

Es werden so viele Durchgänge gespielt, wie Spieler teilnehmen.
Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Varianten

A. Statt mit den Tohuwabohu-Formen kann man auch mit den Rahmen spielen. Sie werden mit der bunten Seite nach oben auf den Tisch gelegt, und man spielt wie gewohnt mit der bunten Seite der Aufgabenkarten.

B. Wer es gerne noch schwieriger möchte, kann auch mit der Rückseite der Aufgabenkarten spielen. Die Tohuwabohu-Formen werden, wie gewohnt, mit der bunten Seite nach oben ausgelegt. Jetzt zeigen die schwarzen Formen auf den Aufgabenkarten die bunten Tohuwabohu-Formen spiegelverkehrt.

Der Autor: Michael Schacht

Grafik: Franz Vohwinkel

© 1999 Simba Toys
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1,
D-90765 Fürth

Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany
www.goldsieber.de

JUST FUN...

Tohuwabohu



Farben, Formen, flinke Finger
für 3 bis 6 Spieler ab 7 Jahren

Spielmaterial

36 Rahmen mit gestanzten Tohuwabohu-Formen
54 Aufgabenkarten
1 Spielregel

Vor dem ersten Spiel müssen die Tohuwabohu-Formen vorsichtig aus den Rahmen gebrochen werden.

Achtung: Für das Spiel werden sowohl die Rahmen wie auch die Tohuwabohu-Formen benötigt. Bitte keine Teile wegwerfen!

Spielvorbereitung

Die 36 Rahmen werden vorerst beiseite gelegt.

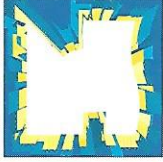
Die 36 Tohuwabohu-Formen werden mit der bunten Seite nach oben für alle Spieler gut sichtbar in der Mitte der Spielfläche ausgelegt. Am einfachsten ist es, wenn man sie in einem großen Quadrat aus 6 x 6 Formen auslegt.

Papier und Bleistift werden bereitgelegt.

Die Aufgabenkarten zeigen auf der Vorderseite die Tohuwabohu-Formen in bunt und auf der Rückseite in schwarz. Ein Spieler wird der Spielleiter. Er mischt die Karten mit der Rückseite nach oben.

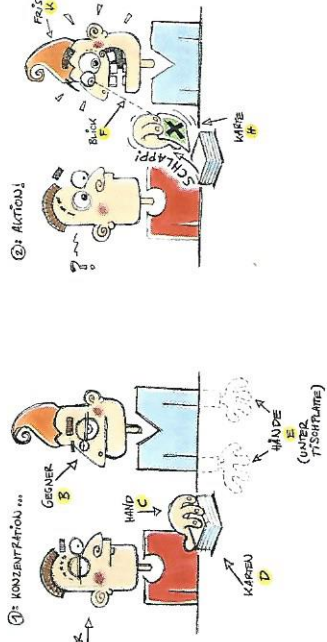
Spielverlauf

Alle Spieler, außer dem Spielleiter, nehmen die Hände unter den Tisch. Der Spielleiter dreht die oberste Karte vom Stapel mit dem Fair-Dreh um und legt sie für alle Spieler gut sichtbar vor den Stapel.



Fair-Dreh: (neufränkisch: der..., sprich: Vähr-dräh)
 Der Spieler faßt die oberste Karte an der ihm abgewandten Kante des Stapels.

Dann hebt er die Kante hoch, so daß er weiter den Rücken der Karte sieht. Alle übrigen Spieler können so die Vorderseite der Karte sehen, bevor der Spieler sie selbst sehen kann. Natürlich darf er die Karte sehr schnell herumdrehen, da er sonst einen Nachteil hat.

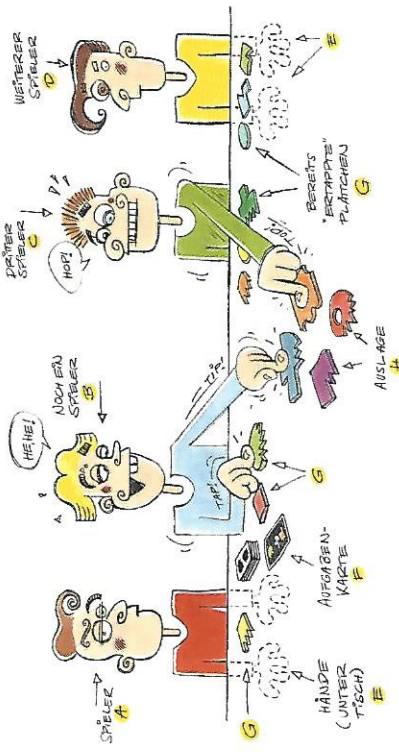


Sofort beginnen alle Spieler **zugleich** die Tohuwabohu-Formen zu suchen, die auf der Aufgabenkarte abgebildet sind. Hat ein Spieler eine Form entdeckt, legt er sofort seinen Zeigefinger darauf. (Natürlich darf man beide Zeigefinger nehmen, um zwei Formen zu ergattern!)

Die Spieler behalten ihre Finger so lange auf den Formen, bis alle Formen gefunden sind, die auf der Aufgabenkarte abgebildet sind. Dann erhalten diejenigen Spieler die Formen, die zuerst auf die richtigen gezeigt haben. Sie nehmen die Tohuwabohu-Formen und legen sie gut sichtbar und **für die anderen Spieler erreichbar** vor sich hin. Alle anderen Spieler gehen leer aus. Die Aufgabenkarte wird zur Seite gelegt.

Zeigt eine Aufgabenkarte eine Tohuwabohu-Form, die bereits vor einem Spieler liegt, so dürfen die Spieler auch versuchen, diese

Form zu gewinnen, indem sie ihren Finger darauf legen, bevor der augenblickliche Besitzer sie sich selbst sichern kann.



Es ist verboten, den anderen Spielern mit seinen Händen absichtlich die Sicht zu versperren. Die Hände müssen unter dem Tisch bleiben, außer um mit dem Finger auf Tohuwabohu-Formen zu zeigen!

Wertung und Spielende

Der Durchgang endet, wenn ein Spieler acht Tohuwabohu-Formen vor sich liegen hat. Dieser Spieler gewinnt den Durchgang. Bei 5 oder 6 Spielern gewinnt man bereits mit sieben Formen. Erreichen mehrere Spieler gleichzeitig die entsprechende Anzahl Tohuwabohu-Formen, wird so lange weitergespielt, bis ein Spieler mehr Formen als die anderen hat.

Am Ende des Durchgangs erhält jeder Spieler für jede Tohuwabohu-Form, die er vor sich liegen hat, 1 Punkt. Der Gewinner des Durchgangs bekommt 4 Extra-Punkte.

Für den nächsten Durchgang werden die Tohuwabohu-Formen gleich wieder gut sichtbar in die Mitte gelegt. Der linke Nachbar des Spielleiters wird der Spielleiter des nächsten Durchgangs.