

Mysteriöse Tiere

Kartenspiel, das Beobachtungsgabe und Schnelligkeit erfordert.



Alter: 4 bis 12 Jahre



Spieleranzahl: 2-5



Enthält: 54 Karten (9 Szenen x 6 Karten pro Szene)



Ziel des Spiels: Finde so schnell wie möglich das "falsche" Tier oder den "falschen" Gegenstand, der in verschiedenen Szenen versteckt ist.



Spielaufbau: Mischen Sie 54 Karten und legen Sie sie verdeckt in die Mitte des Tisches.

Spielablauf: Der älteste Spieler beginnt, dann wird das Spiel im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

Wenn alle Spieler bereit sind und aufmerksam zuhören, deckt der Spieler die erste Karte vom Stapel auf und legt sie offen neben den Stapel, sodass alle Spieler sie gut sehen können.

Alle Spieler spielen gleichzeitig, schauen sich die Karte an und suchen nach dem falschen Tier oder kleinen Gegenstand, der nicht zum Thema der Szene auf der Karte passt.

Der erste Spieler, der fälschlicherweise glaubt, „es“ gefunden zu haben, legt seinen Zeigefinger auf den Gegenstand oder das Tier (um den anderen Spielern zu zeigen, wo es ist) und ruft: „Hase!“ oder „Schuh!“ usw.



Wenn der Spieler die Frage richtig beantwortet und die anderen Spieler dies sehen und bestätigen, gewinnt der Spieler die Karte und behält sie vor sich. Dann beginnt eine neue Runde.

Wenn ein Spieler einen Fehler macht und auf einen Teil der Szene anstatt auf das „falsche“ Tier oder Objekt zeigt, wird die Runde ohne diesen Spieler fortgesetzt. Die anderen Spieler können weiterhin nach dem „falschen“ Tier oder Objekt suchen, aber der betreffende Spieler kann nicht mehr an der Suche teilnehmen oder die Karte gewinnen. Sobald ein anderer Spieler das „falsche“ Tier oder Objekt auf der Karte findet, gewinnt er diese Karte und eine neue Runde beginnt.

Gelingt es keinem der Spieler, wird die Karte aus dem Spiel entfernt.

Um eine neue Runde zu beginnen, wartet der nächste Spieler, bis alle bereit sind, und deckt eine neue Karte vom Stapel auf, und so weiter, bis alle Karten aufgedeckt wurden.

- Auf einer Karte befindet sich nur ein "falsches" Tier oder Objekt.
- Dasselbe „falsche“ Tier oder Objekt erscheint niemals auf anderen Karten mit demselben Motiv.
- Wenn der Spieler mit dem Zeigefinger zwar korrekt auf das „falsche“ Tier oder den „falschen“ Gegenstand zeigt, aber den Namen falsch nennt, gewinnt er trotzdem die Karte.

Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr im Stapel sind: Gewinner ist derjenige, der die meisten Karten gewonnen hat!

Theaterstück von Grégory Kirszbaum und Alex Sanders

DJECO