

Hallo! Ich bin **der kleine AMIGO** und zeige euch, wie dieses Spiel funktioniert. Viel Spaß!



von Haim Shafir

Kuddel muddel

Spieler: 2–4 Personen

Alter: ab 5 Jahren

Dauer: 15 Minuten

Spielmaterial



80 Karten mit jeweils drei verschiedenen Objekten

1 Glocke



Spielidee

Alle Kinder versuchen so schnell wie möglich eine Reihe aus **sieben Karten** zu bilden, bei denen auf benachbarten Karten immer mindestens ein gleiches Objekt zu sehen ist.



Spielvorbereitung

Die Glocke wird in die Tischmitte gestellt. Die 80 Karten werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch um die Glocke herum verteilt.



Spielablauf

Jetzt geht's los!

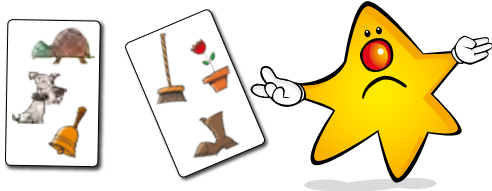
Der jüngste Spieler gibt ein Startsignal, dann versuchen alle Spieler gleichzeitig so schnell wie möglich eine Reihe aus sieben Karten zu bilden.

Dafür werden Karten **einzeln** aus der Mitte genommen. Wenn die Karte in die eigene Reihe passt, wird sie angelegt. Passt die Karte nicht, muss sie **verdeckt** wieder in die Mitte gelegt werden.



Karten anlegen

Die erste Karte, die ein Spieler zieht, legt er vor sich ab. Sie ist der Anfang seiner Reihe. Weitere Karten dürfen links **oder** rechts angelegt werden, aber nur wenn auf den benachbarten Karten mindestens **ein** gleiches Symbol abgebildet ist.



Beispiel 1: Silvia kann diese Karte leider nicht anlegen, weil die beiden Karten kein gemeinsames Symbol haben.



Beispiel 2: Frauke hat Glück: Die Karte am Ende ihrer Reihe und die Karte, die sie eben gezogen hat, haben jeweils einen Regenschirm abgebildet. Sie darf die Karte anlegen.





Reihe fertig?

Wer es als Erster schafft sieben Karten richtig nebeneinander zu legen, haut schnell auf die Glocke. Wenn in der Reihe kein Fehler ist, darf der Spieler, der geklingelt hat, seine Karten behalten und als Stapel vor sich legen. Alle anderen Spieler legen ihre Karten verdeckt zurück in die Mitte und es beginnt eine neue Runde.

Hat ein Spieler zu Unrecht geklingelt, weil er weniger als sieben Karten in seiner Reihe hat oder einen Fehler beim Ablegen gemacht hat, muss er die Karten seiner Reihe in die Mitte zurücklegen. Die restlichen Spieler spielen diese Runde ohne ihn zu Ende.

Spielende

Wird die letzte Karte aus der Mitte gezogen, endet das Spiel. Der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die längste Reihe hat, darf seine Karten noch behalten, falls er keinen Fehler gemacht hat.

Der Spieler, der die meisten Karten in seinem Stapel hat, gewinnt das Spiel.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de