



ALLES GEMERKT?

Die witzige Party mit den verrückten Tieren.

Ravensburger® Spiele Nr. **23 296 3**

Das tierische Merkspiel
für **2–5** Spieler von **7–99** Jahren.

Autor: Reiner Knizia

Illustration: Michael Menzel

Redaktion: Alexandra Cordes

Inhalt: 25 Tierkarten
3 Merkmalkarten
1 Augenwürfel
1 Symbolwürfel



***THINK® Kids** trainiert das Gehirn auf spielerische Weise. Wichtige Fähigkeiten wie Logik, Kreativität, Reaktion, Konzentration und Merkfähigkeit werden ganz nebenbei gestärkt.*

Die Schwerpunkte in diesem Spiel liegen auf den Bereichen Konzentration und Merkfähigkeit.

Worum geht es?

Die Tiere gehen auf eine Party und freuen sich auf einen tollen Abend. Jeder bringt ein Geschenk mit. Aber aufgepasst: Ihr seid die Gastgeber und dürft nichts durcheinanderbringen. Merkt euch genau, wer welches Geschenk mitgebracht hat und wem welcher Hut gehört.

Ziel des Spiels ist es,

sich möglichst viele der witzigen Tiere zu merken und dafür Tierkarten zu bekommen. Wer am Schluss die meisten Tierkarten gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Vor dem Spiel

Zuerst brecht ihr die Tier- und die Merkmalkarten vorsichtig aus der Stanztafel aus. Die Würfel legt ihr bereit.

- Die Tierkarten mischt ihr und legt sie verdeckt auf einen Stapel.
- Die obersten sechs Tierkarten nehmt ihr und legt sie nebeneinander mit der Bildseite nach oben in eine Reihe. Setzt euch so hin, dass ihr die tierischen Gäste richtig herum sehen könnt.

Die Tiere unterscheiden sich in drei Punkten:



Tierart: Hund, Katze, Schwein, Schaf, Kuh



Kopfbedeckung: Mexikanerhut, Mütze, Krone, Zylinder, Piratenhut



Geschenk: Torte, Luftballon, Blumentopf, Flasche, Spiel

- Nachdem sich alle Spieler die Tiere und ihre Geschenke gut eingepägt haben, werden die sechs Tierkarten umgedreht.
- Die Merkmalkarten legt ihr so, dass alle Spieler sie gut einsehen können. Auf diesen Karten sind alle Merkmale abgebildet. So könnt ihr euch leichter an die Merkmale auf den Tierkarten erinnern.

Spielablauf

Der älteste Spieler fängt an, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, machst du Folgendes:

1. Beide Würfel werfen: Der Augwürfel gibt dir an, auf welcher Position die Karte liegt, um die es jetzt geht. Würfelst du beispielsweise eine 3, geht es um die dritte Karte von links. Der Symbolwürfel gibt vor, nach welchem Merkmal gefragt wird, zum Beispiel nach dem Geschenk.
2. Tipp abgeben: Wenn du an der Reihe bist, gibst du deinen Tipp ab. Wird, wie in unserem Beispiel, nach dem Geschenk gefragt, das das dritte Tier der Reihe dabei hat, nennst du eines der fünf möglichen Geschenke. Dann nimmst du dir verdeckt die entsprechende Karte und schaust sie für dich an.

War dein Tipp richtig, deckst du die Karte auf und zeigst sie deinen Mitspielern. Du hast die Karte gewonnen und legst sie verdeckt vor dir ab.

War dein Tipp falsch, geben nun die anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn einen Tipp ab. Nennt ein Spieler die richtige Antwort, deckst du die Karte in deiner Hand auf. Der andere Spieler gewinnt die Karte und legt sie verdeckt vor sich ab. Gibt kein Spieler die richtige Antwort, wird die Karte unter den Kartenstapel gelegt.

3. Neue Karte ziehen: Anschließend wird eine neue Karte vom Stapel gezogen und offen in die entstandene Lücke gelegt. Haben sich alle Spieler die neue Karte gut eingepägt, wird sie umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Ist der Kartenstapel aufgebraucht, wird auch mit Lücken weitergespielt. Zeigt das Würfelergebnis auf eine leere Position, endet das Spiel. Alle Spieler zählen ihre gewonnenen Tierkarten. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt das Spiel.

Und schon geht's in die nächste Runde.

Ihr könnt auch eine bestimmte Anzahl Karten festlegen, bei der ein Spieler gewinnt. Dann endet das Spiel früher.

Viel Spaß!



Varianten für den Einstieg

Damit es am Anfang etwas leichter ist, sich die Tiere und ihre Merkmale einzuprägen, könnt ihr

- erst einmal mit vier oder fünf Tierkarten beginnen.
- erst einmal nur mit dem Augwürfel spielen. Dann merkt ihr euch nur, welches Tier auf der gewürfelten Position liegt und könnt euch so langsam steigern.
- erst einmal nur mit dem Augwürfel spielen und euch merken, welches Tier auf der gewürfelten Position liegt und welche Kopfbedeckung es trägt.

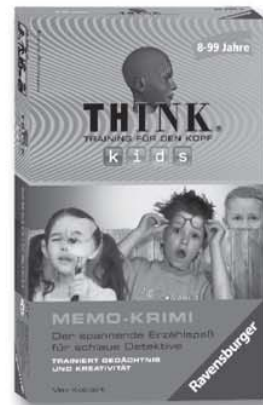
© 2009 Ravensburger Spieleverlag



Weitere
THINK® Kids:

Logik-Rätsel
23 294 9

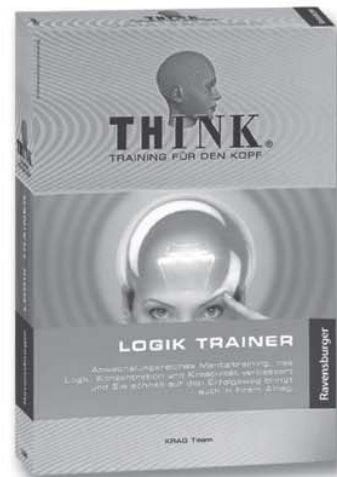
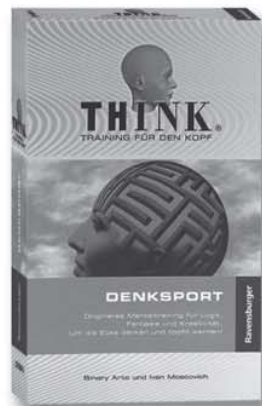
Memo-Krimi
23 295 6



Das THINK® Trainingsprogramm gibt es auch für Erwachsene:

Denksport
27 424 6

Logik Trainer
27 429 1



Diese und weitere Trainingspartner aus der THINK®-Reihe finden Sie im Spielwaren-Fachhandel oder im Ravensburger Online-Shop. www.ravensburger.de

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Weitere
Informationen
finden Sie auch unter
www.think-online.de

Ravensburger

226848