

Emely & Lukas Brand

Zebra-Schwein

Cochon-zèbre · Zebra maiale

Zebra-Pig · Zebrazwijn



Zebra-Schwein

Ein sau-komisches Malspiel für 3-6 Spieler ab 6 Jahren von Emely & Lukas Brand.

MAUSEFANT, GIRAFFENSPINNE und ZEBRASCHWEIN... Aus zwei mach eins! Wer errät als erstes, welche beiden Tiere hinter dem gezeichneten Tier-Mix stecken?! Wer dann noch schnell das Zebraschwein zum Grunzen bringt hat bei diesem Spiel die Nase vorn.

Spielmaterial

1 Zebraschwein, 6 Ablageplättchen, 30 Tierkärtchen, 1 Würfelbecher mit Deckel, 2 Würfel, 1 Zeichenblock und 1 Stift.

Spielvorbereitung



Stellt das Zebraschwein in die Mitte des Tisches, so dass es jeder Spieler gut erreichen kann. Drumherum legt ihr die 6 Ablageplättchen so aus, dass die darauf abgebildeten Augenwürfel in aufsteigender Reihenfolge zu sehen sind. Mischt die Tierkärtchen gut durch und legt sie als verdeckten Stapel zur Seite.

Im Spiel zu fünft nehmt ihr 6 Kärtchen aus dem Spiel und legt sie zurück in die Schachtel. Anschließend legt ihr auf jedes Ablageplättchen offen ein Tierkärtchen. Der jüngste Spieler erhält den Würfelbecher mit Deckel, die beiden Würfel, sowie den Zeichenblock und den Stift.

Der lustige Tier-Mix kann beginnen...

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, lege beide Würfel in den Becher, decke ihn mit dem Deckel ab und schüttele ihn kurz durch. Danach stelle den Becher vor dich auf den Tisch und schiebe den Deckel beiseite, so dass du dir geheim das Würfelergebnis ansehen kannst. Pass auf, dass kein anderer Spieler die Würfel sehen kann.

Zeigen die Würfel einen Pasch, also beide die gleiche Augenzahlen, zeige die Würfel deinen Mitspielern. Schüttele danach erneut den Becher, bis die Würfel ein unterschiedliches Ergebnis zeigen.

Die beiden Würfel sagen dir, aus welchen beiden Tieren dein Tier-Mix bestehen soll. Nachdem du dir das Würfelergebnis geheim angesehen hast, verdecke den Becher wieder mit dem Deckel und stelle ihn zur Seite. Nimm den Zeichenblock und den Stift und

zeichne dein Tier-Mix. Schau dazu unauffällig, welche Tierkärtchen auf den Ablageplättchen liegen, die deinem Würfelergebnis entsprechen und fange an aus diesen beiden Tieren dein lustiges Tier-Mix zu zeichnen. Keine Angst, es werden keine Noten vergeben!

Beispiel: Du würfelst eine 2 und eine 6. Du musst also eine Hummelmaus (oder auch Maushummel) zeichnen, eine Mischung aus Maus und Hummel.



Während du zeichnest, versuchen deine Mitspieler die beiden Tiere zu erraten. Wer glaubt zu wissen, was du gezeichnet hast, haut schnell auf das Zebraschwein, so dass es laut grunzt. Lege sofort den Stift aus der Hand, und dein Mitspieler gibt seinen Tipp ab und nennt das Tier-Mix bestehend aus den beiden geglaubten Tieren.

Der Tipp war falsch?

Beispiel: Dein Mitspieler ruft „Giraffenspinne“.

Der Spieler hat leider Pech gehabt, er darf in dieser Runde nicht weiterraten. Setze deine Zeichnung fort, bis der nächste Spieler auf das Zebraschwein haut.

Der Tipp war richtig?

Beispiel: Dein Mitspieler ruft „Hummelmaus“ oder „Maushummel“.

Der Spieler, der die richtige Tierkombination erraten hat, erhält eines der beiden beteiligten Tierkärtchen aus der Tischmitte, du darfst dir das andere Kärtchen nehmen. Wenn die Spieler möchten, können sie nun in den Würfelbecher schauen, um die erwürfelte Tierkombination zu überprüfen.

Nachdem das Tier-Mix erraten wurde, gib den Zeichenblock, den Stift und den Würfelbecher mit Deckel an deinen linken Nachbarn weiter. Die fehlenden Tierkärtchen auf den Ablageplättchen ergänzt ihr durch 2 neue Kärtchen vom verdeckten Stapel und weiter geht das lustige Tiererraten.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ihr die Tierkärtchen auf den Ablageplättchen nicht mehr auf 6 Kärtchen ergänzen könnt. Nun zählt jeder für sich seine gesammelten Tierkärtchen. Wer die meisten besitzt, gewinnt das sau-komische Zeichenspiel. Bei Gleichstand gewinnen mehrere Spieler.