

Kunterbunte Tierparade



Ravensburger

Ravensburger Spiele® Nr. 00 457 7
Ein Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 7 Jahren

Autor: Heinz Meister
Grafik: Uwe Schildmeier
Inhalt: 39 Karten
1 Spielanleitung



Ziel des Spiels

Das Ziel für jeden Spieler ist es, als erster eine Reihe von acht Karten mit aufsteigenden Zahlen offen vor sich liegen zu haben.

Vorbereitung

Die Karten werden gründlich gemischt. Der jüngste Spieler verteilt sie einzeln und verdeckt reihum im Uhrzeigersinn. Er legt die Karten vor den Mitspielern und sich selbst aus, bis alle eine Reihe von acht Karten verdeckt vor sich liegen haben. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stoß in die Mitte des Tisches gelegt.

Spielregel

Die Kartenwerte reichen von 1 -39, jeder kommt nur einmal vor.

Die verteilten acht Karten dürfen nicht umgedreht und betrachtet oder gar getauscht werden. Jeder Spieler versucht, im Laufe des Spiels eine aufsteigende Zahlenreihe mit acht Karten zu bilden. Hierbei müssen die Zahlenwerte nicht unbedingt unmittelbar aufeinanderfolgen.

Die Vorgabe ist allerdings, daß zum Schluß links in der Reihe der niedrigste und rechts der höchste Kartenwert liegt. Die offenliegenden Karten müssen **immer** eine aufsteigende Reihe von Zahlenwerten bilden. Eine solche Kartenreihe kann wie folgt aussehen:



Soweit das Komplizierteste.

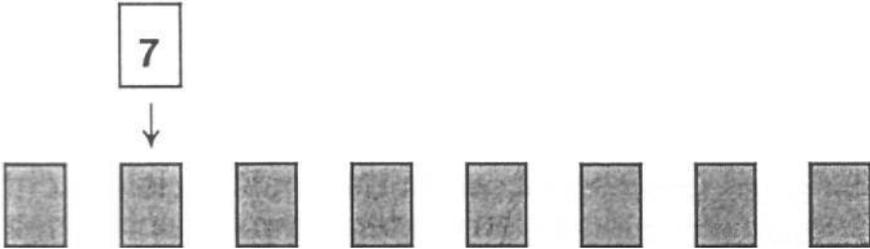
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Kartengeber deckt die oberste Karte vom Stoß auf. Sie geht als Angebot an den Spieler, der links vom Kartengeber sitzt.

Dieser muß sich nun überlegen, an welcher Stelle seiner Reihe er diese Karte einbauen und gegen die dort verdeckt liegende austauschen möchte. Natürlich wird der Spieler einen niedrigen Kartenwert (kleiner als 10) in den ganz linken Bereich, einen mittelhohen in den mittleren und einen hohen (größer als 30) in den ganz rechten Bereich legen.

Doch wohin genau? Diese Entscheidung ist wichtig, denn dort, wo die Karte einmal offen liegt, muß sie liegen bleiben!

Beispiel:

Die offene Karte hat den Wert „7“. Der Spieler ist der Meinung, im Laufe des Spiels noch eine Karte zu bekommen, die einen niedrigeren Wert hat. Also legt er die „7“ auf den zweiten Platz von links.



Der Spieler hat somit seine Entscheidung getroffen und tauscht die offenliegende Karte gegen die Karte aus, die verdeckt an dieser Stelle liegt.

Diese wird umgedreht und geht offen als Angebot an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. Dieser hat nun seinerseits die Entscheidung zu treffen: Er legt die angebotene Karte an den gewünschten Platz in seiner Reihe und die dort liegende Karte geht als Angebot wiederum an den nächsten Spieler usw.

Geht eine Karte als Angebot an einen Spieler, der sie nicht mehr in seine Reihe einordnen kann, da der in Frage kommende Platz bereits durch eine andere Karte belegt ist, dann hat dieser Spieler Pech gehabt. Die Karte geht an den nächsten Spieler weiter, der nun seinerseits versuchen muß, diese Karte in seine Reihe einzubauen. Paßt sie auch hier nicht mehr, dann darf dieser Spieler die Karte unter den Stoß zurückschieben und sich die oberste Karte vom Stoß

als neues Angebot ziehen. Kann er diese Karte verwenden, baut er sie in seine Reihe ein. Kann er sie nicht verwenden, gibt er sie an den nächsten Spieler weiter.

Es wird wie beschrieben weitergespielt.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler acht Karten mit aufsteigenden Werten offen vor sich liegen hat.

Hierbei muß natürlich die niedrigste Karte links und die höchste Karte rechts in der Reihe liegen.

Spiel-Varianten

Zum Kennenlernen des Spiels kann auch mit sechs oder sieben Karten pro Spieler gespielt werden.

Wer den Schwierigkeitsgrad steigern möchte, kann natürlich auch mit neun oder zehn Karten spielen.

Bei zwei Spielern können bis zu zwölf Karten ausgeteilt werden. Ansonsten wird wie beschrieben gespielt.