



MischMasch



Karneval im Dschungel! Der Elefant kommt als Giraffe und der Leopard als Krokodil. Doch irgendjemand hat die Kostüme durcheinander gewirbelt! Jetzt irren die Tiere durch den Urwald und versuchen, ihre Kostüme passend zu ergänzen. Ob der Pelifant wohl einen Rüssel findet? Und wird das Oktodil mit acht Tentakeln auf die Party kommen oder mit einem großen Maul und Reißzähnen? Misch einfach mit und gib den Tieren ihre wahre Gestalt zurück!



Das Spiel

Du versuchst deine Handkarten als Erster loszuwerden. Dazu legst du sie so ab, dass stets eine Tierhälfte aus deiner Hand mit der anderen Tierhälfte auf dem Tisch ein echtes Tier ergibt.

Material: 78 Spielkarten



Spielvorbereitung

Mischt alle Karten und teilt **jedem Spieler 7** davon verdeckt aus! Bildet aus den übrigen Karten den verdeckten **Dschungelstapel** und legt die oberste Karte aufgedeckt daneben.

Schaut die eigenen Karten an und zeigt sie niemand! Jetzt kann's losgehen!

Spielablauf

Es beginnt der Spieler, der (am schnellsten) eine passende Handkarte offen auf die aufgedeckte Karte legen kann. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Eine passende Karte ablegen

Lege eine passende Handkarte auf die oberste Karte in der Tischmitte.

PASSEND ist eine Handkarte, wenn eine ihrer Tierhälften (z.B. Kopfteil) mit der anderen Tierhälfte der ausliegenden Tischkarte (in diesem Beispiel: Unterkörper) ein Tier bildet, das es wirklich gibt. (Die anderen beiden Kartenhälften müssen nicht zusammenpassen.)

Beispiel: Kopf von ‚Leofant‘ und Unterkörper von ‚Krokopard‘ bilden zusammen den Leopard. Das passt!



Du hast keine passende Karte?

... dann musst du eine Karte vom Dschungelstapel ziehen. Passt diese, darfst du sie sofort ablegen.

Beispiel: Das passt nicht! Es fehlt der passende Unterkörper, um aus ‚Pelifant‘ oder ‚Pelipus‘ einen Pelikan zu machen.



Zwischenwerfen!!!

Obwohl du nicht am Zug bist, darfst du eine Karte „zwischen durch“ ablegen, wenn deine Handkarte **doppelt passt**.

DOPPELT PASSEND ist eine Handkarte, wenn sowohl ihr Unter- als auch ihr Oberkörper mit den beiden Körperteilen der Tischkarte jeweils ein Tier (insgesamt also zwei Tiere) bildet. **Nach dem Zwischenwerfen** setzt der **linke Nachbar des „Zwischenwerfers“** das Spiel fort.

Beispiel: Elekan und Pelifant ergeben „zusammen“ sowohl einen Elefant als auch einen Pelikan. Deshalb darf eine dieser beiden Karten „zwischen durch“ von der Hand geworfen werden, wenn die andere in der Tischmitte liegt.



Sonderkarten:

Echttierkarten

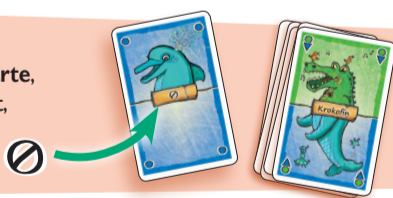
Spielt du eine **passende Karte**, die ein **echtes Tier** zeigt, dann ...

- müssen bei diesem Symbol auf der Karte: sofort **alle anderen Spieler eine Karte vom Dschungelstapel** ziehen.
- muss bei diesem Symbol auf der Karte: sofort der (oder die) **Spieler mit den wenigsten Karten auf der Hand, zwei Karten vom Dschungelstapel** ziehen – auch wenn du selbst dieser Spieler bist.



Halbtierkarten

Spielt du eine **passende Karte**, die nur **eine Tierhälfte** zeigt, dann muss der nachfolgende Spieler **1x** aussetzen.



Beispiel: Dein halber Delfin passt zum Krokofin. Dein linker Nachbar muss aussetzen. Sein linker Nachbar muss nun ein Tier legen, das einen Delfinschwanz hat.

Chamäleonkarten

Eine Chamäleonkarte darfst du auf jede beliebige Karte legen. Danach darfst du sofort eine weitere (beliebige) Handkarte ablegen. (Ist dies ein weiteres Chamäleon, legst du anschließend sofort eine weitere Karte aus ...)



Du hast eine unpassende Karte abgelegt?

... dann musst du sie **zurücknehmen** und eine **Karte vom Dschungelstapel** ziehen, die du nicht sofort ausspielen darfst. Nach einem **fehlerhaften Zwischenwurf** ist der Spieler am Zug, der zuvor regulär an der Reihe gewesen wäre.



Ist der Dschungelstapel aufgebraucht?

... dann mischt ihr den Ablagestapel und verwendet diesen als neuen Dschungelstapel.

Spielende und Sieger

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler **alle Handkarten** abgelegt und somit **gewonnen** hat.

Wenn ihr über mehrere Spielrunden spielen möchtet,

notiert ihr eure verbliebenen Handkarten als Minuspunkte. Es gibt für ...

- jede Chamäleonkarte: 5 Minuspunkte
- jede andere Karte: 1 Minuspunkt

Es gewinnt dann, wer nach einer vorab festgelegten Zahl an Spielrunden die wenigsten Minuspunkte aufweist.



Art.Nr.: 60 110 5109



Autorin: Bettina Katzenberger
Illustration: Tina Kothe

© 2017 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele

