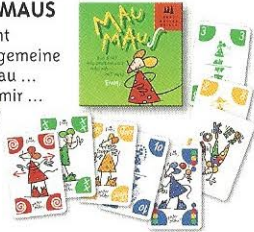


Johann Rüttinger
MAU MAUS
 das echt
 mäusegemeine
 Mau Mau ...
 ... mit mir ...
EMMI



Drei Magier Spiele
 Art.-Nr. 610/6-300

Schmidt-Spiele
 Art.-Nr. 40826-8

Roberto Fraga
GOGOGO!
 ... oder:
 wer will
 schon
 gestoppt
 werden? ...



Drei Magier Spiele
 Art.-Nr. 610/6-500

Schmidt-Spiele
 Art.-Nr. 40831-2

Jacques Zeimet
ZIFF ZOFF
 das
 blitzschnelle
 »Karten-Knobel-
 Renn-Spiel«
 für Zwei



Drei Magier Spiele
 Art.-Nr. 610/6-200

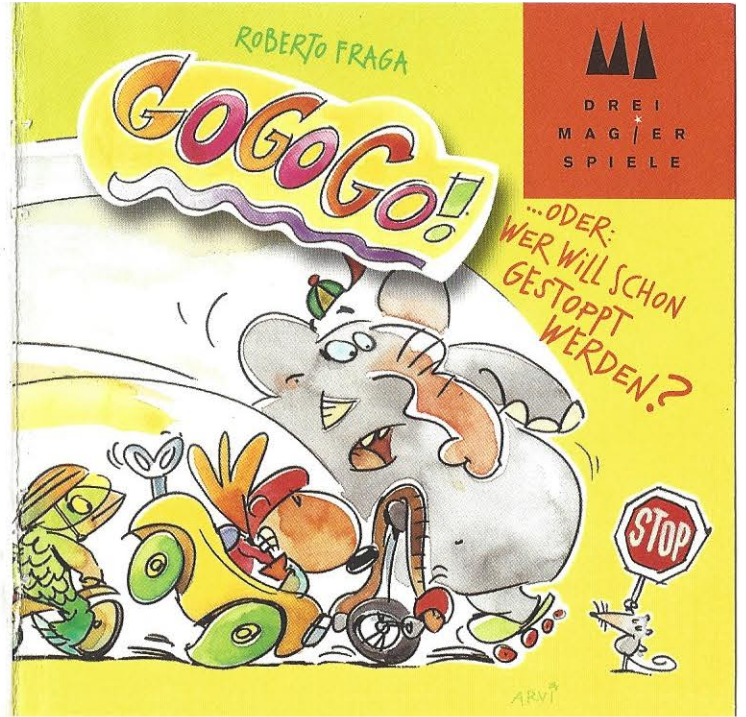
Schmidt-Spiele
 Art.-Nr. 40832-9

Jacques Zeimet
**KAKER-
 LAKEN-
 POKER**
 Bluffspiel mit
 Tieren,
 die
 keiner
 mag ...



Drei Magier Spiele
 Art.-Nr. 610/6-400

Schmidt-Spiele
 Art.-Nr. 40829-6



Viel Spaß!
 ein Spieler gewinnt.
 möglich, dass mehr als
 hat gewonnen! Es ist auch
 Wer dies als Erster geschafft hat,
 vor sich liegen hat.
 • sobald ein Spieler vier gleiche oder vier verschiedene Tiere
 Das Spiel endet:

Spielende und Sieger

Runde beginnt.
 Hat ein Spieler aus Versehen mit seiner Hand auf einen falschen
 oder den gesperrten Stapel getippt, muss er eine schon
 gewonnene Tierkarte (falls er schon mindestens eine hat) wieder
 zurück auf den jeweiligen Stapel legen.
 Nun nimmt jeder seine gerade ausgespielte »Hauskarte« wieder
 zu den anderen auf die Hand, die STOP-Karte wandert zum
 nächsten Spieler (im Uhrzeigersinn) weiter, und die nächste
 Runde beginnt.

... oder: wer will schon gestoppt werden?



®

- Material:**
- 5 x 5 Tierkarten
 - 5 x 5 »Hauskarten«
 - 1 Stoppkarte
 - Spielanleitung

Spieler/Innen: 2 - 5
Alter: ab 5 Jahren
Spieldauer: ca. 10 Minuten
 © 2005:
 DREI MAGIER SPIELE GmbH
 Redaktion:
 Kathi Kappler
 Lena Kappler
 Johann Rüttinger,
 Rolf Vogt
 Autor:
 Roberto Fraga



D



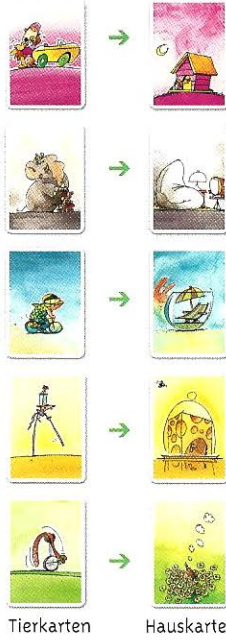
... oder: wer will schon gestoppt werden?

Autor: Roberto Fraga
 Illustrationen: Rolf Vogt
 Grafik: Johann Rüttinger, Lena Kappler
 Redaktion: Kathi Kappler
 ©2005: DREI MAGIER SPIELE GmbH

Spieler/innen: 2 - 5
Alter: ab 5 Jahren
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Material:

- 5 x 5 Tierkarten
- 5 x 5 »Hauskarten«
- 1 Stoppkarte
- Spielanleitung



Tierkarten Hauskarten

PRODUKT-
INFORMATION

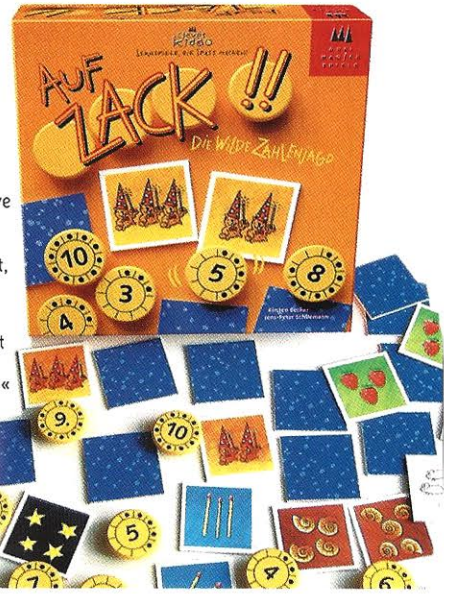
Kirsten Becker
 Jens-Peter Schliemann

AUF ZACK!!

Die wilde Zahlenjagd für 2-5 Spieler ab 5 Jahren
 »Mengen erkennen – Zahlensteine ergattern!«

Nicht, wer die beiden zusammenpassenden Motive aufdeckt, sondern wer als erste(r) die dazu passende Holzscheibe in der Hand hat, erhält das Kartenpaar!

Ein Lernspiel, das nicht nur Kindern großen Spaß macht – auch für Jugendliche und Erwachsene ist »AUF ZACK!!« ein tolles Reaktionsspiel.



Spielidee und Spielziel

Fünf Tiere sind auf dem Heimweg, jedes auf eine andere Art, mit dem Auto, auf Inline-Skates, auf dem Rad oder mit Stelzen. Jeder Spieler versucht, entweder vier gleiche (z. B. vier Elefanten) oder vier verschiedene Tiere (z. B. Elefant, Maus, Fisch und Hund) nach Hause zu bringen. Dabei kommt es vor allem darauf an, **der Schnellste** zu sein, denn wenn zwei oder mehrere Spieler in einer Runde das gleiche Tier nach Hause befördern wollen, darf nur der Spieler, der als **Erster** seine Hand auf die passende Karte legt, diese Karte nehmen und **offen** vor sich ablegen. **Wer als Erster vier gleiche oder vier verschiedene Tiere vor sich liegen hat, hat das Spiel gewonnen.**

Vorbereitung

Alle Tierkarten werden sortiert und offen in fünf Stapeln in die Mitte des Tisches gelegt (pro Tier ein Stapel). Jeder Spieler erhält je eine der fünf verschiedenen »Hauskarten« und nimmt diese verdeckt auf die Hand. Bei weniger als fünf Spielern kommen die überzähligen »Hauskarten« zurück in die Schachtel. Der jüngste Mitspieler bekommt zusätzlich die STOPP-Karte.



Spielverlauf

Jeder Spieler wählt nun **heimlich** eine seiner fünf verschiedenen »Hauskarten« aus, und legt sie **verdeckt** vor sich ab. Erst dann darf der STOPP-Kartenbesitzer eines der fünf Tiere sperren, dazu legt er die STOPP-Karte auf einen in der Mitte liegenden Stapel (z. B. Maus). Nun drehen alle Spieler auf Kommando (GoGoGo!) **gleichzeitig** ihre Karte um. Da es sein kann, dass **mehrere Spieler das gleiche Motiv** gewählt haben, muss jeder versuchen, **seine Hand als Erster auf den Stapel zu legen**, deren zugehörige Hauskarte er gewählt hat. Alle Spieler, die die Karte als Erste berührt haben, **wirklich** die der Hauskarte entsprechende Tierkarte getroffen haben, dürfen diese nehmen und **offen** vor sich ablegen. **STOPP-Karte**

Wer die Hauskarte (z. B. Käseglöcke) gewählt hatte, deren zugehöriges Tier (Maus) gespert ist, bekommt dieses Mal leider **keine** Karte.

