


Pet Five

Spielregeln

 2–5 Spieler
 3+, 5+ Jahre
 10–15 Minuten

Spielinhalt:

30 Tierkarten, 3 Würfel,
1 Spielanleitung.

DEU

Tiere lieben es, miteinander zu spielen und zu toben. Selbst am Abend wollen sie noch nicht nach Hause. Man muss dabei helfen, sie nach Hause zu bringen, damit sie pünktlich essen, ihre Zähne putzen und ins Bett gehen. Es gibt 3 Spielvarianten. Jede Variante kann mit Karten „bis 3“ oder „bis 5“ gespielt werden. Für Kleinkinder, die gerade erst anfangen, zwischen „einem“ und „vielen“ zu unterscheiden, empfiehlt es sich, die Karten zu verwenden, auf denen sich 1 bis 3 Tiere befinden. Wenn die Kinder diese bereits gut beherrschen, können Karten mit 4 und 5 Tieren in das Spiel eingeführt werden.

Ich bin zu Hause!

Ziel des Spiels:

Die Tiere waren lange auf der Wiese. Die Aufgabe der Spieler ist es, alle Tiere zum Schlafen nach Hause zu bringen.

Spielvorbereitung:

Für diese Spielvariante werden nur Karten mit gleichem Rahmen verwendet – entweder nur mit grünem oder nur mit gelbem – und offen auf den Tisch gelegt (9 Karten beim Spielen mit Karten „bis 3“, 15 beim Spielen mit Karten „bis 5“). Außerdem werden der Würfel mit Tieren und einer der Zahlenwürfel benötigt (beim Spiel „bis 3“ der Würfel mit den braunen Zahlen 1–3, beim Spiel „bis 5“ der Würfel mit den blauen Zahlen 1–5). Die Spieler sind reihum am Zug.

Wie wird gespielt?

Der Spieler am Zug würfelt mit 2 Würfeln: einer mit Tieren und einer mit Zahlen. Die Würfel bestimmen, welche Tierart gesucht werden soll und wie viele Tiere auf der Karte sein sollen (Abb. 1).

Auf dem Würfel mit den blauen Zahlen befindet sich ein „X“-Zeichen – wenn dieses gewürfelt wird, nimmt der Spieler die Karte, auf der sich die meisten der benötigten Tiere befinden (Abb. 2).

Wenn er die richtige Karte finden konnte, schickt der Spieler die Tiere nach Hause, indem er die Karte mit der Hausseite nach oben auf den gemeinsamen Stapel legt. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn sich keine Karten auf dem Tisch befinden, die die Würfelbedingungen erfüllen, bleiben alle Karten auf dem Tisch und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wer gewinnt?

Das Spiel endet, wenn nur noch 3 Karten auf dem Tisch liegen. Wir legen sie einfach auf den gemeinsamen Stapel: Das sind die unruhigsten Tiere, die wir auf den Armen nach Hause tragen mussten ;)

„Ich bin zu Hause!“ ist ein Teamspiel. Alle Teilnehmer gelten als Gewinner, wenn sie es geschafft haben, die Tiere nach Hause zu bringen, und keine einzige Karte auf dem Tisch liegen gelassen wurde.



Abb. 1. Wenn z. B. die Zahl „2“ und eine Katze auf den Würfeln angezeigt werden, suchen wir nach einer Karte mit 2 Katzen.



Abb. 2. Wenn auf dem Zahlenwürfel ein „X“ und auf dem Tierwürfel ein Hund angezeigt wird, nimmt der Spieler die Karte, auf der sich die meisten Hunde befinden.

Spielvariante mit höherem Anspruch

Das Spiel kann noch spannender gestaltet werden, indem auf Schnelligkeit gespielt wird. Die Spieler würfeln abwechselnd, und sofort versucht jeder, die richtige Karte zu finden: Wer sie am schnellsten sieht und mit der Hand berührt, bekommt sie. Das Spiel endet, wenn nur noch 3 Karten auf dem Spielfeld liegen. Der Gewinner ist derjenige, der es geschafft hat, die meisten Karten zu sammeln.

Flauschiges Verstecken

Ziel des Spiels:

Die Tiere verstecken sich in den Häuschen. Die Spieler müssen sie finden und so viele identische Kartenpaare wie möglich sammeln.

Spielvorbereitung:

Für diese Spielvariante werden nur die Karten benötigt. Diese werden verdeckt auf den Tisch gelegt.

Wie wird gespielt?

Der Spieler am Zug deckt 2 Karten auf. Falls die Karten unterschiedlich sind, werden sie wieder umgedreht und der nächste Spieler ist am Zug. Sind die Karten jedoch gleich (z. B. sind auf beiden 3 Hunde), nimmt der Spieler sie auf und ist noch einmal an der Reihe (Abb. 3).

Wer gewinnt?

Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr auf dem Tisch liegen. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt.



Abb. 3. Der Spieler am Zug muss 2 identische Karten aufdecken: Sowohl die Anzahl als auch die Tierart müssen übereinstimmen.

Tier-Bingo

Ziel des Spiels:

Am schnellsten Paare für die eigenen Karten finden.

Spielvorbereitung:

Für diese Spielvariante wird ein Spielleiter gewählt und es werden nur Karten verwendet. Die Karten mit gelbem Rahmen werden gleichmäßig an alle Spieler verteilt (falls es nicht aufgeht, werden die restlichen Karten zur Seite gelegt). Der Spielleiter nimmt die Karten mit grünem Rahmen.

Wie wird gespielt?

Die Spieler legen ihre Karten mit der Tierseite nach oben vor sich hin. Der Spielleiter mischt seinen Stapel und beginnt, die Karten einzeln umzudrehen. Hat ein Spieler die gleiche Karte wie der Spielleiter, nimmt er diese und legt sie auf seine Karte (Abb. 4).

Wer gewinnt?

Der Spieler, der zuerst alle Paare für die eigenen Karten gesammelt hat, gewinnt.

Karten des 1. Spielers



Karten des 2. Spielers



Abb. 4. Wenn der Spielleiter eine Karte aufdeckt, die auch einer der Spieler hat, nimmt der Spieler diese Karte und legt sie auf seine eigene.