

# ANDERLAND

Der Hund miaut, die Katze bellt - hier wird alles auf den Kopf gestellt!

**Spieler:** 2 - 6 Personen  
**Alter:** ab 6 Jahren  
**Dauer:** ca. 10 Minuten

42 Karten



8 Gegenstandskarten



2 Oben-Unten-Links-Rechts-Karten



32 Aufgabenkarten  
 16 rote, 16 blaue





## Inhalt

## Spielidee

In Anderland ist alles anders. Die Schweine können fliegen, das Geld wächst auf den Bäumen, die Lehrer machen die Hausaufgaben, Schnee fällt nur im Sommer – eine herrlich verrückte Welt!

Für dieses Spiel (für die Grundvariante) muss man sich 3 Dinge gut merken:

- 1.) Steht „Links“ geschrieben, muss man rechts suchen – bei „Rechts“ sucht man links. Steht „Oben“ geschrieben, muss man unten suchen – bei „Unten“ sucht man oben.  
**Also: immer auf der entgegengesetzten Seite suchen!**


- 2.)  → heißt Katze und macht „Miau“  
 → heißt Hund und macht „Wau-Wau“  
 → heißt Trommel und macht „Bumm-Bumm“  
 → heißt Klavier und macht „Didelim“

**Also: Hund und Katze sind vertauscht. Ebenso Trommel und Klavier!**

- 3.) Wird man in Anderland nach dem „Namen“ gefragt, muss man das Geräusch dazu machen.

Zum Beispiel: Name von  → „Bumm-Bumm“.

Wird man nach dem „Geräusch“ gefragt, muss man den Namen sagen.

Zum Beispiel: Geräusch von  → „Katze“.

**Also: Name und Geräusch sind vertauscht!**

## Spielvorbereitung

Für die Grundvariante werden nur 4 Gegenstandskarten benötigt: Hund und Katze sowie Trommel und Klavier. Die anderen 4 Gegenstandskarten kommen in die Schachtel. Außerdem werden nur die rote Oben-Unten-Links-Rechts-Karte sowie die 16 roten Aufgabenkarten benötigt – alle blauen Karten kommen in die Schachtel.

Die rote Oben-Unten-Links-Rechts-Karte kommt in die Tischmitte. An jede Seite wird eine Gegenstandskarte angelegt, z. B.: oben der Hund, rechts die Katze, unten die Trommel und links das Klavier (siehe Abbildung bei „Spielablauf“). Welcher Gegenstand an welcher Seite liegt, ist egal, allerdings dürfen sich Hund und Katze nicht gegenüberliegen. Liegt der Hund z. B. links, dann darf die Katze nicht rechts liegen. Die 16 roten Aufgabenkarten werden gemischt und verdeckt als Stapel bereitgelegt.

## Spielablauf



Ein beliebiger Spieler deckt die oberste Aufgabenkarte des verdeckten Stapels auf. **Wichtig:** Das Aufdecken der Karte muss so schnell wie möglich durchgeführt werden, damit alle Spieler die Karte **gleichzeitig** sehen können.

**Im oberen Bereich** der Aufgabenkarte ist angegeben, **wo** die Spieler **suchen** müssen. Wir wissen ja: steht dort z. B. „Links“ geschrieben, muss rechts gesucht werden.



**Im unteren Bereich** der Aufgabenkarte ist angegeben, **was** die Spieler **sagen** müssen. Wir wissen ja: steht dort z. B. „Name“ geschrieben, dann muss das dazugehörige Geräusch gesagt werden.

→ Alle Spieler suchen nun **gleichzeitig** (jeder still für sich) an der richtigen Stelle, dann muss möglichst schnell das gerufen werden, was gefordert ist. Es ist im Grunde ganz einfach. Zur Verdeutlichung zwei Beispiele:

1. **Beispiel:** Da „Links“ geschrieben steht, muss man rechts suchen!

 An der gesuchten Stelle sieht man .  
 Da „Geräusch“ geschrieben steht, muss man den zugehörigen Namen sagen. **Richtige Antwort: „Hund“!**

2. **Beispiel:** Da „Oben“ geschrieben steht, muss man unten suchen!

 An der gesuchten Stelle sieht man .  
 Da „Name“ geschrieben steht, muss man das zugehörige Geräusch sagen. **Richtige Antwort: „Didelim“!**



Wer zuerst die richtige Antwort nennt, darf sich die aufgedeckte Aufgabenkarte als Gewinn nehmen. **Beachte:** Sollte jemand eine falsche Antwort rufen, so scheidet er für diese Runde aus und darf nicht noch einmal rufen. Die anderen Spieler suchen weiter, bis jemand die richtige Antwort nennt.

## Spielende

In der beschriebenen Art und Weise wird nun Runde für Runde gespielt: Die oberste Aufgabenkarte des verdeckten Stapels wird aufgedeckt, alle suchen, einer ruft als Erster die Antwort, usw. Es wird so lange gespielt, bis der verdeckte Aufgabenkartenstapel verbraucht ist. **Wer die meisten Karten gewonnen hat, ist Sieger.**

## Die Profivariante

In der Profivariante kommt eine vierte Sache hinzu, die man beachten muss:

4.) Sieht man „Rot“, muss man bei Blau suchen. Und sieht man „Blau“, muss man bei Rot suchen. **Also: Rot und Blau sind vertauscht!**

Außerdem kommen nun die anderen beiden Gegenstandspaare hinzu:



→ heißt Hahn und macht „Kikeriki“



→ heißt Ente und macht „Quak-Quak“



→ heißt Hupe und macht „Möp-Möp“



→ heißt Wecker und macht „Ring-Ring“

Die beiden Oben-Unten-Links-Rechts-Karten werden mit etwa 30 cm Abstand offen auf den Tisch gelegt. Die 8 Gegenstandskarten werden jeweils an eine **beliebige** Seite der roten oder blauen Karte angelegt. Wo welcher Gegenstand liegt, ist vollkommen egal. Die 32 Aufgabenkarten werden **gut gemischt** und als verdeckter Stapel bereit gelegt.

Der Spielablauf ist identisch mit dem Spielablauf der Grundvariante: In jeder Runde wird die oberste Aufgabenkarte vom verdeckten Stapel aufgedeckt, alle suchen gleichzeitig nach der Lösung, einer ruft als Erster, usw. Der einzige Unterschied besteht darin, dass man nun nicht nur drei Sachen beachten muss, sondern vier.

**Beispiel:**



Die Aufgabenkarte ist rot, also muss man bei der blauen Oben-Unten-Links-Rechts-Karte suchen. Da „**Rechts**“ geschrieben steht, muss man links suchen.

An der gesuchten Stelle sieht man



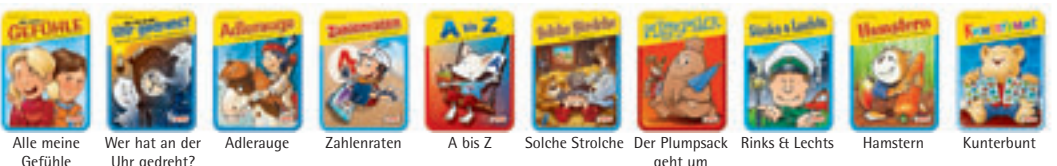
Da „**Name**“ geschrieben steht, muss man das zugehörige Geräusch machen. Die richtige Antwort lautet: „Möp-Möp“.

Sieger ist, wer zuerst 6 Aufgabenkarten gewonnen hat.

**Noch ein Hinweis:** Wenn kleine Kinder mitspielen, sollten sie möglichst so am Tisch sitzen, dass sie die Abbildungen und die Worte auf den Karten richtig herum sehen können.



Die Gelbe Reihe - gute Spiele nicht nur für kleine Kinder!



[www.DieGelbeReihe.de](http://www.DieGelbeReihe.de)



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de