

Achtung: Können sich die Spieler nicht einigen, wer zuerst gerufen hat, ist der Spieler Schiedsrichter, der zuletzt an der Reihe war!

Spielende:

Hat ein Spieler viermal richtig gerufen, also vier Karten verdeckt beiseite legen können, gewinnt er das Spiel.

Spielregel für 2 Spieler:

Bei zwei Spielern gewinnt derjenige, der als erster funfmal richtig gerufen hat, also zuerst 5 Karten beiseite legen konnte. Ruft jemand zum falschen Zeitpunkt oder den falschen Laut, gibt er dem anderen Spieler zwei Karten von seinem Stapel. Ansonsten gelten die Grundspielregeln.

Wenn Sie zu „Tierkonzert“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartentabak
Ferd. Platnik & Söhne
Postfach 79
A-1141 Wien

TIERKONZERT

Ein turbulentes Kartenspiel
für 2 – 5 Spieler ab 5 Jahren

Autor: Dieter Gebhardt
Redaktionelle Überarbeitung: Birgit Irgang

PLATNIK-Spiel Nr. 7040
© 1998 by PLATNIK, Wien
Printed in Austria

Die Tiere planen ein großes Fest. Und alle, alle wollen kommen. Nach und nach treffen sie ein. Das ist ein Mühen und Krähen und Quaken, . . .

Spielziel:

Jeder versucht, durch schnelles Rufen der entsprechenden Tierlaute möglichst viele Karten zu gewinnen. Wer gut aufpasst und am schnellsten reagiert, gewinnt dieses turbulente Kartenspiel.

Spielinhalt: 54 Spielkarten

Es gibt je 9 Karten folgender Tiere: Esel, Frosch, Hahn, Katze, Kuh und Schwein. Jeweils drei dieser Karten zeigen eines der genannten Tiere, drei Karten 2 Tiere und drei Karten 3 Tiere.

Vorbereitungen:

- Die Karten werden gut gemischt und gleichmäßig an die Mitspieler verteilt.
- Jeder Spieler legt seine Karten – ohne sie anzuschauen – als Stapel (mit der Rückseite nach oben) vor sich ab.

Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Ist ein Spieler an der Reihe, deckt er die oberste Karte seines Stapels auf und legt sie neben die bereits auf dem Tisch liegenden Karten.

Achtung: Dabei muss die Karte so „nach vorne“ (vom Körper weg) aufgedeckt werden, dass der aufdeckende Spieler sie nicht früher sieht als seine Mitspieler

Jeder Spieler beobachtet aufmerksam, welche Tiere gerade aufgedeckt zu sehen sind. Jede Runde kommen mehr Karten dazu.

- Sobald von einem Tier eine Kartenserie – bestehend aus jeweils (mindestens) einer Karte mit einem Tier, einer Karte mit zwei Tieren und einer Karte mit drei Tieren – zu sehen ist, müssen die Mitspieler versuchen, so schnell wie möglich den Laut nachzuzahlen, den das Tier macht. Liegen auf dem Tisch z. B. eine Karte mit einer Katze, eine mit zwei Katzen und eine mit drei Katzen, müssen die Spieler möglichst schnell „Miau“ rufen, bei einer Kartenserie mit Eseln „laah!“, usw.

- Der Spieler, der zuerst den richtigen Tierlaut gerufen hat, bekommt alle zu diesem Zeitpunkt auf dem Tisch liegenden aufgedeckten Karten. Diese schiebt er (mit der Rückseite nach oben) unter seinen Stapel – der Tisch ist danach wieder leer. Eine der gewonnenen Karten legt er verdeckt neben sich ab.

- Wer soeben Karten gewonnen hat, beginnt die nächste Runde mit dem Aufdecken seiner obersten Karte.

- Ruft ein Spieler, obwohl noch keine Kartenserie ausliegt oder ruft er den falschen Laut – z. B. „Quaki“, obwohl gerade eine Serie mit Kühen ausliegt – muss er an jeden Mitspieler eine Karte von seinem Stapel abgeben, die diese unter ihren Stapel schieben. Rufen mehrere Spieler falsch, gibt jeder eine Karte an die Spieler ab, die nicht gerufen haben. Hat ein Spieler keine Karten mehr, scheidet er aus dem Spiel aus!