

VIER ZU MIR!

*Das aufregende Suchspiel,
das tierisch Laune macht!*



Dieses Spiel ist für 3 – 8 kleine und große Kinder von 5 – 99 Jahren und dauert ca. 30 Minuten.

CHERCHE LA BÊTE!

Un jeu passionnant, pour s'amuser en devinant!

Pour jouer, il faut s'exclamer: "Cherche la bête!". C'est le début d'un jeu captivant et décoiffant. 24 animaux différents se sont malicieusement cachés dans les tubes verts, et se promènent allégrement d'un joueur à l'autre.

Avec un peu de chance et une bonne mémoire, vous saurez découvrir où se trouve l'animal que vous cherchez, remporter ainsi le maximum de cartes et gagner le jeu.

C'est parti: Sors les animaux, les tubes, les cartes, et nous pourrons commencer!

La boîte contient:

- 24 animaux différents,
- 24 tubes verts,
- 24 cartes
- cette règle du jeu.

Tout d'abord, cachez un animal dans chaque tube, placez-les au milieu de la table et mélangez-les bien, en les faisant glisser, sans les renverser!

L'ouverture des tubes est orientée vers le haut. Ensuite, chaque joueur reçoit un certain nombre de tubes, en

fonction du nombre de joueurs:

- 3 joueurs: 8 tubes chacun,
- 4 joueurs: 6 tubes chacun,
- 5 joueurs: 5 tubes chacun (mais 4 tubes pour le plus âgé)
- 6 joueurs: 4 tubes chacun,
- 7 joueurs: 3 tubes chacun (mais 4 tubes pour chacun des 3 plus jeunes),
- 8 joueurs: 3 tubes chacun.



A présent, mélangez les cartes et donnez-en deux à chaque joueur. Chacun tient ses cartes de façon à ce que les autres joueurs ne puissent pas les voir. Le reste de cartes sert de pioche, et est placé en tas, face cachée, au milieu de la table.

Regardez ce qu'il y a dans vos tubes:

Si un joueur a, dès le début, les quatre animaux figurant sur l'une de ses cartes, il renverse les tubes correspondants et montre sa carte aux autres joueurs: "Regardez, j'en ai quatre!".

Les animaux sont alors remis dans leurs tubes et replacés devant le joueur, ainsi que la carte gagnante, face cachée. Celle-ci comptera pour un point. Le joueur reprend une carte dans la pioche, afin qu'il en ait à nouveau deux dans la main.

A propos: Vous ne devez bien sûr pas regarder dans les tubes des autres joueurs - pas de triche!



Et maintenant, la recherche peut démarrer. C'est le joueur qui a fêté son anniversaire le plus récemment qui commence. Cher joueur, tu peux à présent demander à n'importe quel autre joueur un animal que tu n'as pas dans tes tubes, mais qui figure sur une de tes cartes. Cherche la bête!

Si le joueur auquel tu as demandé possède cet animal, il doit te le donner, ainsi que le tube. En récompense pour ta perspicacité, tu peux continuer à interroger ce joueur ou un autre, comme tu veux.

Cherche la bête! Dès que tu as les quatre



animaux figurant sur une de tes cartes, ou même sur les deux, renverse les tubes, montre les animaux aux autres joueurs et replace-les dans leurs tubes. Les tubes restant devant toi, place la carte gagnante, face cachée, devant toi et prends-en une nouvelle dans la pioche. Puis c'est au tour de ton voisin de gauche.

Si le joueur auquel tu as demandé ne possède pas cet animal, on passe directement au tour de ton voisin de gauche, qui peut alors interroger n'importe quel joueur. C'est comme dans le jeu des sept familles...

Essaie de bien te souvenir où sont tous les animaux. Quand viendra ton tour, tu sauras ainsi à quel joueur demander l'animal dont tu as besoin. Les tubes contenant les animaux restent en effet devant un joueur jusqu'à ce qu'ils soient demandés par un autre joueur. Il peut également arriver que tu n'aies plus aucun tube devant toi. Pas de problème! Tu sais sans doute qui a les animaux dont tu as besoin, et tu pourras les leur demander quand viendra ton tour. Cherche la bête!

Le jeu est terminé quand un joueur a complété sa dernière carte, et qu'il n'y a plus de cartes dans la pioche. Chacun peut alors compter les cartes gagnantes qu'il a accumulées pendant le jeu. Le vainqueur est celui qui en a le plus.

ASS vous souhaite d'agréables moments!



Wer jetzt dabei sein will, ruft „Vier zu mir!“

Denn gleich beginnt ein tierischer Spaß, bei dem es drunter und drüber geht. 24 verschiedene Tiere haben sich frech in den grünen Röhren versteckt und wandern munter von einem Platz zum anderen.

Etwas Glück und ein gutes Gedächtnis

helfen euch herauszufinden, zu wem welches Tier hingewandert ist. Wer das am besten kann, gewinnt die meisten Suchkarten und damit das Spiel.

Los geht's: Packt die Tiere, Röhren, Karten aus, und laßt uns anfangen!

In der Schachtel sind:

- 24 verschiedene Tiere,
- 24 grüne Röhren,
- 24 Suchkarten,
- diese Spielanleitung.

Zuerst versteckt ihr jeder Röhre ein **Tier** und mischt sie in der Tischmitte gut durcheinander. Einfach schieben, ohne daß die Röhren umkippen! Diese bleiben nach oben offen.

Danach bekommt jeder von euch folgende Anzahl an Röhren:

- bei 3 Spielern: je 8 Röhren,
- bei 4 Spielern: je 6 Röhren,
- bei 5 Spielern: je 5 Röhren (der älteste nur 4 Röhren),
- bei 6 Spielern: je 4 Röhren,
- bei 7 Spielern: je 3 Röhren (die drei jüngsten aber 4 Röhren),
- bei 8 Spielern: je 3 Röhren.



Jetzt mischt ihr die Suchkarten und verteilt an jeden Spieler zwei Karten. Diese Karten hält jeder am besten so, daß kein anderer hineinschauen kann. Der Rest kommt als verdeckter Stapel in die Tischmitte.



Kuckt mal was in euren Röhren **ist:** Wer bereits zu Beginn alle vier Tiere hat, die auf einer seiner Suchkarten abgebildet sind, schüttet sie aus und zeigt sie so den anderen: „Kuckt mal – ich hab' vier!“.

Dann kommen die Tiere wieder in ihre Röhren zurück und bleiben vor euch stehen. Die erledigte Suchkarte legt ihr verdeckt vor euch ab. Sie zählt später einen Punkt. Und schon dürft ihr eine neue Suchkarte vom Stapel ziehen, damit ihr wieder zwei in der Hand habt.

Übrigens: In die Röhren eurer Mitspieler dürft ihr natürlich nicht kucken – also bitte nicht schummeln!

Jetzt geht das Suchen und Fragen los – und zwar mit dem Spieler, der zuletzt Geburtstag hatte. Herzlichen Glückwunsch: Du darfst jetzt einen beliebigen Spieler nach einem Tier fragen, das du selbst nicht hast, aber für deine Suchkarte brauchst. Also los: Vier zu mir!



Hat der Befragte das Tier, muß er es dir mitsamt der Röhre geben. Zur Belohnung darfst du gleich weiterfragen – diesen Spieler oder einen anderen, ganz wie du meinst.

Vier bei mir! Sobald du alle vier Tiere für eine oder mehrere deiner Suchkarten komplett hast, schüttest du sie aus, zeigst sie den anderen und steckst die Tiere wieder in ihre Röhren zurück. Die Röhren bleiben bei dir stehen, die erledigte Suchkarte legst du verdeckt vor dir ab und ziehst eine neue vom Stapel – solange dort noch Karten liegen. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe.



Hat der Befragte das Tier nicht, kommt dein linker Nachbar sofort an die Reihe und darf weiterfragen. Diese Grundregel kennt ihr sicher vom Quartettspielen.

Merk dir gut, wo all die Tiere gerade hingewandert sind. So kannst du den richtigen Mitspieler fragen, wenn du dieses Tier einmal selbst suchst. Die Röhren mit den Tieren bleiben nämlich immer so lange bei einem Spieler, bis sie von einem anderen abgefragt werden.

Es kann auch passieren, daß du mal gar keine Röhren mit Tieren mehr hast. Null Problemo! Du weißt ja hoffentlich, wer welches Tier hat, wenn du wieder an die Reihe kommst. Und dann heißt es wieder: Vier zu mir!

Das Spiel ist zu Ende, sobald einer von euch seine letzte Suchkarte erfolgreich abgelegt hat und der Stapel leer ist. Jetzt zählt ihr alle eure abgelegten Suchkarten. Wer die meisten hat, gewinnt das Spiel.

ASS wünscht euch viel Spaß!

