



TIERE AUS ALLER WELT

SUCHEN und FINDEN



6 kleine Szenen und
1 große Szene



66 Dinge zum Finden

ZIEL DES SPIELS

Finde so viele Gegenstände wie möglich in einer Szene!

SPIELABLAUF

Variante 1 - Jeder für sich!

- Wähle eine kleine Szene aus und lege sie in die Mitte des Tisches.
- Suche die 6 passenden Kärtchen heraus (die Kärtchen haben dieselbe Farbe wie der Rand der Szene) und verteile sie gleichmäßig unter den Spielern. Übrige Kärtchen kommen aus dem Spiel. Jeder Spieler legt seine Kärtchen mit der Bildseite nach unten vor sich ab.
- Auf ein vereinbartes Signal drehen alle Spieler ihre Kärtchen um und müssen so schnell wie möglich die Dinge auf ihren Kärtchen in der Szene finden.
- Wenn ein Spieler einen seiner Dinge findet, sagt er das laut an. Dann legt er sein Kärtchen darauf, so dass jeder überprüfen kann, ob es das richtige ist. Ist es das richtige, legt er es anschließend verdeckt bei sich zur Seite. Ist es nicht das richtige, nimmt er das Kärtchen zurück und spielt damit weiter. In beiden Fällen geht das Spiel danach wie beschrieben weiter.
- Der erste Spieler, der alle seine Dinge in der Szene gefunden hat, gewinnt!

Variante 1 mit der großen Szene

- Alle Kärtchen werden gemischt und jeder Spieler erhält 4 zufällig gezogene.
- Wenn ein Spieler meint, alle seine 4 Dinge gefunden zu haben, ruft er „Stopp!“.
- Alle Spieler, auch derjenige, der „Stopp!“ gerufen hat, müssen nun auf ihre Dinge in der Szene zeigen, die sie bisher gefunden haben (der „Stopp!“- Rufer also auf 4 und die anderen auf so viele Dinge, wie sie bis dahin entdeckt haben). Jeder Spieler gewinnt die Kärtchen, die er gefunden hat, und legt sie verdeckt zur Seite. Die übrigen Kärtchen behalten die Spieler für das weitere Spiel.
- Jeder Spieler, der nun weniger als 4 Kärtchen hat, erhält nun so viele neue Kärtchen, bis er wieder 4 hat. Das Spiel geht wie beschrieben weiter.
- Das Spiel endet, sobald ein Spieler 16 Kärtchen gewonnen hat.

Spielvariante 2 – Kärtchen für alle!

- Wähle eine kleine Szene aus und lege sie in die Mitte des Tisches.
- Suche die 6 passenden Kärtchen heraus und verteile sie mit der Bildseite nach unten um die Szene herum.
- Auf ein vereinbartes Signal wählt der jüngste Spieler zufällig ein Kärtchen aus und dreht es um.
- Die erste Person, die das Ding in der Szene findet, muss auf ihn zeigen, damit jeder überprüfen kann, ob es der richtige ist. Ist es der richtige, gewinnt der Spieler das Kärtchen und legt es verdeckt bei sich ab. Anschließend deckt er das nächste Kärtchen auf. Zeigt es nicht das Ding, kommt das Kärtchen aus dem Spiel.
- Das Spiel geht weiter, bis keine Kärtchen mehr im Spiel sind.
- Es gewinnt derjenige, der die meisten Kärtchen erspielen konnte!

Variante 2 mit der großen Szene

- Ihr spielt nach denselben Regeln, jedoch mit allen 66 Kärtchen!

Spielvariante 3 - Alle gegen alle!

Wie Variante 2, nur mit folgenden Änderungen:

- Suche die 6 passenden Kärtchen heraus und verteile sie mit der Bildseite nach oben um die Szene herum.
- Auf ein vereinbartes Signal hin fangen alle Spieler an, nach sämtlichen Dingen zu suchen!

Variante 3 mit der großen Szene

- Ihr spielt mit denselben Regeln, jedoch mit allen 66 Kärtchen!

WAS PASSIERT, WENN ... ?

- ... mehrere Spieler Dingen zur gleichen Zeit finden? Der Gewinner wird mit einer Blitzfrage bestimmt (z.B.: „Finde so schnell wie möglich etwas Rotes!“).
- ... ihr das Spiel schwerer machen wollt? Führt einfach ein Zeitlimit für jede Partie ein!
- ... ihr mit allen 6 kleinen Szenen gleichzeitig spielen wollt? Spielt nach denselben Regeln wie für die große Szene, aber ohne die Kärtchen mit gelbem Hintergrund.

Illustrationen von Chiara Nocentini

Produktmanager: Claire Simon

Grafische Leitung: Alice Nominé

Layout: Mylène Gache

Herstellungsleitung: Benoît Chatellier

Herstellung: Romain Jorge

