

ANIJUMBLE



Alter: 4-12 Jahre



Anzahl der Spieler: 2-5



Inhalt: 45 Karten

Spielprinzip: Auf den Spielkarten finden sich lustige Mischwesen mit dem Kopf eines Tieres und dem Körper eines anderen! Kombiniere als Erster echte Tiere! Finde unter den Karten auf dem Tisch diejenigen, die zu einer der beiden Tierhälften der aufgedeckten Karte passen.



Ziel des Spiels: Die meisten Karten sammeln.



Spielvorbereitung: Die Karten werden gemischt. Eine (zufällig ausgewählte) Karte wird für alle Spieler sichtbar in der Tischmitte gelegt. Die restlichen Karten kommen verdeckt als Stapel daneben.

Spielverlauf: Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Er deckt die erste Karte des Stapels auf und legt sie offen auf den Tisch, sodass alle Spieler sie sehen können.

Alle Spieler suchen nun gleichzeitig unter den Karten in der Tischmitte nach einer Karte mit einem Körper und/oder Kopf, der zu den Tierhälften der aufgedeckten Karte passt. (Im Laufe des Spiels liegen immer mehr Karten in der Tischmitte.)

Findet ein Spieler eine Karte, die eines der Tiere auf der aufgedeckten Karte vervollständigt, legt er seinen Finger darauf und sagt das Tier, das er glaubt, gefunden zu haben.

- Hat er recht, gewinnt er die Karte unter seinem Finger und legt sie verdeckt vor sich ab. Die aufgedeckte Spielkarte wird in der Tischmitte belassen. Ein neuer Spielzug beginnt.

NB1: Es ist möglich, dass mehr als eine Karte die Tiere der aufgedeckten Karte vervollständigt. In diesem Fall können mehrere Karten gewonnen werden – entweder von einem oder mehreren Spielern.

NB2: Findet ein Spieler eine Karte, die beide Tiere der aufgedeckten Karte vervollständigt, gewinnt er diese Karte plus eine Bonuskarte, die er direkt vom Stapel zieht.

- Hat er nicht recht, lässt der Spieler die Karte auf dem Tisch liegen. Er setzt bis zur nächsten aufgedeckten Karte aus und legt eine zuvor gewonnene Karte als Strafe zurück unter den Stapel (falls er eine hat). Die anderen Spieler setzen die Suche fort.

- Liegt keine Karte auf dem Tisch, die eines der Tiere der aufgedeckten Karte vervollständigt, kommt sie zu den anderen Karten in die Tischmitte.

Ist der Spielzug vorbei, deckt der nächste Spieler eine neue Karte vom Stapel auf ... und so weiter.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn die letzte Karte des Stapels gespielt wurde. Jeder Spieler zählt seine Karten. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Karten!

Ein Spiel von Martin Nedergaard Andersen.