

Tieren auf der Spur

Das große Ratespiel mit kniffligen Fragen über Tiere
für 3 – 6 Spieler von 10 – 99 Jahren.

Ravensburger Spiele-Nr. 00 950 3

Autor: Alfred Clark

Grafik: Diz Wallis

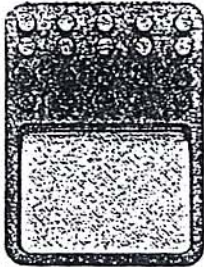
Inhalt:

- 1 Spielplan mit 78 Tierabbildungen
und Fragefeldern
- 78 farbige Tierkarten
- 1 Kartenspender
- 10 JA-Steine (grün)
- 10 NEIN-Steine (rot)
- 1 Spielfigur
- 1 Würfel
- 1 Informationsheft zu den Tieren

Ziel des Spiels

~~Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Fragen und kluges Kombinieren die gesuchten Tiere zu erraten. Wer als erster drei Tierkarten besitzt, gewinnt das Spiel.~~

Vorbereitung



Karten beim Heraus-
nehmen leicht nach
unten drücken!

- Den Spielplan für alle gut sichtbar in die Mitte des Tisches legen.
- Die blaue Spielfigur auf den blauen Kreis bei den Fragen 1 – 6 setzen.
- Die 78 Tierkarten gut mischen und verdeckt in den Kartenspender legen.
- Die grünen JA-Steine und die roten NEIN-Steine nach Farben sortiert in die Vertiefungen des Kartenspenders stecken.

Spielregel

In jeder Spielrunde gibt es einen Kartenbesitzer, der das gesuchte Tier kennt, und ein Rate-
team, das versucht, das Tier zu erraten.

Der Kartenbesitzer



Der jüngste Spieler darf beginnen. Er nimmt den Kartenspender zu sich und zieht als erster eine Tierkarte verdeckt aus dem Kartenspender. Die anderen Spieler dürfen nicht sehen, welches Tier abgebildet ist. Auf dieser Tierkarte stehen die Nummern zu den Fragen, die der Kartenbesitzer alle mit JA beantworten muß. Die fehlenden Frage-nummern beantwortet er mit NEIN.

Das Rateteam

Nachdem der jüngste Spieler eine Karte gezogen hat, würfelt sein linker Nachbar und zieht im Uhrzeigersinn mit der blauen Figur auf das nächstgelegene Fragefeld in der gewürfelten Farbe. Würfelt er den „Stern“ ★, darf er sich ein Fragefeld in beliebiger Farbe aussuchen, auf das er die Spielfigur ziehen möchte. Er sucht sich unter den sechs Fragen eine Frage aus und richtet sie an den Kartenbesitzer. Dabei nennt er ihm die Nummer, die vor der Frage steht.



Beispiel: Ein Spieler würfelt Gelb und zieht mit der Spielfigur auf das nächste gelbe Fragefeld. Steht die Figur bereits auf einem gelben Feld, zieht der Spieler die Figur auf das andere gelbe Fragefeld. Unter den sechs Fragen hat er sich für die Frage Nr. 28 „Lebt es im Wasser?“ entschieden und richtet sie an den Kartenbesitzer.

Steht die Nummer 28 auf der Tierkarte, antwortet der Kartenbesitzer mit JA und stellt einen grünen JA-Stein auf den Spielplan neben die zugehörige Frage.

Fehlt die Nummer 28 auf der Tierkarte, antwortet der Kartenbesitzer mit NEIN und stellt einen roten NEIN-Stein neben diese Frage.

JA oder NEIN

Bei einer NEIN-Antwort kommt der nächste Spieler mit Würfeln an die Reihe. Er zieht auf ein neues Fragefeld in der gewürfelten Farbe und stellt eine Frage an den Kartenbesitzer.

Bei einer JA-Antwort hat der Spieler, der an der Reihe war, zwei Möglichkeiten:

- | | |
|---|---|
| 1 x JA =
1 x raten
oder nochmals
würfeln | 1. Er darf einmal sofort raten, um welches Tier es sich handeln könnte.

Oder

2. Er darf nochmals würfeln, auf das entsprechende Fragefeld ziehen und eine neue Frage an den Kartenbesitzer stellen. |
| 2 x JA =
2 x raten
oder nochmals
würfeln | Wird auch die zweite Frage mit JA beantwortet, darf der Spieler entweder zweimal raten oder nochmals würfeln . Entscheidet er sich für nochmals würfeln, zieht er die Spielfigur auf das entsprechende Fragefeld weiter und stellt eine dritte Frage. |
| 3 x JA =
3 x raten | Lautet die Antwort bei der dritten Frage ebenfalls JA, darf der Spieler dreimal versuchen, das Tier zu erraten. Er darf jedoch nicht nochmals würfeln. Hat er das Tier nicht richtig erraten, kommt der nächste Spieler an die Reihe. |

Nach und nach erhalten die Spieler durch die JA- und NEIN-Steine immer neue Hinweise zu dem gesuchten Tier. Kommt nun ein Spieler an die Reihe, der glaubt, das Tier aufgrund der Hinweise bereits zu kennen, kann er auf das Würfeln verzichten und gleich **einmal** raten. Rät er jedoch falsch, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Der Spieler sollte sich deshalb schon sehr sicher sein.

Das Gewinnen einer Tierkarte

1. Errät ein Spieler des Rateteams das Tier, bevor alle JA-Steine **oder** alle NEIN-Steine auf dem Spielplan stehen, erhält er die Tierkarte. Es darf aber nur der Spieler raten, der an der Reihe ist.
2. Hat der Kartenbesitzer alle JA-Steine **oder** alle NEIN-Steine auf dem Spielplan verteilt, bevor ein Spieler das Tier erraten hat, gibt er die Lösung bekannt und darf selbst die Tierkarte behalten.

Neue Tierkarte – Neue Raterunde

Nachdem die erste Tierkarte vergeben wurde, werden die JA- und NEIN-Steine vom Spielplan eingesammelt und wieder in den Kartenspender gesteckt. Der linke Nachbar des vorigen Kartenbesitzers zieht eine neue Tierkarte und die anderen Mitspieler versuchen, auch diesem Tier durch geschicktes Fragen und Kombinieren auf die Spur zu kommen.

Ende des Spiels

Es werden so lange reihum neue Tierkarten gezogen, bis ein Spieler drei Tierkarten besitzt. Wer dies als erster schafft, gewinnt das Spiel.

Das Spielende kann je nach Anzahl und Wissen der Mitspieler abgeändert werden. Die Spieler vereinbaren dann vor Spielbeginn selbst, wieviel Tierkarten ein Spieler besitzen muß, um zu gewinnen.

Hinweis

Bei den 78 Tieren handelt es sich zum Teil um ganze Tiergruppen, die sich in verschiedene Arten oder Rassen unterteilen lassen.

Es ist daher manchmal schwierig, einzelne Fragen für die ganze Tiergruppe mit einem eindeutigen JA bzw. NEIN zu beantworten. Zum Beispiel gibt es sowohl gefleckte Hunderassen, Katzen und Pferde als auch einfarbige. In diesem Fall richtet sich die Antwort auf die Frage "Ist es einfarbig?" nach der Abbildung auf dem Spielplan und den Tierkarten.

Bei anderen Fragen richtet sich die Antwort nach den bekanntesten Arten dieser Tiergruppe. Genauere Angaben zu den einzelnen Tieren können die Spieler im Informationsheft nachlesen. Dort gibt es zu jedem Tier eine ausführliche Beschreibung.

Erklärungen zu einigen Fragen auf dem Spielplan

1.

Ist es ein Hufttier?

„Huftiere“ ist eine Bezeichnung für pflanzenfressende Säugetiere, die um die letzten Zehenglieder Hornumkleidungen (Hufe) entwickelt haben. Man unterscheidet die Huftiere in Paarhufer und Unpaarhufer.

2. + 37.

Frißt es Pflanzen/Frißt es Fleisch?

Diese Fragen werden mit JA beantwortet, wenn das gesuchte Tier Pflanzen bzw. Fleisch frißt. Bei manchen Tiergruppen gibt es jedoch Arten, die entweder Fleisch oder Pflanzen fressen. Bei diesen Tiergruppen werden beide Fragen mit Ja beantwortet.

4.

Hat es Hörner?

Die Hornträger gehören zur Familie der Paarhufer und tragen auf dem Kopf Hörner.

Hörner werden im Gegensatz zum Geweih nicht abgeworfen.

5.

Ist es einfarbig?

Wenn das Fell, die Haut oder das Gefieder eines Tieres an der Oberseite keine bunte Musterung aufweist, wird es als einfarbig bezeichnet. Bei einigen Tieren im Spiel gibt es jedoch Arten, bei denen einfarbige und gemusterte Rassen vorkommen, z.B. Hunde, Katzen, Rinder. Die Antwort richtet sich in diesen Fällen nach der Abbildung auf dem Spielplan.

7.

Ist es ein Reptil?

Reptilien oder Kriechtiere sind eine Klasse der Wirbeltiere. Sie haben Hornschuppen und Hornschilder, wie z.B. die Krokodile, Schlangen, Echsen, Schildkröten usw.

40.

Ist es ein Insekt?

Die Insekten sind die artenreichste Klasse unter den Tieren (etwa 750 000 Arten). Sie atmen durch Tracheen (feine Luftröhrchen), haben ein Außenskelett aus Chitin und legen Eier.

42.

Hält es sich auf Bäumen auf?

Diese Frage wird mit JA beantwortet, wenn sich die Tiere häufig auf Bäumen oder unter Baumrinden aufhalten. Tiere, die nur ausnahmsweise auf Bäume klettern, fallen nicht darunter.

45. + 28.

Lebt es an Land?/Lebt es im Wasser?

Diese Fragen werden mit JA beantwortet, wenn das Tier hauptsächlich an Land bzw. im Wasser lebt. Bei Tieren, die sowohl an Land als auch im Wasser leben, werden beide Fragen mit JA beantwortet, z.B. Amphibien.

44.

Kann es gut greifen?

Diese Frage wird mit JA beantwortet, wenn das Tier Gliedmaßen hat, mit denen es gut greifen kann, z.B. Greifhände, Greiffüße oder einen Rüssel.

45.

Ist es ein Herdentier?

Der Begriff „Herde“ wird verwendet, wenn sich viele, relativ große Tiere zu einer großen Tiergesellschaft zusammenschließen. Meist bezieht sich der Begriff „Herde“ auf Huftiere. Bei Vögeln, Fischen und Insekten spricht man dagegen von einem Schwarm.

48.

Ist es ein Vierbeiner?

Hat ein Tier vier Gliedmaßen, um sich fortzubewegen, ist es ein Vierbeiner.

50.

Ist es ein Nagetier?

Nagetiere sind eine Ordnung der Säugetiere. Kennzeichnend für alle Nagetiere ist ihr Gebiß, bei dem zeitlebens die zwei scharfen Nagezähne im Ober- und Unterkiefer nachwachsen. Durch das Nagen wetzen sie ihre Zähne ab.

53.

Ist es ein Wirbeltier?

Es gibt Wirbeltiere und wirbellose Tiere. Wirbeltiere haben stets eine Wirbelsäule, die aus Knochen oder Knorpel besteht.

54.

Hält es einen Winterschlaf?

Um die nahrungsarme Winterzeit zu überstehen, halten einige Säugetiere einen Winterschlaf. In dieser Schlafperiode verbrauchen die Tiere wenig Energie. Der Winterschlaf ist nicht zu verwechseln mit der Winterstarre wechselwarmer Tiere. Bei der Winterstarre sinkt die Körpertemperatur entsprechend der Außentemperatur. Die Körperfunktionen sind nahezu ausgeschaltet.

55.

Ist es ein Raubtier?

Raubtiere sind eine Ordnung der Säugetiere, die ein Gebiß mit kräftigen Eck- und Reißzähnen haben. Zu ihnen gehören die Katzen, Hunde, Bären, Marder usw. Neben den Landraubtieren gibt es auch Wasserraubtiere. Raubtiere sind meist Fleischfresser.

57.

Ist es ein gleichwarmes Tier?

Bei gleichwarmen Tieren ist die Körpertemperatur immer gleichbleibend, egal wie hoch die Außentemperatur ist. Im Volksmund spricht man fälschlicherweise von „Warmblütern“. Wechselwarme Tiere haben eine wechselnde Körpertemperatur. Sie ist der Außentemperatur ähnlich, kann aber durch Muskelbewegung aktiv erhöht werden.