

Das GROSSE STECHEN

WECK DAS TIER IN DIR!



**5 TIERE, NACH GRÖSSE VON 1 BIS
4 NUMMERIERT; 1 MOSKITOKARTE**



ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler muss den Ruf des größten Tieres nachmachen, um seine Karten so schnell wie möglich loszuwerden.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Stellt sicher, dass jeder etwas Platz neben sich hat.

- Bevor ihr losspielt, solltet ihr alle Tiergrimassen und -rufe **wiederholen**. (Ihr findet sie auf der Karte „**Tiergrimassen und -rufe**“).
- Legt die **Moskitokarte** in die **Mitte des Tisches**. Mischt die Karten, teilt an jeden Spieler **gleich viele** Karten verdeckt aus. Jeder Spieler legt seine Karten als **verdeckten Stapel** vor sich ab.
- Der erste Spieler deckt die oberste Karte seines Stapels auf und legt sie **an eine Seite der Moskitokarte**. Der nächste Spieler legt seine oberste Karte an die gegenüberliegende Seite der Moskitokarte. Er darf sie vorher aber nicht ansehen!
- **Wenn 2 Karten neben der Moskitokarte liegen**, müsst ihr alle die **Größe** der beiden Tiere **vergleichen** (1 ist das kleinste Tier, 4 ist das größte).
- Bist du der Erste, der **die Grimasse und den Ruf des größeren Tieres nachmacht**, darfst du deine nächste Karte aufdecken. Lege diese auf eine der beiden Tierkarten neben dem Moskito, und der nächste Vergleich beginnt!
- Sind beide Tiere **gleich groß**, so müsst ihr alle möglichst **schnell eure Hand auf die Moskitokarte legen**. Bist du der Erste, der dies tut, darfst du eine Tierkarte auf einen der beiden Stapel neben der Moskitokarte legen. Der nächste Vergleich beginnt!

ENDE DES SPIELS

Wenn du die **letzte Karte deines Stapels auslegst** und **als Erster** das größere Tier **nachmachst**, hast du gewonnen! Bist du nicht der Erste, musst du **zwei Karten** von einem Stapel neben der Moskitokarte **ziehen** und verdeckt vor dich als neuen Stapel hinlegen.

WAS PASSIERT, WENN...

- ... ihr euch nicht sicher seid, wer zuerst das größte Tier nachgeahmt hat? Dann müsst ihr das kleinste Tier nachahmen. Wer hier schneller war, gewinnt!
- ... ihr das Spiel schwieriger gestalten wollt? Ihr macht die Grimasse des größeren Tieres mit dem Ruf des kleineren Tieres.



Konzept: *Roberto Fraga*
Illustrationen: *Kate Hindley*

Produktmanager: Claire Simon
Grafische Leitung: Alice Nominé
Herstellungsleitung: Jean-Christophe Collett
Herstellung: Lucile Pierret

© 2022, AUZOU

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5 | 89312 Günzburg
DEUTSCHLAND | www.hutter-trade.com

TIERGRIMMASSEN UND -RUFE



Der Bär

Heb deine Hände hoch vor dein Gesicht und tue so, als wären es Klauen. Rufe:

GRRRR!



Das Huhn

Winkle deine Ellenbogen an und wackle mit den Armen als würdest du fliegen. Rufe:

GACK GACK GACK!



TIERGRIMMASSEN UND -RUFE



Die Eule

Halte deine Hände vor die Augen und forme mit den Daumen und Zeigefingern ein Guckloch, als würdest du durch ein Fernglas schauen.
Rufe:

UHU UHU!



Das Schwein

Drücke mit deinem Finger deine Nase etwas nach oben und rufe:

OINK OINK!



Der Hund

Halte deine Hände auf Schulterhöhe und lass die Hand nach vorne hängen, lass die Zunge heraushängen und rufe:

WUFF WUFF!