

Auch er hat jetzt noch einen Suchvorgang, kann also ein einziges mal „versetzen“.

- Wird sein Sieg vom Fuchs bedroht, so muß er das **Gewehr** finden;
- Wird sein Sieg vom Zaun bedroht, so muß er **Hammer** und **Nägel** finden.

Gelingt ihm das, so ist er damit der endgültige Sieger und das Spiel endet sofort.
Gelingt ihm das nicht – wird das Spiel fortgesetzt.

- Die Mitspieler dürfen 5 der 8 aufdecken Steine „verstecken“: Sie dürfen 5 ganze Stapel (keine einzelnen Steine oder Teilstapel) auf 5 der aufdecken Tiere stellen. Dann setzt der im Uhrzeigersinn folgende (auf den Fast-Sieger) Spieler das Spiel fort.
- Sonderfall: Befinden sich 8 Stapel auf dem Spielplan, so dürfen nur 4 Stapel auf die anderen 4 Steine gesetzt werden.

Hinweis: Die Suche nach den Sondersteinen ist natürlich besonders einfach, wenn diese schon aufgedeckt sind. Das ist zwar nicht erwünscht, kann aber vorkommen.

E. Varianten

1. Man kann das Spiel etwas einfacher gestalten, wenn man vorher vereinbart, daß auch schon 7 oder 6 aufgedeckte Tiere ausreichen, um (fast) zu gewinnen.
2. Schwerer wird das Spiel, wenn man vorher festlegt, daß die Wahl der zu hütenden Tiere erst erfolgt, wenn die Steine bereits auf das Spielfeld gesetzt sind.

Produktverantwortung: Reiner Müller



Altenburg-Stralsunder AG
D-7022 Leinfelden

alle meine Tiere

von Dettlef Wendt

Spielanleitung

A. Zum Spiel gehören

- 40 Spielsteine
- 1 Bogen mit 40 Aufklebern
- 1 Spielfeld (in der Schachtel)
- 1 Spielregel

B. Ziel des Spiels

Jeder Spieler hütet in „alle meine Tiere“ acht Tiere einer Tierart. Auf dem Spielfeld liegen alle Tiere bunt gemischt.

Wer es zuerst schafft, alle seine acht Tiere gleichzeitig auf dem Spielplan sehen zu können, hat fast gewonnen. Er muß noch eine kleine Prüfung ablegen: schafft er sie, so gewinnt er das Spiel.

C. Vorbereitung des Spiels

1. Vor dem ersten Spiel

Auf jeden der 40 Holzsteine wird eine der Marken geklebt – in die Mitte.

Insgesamt müssen vorhanden sein:

- jeweils: 9 Pferde, 9 Gänse, 9 Kühe, 9 Hühner
- je einmal die Sonderfiguren: Fuchs; Gewehr; Kaputter Zaun; Hammer + Nägel.



2. Wahl eines Tieres

Der jüngste Spieler nimmt 4 Steine an sich: 1 Pferd, 1 Kuh, 1 Gans und 1 Huhn. Diese 4 Steine legt er verdeckt vor sich ab und schiebt sie noch einmal durcheinander.

Dann zieht jeder Spieler einen der verdeckten Steine. Wer z. B. eine Kuh gezogen hat, muß im Spiel die Kühe hüten. Zur Kennzeichnung legt jeder Spieler diesen Stein offen vor sich ab.

Bei weniger als 4 Spielern bleiben Steine übrig. Diese überzähligen Steine (1 oder 2) werden beiseite gelegt.

3. Verteilung der Spielsteine

Die restlichen 36 Spielsteine werden verdeckt auf dem Tisch gemischt. Der jüngste Spieler verteilt dann reihum alle Steine:

- bei 2 Spielern: jeder 18 verdeckte Steine
- bei 3 Spielern: jeder 12 verdeckte Steine
- bei 4 Spielern: jeder 9 verdeckte Steine

Die Spieler dürfen ihre Steine nicht ansehen, sondern müssen sie verdeckt vor sich stapeln.

D. Der Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

1. Das Setzen der Spielsteine

In dieser Phase dürfen nur Steine auf das Spielfeld gesetzt werden: Da 36 Steine auf 20 Felder gesetzt werden, müssen Steine gestapelt werden – die Motive der unteren Steine sind also nicht mehr zu sehen.

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, nimmt einen seiner verdeckt liegenden Steine auf, dreht ihn um und setzt ihn offen auf das Spielfeld:

- Entweder auf ein *leeres* Feld,
oder
- auf einen der bereits *liegenden Steine*,
oder
- auf einen *Stapel*.

Es dürfen jetzt aber nicht mehr als 3 Steine aufeinander gesetzt werden.

Sind alle Steine auf das Spielfeld gesetzt, so endet diese Spielphase.



2. Das Suchen nach eigenen Tieren

Der jüngste Spieler beginnt auch diese Spielphase: jetzt sucht jeder Spieler nach seinen eigenen acht Tieren.

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, darf Steine versetzen. Er darf:

- einen Stein, oder
- mehrere Steine eines Stapels, oder
- einen ganzen *Stapel*

aufnehmen und auf andere Felder absetzen:

- auf ein beliebiges, freies Feld des Spielplans,
- oder auf einen einzelnen Stein.

– oder *auf* einen *Stapel* (mehrere Steine).

– Jetzt dürfen auch mehr als 3 Steine übereinander gestapelt werden.

Abbildung: Versetzt werden darf:

a	– Stein a
b	– Stein a+b (nur gemeinsam)
c	– Stein a+b+c (nur gemeinsam)

(„Gemeinsam“ heißt: Die Steine müssen zusammen aufgenommen und zusammen abgesetzt werden. Untere Steine ansehen ist nicht erlaubt.)

Ziel dieses „Versetzens“ ist es, eigene Tiere aufzudecken, damit sie offen auf dem Spielfeld liegen.

- Ein Spieler darf dieses Versetzen solange wiederholen, wie er eigene Steine aufdeckt.
- Deckt ein Spieler ein anderes (fremdes) Tier auf, eine der Sonderfiguren oder gar ein leeres Spielfeld, so endet sein Zug und der nächste Spieler ist dran.

Beispiel:

Der Spieler, der die Kühe hütet, glaubt, daß Stein c eine Kuh zeigt. Er versetzt a+b gemeinsam. Zeigt Stein c tatsächlich eine Kuh, so darf der Spieler weiter versetzen; zeigt c ein anderes Motiv, so ist der nächste Spieler dran.

a
b
c
d

Gelingt es einem Spieler, alle seine acht Tiere auf dem Spielfeld aufzudecken, so – hat er *beinahe* gewonnen. **Aber jetzt kommt das „Durcheinander“.**

3. Das „Durcheinander“

Schafft es ein Spieler, alle seine acht Tiere aufzudecken, so folgt eine *Beratungspause* – für die lieben Mitspieler. Die Mitspieler (alle zusammen), haben eine Chance, den Sieg des Konkurrenten zu verhindern:

- Sie müssen einen bestimmten Stein finden!

Und zwar den **Fuchs**,

wenn es sich bei den acht aufgedeckten Steinen um

Gänse oder **Hühner** handelt;

oder den **kaputten Zaun**,

wenn es sich bei den acht aufgedeckten Steinen um

Pferde oder **Kühe** handelt.

Die Mitspieler tauschen jetzt ihre Informationen oder Vermutungen aus, um den Standort des bestimmten Steines herauszufinden.

Einer der Spieler darf dann einmal „versetzen“, wie oben beschrieben.

- Decken die Mitspieler nicht den gesuchten Stein (Fuchs oder Zaun) auf, so hat der Fast-Gewinner jetzt endgültig gewonnen und das Spiel endet sofort.
- Finden die Mitspieler bei diesem Suchvorgang den bestimmten Stein (Fuchs oder Zaun), so hat jetzt der Beinahe-Gewinner noch eine einzige Chance: