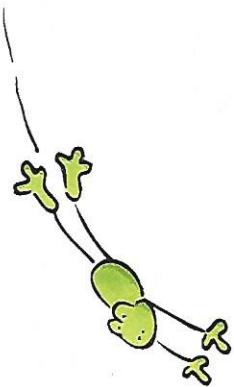


# VIER ZUMIR!

*Das aufregende Suchspiel,  
das tierisch Laune macht!*



Spieldidee: 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



Altenburg  
Stralsunder

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 frisch in den grünen Röhren versteckt und wandern nun unter von einem Platz zum anderen.

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.

In der Schachtel sind:

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



**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.

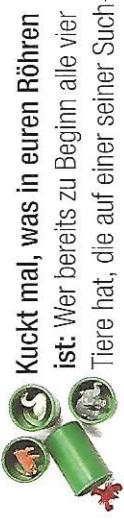


Zuerst versteckt ihr in jeder Röhre ein Tier und mischt sie in der Tischmitte gut durcheinander. Einfach schieben, ohne daß die Röhren umkippen! Diese bleiben nach oben offen.

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 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 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 hingeblieben 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, 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!**

**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, schüttest 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.