



Die SCHULE DER  
**MAGISCHEN**  
= TIERE =

# Auf die Plätze!

„Die magische Zoohandlung teilt mit...“ Bald ist es wieder so weit und ein Kind findet einen Freund fürs Leben! Nicht nur die Schüler von Miss Cornfield fiebern diesem Tag entgegen, auch die Tiere in der magischen Zoohandlung können ihn kaum erwarten. Als Mr Morrison verkündet, dass er wieder zur Schule fährt, rennen die Tiere Richtung Bus, allen voran Meerschweinchen Madonna, Känguru William, Zeki, das Stachelschwein, und Hund Toffi.

Ein spannendes Wettrennen beginnt: Ihr spielt alle gleichzeitig. Durchsucht schnell eure Handkarten, legt möglichst viele passende Karten auf dem Spielplan ab und sammelt in drei Runden so viele Chips wie möglich. Welches Tier wird wohl das Rennen gewinnen und ganz vorn im Bus sitzen?

## Spielmaterial



42 Spielkarten

4 Tierkärtchen



Zeki

William

Madonna

Toffi

1 Spielplan (Poster)



12 Chips

## Spielvorbereitung

Nehmt die Karten, das Poster und die runden Chips aus der Schachtel. Die quadratischen Tierkärtchen könnt ihr für das Grundspiel in der Schachtel lassen. Sie werden nur für die Variante benötigt.

Legt nun das Poster in die Mitte der Spielfläche.

Dann nehmt ihr die Karten, mischt sie gründlich durch und verteilt sie verdeckt gleichmäßig an alle Spieler.

2 Spieler: Jeder erhält 21 Karten.

3 Spieler: Jeder erhält 14 Karten.

4 Spieler: Jeder erhält 10 Karten, 2 Karten bleiben übrig. Legt sie zurück in die Schachtel.

Ordnet eure Karten mit der Rückseite nach oben zu einem Stapel und legt ihn verdeckt vor euch ab. Jetzt kann das wilde Wettrennen beginnen: Zeki, Toffi, William und Madonna sprinten zum Bus. Dabei müssen sie all die anderen Tiere überholen. Die Tiere kommen vorwärts, indem ihr die passenden Karten in ihrer Spalte auf dem Spielplan ablegt.

Wenn das Poster nicht richtig glatt liegt, faltet ihr es am besten einmal entgegen der vorgefalteten Linien.



### Wann passt eine Karte?

Schaut euch die Karten genauer an. Auf jeder Karte seht ihr zwei Tiere. Das untere Tier zeigt, welches Tier gerade überholt wird. Das Tier oben im Kreis zeigt euch, welches Tier anschließend zu überholen ist, welche Karte ihr also als Nächstes anlegen müsst.

*Beispiel: Auf der ersten Karte wird gerade Eisbär Murphy überholt, oben ist schon Polly, der Flamingo, zu sehen. Die nächste Karte, die angelegt werden kann, muss also Flamingo Polly zeigen, damit sie passt. Welches Tier auf dieser Karte im blauen Kreis oben abgebildet ist, ist egal.*



### Los geht's!

Das Spiel geht über drei Runden. Wenn alle Spieler bereit sind, gibt der jüngste Spieler das Kommando, dass die Runde beginnt. Auf die Plätze, fertig, los!

Nun decken alle Spieler **gleichzeitig** die oberste Karte ihres Stapels auf und legen sie offen vor sich ab. Schaut, ob ihr die Karte in einer beliebigen Spalte anlegen könnt.

- Wenn die Karte passt, legt sie schnell ab, bevor euch ein Mitspieler zuvorkommt.
- Passt die aufgedeckte Karte nicht, deckt schnell eine neue Karte auf. Legt sie auf die vorherige Karte und bildet so den Ablagestapel. Dies macht ihr so lange bis ihr eine passende Karte gefunden habt. **Ihr müsst nicht auf die anderen Spieler warten.**

Ist euer Kartenstapel aufgebraucht, dreht schnell euren Ablagestapel wieder um und durchsucht ihn wieder nach einer passenden Karte.

### **Aber aufgepasst! Alle Spieler dürfen in jeder Spalte Karten anlegen, solange sie passen!**

Während ihr nach einer bestimmten Karte sucht, hat ein Mitspieler vielleicht bereits eine passende Karte abgelegt. Ihr müsst also schnell sein und den Überblick behalten.

Welches Tier am Anfang einer Runde abgelegt werden muss, zeigt euch der Spielplan: Bei William muss eine Karte mit Flamingo Polly abgelegt werden, bei Toffi Koala Sydney, bei Madonna Affe Tingo und bei Zeki Murphy, der Eisbär.

Ab der zweiten Reihe bestimmt die liegende Karte, welche Karte als Nächstes angelegt werden muss.

*Beispiel: In der ersten und der letzten Spalte liegen nun schon Karten. Die nächste Karte, die bei William angelegt werden kann, muss den Biber zeigen, die nächste Karte bei Zeki einen Flamingo.*



**WICHTIG:** Die Karten dürfen nicht gedreht werden. Sie müssen immer so liegen, dass das Tier im blauen Kreis rechts oben ist. Es darf immer nur **eine Karte** nach der anderen aufgedeckt werden. Karten, die bereits auf dem Ablagestapel liegen, dürfen nicht genommen und auf dem Spielplan abgelegt werden, auch wenn sie passen würden.

Bemerkt ein Spieler, dass ein Mitspieler eine Karte falsch angelegt hat, ruft er laut „Stop!“ und das Spiel wird sofort unterbrochen. Der betreffende Spieler muss die falsch gelegte Karte sowie zwei weitere aus dieser Spalte nehmen und unter seinen Stapel mischen. Dann geht das Spiel weiter. Fehler können immer nur für die **vorderste** Karte einer Spalte gemeldet werden. Wurden bereits weitere Karten an diese Reihe gelegt, wird der Fehler ignoriert.

## Ende der Runde:

Das Spiel endet **entweder**, wenn ein Spieler keine Karten mehr in seinem Stapel hat, **oder** wenn ein Spieler eine Karte auf eines der Felder beim Bus von Mr Morrison abgelegt hat. Dieses Tier hat den Wettlauf gewonnen und darf im Bus ganz vorn sitzen.

Nun wird gewertet: Der Spieler, der die letzte Karte abgelegt hat, erhält einen Chip. (Wenn das Spiel endet, weil ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat, erhält kein Spieler einen Chip).

Dann zählen alle, wie viele Karten sie noch haben (Handkarten und Ablagestapel). Der Spieler mit den wenigsten Karten nimmt sich einen Chip aus dem Vorrat. Gibt es mehrere Spieler mit den wenigsten Karten, erhält jeder von ihnen einen Chip.

Anschließend legt ihr wieder alle Karten zusammen, mischt sie und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Spielt nun die zweite und dritte Runde wie oben beschrieben.

## Ende des Spiels

Nach drei Runden endet das Spiel. Wer nun die meisten Chips vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler gleich viele Chips, haben sie gemeinsam gewonnen.

## Variante

In der Variante erhält jeder Spieler am Anfang einer Runde verdeckt eines der quadratischen Tierkärtchen. Schaut euch die Kärtchen an, aber so, dass eure Mitspieler sie nicht sehen können. Das darauf abgebildete Tier ist euer „Favorit“. Legt nun das Kärtchen verdeckt vor euch ab. Am Ende einer Runde wird geschaut, welches Tier als Erstes am Bus ankam. Hat dein Favorit es geschafft, als Erstes am Bus anzukommen, erhältst du einen zusätzlichen Chip. Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, kann es sein, dass keines der vergebenen Tiere am Bus angekommen ist. Dann wird das Tier gewertet, das es auf dem Plan am weitesten nach vorn geschafft hat.

## Impressum

Spielidee: Gunter Baars

Grafik: atelier198

Redaktion: Julia Coschurba

© Carlsen Verlag GmbH, Hamburg

Originalillustration: Nina Dulleck, auf der

Basis der Romane von Margit Auer

Lizenzagentur: WDR mediagroup GmbH

© 2020 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co.

KG Pfizerstraße 5 -7, 70184 Stuttgart, DE

Kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr.: 681005

Hinweise zu Verpackungsmüll:



kosmos.de/disposal