

■ een ontbrekende hals, bij ■ een ontbrekend lijf, bij ■ de passende poten.

Als men een ■ gooit mag men ook de-keer geen kaarten roven. Wie ■ gooit mag alle ontbrekende delen voor één dier bij verschillende spelers bij elkaar zoeken. Dat zijn dus ten hoogste drie kaarten.

Als een speler een aantal ogen gegooid heeft voor een kaart die hem niet ontbreekt, bijvoorbeeld een ■, maar al zijn dieren hebben al een kop, dan mag hij geen kaart nemen en dan moet hij de dobbelsteen aan de volgende speler doorgeven.

#### Telling:

Het spel is uit als alle dieren op de juiste manier zijn samengesteld. Ieder dier levert de speler een punt op. Het „clowndier” is echter iets heel bijzonders. Onder de verkleeding hebben zich twee clowns verborgen, daarom telt het voor twee punten. Tot slot worden de punten van de beide ronden voor iedere speler bij elkaar geteld. Wie de meeste punten heeft is winnaar.

#### Spelregel II Dierendraaimolen

Bij deze vrijlijke variatie op het spel heeft men geen dobbelsteen nodig.

#### Voorbereiding:

Om te beginnen worden de kaarten gesorteerd maar koppen, halzen, lijven en poten en de verschillende stapeltjes worden goed geschud. De kaarten worden nu onder de spelers verdeeld en wel

op die manier dat tenslotte iedere speler een gelijk aantal dierstukken bezit. Nu legt iedere speler zijn kaarten open op tafel voor zich neer en rangschikt ze zo dat de stukken die tot één dier behoren bij elkaar liggen. Het gaat erom door te ruilen als eerste zijn dieren compleet te maken en de kaarten van de dieren die men niet wil verzamelen weer kwijt te raken.

#### Hoe gespeeld wordt:

Eén speler neemt de leiding. Zodra hij „ruilen” roept, geeft iedere speler een kaart aan zijn linkerbuurman door. Hij kiest daarvoor natuurlijk zoveel mogelijk kaarten van dieren die hij niet verzamelt.

#### Joker-kaarten:

De losse kaarten van het „clowndier” gelden als joker-kaarten en mogen aan ieder dier naar keuze worden aangelegd, natuurlijk alleen op de passende plaats, bijvoorbeeld de clown-kop voor een nog ontbrekende dierkop, enz.

#### Einde van het spel:

Wie als eerste alleen maar complete dierfiguren voor zich heeft liggen, wint het spel.

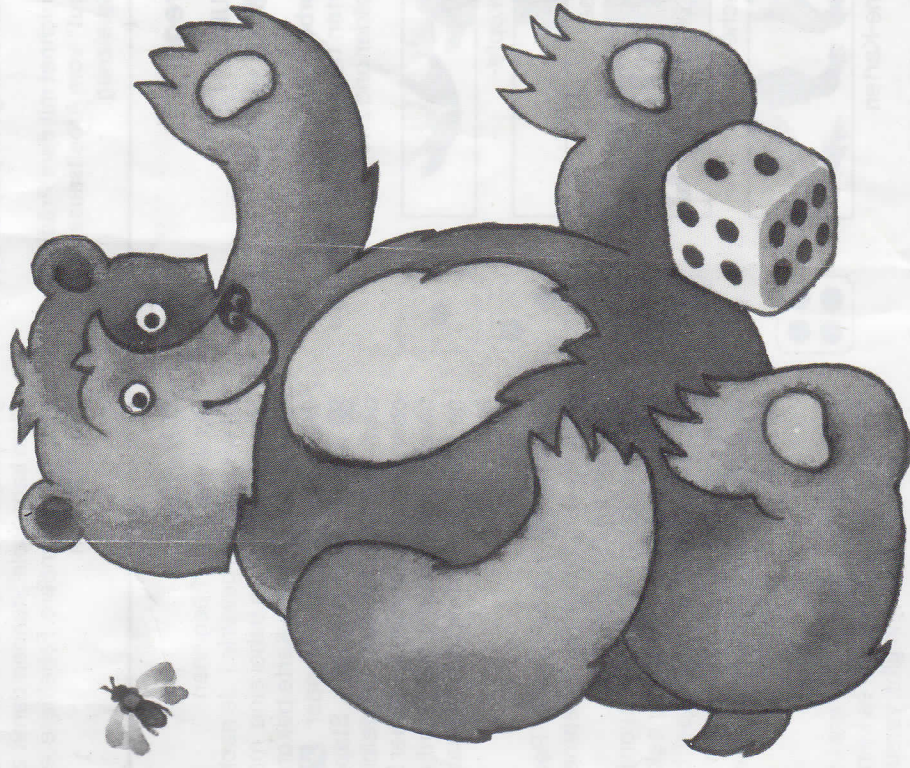
#### Variant:

„Ruilen” kan ook met omgedraaide kaarten worden gespeeld. Dat is moeilijker maar ook spannender, want niemand weet, welke dieren zijn buurman verzamelt. Het beste houdt men dan de kaarten als een waaijer in de hand, zodat men de symbolen in een oogopslag kan zien.

© 1978 by Otto Maier Verlag Ravensburg

258 926

# Zoo Mix Max



Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger®



# Zoo Mix Max

Ravensburger Spiele<sup>®</sup> Nr. 60154309  
 Für 2–6 Spieler von 5–10 Jahren  
 Autorin: Charlotte Töpert  
 Design: Willi Baum  
 Inhalt: 15 Tierkarten,  
 jeweils zerschnitten in 4 Teile  
 1 Würfel

1 Spieleanleitung mit 3 Spielregeln

Ausgezeichnet mit dem Prädikat:  
 „Spiel gut“ vom Arbeitsausschuss  
 Gutes Spielzeug.

## Spielregel I

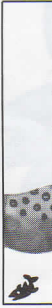
### Spielrunde 1: Fabeltiere würfeln

#### Spielvorbereitung:

Alle Karten tragen auf der Rückseite  
 Würfelbilder und zwar



alle Tierköpfe-



alle Hälse-



alle Bäuche-



alle Beine-Karten

Nach den Würfelbildern werden die  
 Karten sortiert. Anschließend wird je-  
 des Päckchen für sich gemischt und als  
 Stapel mit dem Würfelbild nach oben  
 nebeneinander auf den Tisch gelegt.



Voller Abwechslung und Spaß steckt  
 dieses Würfelspiel für Kinder und die  
 ganze Familie. Aus den 60 Karten las-  
 sen sich 15 Tiere richtig zusammenset-  
 zen. Man kann aber auch die Kopf-,  
 Hals-, Bauch- und Beine-Karten vertau-  
 schen und auf diese Weise 50,625 witzig-  
 ge Fantastietiere erfinden. Auch ein Kind  
 allein kann viele Stunden damit zubrin-  
 gen, immer andere Fabeltiere entste-  
 hen zu lassen.

#### Spielverlauf:

Der Jüngste darf beginnen.  
 Es wird reihum gewürfelt. Je nach Wür-  
 felglück kann man dabei eine, mehrere  
 oder auch gar keine Karte bekommen.  
 Wer eine oder oder oder wü-  
 rfelt, darf von dem Stapel mit  
 dem **entsprechenden** Würfelbild die  
 oberste Karte nehmen. Ist dieser Stapel  
 bereits aufgebraucht, bekommt er kei-  
 ne Karte. Er darf nicht nochmals wür-  
 feln.

Bei einer hat der Spieler Pech ge-  
 habt. Er kann keine Karte nehmen und  
 gibt den Würfel weiter.

Bei einer darf der Spieler von **jedem**  
 Stapel **eine** Karte nehmen. Er bekommt  
 also vier Karten. Ist ein Stapel bereits  
 aufgebraucht, nur noch drei usw. Nach  
 einer darf nicht nochmals gewürfelt  
 werden!

Jeder Spieler legt seine erwürfelten  
 Karten vor sich hin. Wenn es keine Kar-  
 ten mehr zu erwürfeln gibt, versucht je-  
 der, mit seinen Karten möglichst viele  
 verrückte Fabeltiere zusammenzule-  
 gen. Einzige Bedingung: die Tiere müs-  
 sen Kopf, Hals, Bauch und Beine besit-  
 zen.

#### Bewertung:

Jedes vollständige Fabeltier bringt dem  
 Spieler einen Punkt ein. Einzelne Karten  
 oder nicht komplette Tiere werden  
 nicht bewertet.

Besonders lustig ist es, wenn jeder  
 Spieler sein bestes Fabeltier „tauft“, d.h.  
 ihm einen Namen gibt und eine kleine  
 Geschichte dazu erzählt. Wo es lebt,  
 was es frißt und was es tut. Z.B.: „Komm,  
 wir fliehen“, sagte Tigarund, schwang  
 sich auf den Ball und segelte mit Kängu-  
 ruhs Kind durch die Lüfte.



### Spielrunde 2: Räuber im Zoo

Aus den verrückten Fabeltieren sollen  
 nach und nach wieder die richtigen Tie-  
 re entstehen:

#### Spielvorbereitung:

Jeder Spieler **behält** seine Karten aus  
 der ersten Spielrunde und ordnet sie  
 mit Hilfe der Symbole so um, daß zu-  
 sammengehörige Körperteile eines  
 Tieres aneinanderliegen. Passen dabei  
 bereits vier Karten zu einem Tierzusam-  
 men, wird dieses bis zur Punktwertung  
 am Ende des Spieles beiseite gelegt.

Man kann auch „Räuber im Zoo“ als Ex-  
 traspiel spielen. Dabei fällt die 1. Spiel-  
 runde weg. Zu Anfang werden **alle** Kar-  
 tenteile durcheinandergemischt und  
 verteilt. Jeder erhält die gleiche Anzahl  
 Karten. Jeder ordnet seine Karten. Wer  
 4 Karten zu einem Tier besitzt, darf die-  
 ses zur Seite legen. Nun wird folgender-  
 maßen gespielt.

#### Spielverlauf:

Vor jedem Spielerrunden liegen halbfertige Tie-  
 re und einzelne Karten, zu denen die  
 fehlenden Karten erwürfelt werden sol-  
 len. Wieder wird reihum gewürfelt.  
 Diesmal dürfen die erwürfelten Karten  
 bei den Mitspielern geräubert werden.



## Wichtig:

Man darf nur räubern, wenn man wenigstens eine Karte des entsprechenden Tieres besitzt. Das gilt auch für den Wurf einer **88**.

Wer also **6** würfelt, sucht sich einen passenden Kopf für eine seiner Figuren, bei **8** einen fehlenden Hals, bei **88** einen fehlenden Bauch, bei **888** die passenden Beine. Bei einer gewürfelten **888** darf man auch diesmal keine Karte räubern. Wer eine **888** würfelt, kann sich alle fehlenden Teile für **eine** Tier zusammensuchen. Das sind also höchstens drei Karten.

Hat ein Spieler eine Zahl gewürfelt, von der ihm keine Karte mehr fehlt, z.B. eine **6**, aber alle seine Tiere haben schon einen Kopf, darf er keine Karte nehmen, und er muß den Würfel an den nächsten Spieler weitergeben.

## Bewertung:

Das Spiel ist beendet, wenn alle Tiere richtig zusammengesetzt sind. Jedes Tier bringt dem Spieler einen Punkt ein. Das „Clowntier“ jedoch ist etwas Besonderes. Unter der Verkleidung haben sich zwei Clowns versteckt, weshalb es mit zwei Punkten bewertet wird. Zum Schluß werden die Punkte beider Spielrunden für jeden Spieler zusammengezählt. Wer die meisten hat, ist Gewinner.

## Spielregel II Tierkarussell

Bei dieser lustigen Spielvariante braucht man keinen Würfel.

## Spielvorbereitung:

Zunächst werden die Karten nach Köpfen, Halsen, Bäuchen und Beinen sor-

tiert und die einzelnen Kartenstöße gut gemischt. Die Karten teilt man gleichzeitig unter den Spielern aus, so daß zum Schluß jeder die gleiche Anzahl von Tier-Teilekarten besitzt.

Jetzt legt jeder Spieler seine Karten offen vor sich auf den Tisch und ordnet sie so, daß die Teile, die zu einem Tier gehören, zusammenliegen. Hier geht es darum, durch Tauschen als erster seine Tiere zu vervollständigen und dabei die Karten von Tieren, die man nicht sammeln will, wieder loszuwerden.

## Spielverlauf:

Ein Spieler übernimmt das Kommando. Sobald er „tauschen“ ruft, gibt jeder Spieler eine Karte an seinen linken Nachbarn weiter. Dabei wählt man möglichst Karten von Tieren, die man nicht sammeln möchte.

## Joker-Karten:

Die einzelnen Teile des „Clowntieres“ gelten als Joker-Karten und dürfen an jedes beliebige Tier angelegt werden, natürlich nur an passender Stelle, z.B. der Clowntier-Kopf für einen noch fehlenden Tierkopf usw.

## Spielende:

Wer als erster nur komplette Tierfiguren vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

## Variante:

„Tauschen“ kann auch mit verdeckten Karten gespielt werden. Das ist schwieriger aber auch viel spannender, denn keiner weiß, welche Tiere sein Nachbar sammelt. Dazu hält man die Karten am besten als Fächer in der Hand, so daß man die Symbole auf einen Blick sehen kann.

Jeux Ravensburger® No. 601 54309

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 à 10 ans

Auteur: Charlotte Töpert

Dessin: Willi Baum

Contenu: 15 cartes

découpées en 4 parties représentant des animaux

1 dé

1 règle du jeu composée de 3 variantes

Ce jeu de dé destiné aux enfants et à toute la famille, offre beaucoup de divertissement et de plaisir. A l'aide de 60 cartes on peut composer 15 animaux différents. On peut très bien échanger têtes, cous, ventres et pattes et créer de cette manière 50 625 phénomènes fantastiques très amusants. Même un enfant seul peut passer de nombreuses heures à élaborer sans cesse de nouvelles bêtes fabuleuses.

## Règle du jeu no. 1

Premier tour: jouer au dé les animaux fabuleux

## Préparation du jeu:

Les faces d'un dé sont imprimées au recto de toutes les cartes de façon à ce que



la face



la face



la face



la face



figure sur toutes les têtes



figure sur tous les cous,



sur tous les ventres et



sur toutes les pattes.

On trie les cartes suivant l'impression du recto, puis on place les 4 petits paquets mélangés les uns à côté des autres, de façon à montrer la face du dé.

## Le déroulement du jeu:

Le plus jeune des joueurs commence la partie, et chacun lance le dé à son tour. Selon la chance qu'on a, on obtient une ou plusieurs cartes mais aussi aucune éventuellement.

Celui qui obtient **1**, **2**, **3** ou **4**, prend la première carte du tas **correspondant** au chiffre obtenu sur le dé, ceci dans la mesure où le tas existe encore. S'il n'y a plus de cartes, il n'a pas le droit de rejouer. Le joueur qui fait un **88** n'a pas de chance car il ne reçoit pas de cartes et doit céder son tour au suivant. Par contre, celui qui joue un **888**, prend une carte sur chaque tas, c'est-à-dire 4 en tout. S'il un d'eux est épuisé, il n'en prendra que 3, etc. ... Un **888** ne donne pas le droit de rejouer!

Chaque joueur dépose ses cartes acquises au jeu devant lui. Lorsque tous les tas sont épuisés, chacun essaie de composer le plus grand nombre possible d'animaux fantastiques, à la seule condition qu'ils possèdent tous une tête, un cou, un ventre et des pattes.