

DER ACHTSAME TIGER

*Der achtsame Tiger und seine Freunde lieben es, sich im Dschungel zu verstecken. Macht euch auf die Suche!
Wer merkt sich am besten, wo sich welches Tier versteckt, und sichert sich den höchsten Plättchenstapel?*

Spielmaterial



54 Plättchen

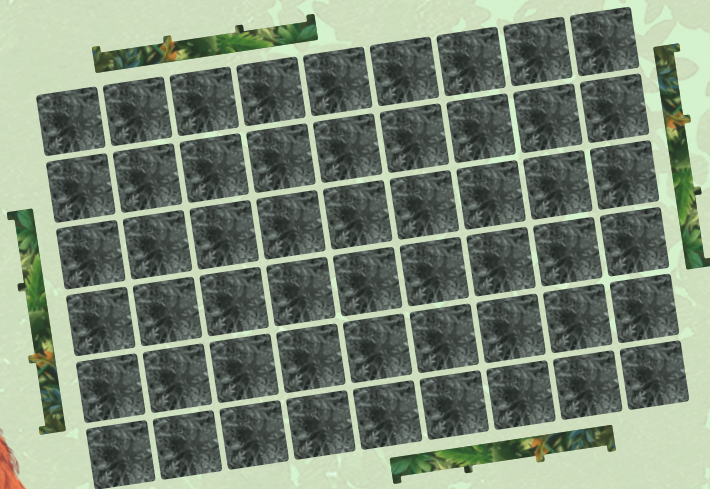


Ziel des Spiels

Gebt acht und merkt euch, welches Tier sich wo versteckt. Denn wenn ihr am Zug seid, wollt ihr möglichst **viele zueinander passende Plättchen** aufdecken und als Stapel zu euch nehmen. Wer am Ende des Spiels den höchsten Plättchenstapel hat, gewinnt.

So macht ihr das Spiel startklar

Mischt alle Plättchen und legt sie verdeckt in der Tischmitte aus. Achtet darauf, dass die Plättchen nebeneinander liegen und nicht überlappen. Jedes Kind nimmt sich eine Sammelleiste und legt sie vor sich ab. Übrige Sammelleisten kommen zurück in die Schachtel. Schon kann es losgehen.



So wird's gespielt

Das älteste Kind beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Bist du am Zug? Dann deckst du ein beliebiges Plättchen aus der Tischmitte auf. Jetzt entscheidest sich, was du in diesem Zug suchst. Was hast du aufgedeckt? Es gibt drei Möglichkeiten:

1. **Einen achtsamen Tiger:** Dann suchst du in diesem Zug nach Tiger-Plättchen. Decke weiter auf und versuche, noch mehr Tiger zu finden. Tiger-Plättchen erkennst du eindeutig am **weißen Hintergrund**.

Hinweis: Egal, ob der Tiger schläft, springt oder freundlich winkt, es bleibt ein Tiger.



2. **Einen der Tierfreunde:** Dann suchst du nach möglichst vielen Plättchen mit Tierfreunden. Tierfreunde haben immer einen **grünen Hintergrund**. Aber Vorsicht, dabei musst du noch etwas beachten: Du musst lauter **unterschiedliche** Tierfreunde finden. Das heißt, innerhalb deines Zuges darfst du keinen Tierfreund doppelt aufdecken!

Beispiel: Angenommen, du hast den Elefant aufgedeckt. Dann musst du entweder einen Orang-Utan, blauen Vogel, Tapir, Tukan oder Ameisen finden, aber keinen weiteren Elefanten und natürlich auch keinen Tiger.

3. **Ein Mondplättchen:** Mondplättchen kannst du nicht sammeln. Lege es stattdessen sofort für alle sichtbar offen **neben** die Auslage. Decke dann ein weiteres Plättchen auf. Die Mondplättchen zeigen euch an, wann das Spiel endet. Deckst du das **sechste Mondplättchen** auf, darfst du deinen Zug noch zu Ende spielen. Danach ist das Spiel aus.



Passende Plättchen finden

Das erste aufgedeckte Plättchen zeigt dir, was du suchst, also ENTWEDER lauter weiße Tiger-Plättchen ODER lauter grüne Plättchen mit unterschiedlichen Tierfreunden. Decke mindestens ein weiteres auf.

Erwischst du ein Plättchen, das zu deiner gesuchten Art passt? Dann darfst du jetzt entscheiden, ob du ENTWEDER den Zug beenden und alle bereits offenen Plättchen als Stapel sichern willst ODER ob du ein weiteres Plättchen aufdecken willst. Wenn das auch passt, darfst du erneut entscheiden usw.



Erwischst du ein Plättchen, das NICHT passt? Das ist Pech, dein Zug ist beendet. Du darfst diesmal keinen Stapel sichern. Decke alle Plättchen wieder zu. Nun ist das nächste Kind am Zug.

Plättchenstapel sichern

Hast du zwei oder mehr zueinander passende Plättchen gefunden und möchtest kein weiteres aufdecken? Dann sammle diese Plättchen ein und lege sie offen als Stapel an eine freie Stelle deiner Sammelleiste.

Du hast sie damit sicher.

Dann ist das nächste Kind am Zug.



Was, wenn alle Stellen deiner Sammelleiste besetzt sind?

Macht nichts, spiele trotzdem weiter mit. Kannst du dir später einen noch **höheren** Stapel sichern, darfst du ihn gegen einen bereits an deiner Sammelleiste liegenden Stapel austauschen. Du darfst einen solchen Plättchenstapel aber **nur dann** sichern, wenn er höher als mindestens ein bereits gesicherter ist. Lege den niedrigeren Stapel dann einfach zurück in die Schachtel.



Beispiel: Du hast einen 3er-, 4er- und 5er-Stapel an deiner Sammelleiste liegen. Deckst du in einem späteren Zug 4 zueinander passende Plättchen auf, darfst du sie als Stapel sichern. Dafür legst du den 3er-Stapel zurück in die Schachtel und legst den 4er-Stapel an den frei gewordenen Platz. Einen 2er- oder 3er-Stapel dürftest du aber nicht sichern.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Kind den sechsten Mond aufdeckt. Das Kind spielt seinen Zug noch zu Ende. Danach prüft ihr, wer den höchsten Plättchenstapel an seiner Sammelleiste liegen hat und damit gewinnt. Vergleicht dazu eure jeweils höchsten Plättchenstapel. Bei Gleichstand vergleicht ihr anschließend den zweithöchsten und falls nötig den dritthöchsten. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt ihr gemeinsam.



IMPRESSUM:

Spielidee: Klaus-Jürgen Wrede, Ralf zur Linde

Grafik: Maxine Metzger

Redaktion: Christian Sachseneder

Lektorat: Christian Wöllecke

Entwicklung: Tizia Maczkowski

Nach dem Bilderbuch **Der achtsame Tiger**.

© Mentor Verlag Berlin / Polnischer Originaltitel:

„Być jak Tygrys“, Erschienen 2016 bei

Wydawnictwo Ezop (Verlag), Text von Przemysław

Wechterowicz, Illustrationen von Emilia Dziubak

© 2024 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 741785

Hinweise zum Verpackungsmüll:

<https://www.kosmos.de/disposal>

