



Die verrückte Tierparty

Das fetzige Aktionsspiel um Bewegungen und Tierlaute

Für 2 - 6 Spieler.

Ab 4 Jahren.

Spieldauer: ca. 10 min.

Spielidee: Wolfgang Dirscherl

Illustration: Andrea Mangold

Seit einigen Tagen veranstalten die Tiere jeden Abend ein total verrücktes Spektakel: Während der Hahn lauthals „Kikeriki“ schreit, streckt das Schaf beide Hände über den Kopf und klatscht im Takt dazu. Auf einmal laust sich der Hund wie ein Affe und das Schwein grunzt im Hintergrund. Die verrückte Tierparty ist in vollem Gang und alle haben riesigen Spaß! Wer schnell reagiert und im richtigen Moment die Laute und verrückten Aktionen der Tiere nachmacht, hat die besten Chancen das Spiel zu gewinnen.

Spielinhalt:

72 Spielkarten
1 Spielanleitung

Spielvorbereitung:

Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Deckt vom Stapel zwei Karten auf. Legt die Karten in eine Reihe, dass sie für alle gut sichtbar sind.

Spielablauf:

Ihr spielt alle gleichzeitig. Der älteste Spieler deckt schnell zwei weitere Karten vom Stapel auf und legt sie neben die bereits ausliegenden Karten. Aufgepasst – denn gleich kann es ganz schön turbulent werden:

- Sobald auf den ausliegenden Karten **drei oder mehr gleiche Tiere** zu sehen sind, müsst ihr schnell den **Laut** dieses Tieres nachmachen.

- § Hund = „Wau wau“
- § Katze = „Miau“
- § Hahn = „Kikeriki“
- § Schaf = „Määääh“
- § Frosch = „Quaaak“
- § Schwein = „Grunz“

Tipp: Das Spiel macht am meisten Spaß, wenn ihr die Tierlaute so nachahmt, wie ihr sie aus der Wirklichkeit kennt!

- Zeigen aber **drei oder mehr ausliegende Karten die gleiche Aktion**, müsst ihr schnell diese **Bewegung** nachmachen:
 - § Auf einem Bein hüpfen
 - § Sich einmal um sich selbst drehen
 - § Beide Hände über den Kopf strecken und klatschen
 - § Mit beiden Händen eine Brille machen
 - § Sich wie ein Affe lausen

Gibt es nach dem Aufdecken der beiden Karten keine Lösung?

Kein Problem! Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn deckt sofort zwei weitere Karten vom Stapel auf und legt sie zu den bereits ausliegenden Karten.

Gibt es nach dem Aufdecken der beiden Karten eine Lösung?

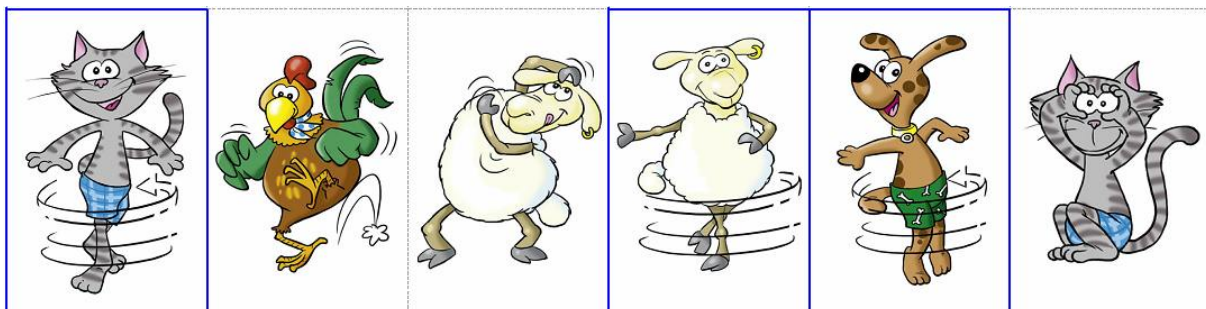
Der Spieler, der jetzt zuerst einen passenden Tierlaut bzw. die richtige Bewegung macht, bekommt alle Karten, die zu seiner Lösung gehören (= drei oder mehr Karten). Er nimmt die Karten aus der Tischmitte und legt sie verdeckt gestapelt vor sich ab. Anschließend werden sofort zwei weitere Karten aufgedeckt und in die Tischmitte gelegt.

Beispiel 1:



Wer jetzt zuerst wie ein Frosch „quakt“, bekommt die drei ausliegenden Frosch-Karten (im Beispiel die blau umrandeten Karten).

Beispiel 2:



Wer nun zuerst aufsteht und sich einmal um sich selbst dreht, bekommt die drei entsprechenden Karten (im Beispiel die blau umrandeten Karten).



Weitere wichtige Tierkonzert-Regeln:

- Macht ein Spieler einen falschen Tierlaut oder führt er eine falsche Bewegung aus, muss er eine bereits erspielte Karte abgeben. Diese Karte kommt unter den Kartenstapel. Hat der Spieler noch keine Karte, kann er natürlich auch keine abgeben!
- Machen zwei oder mehr Spieler gleichzeitig einen passenden Tierlaut bzw. die richtige Bewegung, teilen sich diese Spieler die Karten untereinander auf. Überzählige Karten kommen gegebenenfalls unter den Kartenstapel.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn alle Karten vom Stapel aufgedeckt wurden und die Spieler keine Lösung mehr finden. Jetzt zählt jeder Spieler seine gewonnenen Karten. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Einfache Spielvariante:

In dieser Spielvariante wird immer nur eine neue Karte aufgedeckt und in die Tischmitte gelegt.

Schwierige Spielvariante:

Wenn ihr das Spiel etwas anspruchsvoller und schwieriger machen wollt, dann dürft ihr den Tierlaut oder die Bewegung jetzt erst machen, wenn mindestens vier passende Karten ausliegen.

Aktionsreichere Spielvariante:

Wer die Bewegungen mehr in den Vordergrund stellen will, sortiert zu Spielbeginn alle Karten einer Aktion aus (z.B. alle Karten der Aktion „mit beiden Händen eine Brille machen“). Jetzt treten die anderen vier Bewegungen schneller auf und das Spiel wird aktionsreicher!



IQ-Spiele: Lernspiele für Kinder und Erwachsene

Lernspiele: www.iq-spiele.de