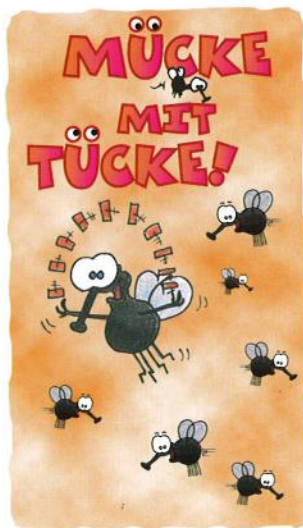


SPIELREGEL



Mücke mit Tücke!

Ein tierisches Duell für 3 – 6 flinke Spieler ab 6 Jahre!

Und so geht's los: Alle Karten werden gemischt und verdeckt verteilt. Jeder Spieler erhält gleichviele Karten, eventuell überzählige Karten werden zur Seite gelegt. Jeder legt seine Karten als verdeckten Stapel vor sich auf dem Tisch. Der Kartenverteiler beginnt, indem er die oberste Karte seines Stapels aufgedeckt vor sich auf den Tisch legt so dass alle Spieler die Karten gleichzeitig sehen können. Danach folgt im Uhrzeigersinn der nächste Spieler, indem er ebenfalls eine Karte seines Stapels umdreht usw. Kommt ein Spieler erneut an die Reihe, legt er eine neue Karte auf seine

Seite 1

bereits offen liegende Karte. **Aufgepasst!** Immer, wenn zwei Karten gleichen Wertes oder mit zwei gleichen Tieren offen auf dem Tisch liegen, müssen die beiden Besitzer dieser Karten reagieren. Bei gleichen Werten muss man das Tiergeräusch des Tieres machen, das der andere Mitspieler als Karte besitzt (z.B. Linda hat eine Kuh mit dem Wert 8 offen vor sich liegen und Ella dreht eben einen Esel mit demselben Wert um, dann muss Linda „i-Ah“ und Ella „Muh“ rufen). Handelt es sich um die gleichen Tiere, muss der Wert der Karte des Mitspielers genannt werden (z.B. Ella hat eine Kuh mit dem Wert 3 vor sich liegen und Linda dreht eine Kuh mit dem Wert 6 um, dann muss Linda „drei“ und Ella „sechs“ rufen). Der Spieler, der am schnellsten reagiert, bekommt alle aufgedeckt liegenden Karten des Mitspielers und legt die

Seite 2

se zusammen mit seinen eigenen, offen liegenden Karten unter seinen verdeckten Kartenstapel. Hat der schnellste Spieler einen Fehler gemacht, erhält der andere (zweitschnellste) Spieler die Karten. Kam es zu so einem Duell, wird das Spiel immer vom Kartengewinner fortgesetzt. Sind bei einer Aktion zwei Spieler gleich schnell, passiert nichts und das Spiel wird mit dem nächsten Spieler fortgesetzt. Können sich an einer Aktion drei Spieler beteiligen (2 x Wert und 2 x Tier), gewinnt immer der schnellere, (bei Gleichstand keiner)! und erhält alle drei Kartenstapel. Ist ein Spieler am Zug und hat alle Karten seines Stapels aufgedeckt, bleiben sie offen vor ihm liegen und der nächste Spieler ist mit Aufdecken an der Reihe. Sind einmal bei

Seite 3

allen Spielern alle Karten aufgedeckt, so dass keine mehr umgedreht werden können, darf jeder seinen Kartenstapel wieder umdrehen und mischen. Das Spiel geht dann normal weiter. Hat ein Spieler alle seine Karten verloren, so scheidet er aus.

Sonderfall Handschlag!

Achtung, hier müssen die Spieler „Mücken klatschen“. Sobald eine oder mehrere Hand-Karten aufgedeckt wurden, können **alle Spieler** mit ihrer Hand auf die größte Mücke schlagen, die offen auf dem Tisch liegt oder die noch aufgedeckt wird. Beim Aufdecken neuer Handkarten, gilt es Mücken zu klatschen, bis alle Handkarten wieder verdeckt wurden. Die größte Mücke ist immer auf der Karte mit dem höchsten Wert.

Seite 4

Achtung: Es gibt auch Karten auf denen zusätzlich kleine Mücken abgebildet sind – aber auch hier bestimmt der Zahlenwert die „Größe“ der Mücke.

Bei wertgleichen Karten muss mit der Hand auf die Mücke geklatscht werden, die auch optisch größer ist. Wer zuerst auf die richtige Mücke klatscht erhält alle offen liegenden Karten. Das Spiel endet, wenn bei 4 Spielern ein Spieler (bei 5 – 6 Spielern 2 Spieler) keine Karten mehr besitzt. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Karten besitzt (offen und verdeckt liegende). Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Karten mit Mücken besitzt.

Seite 5