchen zu erwischen, welche die Würfel nicht zeigen.

Er fängt damit die „entlaufenen“ Tiere.

Spielmöglichkeit 1 – das Spiel mit offenen Kärtchen

Der jüngste Spieler darf mit dem Spiel beginnen.

Es wird reihum gewürfelt. Wer an der Reihe ist, würfelt mit allen vier Würfeln gleichzeitig. Der Wurf gilt immer für **alle** Spieler.

Es geht nun darum, möglichst schnell die Kärtchen auf dem Tisch zu ergreifen, welche die Würfel **nicht** zeigen.

Ein Beispiel:

Die vier Würfel zeigen: **Hamster – Katze – Katze – Vogel.**

Die Spieler müssen jetzt ganz schnell folgende „entlaufenen“ Tiere fangen:

Hund – Meerschweinchen – Hase.

Wer ein oder mehrere Bildkärtchen erwischt hat, darf sie behalten und stapelt sie auf einen eigenen Turm. Wer nach einem **falschen** Tier gegriffen hat, muss es wieder auf den Tisch zurücklegen.

Danach werden die Tiere in der Tischmitte wieder **auf 6** ergänzt.

Sollte es von einem Tier kein Kärtchen mehr geben, spielt man eben mit 5 (bzw. 4, 3, 2 oder 1) Tieren weiter.

Ende des Spieles

Das Spiel ist zu Ende, wenn zum ersten Mal nach einem Wurf **gar kein Kärtchen** mehr gegriffen werden kann.

Wer dann die meisten Kärtchen besitzt (den höchsten Turm hat), hat gewonnen.

Spielmöglichkeit 2 – Das Spiel mit verdeckten Kärtchen

Wenn alle 6 verschiedenen Tier-Kärtchen in der Tischmitte liegen, sehen sich alle Spieler die Kärtchen und ihre Position genau an. Dann werden die Kärtchen umgedreht. Jetzt erst wird gewürfelt. Auch hier geht es darum die „entlaufenen“ Tiere zu fangen, also die Kärtchen zu erwischen, welche die vier Würfel **nicht** zeigen.

Wenn man die Kärtchen anschließend umdreht, sieht man, ob man ein falsches oder richtiges Kärtchen erwischt hat.

Auch hier gilt:

Wer ein falsches Kärtchen genommen hat, muss es wieder zurücklegen.