

Anja Wrede

# FINDE DIE TIERE!

## SPIELANLEITUNG

Ein geräuschvolles Gedächtnisspiel für 3-6 kleine  
suchtfreudige Detektive ab 5 Jahren.



### Spielinhalt:

20 große Tierkarten

20 kleine Tierkarten

### ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, durch Genaueres Hinschauen und Raten die drei Tiere herauszufinden, die auf der kleinen Tierkarte zu sehen sind.

Reihum übernimmt ein Spieler die Rolle des Bauern Benedikt: Er kennt die Tiere ganz genau und weiß immer Bescheid. Er hat die kleine Karte in der Hand, auf der die drei gesuchten Tiere zu sehen sind. Die anderen Spieler versuchen durch Raten und genaues Hinschauen herauszufinden, welche auf dem Tisch ausliegende große Karte genau diese Tiere zeigt. Wer es herausfindet, bekommt die kleine Karte. Wer die meisten Karten sammeln kann, gewinnt.

### SPIELVORBEREITUNG

Sortiert zuerst die Karten: Legt einen Stapel mit großen und einen mit kleinen Tierkarten bereit. Legt den Stapel mit den kleinen Tierkarten als verdeckten Stapel bereit. Legt die großen Tierkarten offen in der Tischmitte aus.



## SPIELABLAUF

Der älteste Spieler ist der erste Bauer, beginnt und legt den Kartenstapel vor sich ab. Dann nimmt er die oberste Karte und sieht sie sich geheim an.

Der Spieler, der links von ihm sitzt, beginnt zu raten. Er rät, ob ein bestimmtes Tier auf der gesuchten Karte zu sehen ist und macht das Geräusch des Tieres nach, z.B. „Muuuh!“

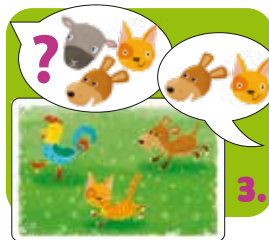
**1. Ist das nachgeahmte Tier nicht auf der gesuchten Karte zu sehen,** schüttelt der Bauer seinen Kopf und sagt nichts. Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler ist an der Reihe und macht das Geräusch eines anderen Tieres nach.



**2. Ist das nachgeahmte Tier auf der Karte zu sehen,** antwortet der Bauer mit dem Geräusch des Tieres, z.B. mit „Wuff!“ Der Spieler, der das Tier erraten hat, darf ein weiteres Tiergeräusch nachahmen. **Wichtig:** Das bereits richtig geratene Tier wiederholt er und sagt also z.B.: „Wuff, Miau!“



**3. Hat der Spieler zwar das erste Tier richtig geraten, das zweite oder das dritte jedoch nicht,** so antwortet der Bauer: „Wuff!“ und schüttelt dann danach den Kopf. „Bzw: „Wuff, Miau“ und schüttelt danach den Kopf. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Wer an der Reihe ist und alle drei gesuchten Tiere richtig genannt hat, zeigt auf die entsprechende Karte. Dann zeigt Bauer seine Karte und gibt sie dem Spieler, der richtig geraten hat. Der Spieler legt diese Karte verdeckt vor sich hin.

Der Kartenstapel wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben: Er ist der neue Bauer. Der Spieler, der links vom Bauern sitzt, beginnt die neue Raterunde. Das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

## ENDE

Das Spiel endet, wenn alle Stapelkarten verteilt sind. Wer dann die meisten Karten hat, gewinnt.

## EINFACHE VARIANTEN:

Die großen Karten liegen offen auf dem Tisch. Der Vater (bzw. die Mutter) zeigt dem Kind eine der kleinen Karten. Das Kind soll die passende große Karte finden.

Das Spiel ist kürzer, wenn der Spieler gewinnt, der zuerst 5 Karten hat.

Das Spiel ist einfacher, wenn jede Karte, die nicht mehr in Frage kommt (... weil z.B. kein Schaf auf der gesuchten Karte zu sehen ist) verdeckt wird.

## WER IST AM SCHNELLSTEN?

Sobald ein Spieler meint, er weiß, welche Karte gesucht ist, legt er seine Hand darauf. Hat er recht? Dann bekommt er eine kleine Karte vom Bauer zur Belohnung. Hat er falsch geraten, muss er eine seiner kleinen Karten abgeben.