

Findevier

Ein lustiges Versteckspiel für 2–6 Personen von Jacques Zeimet

Spielmaterial

10 Tierscheiben, 10 Suchkärtchen, 40 Holztaler

Spielidee

Jeden Abend treffen sich Füchse, Eulen, Hasen, Igel und Wildschweine zum Versteckspielen. Wird ein Tier entdeckt, verschwindet ein anderes. Wer das vierte Tier einer Sorte entdeckt, erhält eine Belohnung.

Spielvorbereitung

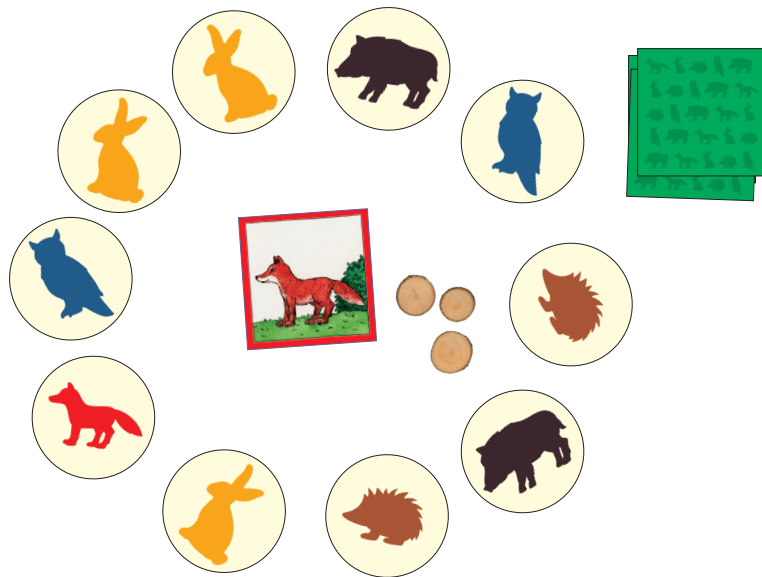
Die 10 Tierscheiben werden in beliebiger Reihenfolge in der Mitte zu einem Kreis ausgelegt. Dabei sollten von keinem der Tiere alle vier Exemplare zu sehen sein. Der gemischte Kartenstapel wird verdeckt neben dem Kreis bereitgelegt. Die Holztaler kommen in den Schachteldeckel.

Spielstart

Die oberste Stapelkarte wird offen in die Mitte des Kreises gelegt. Nun soll die Familie des aufgedeckten Tieres gesucht werden. Für jedes (noch) versteckte Tier dieser Viererfamilie wird ein Holztaler zur Karte in den Kreis gelegt.

Beispiel: Die vier Füchse werden gesucht. Auf den 10 Holzscheiben ist bisher nur ein Fuchs sichtbar, drei sind noch versteckt und müssen aufgedeckt werden.

Es werden also drei Holztaler neben die Fuchskarte gelegt. Nun kann die Suche beginnen.



Spielverlauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Der Spieler, der dem gesuchten Tier am ähnlichsten sieht, beginnt. Er dreht eine Holzscheibe seiner Wahl um. Deckt er ein Tier der gesuchten Familie auf, darf er sich einen Taler aus der Mitte nehmen und weiterspielen. Taucht jedoch ein fremdes Tier auf, ist sein Spielzug beendet. Wer das vierte Tier findet, bekommt als Belohnung außer dem letzten Holztaler auch die Tierkarte. Danach legt er für den nächsten Spieler ein neues Tier mit den dazugehörigen Talern aus. Sein linker Nachbar setzt die Suche fort.

Achtung: Ist die Tierkarte mit der vorherigen identisch, wird sie unter den Stapel geschoben und die nächste wird aufgedeckt.

Spielende und Sieger

Ist der Kartenstapel aufgebraucht, endet die Partie.

Jeder Taler und jede Tierkarte zählt einen Punkt.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Casino-Variante

Für Fortgeschrittene

Zu Spielbeginn werden die Holztaler gleichmäßig unter den Spielern verteilt. Überzählige Taler werden beiseite gelegt.

Die Grundregeln bleiben dieselben.

Neu:

Die Suchkärtchen werden ohne zusätzliche Taler in die Mitte gelegt. Dafür muss der Spieler nun für jede falsch aufgedeckte Scheibe, einen Taler in die Mitte zahlen. (Wer keine Taler mehr hat, braucht auch nicht zu zahlen!)

Für jedes „gefundene“ Tier hingegen bekommt der Spieler einen Taler aus der Mitte. Ist die Mitte leer, darf er sich bei einem Gegner seiner Wahl einen Holztaler stibitzen.

Nach jedem gelungenen Spielzug entscheidet der Spieler, ob er weiterspielen oder lieber passen möchte, um die Suche an seinen linken Nachbar weiterzugeben.

Wer das vierte Familienmitglied aufdeckt, erhält als Belohnung die Tierkarte sowie alle im Kreis liegenden Taler.

Spielende und Sieger

Ist der Kartenstapel aufgebraucht, endet die Partie.

Jeder Taler zählt einen Punkt. Jede Tierkarte zählt zwei Punkte.