

Zoo Mix Max



Otto Maier Verlag Ravensburg

®

Ravensburger

Ravensburger Spiele Nr. 601 5 430 3
 Für 2-6 Spieler ab 5 Jahren
 Autorin: Charlotte Töpert
 Design: Willi Baum
 Inhalt: 15 Tierkarten,
 jeweils zerschnitten in 4 Teile
 1 Würfel
 1 Spielanleitung mit 3 Spielregeln

Voller Abwechslung und Spaß steckt dieses Würfelspiel für Kinder und die ganze Familie, Aus den 60 Karten lassen sich 15 Tiere richtig zusammensetzen. Man kann aber auch die Kopf-, Hals-, Bauch- und Beine-Karten vertauschen und auf diese Weise 50.625 witzige Fantastietiere erfinden. Auch ein Kind allein kann viele Stunden damit zubringen, immer andere Fabeltiere entstehen zu lassen.

Spielregel I

Spielrunde 1: Fabeltiere würfeln

Spielvorbereitung:

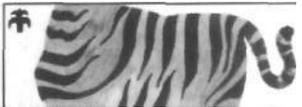
Alle Karten tragen auf der Rückseite Würfelbilder und zwar



alle Tierköpfe-



alle Hälse-



alle Bäuche-



alle Beine-Karten



Nach den Würfelbildern werden die Karten sortiert. Anschließend wird jedes Päckchen für sich gemischt und als Stapel mit dem Würfelbild nach oben nebeneinander auf den Tisch gelegt.

Spielverlauf:

Der Jüngste darf beginnen.

Es wird reihum gewürfelt. Je nach Würfelglück kann man dabei eine, mehrere oder auch gar keine Karte bekommen. Wer eine  oder  oder  oder  würfelt, darf von dem Stapel mit dem entsprechenden Würfelbild die oberste Karte nehmen. Ist dieser Stapel bereits aufgebraucht, bekommt er keine Karte. Er darf nicht nochmals würfeln.

Bei einer  hat der Spieler Pech gehabt. Er kann keine Karte nehmen und gibt den Würfel weiter.

Bei einer  darf der Spieler von jedem Stapel eine Karte nehmen. Er bekommt also vier Karten. Ist ein Stapel bereits aufgebraucht, nur noch drei usw. Nach einer  darf nicht nochmals gewürfelt werden!

Jeder Spieler legt seine erwürfelten Karten vor sich hin. Wenn es keine Karten mehr zu erwürfeln gibt, versucht jeder, mit seinen Karten möglichst viele verrückte Fabeltiere zusammenzulegen. Einzige Bedingung: die Tiere müssen Kopf, Hals, Bauch und Beine besitzen.

Bewertung:

Jedes vollständige Fabeltier bringt dem Spieler einen Punkt ein. Einzelne Karten oder nicht komplette Tiere werden nicht bewertet.

Besonders lustig ist es, wenn jeder Spieler sein bestes Fabeltier „tauft“, d.h. ihm einen Namen gibt und eine kleine Geschichte dazu erzählt. Wo es lebt, was es frißt und was es tut. Z.B.: „Komm, wir fliehen“, sagte Tigarund, schwang sich auf den Ball und segelte mit Känguruhs Kind durch die Lüfte.



Spielrunde 2: Räuber im Zoo

Aus den verrückten Fabeltieren sollen nach und nach wieder die richtigen Tiere entstehen:

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler **behält** seine Karten aus der ersten Spielrunde und ordnet sie mit Hilfe der Symbole so um, daß zusammengehörnde Körperteile eines Tieres aneinanderliegen. Passen dabei bereits vier Karten zu einem Tier zusammen, wird dieses bis zur Punktwertung am Ende des Spieles beiseite gelegt.

Man kann auch „Räuber im Zoo“ als Extraspiel spielen. Dabei fällt die 1. Spielrunde weg. Zu Anfang werden **alle** Kartenteile durcheinandergemischt und verteilt. Jeder erhält die gleiche Anzahl Karten. Jeder ordnet seine Karten. Wer 4 Karten zu einem Tier besitzt, darf dieses zur Seite legen. Nun wird folgendermaßen gespielt.

Spielverlauf:

Vor jedem Spieler liegen halbfertige Tiere und einzelne Karten, zu denen die fehlenden Karten erwürfelt werden sollen. Wieder wird reihum gewürfelt. Diesmal dürfen die erwürfelten Karten bei den Mitspielern geräubert werden.

Wichtig:

Man darf nur räubern, wenn man wenigstens eine Karte des entsprechenden Tieres besitzt. Das gilt auch für den Wurf einer 

Wer also  würfelt, sucht sich einen passenden Kopf für eine seiner Figuren, bei  einen fehlenden Hals, bei  einen fehlenden Bauch, bei  die passenden Beine. Bei einer gewürfelten  darf man auch diesmal keine Karte räubern. Wer eine  würfelt, kann sich alle fehlenden Teile für **ein** Tier zusammensuchen. Das sind also höchstens drei Karten.

Hat ein Spieler eine Zahl gewürfelt, von der ihm keine Karte mehr fehlt, z.B. eine  , aber alle seine Tiere haben schon einen Kopf, darf er keine Karte nehmen, und er muß den Würfel an den nächsten Spieler weitergeben.

Bewertung:

Das Spiel ist beendet, wenn alle Tiere richtig zusammengesetzt sind. Jedes Tier bringt dem Spieler einen Punkt ein. Das „Clowntier“ jedoch ist etwas Besonderes. Unter der Verkleidung haben sich zwei Clowns versteckt, weshalb es mit zwei Punkten bewertet wird. Zum Schluß werden die Punkte beider Spielrunden für jeden Spieler zusammengezählt. Wer die meisten hat, ist Gewinner.

Spielregel II

Tierkarussell

Bei dieser lustigen Spielvariante braucht man keinen Würfel.

Spielvorbereitung:

Zunächst werden die Karten nach Köpfen, Halsen, Bäuchen und Beinen sor-

tiert und die einzelnen Kartenstöße gut gemischt. Die Karten teilt man gleichzeitig unter den Spielern aus, so daß zum Schluß jeder die gleiche Anzahl von Tier-Teilekarten besitzt.

Jetzt legt jeder Spieler seine Karten offen vor sich auf den Tisch und ordnet sie so, daß die Teile, die zu einem Tier gehören, zusammenliegen. Hier geht es darum, durch Tauschen als erster seine Tiere zu vervollständigen und dabei die Karten von Tieren, die man nicht sammeln will, wieder loszuwerden.

Spielerlauf:

Ein Spieler übernimmt das Kommando. Sobald er „tauschen“ ruft, gibt jeder Spieler eine Karte an seinen linken Nachbarn weiter. Dabei wählt man möglichst Karten von Tieren, die man nicht sammeln möchte.

Joker-Karten:

Die einzelnen Teile des „Clowntieres“ gelten als Joker-Karten und dürfen an jedes beliebige Tier angelegt werden, natürlich nur an passender Stelle, z.B. der Clowntier-Kopf für einen noch fehlenden Tierkopf usw.

Spielende:

Wer als erster nur komplette Tierfiguren vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Variante:

„Tauschen“ kann auch mit verdeckten Karten gespielt werden. Das ist schwieriger aber auch viel spannender, denn keiner weiß, welche Tiere sein Nachbar sammelt. Dazu hält man die Karten am besten als Fächer in der Hand, so daß man die Symbole auf einen Blick sehen kann.

