

ANIJUMBLE – SKLADANIE ZVIERAT



Alter: 4 – 12 Jahre



Anzahl der Spieler: 2 – 5



Inhalt: 45 Karten

Spielprinzip: Die Karten zeigen seltsame Kreaturen mit dem Kopf eines Tieres und dem Körper eines anderen. Wer schafft es als Erster, das echte Tier zusammenzusetzen?

Finde unter den Karten auf dem Tisch diejenige, die eines der beiden Teile der Kreatur auf der gerade aufgedeckten Karte korrekt vervollständigt!



Ziel des Spiels: Die meisten Karten sammeln.



Spielaufbau: Die Karten mischen. Jede beliebige Karte

Lege sie in die Mitte des Tisches, sodass sie jeder gut sehen kann. Lege die anderen Karten verdeckt als Stapel ab.

Spielablauf: Der jüngste Spieler beginnt und die Reihe verläuft im Uhrzeigersinn. Er deckt die oberste Karte des Stapels auf und legt sie so auf den Tisch, dass alle sie gut sehen können. Alle spielen gleichzeitig: Unter den aufgedeckten Karten suchen sie diejenige, deren Körper und/oder Kopf das Tier auf der Karte vervollständigt, die der Spieler gerade aufgedeckt hat. (Die Anzahl der Karten auf dem Tisch erhöht sich dabei allmählich.)

Wenn ein Spieler eine Karte findet, die die gerade aufgedeckte Karte ergänzt, legt er seinen Finger darauf und nennt das Tier, das diese Karte erzeugt.

Die Spieler überprüfen die Karte:

- Ist die Karte richtig, nimmt der Spieler sie und legt sie verdeckt vor sich ab.

Die gerade aufgedeckte Karte bleibt auf dem Tisch liegen. Die nächste Karte wird aufgedeckt.

ANJUMBLE – SKLADANIE ZVIERAT

Hinweis 1: Es ist möglich, dass mehrere Karten geeignet sind, um das Tier auf der gerade aufgedeckten Karte zu erschaffen. In diesem Fall können alle passenden Karten erhalten werden – entweder von einem Spieler oder von mehreren.

Anmerkung 2: Wenn ein Spieler eine Karte findet, die mit beiden Terteilen auf der gerade aufgedeckten Karte übereinstimmt, erhält er diese Karte.
und zieht eine weitere Karte vom Stapel.

- Stimmt die gefundene Karte nicht mit der gerade aufgedeckten Karte überein, lässt der Spieler die Karte auf dem Tisch liegen. Sein Zug ist beendet. Hat er bereits Karten gewonnen, muss er eine davon als Strafpunkt zurücklegen und auf den Tisch legen.
bis ganz nach unten in den Stapel. Die anderen Spieler setzen ihre Suche fort.
- Wenn keine der Karten auf dem Tisch mit der gerade aufgedeckten Karte übereinstimmt, bleibt auch diese Karte offen auf dem Tisch liegen.

Wenn der Zug endet, beginnt der nächste und der Spieler deckt eine weitere Karte vom Stapel auf usw.

Spielende:

Das Spiel endete, als die Spieler die letzte Karte des Stapels aufgedeckt hatten.
Die Spieler zählen die Karten, die sie erhalten haben. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt!

Autor des Spiels: Martin Nedergaard Andersen.