

# Merkolino

# Merkolino

# Selecta

# Selecta



Selecta Spielzeug AG  
Postfach 47 · 83531 Edling  
DEUTSCHLAND  
Telefon: +49 (0) 80 71 10 06-0  
Telefax: +49 (0) 80 71 10 06-40  
[www.selecta-spielzeug.de](http://www.selecta-spielzeug.de)

© 2008 Selecta Spielzeug AG



# Merkolino

Wer hat die  
kleinen Strolche  
gesehen?

Ein Merkspiel  
für 2 – 4 Kinder  
ab fünf Jahren



## Geschichte

Die Tierkinder nutzen das schöne Wetter und machen einen Ausflug ins Grüne. Immer wieder verstecken sich einige freche Schlingel! Wisst Ihr, wer ausgebüxt ist?

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Tafel, eine Spielfigur und drei Markierungssteine. Die Spielfigur wird auf die rote Startmarkierung, ganz nach links gestellt. Die drei Markierungssteine werden neben die Tafel gelegt.

Alle 16 Memokarten mit den Bildern der Tierkinder werden als ein Stapel in die Tischmitte gelegt.

<b>Spielart:</b>	Merkspiel
<b>Spieler:</b>	2 – 4 Spieler ab 5 Jahren
<b>Inhalt:</b>	4 Tafeln, 16 Memokarten, 4 Spielfiguren, 12 Markierungssteine, Spielanleitung
<b>Autor:</b>	Gunter Baars
<b>Illustration:</b>	Barbara Kinzebach



Selecta Spielzeug AG  
Postfach 47 · 83531 Edling  
DEUTSCHLAND

Telefon: +49 (0) 80 71 10 06-0  
Telefax: +49 (0) 80 71 10 06-40

[www.selecta-spielzeug.de](http://www.selecta-spielzeug.de)

## Ziel des Spiels

Euer Ziel im Spiel ist es, gut hinzuschauen und möglichst die drei Tierkinder zu finden, die sich „versteckt“ haben.

## Spielverlauf

Wer die meisten Haustiere hat, darf beginnen.

Mischt die 16 Memokarten gut durch und legt diese dann als verdeckten Stapel auf den Tisch. Das sind nun alle Tierkinder, die beim Ausflug mit von der Partie sind.

Derjenige, der an der Reihe ist, zieht die obersten drei Karten vom Stapel und legt diese verdeckt zur Seite. Das sind die drei Schlingel die sich versteckt haben und die es zu entlarven gilt.

Nun zieht er eine Memokarte nach der anderen vom verdeckten Stapel und legt sie, für alle Kinder gut sichtbar, als zweiten offenen Stapel auf den Tisch. Das Aufdecken sollte recht schnell geschehen.

Alle Mitspieler rufen dabei zusammen den Namen jedes aufgedeckten Tiers: „Löwe!“, „Maus!“, „Ziege!“ usw. Sind alle 13 Memokarten aufgedeckt, wird dieser Stapel umgedreht, so dass kein einziges Tierkind mehr zu sehen ist.

Nun kommt es darauf an: Alle Spieler, auch derjenige, der die Karten aufgedeckt

hat, versuchen sich daran zu erinnern, welche 13 Tierkinder zu sehen waren und welche drei Tiere fehlten. Aber nicht laut sagen! Stattdessen nimmt jeder Spieler seine drei Markierungssteine und legt diese auf die Abbildung der drei Ausreißer auf der Tafel, von denen er glaubt, dass sie sich diesmal davon geschlichen haben. Aber nicht beim Nachbarn abschauen!

Haben alle Spieler Ihre Markierungssteine gelegt, werden die drei anfangs beiseite gelegten Karten mit den Schlingeln aufgedeckt. Alle Spieler vergleichen nun die tatsächlich ausgebüxten Tierkinder mit ihren gesetzten Markierungssteinen.

Für jeden richtigen Tipp dürfen die Spieler ihre Spielfigur auf ihrer Tafel um ein Feld nach rechts rücken.

Dann beginnt eine neue Runde. Der nächste Spieler deckt nun die Karten auf. Er mischt alle 16 Tierkarten und eröffnet die nächste Runde indem er wieder drei Karten verdeckt ablegt und beginnt, die übrigen Karten aufzudecken...

## Spielende

Nach drei Runden ist das Spiel beendet. Der Spieler, dessen Spielfigur die meisten Felder nach rechts vorgerückt ist, hat am besten aufgepasst und das Spiel gewonnen!



Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, gewinnt derjenige von ihnen, der in der letzten Runde die meisten Punkte gemacht hat.

## Varianten

### Spiel für jüngere Kinder

Spielen jüngere Kinder mit, sollte man die Memokarten langsamer aufdecken. Das macht das Spiel leichter.

### Spiel für Fortgeschrittene

Sind echte Merkprofis unter sich, kann man die Karten ruhig superschnell aufdecken, ohne die Tiere beim Namen zu nennen.

### Spiel mit Tierlauten

Bei diesem Spiel werden beim Aufdecken der Karten anstatt der Namen die entsprechenden Tierlaute nachgeahmt.

### Spiel mit Spielleiter

Sollte ein Spielleiter (Kind, Elternteil oder Erzieherin) mitspielen wollen, deckt dieser verdeckt die Karten auf und nennt die Tiere oder ahmt die Tierlaute nach, zeigt aber nicht die Bilder.

### Schnelles Suchspiel

Man spielt, wie in der Grundregel beschrieben. Wenn sich ein Spieler beim Setzen seiner Markierungssteine sicher ist, das er alle Tiere gefunden hat, ruft er laut „STOP!“ . Nun dürfen keine Tipps mehr abgegeben werden. Wer gut auf-

gepasst hat und dazu noch ganz flink war, kann nun kräftig Punkte zulegen.

### Spiel mit Minuspunkten

Auch bei dieser Variante wird wie in der Grundregel beschrieben, gespielt. Allerdings erhält man nun, pro falschem Tipp, einen Punkt Abzug. Die Spieler können sich aber in dieser Variante aussuchen, ob sie alle drei Markierungssteine setzen möchten, es ist nicht Pflicht.

Weiß z.B. ein Spieler nur zwei Tiere, braucht er auch nur zwei Markierungssteine zu legen und verzichtet auf einen möglichen Punkt. Pokert er aber auf das dritte Tier, riskiert er einen Minuspunkt. Sind ein oder mehrere Tipps falsch, wird die Spielfigur um die entsprechende Punktzahl zurück nach links, Richtung roter Startmarkierung, bewegt. Wenn noch keine Punkte gewonnen wurden, passiert nichts. Die Spielfigur bleibt auf dem Startfeld stehen.

Und nun ein tierisches Spielvergnügen mit den frechen Strolchen!

