



# Verflixt gemixt

Das Merkspiel  
mit dem Dreh!

Ravensburger



# Verflixt gemixt

Das Merkspiel  
mit dem Dreh!

Ravensburger Spiele® Nr. 23 505 6

Das Merkspiel mit dem tollen Dreh für 2-5 Spieler  
von 5 bis 12 Jahren.

Autor: Heinz Meister

Illustration: Dettel Kersten

Illustration der Spielregel: Angelika Döringer

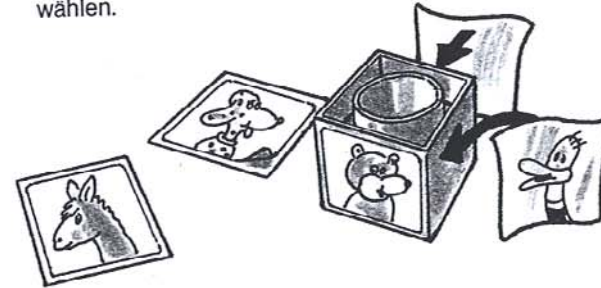
Inhalt: 16 Tierkarten  
16 Klebebilder, selbstklebend  
1 Spielgerät mit 4 drehbaren Würfeln  
(4 Würfel, 1 Stab, 2 Verschlussstöpfe)  
20 Chips  
1 Spielanleitung

**Was ihr vor Spielbeginn tun müßt:**

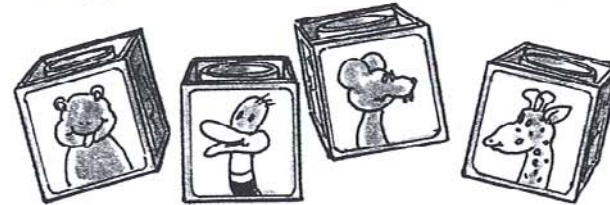


Wo und wie aufkleben? Ganz einfach:

1. Klebebilder immer vorsichtig von der Folie ablösen.
2. Auf jede Fläche des Würfels klebt ihr **ein** Tierbild. (Achtung: nicht auf die Seiten mit den Löchern!) Welche Tiere ihr auf welchen Würfeln kleben wollt, könnt ihr frei auswählen.



3. Gut ist, wenn ihr die Bilder so aufklebt, daß die Hälse der Tiere alle in eine Richtung zeigen, z.B. so wie in der Abbildung gezeigt.



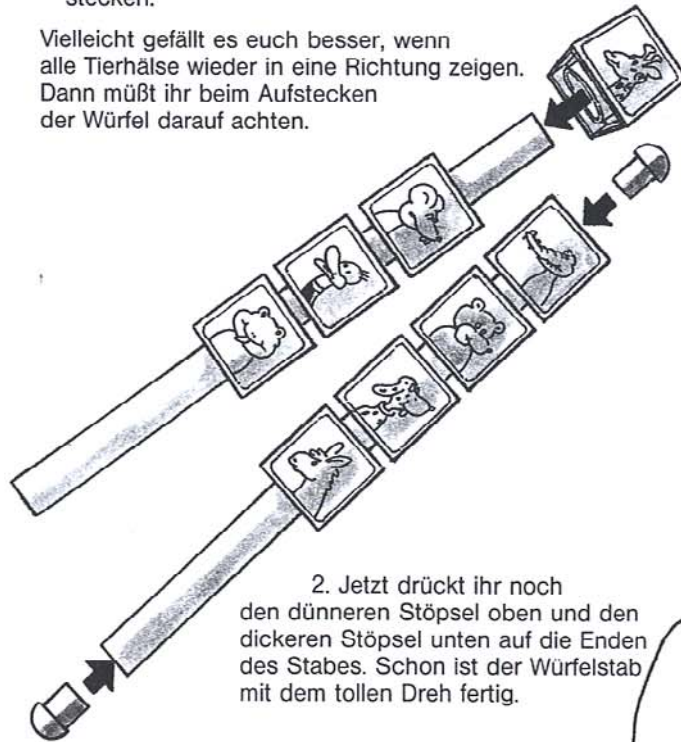
Sollte euch das Aufkleben zu schwierig vorkommen oder wollt ihr besonders sorgfältig sein, könnt ihr sicherlich ältere Geschwister oder Erwachsene um Mithilfe bitten.



So steckt man den Würfelstab zusammen!

1. Alle vier beklebten Würfel auf den Kunststoffstab stecken.

Vielleicht gefällt es euch besser, wenn alle Tierhäuse wieder in eine Richtung zeigen. Dann müßt ihr beim Aufstecken der Würfel darauf achten.



2. Jetzt drückt ihr noch den dünneren Stöpsel oben und den dickeren Stöpsel unten auf die Enden des Stabes. Schon ist der Würfelstab mit dem tollen Dreh fertig.

Was passiert mit den Tierkarten?



Zuerst löst ihr alle Karten vorsichtig aus der Stanztafel. Dann mischt ihr sie gut und legt sie verdeckt auf dem Tisch aus. Am besten in Form eines Quadrates.

Jetzt sind nur noch die Chips übrig!

Einer von euch verwaltet den Chipsvorrat. Während des Spiels könnt ihr die Chips in der Schachtel aufbewahren.

### Ziel des Spiels

Ein gutes Gedächtnis ist gefragt. Denn hier müßt ihr gleich 4 Tiere gleichzeitig finden. Wer alle 4 gesuchten Tiere in einem Spielzug aufdecken kann, kassiert einen Belohnungschip.



### Jetzt geht's los

Der jüngste Mitspieler darf beginnen. Er nimmt den Würfelstab in die Hand und hält ihn so am Griff, daß er mit der anderen Hand alle 4 Würfel zum Drehen bringt.

Auf dem Bild seht ihr genau wie es geht.



Dann wird der Würfelstab schnell auf den Tisch gelegt. Die drehenden Würfel stoppen, und 4 Tierbilder liegen jetzt oben. Diese 4 Tiere müßt ihr nun unter den 16 verdeckt liegenden Tierkarten finden.

### Ab jetzt heißt's aufgepaßt!

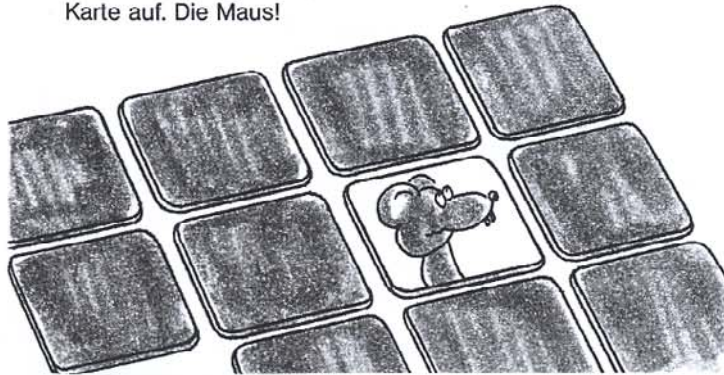
Wer links neben dem „Würfel-Dreher“ sitzt, darf mit dem Aufdecken der Karten beginnen. Zuerst **eine** Karte. Ist die aufgedeckte Tierabbildung oben auf dem Würfelstab zu sehen, bleibt diese Karte offen liegen. Der Spieler darf eine zweite Karte aufdecken. Zeigt die aufgedeckte Karte ebenfalls ein gesuchtes Tier, darf er eine dritte Karte umdrehen. Sobald jedoch eine Tierkarte aufgedeckt wird, die nicht gesucht wird, ist sein Spielzug beendet.

Alle offenliegenden Karten werden wieder umgedreht. Dabei dürfen die Plätze der Karten nicht vertauscht werden. Der Würfelstab bleibt ebenfalls liegen. Es geht immer noch um die gleichen vier Tiere.

Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe. Ob er die gesuchten Tiere auf einen Streich findet?

Schnell ein Beispiel, dann ist alles klar:

Auf dem Würfelstab sind Maus, Affe, Bär und Ente zu sehen. Diese vier sind gesucht. Wer an der Reihe ist, deckt eine Karte auf. Die Maus!



Da die Maus auf dem Würfelstab gerade oben zu sehen ist, bleibt diese Karte offen liegen. Nächste Karte aufdecken. Aha, der Bär.



Volltreffer! Auch der Bär ist gesucht. Weitermachen - noch eine Karte aufdecken . . . . Das Krokodil!

Pech gehabt! Im Moment ist das Krokodil leider nicht gesucht. Jetzt ist der Spielzug zu Ende. Alle aufgedeckten Karten gut merken und dann wieder umdrehen. Nun darf der nächste Spieler sein Glück versuchen.

Also immer beachten: Wer an der Reihe ist, darf so lange Karten aufdecken, bis er ein falsches, nicht gesuchtes Tier erwischt. Auf die Reihenfolge, in der ihr die Tiere aufdeckt, kommt es dabei nicht an.

### Alle Viere

Wer es schafft, in einem Spielzug alle 4 gesuchten Tiere aufzudecken, der erhält zur Belohnung einen Chip. Dann werden die 4 aufgedeckten Karten wieder umgedreht. Wichtig: Alle Karten bleiben auf ihren Plätzen liegen.



Denn jetzt zeigt sich, wer ein gutes Gedächtnis hat. Wer gerade einen Chip gewonnen hat, darf gleich noch den Würfelstab neu drehen und stoppen.

Jetzt sind 4 andere Tiere gesucht. Vielleicht ist auch das eine oder andere dabei, das ihr schon mal aufgedeckt habt!? Wer links vom „Würfel-Dreher“ sitzt, darf sein Gedächtnis als erster auf die Probe stellen und mit Aufdecken beginnen.

#### **Werden die Karten auch mal vertauscht?**

Na klar, sobald einer von euch 3 Chips besitzt, werden die Karten verdeckt gemischt und neu ausgelegt.

Hinweis: Spielen jüngere Kinder zusammen, kann das neue Auslegen der Karten auch entfallen.

#### **Wer hat gewonnen?**

Wer von euch als erster im Besitz von 5 Chips ist, hat das Spiel gewonnen. Zugegeben, er hat sich alles gut gemerkt, aber, ob das beim nächsten Spiel auch wieder klappt? Also los, gleich nochmal eine Runde.

© 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Otto Maier Verlag Ravensburg** ®

Ravensburger

257415