

Wollmilchsau

von
Liesbeth Bos



Wer hätte nicht gerne eine eierlegende Wollmilchsau? Man ruft nach ihr und sie liefert einem alles. Bei unseren Wollmilchsäuen muss man schnell sein und die gewünschten Tiere beim richtigen Namen nennen, um erfolgreich eines zu ergattern. Also aufgepasst und nicht durcheinander kommen! Denn wer ein falsches Tier ruft, dem laufen sie auch wieder davon. Da heißt es scha(r)fsinnig aufpassen, um seine Schäfchen rechtzeitig ins Trockene zu bringen. Wer behält den Überblick?

Material

66 Karten
1 Würfel



11x



11x



11x



11x



11x



11x

Spielziel

Wer am schnellsten das gesuchte Tier ruft, bekommt eine Karte oder darf seine gesammelten Karten sichern. Wer am Ende die meisten Karten besitzt, gewinnt.

Spielvorbereitung

Bildet aus den gut gemischten Tierkarten zwei etwa gleich große offene Stapel. Nehmt von einem Stapel die oberste Karte und schiebt sie mit der Rückseite nach oben in die Mitte ihres Stapels.



Spielablauf

Der Würfel wird stets von einem beliebigen Spieler geworfen. Sobald der Würfel liegt, sind alle Spieler gleichzeitig gefragt: Welches Tier wird gesucht? Wer es weiß, ruft dieses Tier so schnell er kann. Danach beginnt die nächste Runde ...

Welches Tier wird gesucht?

Beispiel: Der Hund wurde gewürfelt: Wer zuerst „Hund“ ruft, gewinnt die Runde.

GRUNDRREGEL 1:

Es wird das Tier gesucht, das der Würfel zeigt!



GRUNDRREGEL 2:

Kein Tier darf gerufen werden, das auf einer Karte in der Mitte zu sehen ist!

Ist das gewürfelte Tier auf einer Karte in der Mitte des Tisches zu sehen, sind die Tiere gesucht, die nicht zu sehen sind. Wer eines davon zuerst ruft, gewinnt die Runde.

Beispiel: Da die Katze auf einer Karte zu sehen ist, darf sie jetzt nicht gerufen werden. Wer zuerst „Maus“, „Schwein“ oder „Kuh“ ruft, gewinnt die Runde. Achtung! Auch „Hund“ darf in diesem Beispiel nicht gerufen werden, denn es gilt die GRUNDRREGEL 3 ...

GRUNDRREGEL 3:

Kein Tier darf gerufen werden, das zuletzt korrekt gerufen wurde!



Beispiel: Da „Hund“ zuletzt richtig gerufen wurde, darf er in der darauffolgenden Runde nicht erneut gerufen werden.

Was darf der Rundengewinner tun?

Wer zuerst ein Tier korrekt gerufen hat, darf ...

1. eine Karte von einem Stapel aus der Mitte nehmen und sie **offen** vor sich ablegen.

oder

2. alle offen vor sich liegenden Karten sichern, indem er sie **umdreht**.

Neu hinzukommende Karten, die man **offen** vor sich ablegt, werden getrennt von den umgedrehten gesicherten Karten gehalten.

Falsches Tier gerufen?

Wer ein falsches Tier ruft, muss alle offen vor sich liegenden Karten wieder abgeben. Er legt sie **verdeckt** neben die offenen Stapel in der Mitte und bildet mit ihnen einen Ablagestapel. Diese Karten sind damit aus dem Spiel. Hat ein Spieler in diesem Fall nur gesicherte Karten vor sich liegen, so muss er eine gesicherte Karte wieder offen vor sich ablegen und sie somit „entsichern“.

Mehrere Spieler rufen gleichzeitig ein gesuchtes Tier!

Rufen mehrere Spieler gleichzeitig ein (oder das) korrekte(s) Tier, so gibt es mehrere Rundengewinner, die sich je eine Karte nehmen dürfen.

WICHTIG! Wurden verschiedene Tiere gleichzeitig korrekt gerufen, gilt das größere Tier als gerufen, das in der nächsten Runde nicht erneut gerufen werden darf.

(Reihenfolge von Groß nach Klein: Kuh, Schwein, Schaf, Hund, Katze, Maus).

Und wenn alle Spieler ein falsches Tier rufen?

Dann bekommt keiner eine Karte. Alle Karten, die offen vor den Spielern liegen, werden auf den Ablagestapel gelegt. In diesem Fall entfällt GRUNDREGEL 3 für die nächste Runde.

Die verdeckte Karte erscheint

Wenn die verdeckte Karte auf einem Stapel erscheint, dreht ihr diese um. Dann teilt ihr diesen Stapel in etwa zwei gleichgroße Hälften und legt eine davon als dritten offenen Stapel daneben. Jetzt wird es noch kniffliger, da nun mehr verschiedene Tiere offen liegen können.



Spielende und Gewinner

Wenn die letzte Karte ihren Besitzer gefunden hat, endet das Spiel. Jetzt fügt jeder Spieler seine gesicherten und ungesicherten Karten zusammen und vergleicht sie mit den Karten der Mitspieler. Wer die meisten Karten hat, gewinnt.

Autor: Liesbeth Bos
Illustration: Gabriela Silveira
Art.Nr.: 60 110 5010

Vertrieb Schweiz:
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2011 Zoch GmbH
Briener Str. 54 a
D - 80333 München
www.zoch-verlag.com

