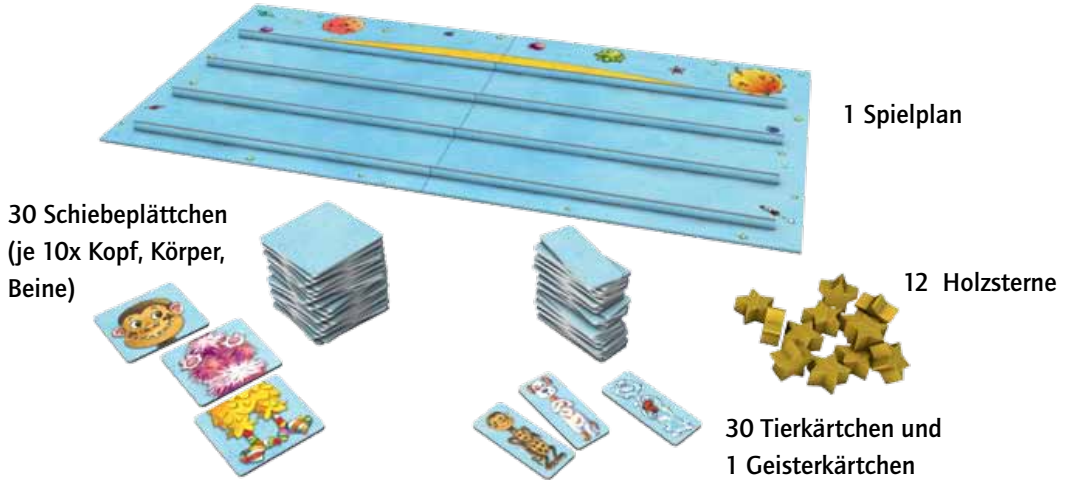


MUCCA PAZZA

Für 2 bis 4 findige Kinder
ab 4 Jahren
von Iris Rossbach

MATERIAL UND SPIELAUFBAU



Die Kuhpiteraner sind gelandet! Aber die freche Kuh MUCCA PAZZA hat mal wieder Schabernack mit ihren Freunden getrieben. Beim Teleportieren von ihrem Heimatplaneten Kuhpiter zur Erde hat sie auf den verbotenen „Salto Mortale“-Knopf gedrückt. Und plötzlich sind Kopf, Körper und Beine von allen Tieren wild durcheinander gemischt. Jetzt laufen plötzlich Frodraffen, Kakadroschen und Hutzehörner umher und suchen ihre Köpfe und Bäuche. Könnt ihr ihnen helfen die richtigen Körperteile wieder zu bekommen?

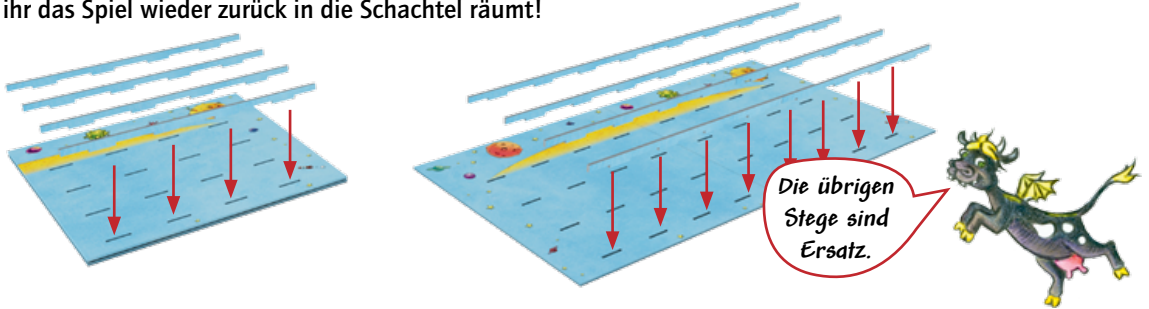
MUCCA PAZZA könnt ihr ab 4 Jahren spielen. Dazu benutzt ihr **5 Tiere, den Geist** und nur den halben Spielplan. Wenn ihr das gut könnt oder schon älter seid, warten größere Herausforderungen auf euch: **MUCCA PAZZA ab 6 Jahren spielt ihr mit allen Tieren,** dem ganzen Spielplan, den Holzsternen und etwas anderen Spielregeln. Beide Spielvarianten haben ihren ganz eigenen Reiz. Probiert es aus!

SPIELZIEL

Im Spiel verstecken sich diese 10 Tiere (im Spiel ab 4 Jahren sind es 5 Tiere). Jedes besteht aus Kopf, Körper und Beinen. Zu Spielbeginn sind die Körperteile der Tiere bunt durcheinander gemischt. Eure Aufgabe ist es, die Tiere wieder richtig zusammenzuschieben.



Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln. Für das Spiel ab 4 Jahren setzt ihr 4 Stege in die gestanzten Löcher **einer Spielplanhälfte**. Für das Spiel ab 6 Jahren steckt ihr 8 Stege in die Löcher des komplett aufgeklappten Spielplans. Lasst die Stege auch dann im Spielplan stecken, wenn ihr das Spiel wieder zurück in die Schachtel räumt!



MUCCA PAZZA AB 4 JAHREN

Decke ein Tier auf und versuche es dann zusammenschieben.

SPIELVORBEREITUNG

- Legt den Spielplan zusammengeklappt mit den Stegen nach oben in die Tischmitte.
- Entscheidet euch für 5 Tiere, mit denen ihr spielen wollt.



Im Spiel ab 4 Jahre spielt Ihr nur mit 5 Tieren.

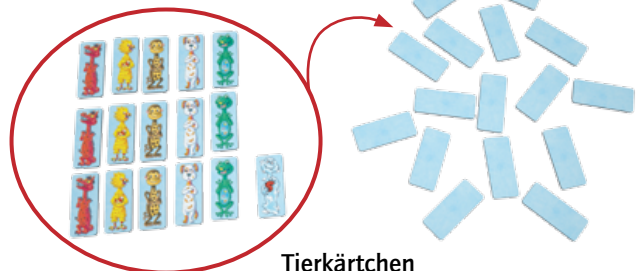


- Sucht alle Schiebepättchen dieser Tiere heraus (Kopf, Körper und Beine). Die restlichen Tiere und die 12 Holzsterne benötigt ihr nicht und lasst sie in der Schachtel.
- Legt die 5 Tierköpfe dieser Tiere in die oberste Reihe nebeneinander.
- Körper und Beine dieser Tiere legt ihr so darunter, dass wilde Promenadenmischungen entstehen, die immer von 3 verschiedenen Tierarten stammen.
- Nun sucht ihr euch noch die 15 Tierkärtchen heraus, die diese 5 Tiere zeigen (3 Kärtchen je Tier).



Mischt das Geisterkärtchen mit diesen Tierkärtchen und legt alle verdeckt neben dem Spielplan aus.

Die anderen Tierkärtchen werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.



Jetzt kann's losgehen! Der jüngste Spieler beginnt.

SPIELABLAUF

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wenn du am Zug bist, deckst du ein Tierkärtchen auf. Jetzt versuchst du die Plättchen auf dem Spielplan so zu schieben, dass Kopf, Körper und Beine dieses Tieres zusammenpassen. Dabei musst du folgende Regeln beachten:

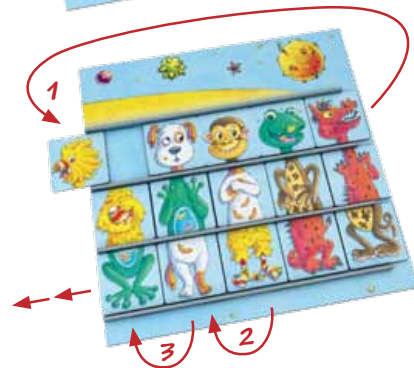


Kannst du dieses Tier richtig zusammenschieben?



Schieberegeln:

- Du schiebst **immer mit dem äußersten Plättchen einer beliebigen Reihe alle übrigen** Plättchen dieser Reihe um genau einen Platz weiter.
- Das Plättchen, das am Ende der Reihe herausfällt, setzt du am anderen Ende wieder ein.
- Du darfst von links nach rechts oder von rechts nach links schieben.
- Du darfst jedes Mal eine andere Reihe oder auch mehrmals die gleiche Reihe schieben.
- Du darfst **maximal dreimal** schieben.



Ist das Tier nach maximal dreimal Schieben vollständig zu sehen, legst du das Tierkärtchen als Belohnung vor dir ab. Gelingt es dir bereits mit ein- oder zweimal Schieben, endet dein Zug ebenfalls erfolgreich. Jetzt ist der nächste Spieler am Zug.

Ist nach dreimal Schieben das Tier nicht „komplett“, deckst du das **Tierkärtchen** wieder zu und dein linker Mitspieler ist am Zug. Er darf das gleiche Kärtchen aufdecken.

Gleiches Tier

Deckst du ein Tier auf, das auf dem Spielplan jetzt gerade vollständig zu sehen ist, drehst du das Tierkärtchen wieder um und deckst sofort ein anderes auf (so lange bis ein Tier erscheint, das nicht komplett zu sehen ist).

Geisterkärtchen

Deckst du das **Geisterkärtchen** auf, versuchst du ein **beliebiges** Tier zusammenschieben, das auf dem Spielplan momentan nicht komplett zusammengesetzt ist. Gelingt es dir, legst du das Geisterkärtchen vor dir ab.

SPIELENDE UND GEWINNER

Habt ihr das letzte Tierkärtchen verteilt, endet das Spiel.

Sollte das **letzte** Tierkärtchen ein Tier zeigen, das auf dem Spielplan komplett zu sehen ist, bekommt es der Spieler, der es aufgedeckt hat einfach so.

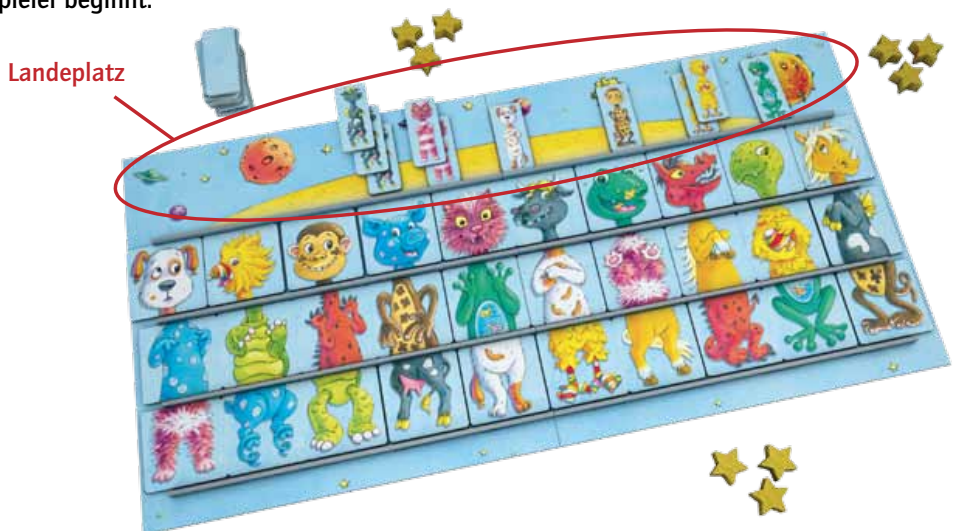
Gewinner ist, wer jetzt die meisten Tierkärtchen gesammelt hat. Natürlich zählt ihr auch das Geisterkärtchen dazu. Es kann mehrere Gewinner geben.

MUCCA PAZZA AB 6 JAHREN

Versuche, durch Schieben der Plättchen, ausliegende Tiere zusammenschieben.

SPIELVORBEREITUNG

- Ihr spielt mit dem kompletten, **aufgeklappten** Spielplan und mit **allen** Tieren.
 - Das Geisterkärtchen spielt nicht mit.
 - Legt alle Tierköpfe in die oberste Reihe. Körper und Beine dieser Tiere legt ihr so darunter, dass wilde Promenadenmischungen entstehen. Es darf kein Körperteil in der mittleren Reihe zum Kopf darüber und zu den Beinen darunter passen.
 - Aus den 30 gemischten Tierkärtchen deckt ihr **10 Stück** auf und legt sie auf den Landeplatz über der obersten Plättchenreihe. Gleiche Tiere werden leicht versetzt übereinander, verschiedene Tiere nebeneinander ausgelegt (siehe Bild unten). Die restlichen Tierkärtchen werden als verdeckter Stapel über dem Landeplatz abgelegt.
 - Jeder von euch nimmt sich außerdem 3 Holzsterne.
- Der jüngste Spieler beginnt.



SPIELABLAUF

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wenn du am Zug bist, versuchst du eines der Tiere, das du auf dem Landeplatz siehst, auf dem Spielplan zusammenschieben, so dass Kopf, Körper und Beine des Tieres zusammenpassen. Du beachtest dabei die Schieberegeln von Seite 3.

HOLZSTERNE

Die Holzsterne erlauben dir mehr als dreimal zu schieben. Für jeden Holzstern, den du während deines Zuges **abgibst**, darfst du **einmal** zusätzlich schieben. Jeder Spieler darf in einer Partie also bis zu dreimal zusätzlich schieben, wenn er will. Abgegebene Holzsterne kommen in die Schachtel.

Komplette Tiere

Sind ein oder sogar mehrere Tiere nach dem Schieben vollständig zu sehen, legst du alle auf dem Landeplatz ausliegenden Tierkärtchen dieser Tiere als Belohnung vor dir ab.

Die **gleiche Menge** an Tierkärtchen, die du vom Landeplatz genommen hast, legst du sofort vom verdeckten Stapel wieder nach. Sind nicht mehr genug Kärtchen im Stapel, legst du die restlichen Tierkärtchen auf den Landeplatz. Jetzt ist der nächste Spieler am Zug.

Kein komplettes Tier

Ist nach dem Schieben kein Tier komplett zu sehen, bekommst du kein Kärtchen und der nächste Spieler ist am Zug. Das gilt auch für den Fall, dass du ein Tier zusammenschiebst, von dem kein Kärtchen auf dem Landeplatz ausliegt.

SPIELLENDE UND GEWINNER

Sobald das letzte Tierkärtchen vom Stapel aufgedeckt wurde, ist jeder von euch noch **einmal** am Zug, dann endet das Spiel. Gewinner ist, wer jetzt die meisten Tierkärtchen gesammelt hat. Bei Gleichstand gewinnt, wer noch die meisten Holzsterne besitzt. Es kann mehrere Gewinner geben.

Autorin: Iris Rossbach
Illustration: Iris Rossbach

Art.Nr.: 60 110 5044

Vertrieb in der Schweiz:
Carletto AG
Moosacherstraße 14,
Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2013 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

