

# 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](http://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!**