



# VIER ZUMIRI!

Das aufregende Suchspiel,  
das tierisch Laune macht!



Spielidee: Heike Baum  
Gestaltung: LD. Agentur für Marketing und Werbung GmbH  
© 1996 ASS AG  
Art. Nr. 22404.9

Altenburger und Stralsunder  
Spielkarten-Fabriken AG, ASS  
Fasanenweg 5  
D-70771 Leinfelden



Dieses Spiel ist für 3 – 8 kleine und große Kinder von 5 – 99 Jahren und dauert ca. 30 Minuten.

**Wer jetzt dabei sein will,** ruft „Vier zu mir!“  
Denn gleich beginnt ein tierischer Spaß, bei dem es drunter und drüber geht. 24 verschiedene Tiere haben sich frech in den grünen Röhren versteckt und wandern munter von einem Platz zum anderen.

**Etwas Glück und ein gutes Gedächtnis** helfen euch herauszufinden, zu wem welches Tier hingewandert ist. Wer das am besten kann, gewinnt die meisten Suchkarten und damit das Spiel.

**Los geht's:** Packt die Tiere, Röhren, Karten aus, und laßt uns anfangen!

In der Schachtel sind:

- 24 verschiedene Tiere,
- 24 grüne Röhren,
- 24 Suchkarten,
- diese Spielanleitung.



**Zuerst versteckt ihr in jeder Röhre ein Tier** und mischt sie in der Tischmitte gut durcheinander. Einfach schieben, ohne daß die Röhren umkippen! Diese bleiben nach oben offen.

Danach bekommt jeder von euch folgende Anzahl an Röhren:

- bei 3 Spielern: je 8 Röhren,
- bei 4 Spielern: je 6 Röhren,
- bei 5 Spielern: je 5 Röhren (der älteste nur 4 Röhren),
- bei 6 Spielern: je 4 Röhren,
- bei 7 Spielern: je 3 Röhren (die drei jüngsten aber 4 Röhren),
- bei 8 Spielern: je 3 Röhren.

**Jetzt mischt ihr die Suchkarten**

und verteilt an jeden Spieler zwei Karten. Diese Karten hält jeder am besten so, daß kein anderer hineinsehen kann. Der Rest kommt als verdeckter Stapel in die Tischmitte.



**Kuckt mal, was in euren Röhren ist:** Wer bereits zu Beginn alle vier Tiere hat, die auf einer seiner Suchkarten abgebildet sind, schüttet sie aus und zeigt sie so den anderen: „Kuckt mal – ich hab' vier!“.

Dann kommen die Tiere wieder in ihre Röhren zurück und bleiben vor euch stehen. Die erledigte Suchkarte legt ihr verdeckt vor euch ab. Sie zählt später einen Punkt. Und schon dürft ihr eine neue Suchkarte vom Stapel ziehen, damit ihr wieder zwei in der Hand habt.

Übrigens: In die Röhren eurer Mitspieler dürft ihr natürlich nicht kucken – also bitte nicht schummeln!

**Jetzt geht das Suchen und Fragen los –**

und zwar mit dem Spieler, der zuletzt Geburtstag hatte. Herzlichen Glückwunsch: Du darfst jetzt einen beliebigen Spieler nach einem Tier fragen, das du selbst nicht hast, aber für deine Suchkarte brauchst. Also los: Vier zu mir!



**Hat der Befragte das Tier,** muß er es dir mitsamt der Röhre geben. Zur Belohnung darfst du gleich weiterfragen – diesen Spieler oder einen anderen, ganz wie du meinst.

**Vier bei mir!** Sobald du alle vier Tiere für eine oder mehrere deiner Suchkarten komplett hast, schüttet du sie aus, zeigst sie den anderen und steckst die Tiere wieder in ihre Röhren zurück. Die Röhren bleiben bei dir stehen, die erledigte Suchkarte legst du verdeckt vor dir ab und ziehst eine neue vom Stapel – solange dort noch Karten liegen. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe.



**Hat der Befragte das Tier nicht,** kommt dein linker Nachbar sofort an die Reihe und darf weiterfragen. Diese Grundregel kennt ihr sicher vom Quartettspielen.

**Merk dir gut,** wo all die Tiere gerade hingewandert sind. So kannst du den richtigen Mitspieler fragen, wenn du dieses Tier einmal selbst suchst. Die Röhren mit den Tieren bleiben nämlich immer so lange bei einem Spieler, bis sie von einem anderen abgefragt werden.

Es kann auch passieren, daß du mal gar keine Röhren mit Tieren mehr hast. Null Problem! Du weißt ja hoffentlich, wer welches Tier hat, wenn du wieder an die Reihe kommst. Und dann heißt es wieder: Vier zu mir!

**Das Spiel ist zu Ende,** sobald einer von euch seine letzte Suchkarte erfolgreich abgelegt hat und der Stapel leer ist. Jetzt zählt ihr alle eure abgelegten Suchkarten. Wer die meisten hat, gewinnt das Spiel.

**ASS wünscht euch viel Spaß!**

