DER WILDE HAUFEN

SPIELANLEITUNG

DIE KARTEN

Es gibt 89 Karten (72 Tierkarten und 17 Joker). Für eine einfachere Spielvariante mit jüngeren Kindern könnt ihr die Joker aussortieren.
Es gibt 4 auf Tierarten basierende Gruppen: Säugetiere, Vögel, Insekten und Fische. In den Ecken der Karten ist das entsprechende Symbol abgebildet: Berge für Säugetiere, eine Wolke für Vögel, ein Blatt für Insekten und Bläschen für Fische. (Nicht vergessen: Wale sind Säugetiere!)

SÄUGETIERE

VÖGEL

INSEKTEN

FISCHE

In jeder Gruppe sind 9 verschiedenfarbige Tiere, insgesamt gibt es 2 komplette Kartensätze.

ZIEL DES SPIELS

Sei der Erste, der alle seine Karten loswird!

SPIELREGELN

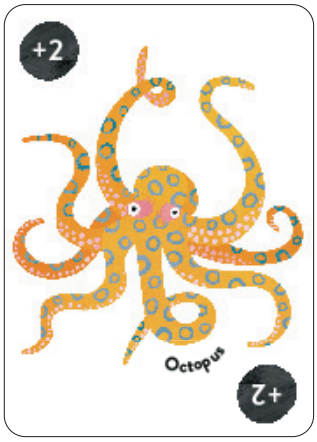
Jeder Spieler bekommt 8 Karten (bei 4 oder mehr Spielern nur je 7). Lege die restlichen Karten verdeckt in die Mitte (ZIEHSTAPEL). Die oberste Karte ist die erste Karte des SPIELSTAPELS. Sollte

die erste Karte ein Joker sein, zieh eine neue Karte, bis du eine Tierkarte hast, und mische den Joker wieder unter den ZIEHSTAPEL.
Der Jüngste beginnt. Danach weiter im Uhrzeigersinn. Du darfst jede Karte ablegen, die die gleiche Farbe oder das gleiche Symbol wie die oberste Karte des SPIELSTAPELS hat. Oder jeden beliebigen Joker.

Hier dürftest du folgende Karten legen:

JEDE BLAUE TIERKARTE

JEDEN FISCH



JEDEN JOKER

Solltest du keine passende Karte auf der Hand haben oder keine der Karten, die du hast, ausspielen wollen, ziehe solange eine Karte vom ZIEHSTAPEL, bis du legen kannst. (Wenn jüngere Kinder mitspielen, müsst ihr nur eine Karte ziehen, die aber nicht sofort abgelegt werden darf.) Der nächste Spieler ist nun an der Reihe. Derjenige, der zuerst alle seine Karten los ist, gewinnt. Aber Achtung: Während du deine vorletzte Karte ablegst, musst du das Geräusch deines Lieblingstiers laut nachahmen! Wenn du das vergisst und jemand merkt es, musst du eine Karte ziehen.

Wenn keine Karten mehr auf dem ZIEHSTAPEL liegen, lege die aktuelle Karte des SPIELSTAPELS beiseite, mische den SPIELSTAPEL und lege ihn verdeckt als neuen ZIEHSTAPEL in die Mitte.

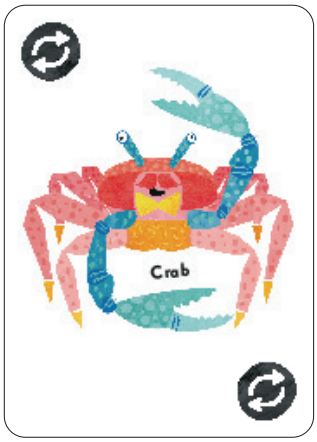
BEACHTE: Joker auf anderen Joker geht nicht, **auch wenn er deine letzte Karte ist**. (Du darfst zwar z. B. eine Krabbe auf eine Krabbe legen, aber keine Krabbe auf ein Chamäleon.)

Wenn ein Joker gespielt wurde, schau nach, welche Farbe/welches Symbol vorher gelegt wurde, um weiterzuspielen (es sei denn, es ist ein Chamäleon oder Schnabeltier – siehe unten).

Hier dürftest du folgende Karten legen:

JEDE GRÜNE TIERKARTE

JEDES SÄUGETIER



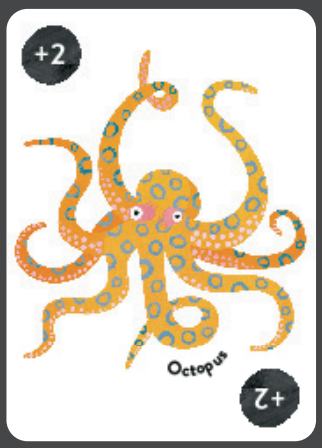
GLEICHEN JOKER

DIE JOKER

Es gibt 6 verschiedene Tiere unter den Jokern:

RICHTUNGS-WECHSEL

AUSSETZEN



ZIEHEN

KARTEN TAUSCHEN

FARBE WÜNSCHEN

SYMBOL WÜNSCHEN

Krabbe

Ändert die Spielrichtung.

Känguru

Die nächsten 1 oder 2 Spieler müssen aussetzen, je nachdem, welche Zahl auf der Karte steht.

Krake
Der nächste Spieler muss 2 oder 4 Karten ziehen, je nachdem, welche Zahl auf der Karte steht. Nach dem Ziehen darf man nicht sofort ablegen.

Makak
Du darfst alle deine Karten mit denen eines Mitspielers deiner Wahl tauschen. Diese raffinierte Karte ist von den notorisch diebischen und schelmischen Affen inspiriert! Wenn der Makak deine letzte Karte war, musst du nicht mehr mit einem Mitspieler tauschen, weil du nämlich gewonnen hast!

Chamäleon
Du darfst ansagen, welche Farbe als Nächstes gespielt werden muss. Der nächste Spieler muss diese Farbe oder ein anderes Chamäleon legen.

Schnabeltier
Du darfst bestimmen, welches Symbol als Nächstes gespielt werden muss. Diese Karte ist vom verrückten Schnabeltier inspiriert – es ist zwar ein Säugetier, legt aber Eier! Der nächste Spieler muss das gewünschte Symbol oder ein anderes Schnabeltier legen.

FÜR 2 SPIELER

- Spielt nur mit je 2 Karten jedes Jokers (es gibt allerdings nur 1 Makak).
- Nach dem Legen von Krabbe, Känguru oder Krake muss der Gegenspieler aussetzen (ziehen muss er aber trotzdem).

FÜR DIE GANZ WILDEN

- Wenn du zwei gleiche Karten hast, darfst du sie zusammen ausspielen. Die Zahlen von 2 Kängurus oder 2 Kraken werden addiert!
- Wenn ein Krake gelegt wurde und der Spieler, der nun ziehen müsste, selbst auch einen Kraken legt, muss der nun folgende Spieler die Summe der beiden Kraken ziehen.
- Wenn ein Känguru gespielt wurde und der Spieler, der nun aussetzen müsste, selbst ein Känguru hat, darf er es legen, und die nun folgenden 1 oder 2 Spieler (je nachdem, welche Zahl auf der Karte steht) müssen aussetzen.

Illustrationen von Leanne Bock
Leanne Bock ist Grafik-Designerin und Illustratorin. Sie lebt in Melbourne. Der Schwerpunkt ihrer Arbeit liegt auf Illustration, Grafik-Design, Art Direction und Typografie. Sie zeichnet und surft gern und mag Hunde. Außerdem zeichnet sie gern surfende Hunde.
Übersetzung von Anne Vogel-Ropers

LAURENCE KING