

NOCH MAL! KIDS

SPIELMATERIAL

- ✕ 3 Farbwürfel
- ✕ 1 Block
- ✕ 4 Bleistifte

Das tierische Würfelspiel von Inka & Markus Brand
für 2–4 Spieler ab 5 Jahren.

SPIELIDEE

Im Zoo ist so einiges los! Viele Besucher sind gekommen, um die Tiere anzuschauen. Eure Aufgabe ist es, möglichst schnell viele Tiere zu füttern, damit sie gut versorgt sind und sich auf die Zoobesucher freuen.

Ihr füttert die Tiere, indem ihr die Tiergehege auf eurem Spielblatt entsprechend der gewürfelten Farben ankreuzt. Schaut dabei, dass ihr möglichst schnell viele Spalten füllt, denn so sammelt ihr wertvolle Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält ein Blatt des Blocks und einen Stift. Der Spieler, der zuletzt im Zoo war, ist Startspieler und nimmt sich die Würfel. Und schon kann es losgehen.

SPIELABLAUF

Der Startspieler würfelt alle Würfel in die Mitte des Tisches. Er wählt einen der drei Würfel aus, legt ihn zur Seite und trägt das Würfelerggebnis auf seinem Blatt ein. Anschließend suchen sich alle Mitspieler **aus den verbliebenen zwei Würfeln** einen aus und tragen das entsprechende Ergebnis auf ihrem Blatt ein. Sie lassen die Würfel aber in der Tischmitte liegen, sodass sich auch mehrere Spieler für denselben Würfel entscheiden können.

Hat jeder sein Ergebnis eingetragen, gibt der Startspieler alle drei Würfel an seinen linken Mitspieler. Dieser ist jetzt im nächsten Spielzug Startspieler und würfelt mit allen drei Würfeln.



1

WIE TRAGE ICH MEIN WÜRFELERGEBNIS EIN?

Wenn du dich für einen Würfel entschieden hast, kreuzt du **alle Felder** eines Geheges der gewürfelten Farbe auf deinem Blatt an. Ein Gehege besteht aus 1 bis 4 benachbarten Feldern derselben Farbe und mit demselben Tiersymbol.

WELCHE REGELN GELTEN BEIM ANKREUZEN?

- ✘ Immer ankreuzen darfst du ein Gehege, das mindestens ein Feld mit einem Stern enthält.
- ✘ Außerdem darfst du Gehege ankreuzen, die benachbart zu bereits angekreuzten Gehegen liegen. Benachbart bedeutet, dass die Gehege mindestens mit einer Seite aneinandergrenzen. Gehege, die sich nur mit einer Ecke berühren, gelten nicht als benachbart.
- ✘ Du darfst ein Gehege nicht ankreuzen, wenn es keinen Stern enthält oder nicht benachbart zu einem schon angekreuzten Gehege liegt.
- ✘ **Wichtig:** Kreuze immer alle Felder eines Geheges an.

Beispiel:

Rebekka ist Startspielerin und entscheidet sich für die gewürfelte Farbe Rot **A**. Sie könnte die roten Gehege mit dem Stern **B**/**C** oder das rote Gehege **D** ankreuzen, weil es benachbart zu einem bereits angekreuzten Gehege liegt.



Block Rebekka



CHAMÄLEON



Auf jedem Würfel gibt es auch ein lila Kreuz. Aber es gibt keine lila Gehege. Entscheidest du dich für die gewürfelte Farbe Lila, kannst du also kein Gehege ankreuzen. Stattdessen darfst du ein lila Feld mit Ausrufezeichen auf deinem Blatt ankreuzen.



Bei jedem zweiten angekreuzten Ausrufezeichen zieht ein Chamäleon in deinen Zoo ein. Das Chamäleon ist ein Joker. Das heißt, du darfst dann sofort nach Ankreuzen des zweiten Ausrufezeichens **ein Gehege deiner Wahl** ankreuzen – egal welche Farbe es hat. Du musst dabei nur darauf achten, dass es entweder ein Gehege mit einem Stern ist, oder benachbart zu einem bereits angekreuzten Gehege liegt.

Hinweis: Ganz selten kann es vorkommen, dass Du kein Gehege und auch kein Ausrufezeichen ankreuzen kannst. Dann klappt es sicherlich wieder beim nächsten Würfelwurf.

WIE SAMMLE ICH PUNKTE?

Sobald du alle Felder in einer Spalte angekreuzt hast, sagst du das sofort deinen Mitspielern. Sag ihnen, welcher Zoobesucher über der Spalte zu sehen ist.

Bist du der erste Spieler, der diese Spalte komplett angekreuzt hat, darfst du auf deinem Blatt den Zoobesucher über der Spalte einkreisen. Deine Mitspieler müssen diesen Besucher durchstreichen.

Außerdem darfst du noch **alle** Futtereimer einkreisen, die sich unter der Spalte befinden, die du komplett angekreuzt hast.

Wichtig: Die Eimer darfst du immer einkreisen, wenn du die Spalte darüber komplett angekreuzt hast, auch wenn das ein Spieler schon vor dir geschafft hatte.

Hinweis: Sollte es vorkommen, dass mehrere Spieler gleichzeitig – also in einem Spielzug – zuerst alle Felder einer Spalte ankreuzen können, dürfen diese Spieler alle den Zoobesucher über der Spalte einkreisen.

Beispiel:

Rebekka hat alle Tiere in der Spalte mit dem Mann mit der Schubkarre angekreuzt. Sie ruft: „Ich habe die Spalte mit dem Mann mit der Schubkarre voll!“ Rebekka darf nun den Mann mit der Schubkarre einkreisen **A**. Alle anderen Mitspieler streichen den Mann mit der Schubkarre durch. Außerdem darf Rebekka den Eimer unter der Spalte einkreisen **B**. Danach geht das Spiel weiter.

Block Rebekka



Block Willi



Später im Spiel kreuzt auch Willi das letzte Feld in der Spalte mit dem Mann mit der Schubkarre an. Er darf den Mann nicht mehr einkreisen, weil er nicht der Erste war, der die Spalte komplett angekreuzt hat **C**. Aber er darf den Eimer unter der Spalte einkreisen **D**, weil das jeder Spieler darf, der eine Spalte komplett ankreuzt.

WIE BEKOMME ICH BONUSPUNKTE?

Gelingt es dir, alle Felder einer Farbe (z.B. alle blauen Pinguinfelder) anzukreuzen, sagst du das sofort deinen Mitspielern. Nenne einfach die Tierart, die du komplett angekreuzt hast. Zur Belohnung darfst du die beiden Futterfelder neben dem entsprechenden Tier auf deinem Blatt einkreisen.

Hinweis: Die Futterfelder darf jeder Spieler einkreisen, der es schafft, alle Felder der entsprechenden Farbe bzw. Tierart anzukreuzen.

Beispiel: Rebekka hat alle blauen Pinguinfelder angekreuzt. Dafür darf sie nun die beiden Fische neben dem Pinguin einkreisen **A**.



SPIELENDE

Sobald ein Spieler **zwei Tierarten** komplett angekreuzt hat, also vier Futterfelder einkreisen konnte, endet das Spiel.

Nun zählt jeder Spieler alle eingekreisten Felder auf seinem Blatt. Das können eingekreiste Zoobesucher, Eimer oder Futterfelder sein. Jeder Kreis zählt 1 Punkt. Wer die meisten Punkte hat, hat die Zootiere am besten gefüttert und gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler die gleiche Punktzahl, gibt es mehrere Gewinner.



Art.-Nr. 40610

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Autoren und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern.

Änderungen vorbehalten

