

GÜNTER
BURKHARDT

PUZZLE MEMO

Illustration
Florian Fiedt

↑
5

👤👤👤
2-4

15-20
min

DREI HASEN
IN DER ABENDSONNE



PUZZLE MEMO

Autor: Günter Burkhardt
 Illustrator: Florian Biege
 Redaktion und Grafik: Drei Hasen Werkstatt

© 2019 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Spieler: 2-4
 Alter: ab 5 Jahren
 Dauer: 15-20 min



Material

- Spielplan mit 40 Tierfeldern und 40 Lauffeldern
- 48 Kärtchen
 - 40 Tier-Puzzlekärtchen
 - 5 Sonderkärtchen
 - 3 Leerkärtchen
- 4 bunte Hütchen aus Holz als Spielfiguren
- Spielanleitung



Spielziel

Im Regenwald beginnt der Tag, die Tiere werden nach und nach in Licht getaucht. Ihr deckt ein Tier-Kärtchen auf und legt es an die richtige Stelle des Spielplans.

Aber halt – ganz so einfach ist es dann doch nicht!

Der Spielplan muss natürlich nicht einfach irgendwie, sondern von unten nach oben mit den farbenfrohen Tierkarten gefüllt werden!

Deshalb ist es wichtig, dass ihr euch die Kärtchen immer gut merkt, damit ihr sie wieder findet, wenn sie benötigt werden.

Wer ein Tier vervollständigt (das letzte Puzzleteil findet und ablegt), darf mit seinem Hütchen vorwärtsgehen – und wer am Ende auf dem Blätterpfad vorne liegt, gewinnt das Spiel!

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Die drei Leerkärtchen werden aussortiert; die übrigen 45 Kärtchen verdeckt gemischt und unterhalb des Spielplans verdeckt platziert. Zuletzt darf sich jeder ein Hütchen aussuchen und vor das Startfeld stellen.

Schon kann es losgehen!

Das jüngste Kind beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Wer dran ist, deckt ein beliebiges Kärtchen auf, zeigt es allen anderen Mitspielern und legt es, wenn möglich, auf dem Spielplan passend ab.

Spielverlauf

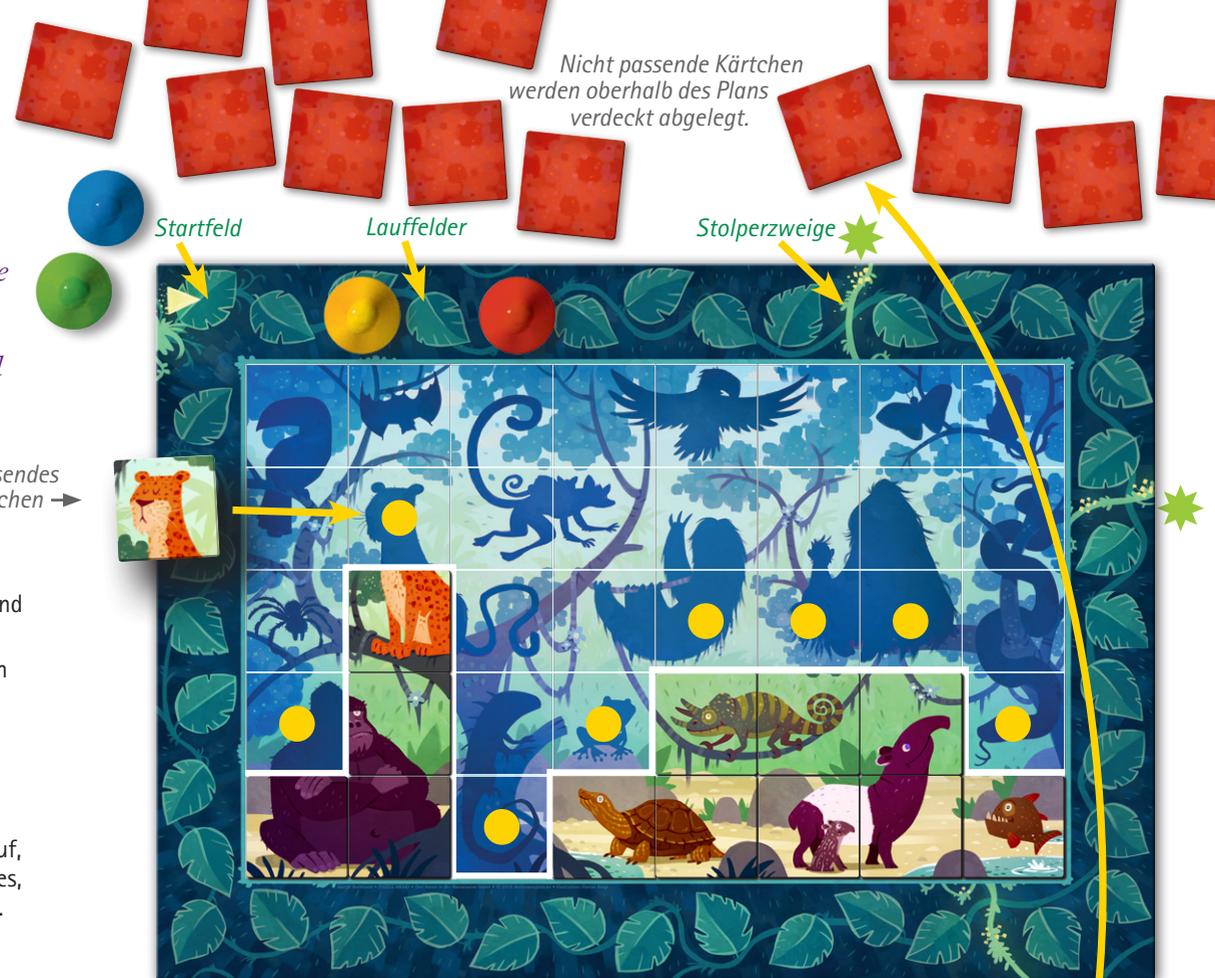
Wichtigste Ablege-Regel:

Der Spielplan muss von unten nach oben gefüllt werden!

Das heißt,

- das erste Kärtchen passt nur in der untersten Reihe
- jedes folgende Tier-Kärtchen darf immer nur dann abgelegt werden, wenn in der Reihe direkt darunter schon eines liegt. (siehe Abb. rechts)
- Findest du bei deinem Zug also ein passendes Tier-Kärtchen, legst du es auf dem Spielplan ab und bist gleich noch einmal dran.
- Passt ein aufgedecktes Kärtchen noch nicht, muss es oberhalb des Spielplans an einem beliebigen Platz verdeckt abgelegt werden.

Passendes Kärtchen →



Nicht passende Kärtchen werden oberhalb des Plans verdeckt abgelegt.

Das Bild wird immer von unten her aufgebaut. Passende Kärtchen dürfen nur gelegt werden, wenn in der gleichen Spalte schon Kärtchen liegen. Hier können aktuell alle Felder mit gelbem Punkt belegt werden. Alle anderen Felder noch nicht!

- Wird es danach erneut aufgedeckt und passt immer noch nicht, wird es wieder am gleichen Platz verdeckt abgelegt.
- Sobald Kärtchen auch oberhalb des Spielplans liegen, darf der Spieler am Zug wahlweise eines unterhalb oder oberhalb des Plans aufdecken.
- Hast du ein Sonderkärtchen aufgedeckt, führe die Aktion aus, wenn es möglich ist! Danach wird das Kärtchen ebenfalls oberhalb des Plans verdeckt wieder abgelegt – auch, wenn die Aktion gerade nicht möglich ist. Wird oberhalb des Plans ein Sonderkärtchen

aufgedeckt, muss dieses Kärtchen jedes Mal nach dem Zug an einem anderen Platz, aber oberhalb des Plans, verdeckt abgelegt werden.

Ein Tier vervollständigen

- Hast du das letzte Teil eines Tieres gefunden und passend abgelegt, darfst du sofort mit deinem Hütchen so viele Felder vorrücken, wie die Zahl der Kärtchen (ein bis vier Teile) beträgt, aus denen dieses Tier besteht. (Die Tier-

babys zählen nicht extra, sondern gehören zur Mutter.)

- Dein Zug ist beendet. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hütchen ziehen

- Landest du mit deinem Hütchen auf einem besetzten Feld, springst du einfach auf das oder die dort schon stehenden Hütchen und lässt dich mittragen, bis du eventuell wieder abspringen musst. Wer abspringt, nimmt alles mit, was auf ihm sitzt.

- Immer wenn du über einen der drei Stolperzweige ziehst und ein oder mehrere Hütchen mitträgst, wirfst du alle ab. Diese werden in der gleichen Anordnung, wie sie obenauf saßen, auf das Feld vor den Stolperzweig gesetzt, während du deine volle Anzahl Felder vorwärts ziehst.



Sonderkärtchen



- **STOPP:** Dieses Kärtchen ist 2x vorhanden. Leider ist dein Zug mit dem Aufdecken eines dieser Kärtchen auch schon wieder zu Ende. Es wird wieder verdeckt abgelegt.



- **GLÜCKSBLUME:** Der Spieler, der am Zug ist, ist noch einmal an der Reihe. Drehe das Kärtchen wieder um und probiere es noch einmal mit einem anderen.



- **HOPPLA:** Der Spieler am Zug muss leider ein Feld zurück gehen und nimmt alle mit, die evtl. auf ihm sitzen.



- **HOPP:** Steht der Spieler am Zug schon auf dem Blätterpfad, und zwar als Letzter und allein, darf er auf seinen Vordermann springen!

Wichtig:

Wird ein Sonderkärtchen unterhalb des Plans aufgedeckt, kommt es beim Ablegen nach oben. Wird es erneut aufgedeckt, wird es dort an einem anderen Platz wieder verdeckt abgelegt!

Ende des Spiels



Sobald alle Tiere im Tageslicht erstrahlen – also alle Kärtchen auf dem Plan liegen, ist das Spiel zu Ende.

Wer jetzt mit seinem Hütchen Erster ist, gewinnt das Spiel.

Sitzen zwei oder mehr Hütchen an erster Stelle aufeinander, gewinnen sie alle zusammen!

Viel Spaß im geheimnisvollen Regenwald!



Varianten für Kleinere

Um das Spiel zeitlich zu verkürzen oder einfacher zu machen, kann man zum Beispiel

- die linke Spalte und unterste Reihe schon vor dem Spiel mit den passenden Kärtchen bestücken.
- alle Tiere, die nur aus einem Kärtchen bestehen, vor Spielbeginn auf dem Plan platzieren.
- alle oder einige Sonderkärtchen weglassen.



Varianten für Größere

Immer wenn das Sonderkärtchen „HOPP“ aufgedeckt wird, darf der Spieler am Zug auf den "Vordermann" springen. Egal, an welcher Stelle man sich befindet, außer natürlich, wenn man gerade Erster ist. Ebenso können die „Leerkärtchen“ als individuelle Sonderkärtchen genutzt werden.

Welche Tiere sind zu sehen?

Alle diese Tiere haben als Lebensraum den Regenwald, sie kommen aber nicht alle auf demselben Kontinent vor. In Klammer findet ihr die Anzahl der Puzzleteile, aus denen die Tiere bestehen.



Flughund (1), nachtaktives Fledertier



Ara (3), bunter Papagei



Morphofalter (1), großer Tag-Schmetterling



Lemur (3), Feuchtnasennahe, sucht seine Nahrung nachts



Dreizehenfaultier (3), wärmeliebendes Faultier



Große Anakonda (3), am Wasser lebende Riesen-Schlange



Riesentukan (2), gehört zu den Spechten



Jaguar (3), Raubkatze, die gut klettern und schwimmen kann



Orang Utan (4), auf Bäumen lebender Menschenaffe



Löwenäffchen (1), kleiner Krallennahe mit „Löwen-Mähne“



Klappschildkröte (2), kann ihren Panzer ganz verschließen



Dreihornchamäleon (2), wird bis zu 35 cm lang



Grüner Leguan (2), großes Schuppenkriechtier



Vogelspinne (1), sehr große Spinne



Gorilla (4), am Boden lebender Menschenaffe



Schabrackentapir (3), ist mit Nashörnern und Pferden verwandt.



Pfeilgiftfrosch (1), auffällig gefärbter, giftiger Frosch



Piranha (1), Raubfisch mit scharfen Zähnen