



...die blitzschnelle Kartenjagd!

Illustration:
Marcin Minor

Art.-Nr. 040

SIELANLEITUNG

SpielerInnen: 2-6
 Alter: ab 8 Jahren
 Spieldauer: 10 - 15 min.
 Redaktion & Gestaltung: © Drei Hasen-Werkstatt
 1. Auflage 2022

Spielmaterial:
 ● 60 Spielkarten
 ● Spielanleitung



Mango

Banane

Ananas

Kokosnuss

Schlange

Faultier

Macoco (Affe)

Tukan

Die Tiere gibt es auf den Karten in vier unterschiedlichen Darstellungen. Auch manche Früchte haben leichte Unterschiede.
 Dies hat keine Auswirkungen auf das Spiel.

STORY

Macoco ist der frechste Affe im Dschungel und sorgt lautstark für Tumult, da er den anderen Tieren gerne Früchte klaut. Weil Macoco immer wieder mit den Papageien in den Baumwipfeln herum turnt, kann er sogar ein wenig sprechen. Dabei gibt es für alle viel zu lachen, denn er verspricht sich oft...

SIELZIEL

Bist du am Zug, legst du die oberste Karte deines verdeckten Stapels offen in die Tischmitte. Nun versuchen alle als Erstes, zu dieser Karte die richtige Ansage zu den Tieren zu rufen, oder auf die extra-große Kokosnuss zu klatschen. Wer am schnellsten ist, bekommt die Karte und legt sie offen bei sich ab. **Hast du am Ende die meisten Karten, gewinnst du das Spiel!**

SIELVORBEREITUNG

Die Karten werden verdeckt gemischt. Nun werden sie **alle** gleichmäßig an die Spielenden verteilt und als verdeckter Stapel in die Hand genommen, **ohne sich die Vorderseiten anzusehen**.

SIELVERLAUF

Hast du zuletzt Geburtstag gehabt, darfst du beginnen. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Bist du an der Reihe, nimmst du die oberste Karte deines verdeckten Stapels und deckst sie in der Tischmitte auf – und zwar so, dass alle gleichzeitig die Vorderseite gut sehen können. Nun versuchen alle, **als Erstes die richtige Ansage** zu rufen!

Korrigieren zählt leider nicht; d.h. warst du zwar am schnellsten, hast aber die **falsche Ansage** gerufen, kannst du in dieser Runde leider **keine Karte** gewinnen. Ein kurzes Räuspern, ein „also“ oder „äh“ vor der richtigen Ansage gilt nicht als Fehler.

Für Profis: Neben einer falschen Ansage gilt auch jeder Versprecher als falsch, z.B. „B-Ananas“ oder „F-Mango“ und natürlich auch ein kurzes Räuspern, ein „also“ oder „äh“ vor der richtigen Ansage.

DIE ANSAGE – WAS IST AUF DER KARTE AM HÄUFIGSTEN ZU SEHEN?

1. Macoco = Affe

Haben die Affen die alleinige Mehrheit, sind also mehr Affen auf der Karte abgebildet als irgendetwas anderes, rufst du schnell „**Macoco**“.



3. Nada! = Weder Tier noch Frucht hat die Mehrheit

Beispiel:

Sind auf der Karte **2 Affen, 2 Mangos, 2 Bananen, 1 Schlange und 1 Faultier** abgebildet, rufst du: „**Nada!**“

Keines der abgebildeten Tiere/ Früchte hat die alleinige Mehrheit.



2. Tier- oder Fruchtname

= Schlange, Faultier, Tukan, Ananas, Mango, Banane oder Kokosnuss

Hat nicht der Affe, sondern eines der anderen Tiere oder eine Frucht alleine die Mehrheit, rufst du den entsprechenden Namen.



Beispiel 1:
 Ist der Tukan **2x** und die anderen Tiere/Früchte jeweils nur **1x** abgebildet, rufst du: „**Tukan!**“



Beispiel 2:
 Sind **2 Tukane, 1 Faultier, 1 Affe, 3 Bananen und 1 Mango** abgebildet, rufst du: „**Banane!**“

4. Sonderfall Kokosnuss

Ist in der Mitte der Karte eine extra-große Kokosnuss zu sehen, rufst du gar nichts, sondern versuchst, als Erstes mit einer Hand so schnell wie möglich auf diese Karte zu klatschen.



• Richtige Ansage oder Aktion

Immer wenn du als **Erstes** die richtige Ansage gerufen oder die Karte mit der großen Kokosnuss mit deiner Hand berührt hast, gewinnst du sie und legst sie neben dir ab. Hier sammelst du deine gewonnenen Karten bis zur Wertung.

• Falsche/gleichzeitige Ansage oder Aktion

Machen **alle** eine **falsche Ansage** – oder zwei bzw. mehr **gleichzeitig die richtige Ansage** – oder ihr seid euch **uneinig** –, **bleibt die Karte einfach in der Mitte liegen!** Ebenso, wenn mind. zwei Spieler mit ihrer Hand gleichzeitig die Kokosnuss-Karte berühren.

Wer das nächste Mal eine Karte gewinnt, erhält **alle** Karten aus der Mitte. Nun geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

MACOCO-Regel

Wenn ihr schon ein paar Mal gespielt habt und die Spielregeln gut kennt, gibt es folgende Variante:

Alle denken sich **VOR** der Spielrunde ein paar **beliebige, lustige Begriffe aus** (z. B. andere Tiere, wie "Nacktschnecke", Persönlichkeiten, wie "Cleopatra" oder ausgefallene Wörter, wie "Stinkmorchel") oder auch **witzige Geräusche** (z. B. Tierlaute oder Klingeltöne). Ihr könnt natürlich auch vorab ein Thema bestimmen, damit ihr für ein Wort nicht lange überlegen müsst.

Sobald die erste MACOCO-Mehrheiten-Karte ausgespielt wird (siehe oben), muss wie gewohnt "MACOCO" gerufen werden.

Wer dabei am Schnellsten war, erhält die Karte und bestimmt nun, welches Wort ab jetzt immer gerufen werden muss, wenn eine MACOCO-Karte ausgespielt wird.

MACOCO-Regel EXTREM

Sie geht wie die MACOCO-Regel, aber nach jeder gewonnenen MACOCO-Karte muss ein neues Wort genannt werden.

Beispiel: Max erspielt sich die erste MACOCO-Karte, indem er als Erster "MACOCO" gerufen hat und legt als neues Wort "Warzenschwein" fest. Maya gewinnt die nächste MACOCO-Karte mit "Warzenschwein" und bestimmt "Kichererbsenbällchen" als neues Wort. Und so geht es immer weiter.

Blieben bei den MACOCO-Regeln Karten (s.o.) liegen, wird das neue Wort von dem bestimmt, der als Nächstes richtig ansagt.

Je ausgefallener oder witziger das Wort/die Wörter, desto lustiger die Spielrunde;-)

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Handkarten ausgespielt sind – es kann evtl. am Schluss vorkommen, dass du noch z. B. zwei Karten auf der Hand hast und alle anderen keine mehr – diese darfst du natürlich noch nacheinander ausspielen – alle anderen spielen wie gewohnt mit. Jetzt wird gewertet – und wer die meisten Karten erspielt hat, gewinnt. Haben mehrere gleich viele Karten, gewinnen sie zusammen – **Herzlichen Glückwunsch!**

Hinweis: Machen bei der allerletzten, aufgedeckten Karte alle eine falsche – oder mehrere gleichzeitig die richtige Ansage/Aktion –, bekommt sie niemand. Die Karte bleibt einfach liegen und wird nicht in die Wertung mit aufgenommen.

Viel Spaß mit MACOCO!

