



Solche Strolche

Verstecken auf dem Bauernhof

Spieler: 2–8 Personen
Alter: ab 4 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten

Inhalt



25 Karten mit jeweils einem großen Tier.

Es gibt fünf verschiedene Tiere (Hund, Katze, Pferd, Kuh, Ziege) in fünf verschiedenen Farben (Rot, Gelb, Grün, Blau, Violett).



25 Karten mit jeweils vier verschiedenen Tieren in vier verschiedenen Farben.

Spielidee

Bauer Hermann ist stolz auf seine Tiere. In den Ställen hat er Pferde, Kühe und Ziegen. Auf dem Hof und in den Scheunen tummeln sich Hunde und Katzen. Und weil er so stolz ist, geht er jeden Abend über den Bauernhof und zählt seine Tiere. Doch siehe da, irgendeines fehlt immer. Könnt Ihr Bauer Hermann helfen, seine Tiere wieder zu finden?

In jeder Runde wird eine Tierkarte mit vier verschiedenen Tieren vom Stapel aufgedeckt – auf der Karte fehlen also ein Tier und eine Farbe. Wer das fehlende Tier in der fehlenden Farbe als Erster in der Tischauslage entdeckt, erhält die aufgedeckte Karte des Stapels als Gewinn. Wer zum Schluss die meisten Karten besitzt, ist Sieger.

Spielvorbereitung

Die 25 Karten mit jeweils vier verschiedenen Tieren werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Die 25 großen Tiere werden in beliebiger Anordnung offen auf dem Tisch verteilt.

Achtung: Jeder Spieler sollte ohne große Anstrengung jede Karte erreichen und erkennen können.



Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt und dreht die oberste Karte des Stapels an Ort und Stelle um – sie liegt also offen auf dem Stapel. Auf der Karte sind vier verschiedene Tiere in vier verschiedenen Farben zu sehen. Es fehlt also das fünfte Tier mit der fünften Farbe. Jeder Spieler versucht nun möglichst rasch, das betreffende Tier in der Auslage zu finden, den Namen zu sagen und mit dem Finger draufzutippen.



Die Karte auf dem Stapel zeigt einen blauen Hund, eine gelbe Kuh, ein grünes Pferd und eine violette Ziege. Es fehlt also die rote Katze. Tobias entdeckt sie als Erster, tippt mit dem Finger darauf und sagt: „rote Katze“.

- ➔ Wer als Erster auf das richtige Tier getippt hat, erhält die oberste Karte des Stapels als Gewinn. Er legt sie vor sich ab und dreht eine neue Karte vom Stapel um – eine neue Runde beginnt. **Beachte:** Sollte ein Spieler auf ein falsches Tier tippen, dann darf er sich nicht noch einmal umentscheiden. In diesem Fall bekommt von den anderen Spielern derjenige die Karte vom Stapel als Gewinn, der als Erster auf das richtige Tier tippt.

In der beschriebenen Weise wird nun Runde für Runde gespielt. Während des gesamten Spiels bleiben alle 25 großen Tiere offen und unverändert auf dem Tisch liegen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die letzte Karte des Stapels einen Besitzer gefunden hat. Wer jetzt die meisten Karten besitzt, ist Sieger.

Variante für Profis

In der Profivariante wird genau umgekehrt gespielt. Die 25 großen Tiere werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Die 25 Karten mit jeweils 4 verschiedenen Tieren werden offen auf dem Tisch verteilt.

In jeder Runde wird die oberste Karte vom Stapel aufgedeckt – darauf ist ein großes Tier zu sehen. Die Aufgabe der Spieler besteht darin, möglichst schnell diejenige Karte in der offenen Auslage zu finden, auf der die vier fehlenden Tiere in den vier fehlenden Farben zu sehen sind. Der weitere Ablauf bleibt wie gehabt.



Die Gelbe Reihe - Spiele für den Kopf!



www.DieGelbeReihe.de

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
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

