



Ein witziges Ratespiel.

Autorin: Emely Brand

Illustration: Thies Schwarz

Spielidee: Die Spieler ziehen Karten, die ihnen zeigen, von welchem Tier sie den Gang auf dem Rücken der Mitspieler nachahmen sollen. Die Mitspieler versuchen das gesuchte Tier zu erraten. Ziel des Spiels ist es mit Fingerspitzengefühl und dem richtigen Gespür die meisten Karten zu sammeln.

Spielinhalt: 1 Spielplan, 24 Wegekarten (dunkle Rückseiten), 24 Ratekarten (helle Rückseiten), 1 Schlange, 1 Spielanleitung.

Vorbereitung:

- Spielplan zusammenpuzzeln und Wegekarten daran den Untergründen entsprechend in Zweierreihe anlegen.
- Ratekarten mischen und pro Spieler drei Ratekarten als verdeckten Stapel neben den Spielplan legen.
- Schlange bereithalten.



Spielablauf:

- Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.
- Der erste Spieler zieht eine Ratekarte und sieht sich das Tier geheim an.
- Dann legt er die Schlange auf die Seite des Spielplans, an der sich unter anderem auch die Wegekarte mit dem gesuchten Tier befindet.
- Jetzt imitiert er den Gang des Tiers nur mit Armen, Händen und Fingern auf dem Rücken seines linken Mitspielers. Dieser muss erraten, welches Tier gesucht wird:
 - ➔ Richtig geraten: Der imitierende Spieler erhält die Ratekarte, der ratende Mitspieler die entsprechende Wegekarte.
 - ➔ Falsch geraten: Der Spieler probiert es beim nächsten Mitspieler usw.
 - ➔ Errät kein Mitspieler das Tier, kommen die Rate- und die Wegekarte aus dem Spiel.
- Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende: Das Spiel endet, sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist und die letzte Ratekarte gespielt wurde. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipps und Besonderheiten:

- Mit Varianten für erfahrenere Spieler und einer kooperativen Variante für zwei Spieler.
- Das Spiel lässt sich durch unterschiedliches Anlegen und Weglassen der Wegekarten beliebig spannender gestalten.