



MischMasch



Karneval im Dschungel! Der Elefant kommt als Giraffe und der Leopard als Krokodil. Doch irgendjemand hat die Kostüme durcheinander gewirbelt! Jetzt irren die Tiere durch den Urwald und versuchen, ihre Kostüme passend zu ergänzen. Ob der Pelifant wohl einen Rüssel findet? Und wird das Oktodil mit acht Tentakeln auf die Party kommen oder mit einem großen Maul und Reißzähnen? Misch einfach mit und gib den Tieren ihre wahre Gestalt zurück!



Das Spiel

Du versuchst deine Handkarten als Erster loszuwerden. Dazu legst du sie so ab, dass stets eine Tierhälfte aus deiner Hand mit der anderen Tierhälfte auf dem Tisch ein echtes Tier ergibt.

Material: 78 Spielkarten



Spielvorbereitung

Mischt alle Karten und teilt **jedem Spieler 7** davon verdeckt aus! Bildet aus den übrigen Karten den verdeckten **Dschungelstapel** und legt die oberste Karte aufgedeckt daneben.

Schaut die eigenen Karten an und zeigt sie niemand! Jetzt kann's losgehen!

Spielablauf

Es beginnt der Spieler, der (am schnellsten) eine passende Handkarte offen auf die aufgedeckte Karte legen kann. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Eine passende Karte ablegen

Lege eine passende Handkarte auf die oberste Karte in der Tischmitte.

PASSEND ist eine Handkarte, wenn eine ihrer Tierhälften (z.B. Kopfteil) mit der anderen Tierhälfte der ausliegenden Tischkarte (in diesem Beispiel: Unterkörper) ein Tier bildet, das es wirklich gibt. (Die anderen beiden Kartenhälften müssen nicht zusammenpassen.)

Beispiel: Kopf von ‚Leofant‘ und Unterkörper von ‚Krokopard‘ bilden zusammen den Leopard. Das passt!



Du hast keine passende Karte?

... dann musst du eine Karte vom Dschungelstapel ziehen. Passt diese, darfst du sie sofort ablegen.

Beispiel: Das passt nicht! Es fehlt der passende Unterkörper, um aus ‚Pelifant‘ oder ‚Pelipus‘ einen Pelikan zu machen.



Zwischenwerfen!!!

Obwohl du nicht am Zug bist, darfst du eine Karte „zwischen durch“ ablegen, wenn deine Handkarte **doppelt passt**.

DOPPELT PASSEND ist eine Handkarte, wenn sowohl ihr Unter- als auch ihr Oberkörper mit den beiden Körperteilen der Tischkarte jeweils ein Tier (insgesamt also zwei Tiere) bildet. **Nach dem Zwischenwerfen** setzt der **linke Nachbar des „Zwischenwerfers“** das Spiel fort.

Beispiel: Elekan und Pelifant ergeben „zusammen“ sowohl einen Elefant als auch einen Pelikan. Deshalb darf eine dieser beiden Karten „zwischen durch“ von der Hand geworfen werden, wenn die andere in der Tischmitte liegt.



Sonderkarten:

Echttierkarten

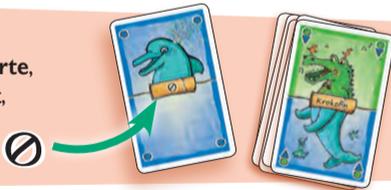
Spielt du eine **passende Karte**, die ein **echtes Tier** zeigt, dann ...

- müssen bei diesem Symbol auf der Karte: sofort **alle anderen Spieler eine Karte vom Dschungelstapel** ziehen.
- muss bei diesem Symbol auf der Karte: sofort der (oder die) **Spieler mit den wenigsten Karten auf der Hand, zwei Karten vom Dschungelstapel** ziehen – auch wenn du selbst dieser Spieler bist.



Halbtierkarten

Spielt du eine **passende Karte**, die nur **eine Tierhälfte** zeigt, dann muss der nachfolgende Spieler **1x** aussetzen.



Beispiel: Dein halber Delfin passt zum Krokofin. Dein linker Nachbar muss aussetzen. Sein linker Nachbar muss nun ein Tier legen, das einen Delfinschwanz hat.

Chamäleonkarten

Eine Chamäleonkarte darfst du auf jede beliebige Karte legen. Danach darfst du sofort eine weitere (beliebige) Handkarte ablegen. (Ist dies ein weiteres Chamäleon, legst du anschließend sofort eine weitere Karte aus ...)



Du hast eine unpassende Karte abgelegt?

... dann musst du sie **zurücknehmen** und eine **Karte vom Dschungelstapel** ziehen, die du nicht sofort ausspielen darfst. Nach einem **fehlerhaften Zwischenwurf** ist der Spieler am Zug, der zuvor regulär an der Reihe gewesen wäre.



Ist der Dschungelstapel aufgebraucht?

... dann mischt ihr den Ablagestapel und verwendet diesen als neuen Dschungelstapel.

Spielende und Sieger

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler **alle Handkarten** abgelegt und somit **gewonnen** hat.

Wenn ihr über mehrere Spielrunden spielen möchtet,

notiert ihr eure verbliebenen Handkarten als Minuspunkte. Es gibt für ...

- jede Chamäleonkarte: 5 Minuspunkte
- jede andere Karte: 1 Minuspunkt

Es gewinnt dann, wer nach einer vorab festgelegten Zahl an Spielrunden die wenigsten Minuspunkte aufweist.



© 2017 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele



Art.Nr.: 60 110 5109



Autorin: Bettina Katzenberger
Illustration: Tina Kothe



MischMasch



Carnival in the jungle! Today, the elephant comes as a giraffe and the leopard as a crocodile. What's going on? Somebody has mixed up the costumes! Now the animals are running all around the jungle trying to complement their costumes in a fitting way. Will the peliphant find a trunk? And will the octodile come to the party with eight tentacles or with a big mouth and razor-sharp teeth? Get in on the act and give the animals their true form back!



The Game

Try to be the first to get rid of your hand cards. To this end, you have to lay them out so that one animal half from your hand and another animal half on the table form a real animal.

Materials: 78 cards



60x mixed animals

6x wild cards

6x half-animals

6x real animals

Set-up of the Game

Shuffle all cards and deal 7 of them, face down, to each player! The remaining cards form a face-down jungle pile; put the top card next to it, face up.

Look at your own cards and don't show them to anybody! Now the game can begin.

Course of the Game

The player who is the quickest to put a fitting hand card face up on top of the revealed card begins. After that, play proceeds clockwise.

Placing a fitting card

On your turn, you put a **fitting hand card** on top of the previously played card in the middle of the table.

A hand card is **FITTING** whenever one of its animal halves (e.g., the head part) forms an animal that really exists with the other animal half of the card displayed on the table (in this example: lower body). (The other two card halves don't have to fit together.)

Example: The head of leopard and the lower body of crocodile together form the leopard. That fits!



No fitting card?

If you can't place any fitting card on your turn, you have to draw a card from the jungle pile. If this card fits, you may lay it out immediately.



Example: This does not fit! Peliphant and pelipus both have the same head; but they don't have the fitting lower body to turn them into a pelican.

Discarding in between turns!!!

Even if it's not your turn, you may place a card in between turns if your hand card is a **double-fit**.

A hand card is a **DOUBLE-FIT** whenever its lower body as well as its upper body, along with the two body parts of the card on the table, each form one animal (i.e., two animals overall). After you have performed such an in-between-turns action, your **left neighbor** continues the game.

Example: Elecan and peliphant together form an elephant as well as a pelican. Therefore, you may discard either of these two cards in between your turns if the other one is lying in the middle of the table.



Special Cards:

Real-animal cards

If you play a **fitting card** that shows a **real animal**, then ...

- with this symbol + on the card: all the **other players** must immediately draw **one card from the jungle pile**.
- with this symbol + on the card: the **player(s) with the fewest hand cards** must immediately draw **two cards from the jungle pile**—even if you are this player.



Half-animal cards

If you play a **fitting card** that shows only **one animal half**, the next player has to skip his turn.



Example: Your half-dolphin fits together with the crocodile. Your left neighbor has to skip his turn. His left neighbor now has to lay out an animal that has a dolphin tail.

Chameleon cards

A chameleon card always fits. You may play it onto any card. After that, you may immediately lay out another hand card of your choice. (If it is another chameleon, you may immediately lay out another card...)



Unsuitable card?

If you play an unsuitable card during your turn you have to **take this card back** and draw a card from the jungle pile. You may not play this newly drawn card. After you have performed an **incorrect in-between-turns action**, the game does continue with **the player who would normally** have had his turn.



Jungle pile empty?

When the jungle pile is depleted, shuffle the discard pile and use it as the new jungle pile.

Ending and Winning the Game

The game ends as soon as one player has gotten rid of all his hand cards. This player wins the game.

If you want to play over several game rounds,

each player's remaining hand cards are written down as minus points.

- for each chameleon card, you get 5 minus points;
- for any other card, you get 1 minus point.

After the number of rounds agreed upon in advance, the player who has the fewest minus points wins.



English translation:
Sybille & Bruce Whitehill,
„Word for Wort“

