



von Michael Schacht

Kartenspiel für 2 - 5 Spieler ab 6 Jahren
Spieldauer: 10 - 20 Minuten

Inhalt: 60 Karten
Spielanleitung

Spielidee:

Das ist echt wieder typisch! Bauer Florian läßt seine Tiere auf die Weide, und alle machen sich einen Spaß daraus, sich zu verstecken. Geordnet sollen alle wieder in die Ställe, und da hilft es wenig, wenn sich das Schweinchen meldet, obwohl man die Ziege sucht.

Spielziel:

Möglichst viele Quartette aus 4 gleichen Tieren zu sammeln.

Vorbereitung:

- alle 60 Spielkarten mischen und
- als verdeckten Stapel in die Tischmitte legen.

Spielbeginn:

- Der jüngste Spieler beginnt.
- Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

D-1

Spielverlauf:

- Der Startspieler deckt die oberste Karte auf, zeigt sie und sagt dabei für jeden hörbar, welches Tier darauf abgebildet ist.
- Dann legt er die Karte verdeckt in die Tischmitte.
- Der nächste Spieler verfährt ebenso und legt seine Karte verdeckt rechts oder links neben die bereits liegende Karte.
- So entsteht nach und nach eine Kartenreihe - die Weidefläche.
- Sollten die Karten nicht mehr in einer Reihe untergebracht werden können, wird eine weitere Reihe angefangen.
- Hinweis: Jeder Spieler sollte sich gut merken, wo welche Tiere liegen.*

Tiere suchen:

- Ist ein Spieler, nachdem er eine Karte gezogen und abgelegt hat, der Meinung, 4 gleiche Tiere finden zu können, darf er mit der Suche beginnen.
- Er deckt nach und nach 4 der ausgelegten Karten auf, von denen er glaubt, daß darauf die gleichen Tiere abgebildet sind.
- Hat er ein Quartett (4 gleiche Karten) gefunden, darf er die Karten an sich nehmen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Deckt ein Spieler bei der Suche allerdings eine falsche Karte auf, muß er die Suche sofort abbrechen und seine falsch aufgedeckte Karte gleich wieder umdrehen.

D-2

- Alle anderen bereits aufgedeckten Karten bleiben offen liegen.
- Jetzt kommt der nächste Spieler an die Reihe und neue Karte ziehen möchte, ob er weitersuchen oder eine neue Karte ziehen möchte.
- Möchte er weitersuchen, muß er den Rest der noch für das Quartett fehlenden Tierart finden.
- Kann auch er sie nicht komplett finden, kommt der nächste Spieler an die Reihe, usw.
- Möchte ein Spieler nicht weitersuchen, werden alle Karten wieder verdeckt und
- er setzt das Spiel mit dem Ziehen der nächsten Karte fort.
- Wenn er jetzt der Meinung ist, 4 gleiche Tierkarten finden zu können, darf er eine neue Suche starten.

Auffüllen:

- Entstehen in den Kartenreihen durch gefundene Tiere Lücken, müssen diese beim Kartenlegen als erstes aufgefüllt werden.

Spielende:

Sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist, werden weiterhin vier Karten einer Tierart gesucht. Liegen nur noch 4 Karten auf dem Tisch, endet das Spiel sofort. Wer dann die meisten Tiere vor sich liegen hat, ist der „schlaueste Bauer“ und hat gewonnen.

D-3