

Ohren auf

Von Reinhard Staube

Für 2-6 Spieler ab 4 Jahren.

Spielvorbereitung

Zunächst machen sich alle Spieler mit den charakteristischen Lauten der Abbildungen vertraut. Am besten machen alle gemeinsam einmal die entsprechenden 10 Laute nach, damit jeder weiß, was gemeint ist.

Hinweis: Im gesamten Spielverlauf sollten die Spieler versuchen, die jeweiligen Geräusche möglichst realistisch nachzuahmen, also wie eine Lokomotive zu zischen oder wie ein Hund zu bellen!

Die 20 Geräuschkarten werden verdeckt gemischt und zu einem **verdeckten 4 x 5-Raster** ausgelegt. Die 19 Fehlerkarten kommen griffbereit neben das Raster.

Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt und übernimmt für den kompletten ersten Durchgang die Rolle des aktiven Spielers. Der aktive Spieler sollte direkt vor dem Kartenraster sitzen. Sein linker Nachbar nimmt den Stapel der Fehlerkarten (Tomaten auf den Ohren) an sich. Der aktive Spieler nimmt eine beliebige Geräuschkarte in die **linke Hand** und

zeigt sie den Mitspielern.

Ganz wichtig: Der aktive Spieler darf die Abbildung auf der Karte **nicht** sehen. Nun ahmen die anderen Spieler den zugehörigen charakteristischen Laut der Abbildung nach. Ist es z.B. ein Frosch, so machen alle Mitspieler gemeinsam „Quak“.

Nun nimmt der aktive Spieler mit der **rechten Hand** eine weitere Karte (wieder ohne die Abbildung darauf zu sehen!) und zeigt sie den Mitspielern. Wieder ahmen die Mitspieler den zugehörigen Laut nach.

Max übernimmt die Rolle des aktiven Spielers. Mit seiner linken Hand hebt er eine Karte (Dreieck) an. Die Mitspieler machen „Pling“. Dann hebt er mit seiner rechten Hand eine weitere Karte (Fisch) an. Die Mitspieler machen „Blubb“.

Sind auf den beiden Karten **zwei verschiedene Abbildungen** (es waren also zwei verschiedene Geräusche zu hören), so legt der aktive Spieler beide Karten wieder verdeckt (ohne sie anzuschauen) an ihren Platz zurück und bekommt **eine Fehlerkarte**. Die Fehlerkarte legt er neben sich ab.

Sind auf den beiden Karten **zwei gleiche Abbildungen** (es waren also zwei gleiche Geräusche zu hören), so legt der aktive Spieler beide Karten beiseite. Er bekommt **keine Fehlerkarte**.

*Max deckt zunächst mit seiner linken Hand eine Uhr auf, anschließend eine weitere Uhr mit der rechten Hand. Beide Male ertönt das gleiche Geräusch: „Tick-Tack“. Max legt die beiden Uhren beiseite und bekommt **keine Fehlerkarte**.*

In der beschriebenen Weise spielt der aktive Spieler weiter. Er darf jedes Mal völlig frei entscheiden, welche beiden Karten er aufdeckt. Es muss unbedingt darauf geachtet werden, dass der aktive Spieler die Abbildungen, die er seinen Mitspielern zeigt, selbst nicht sehen kann.

Ende eines Durchgangs

Der aktive Spieler spielt so lange, bis er alle Paare gefunden hat. Dann endet sein Durchgang. Der Durchgang endet außerdem sofort, wenn der aktive Spieler alle 19 Fehlerkarten erhalten haben sollte.

Der aktive Spieler zählt seine erhaltenen Fehlerkarten. Die Anzahl ist sein Ergebnis. Je weniger, desto besser.

Jeder Spieler übernimmt einmal die Rolle des aktiven Spielers und begibt sich auf die Suche nach den zehn Paaren.

Das Spiel endet, nachdem jeder einmal die Rolle des aktiven Spielers übernommen hat.

Wer in seinem Durchgang die wenigsten Fehlerkarten erhalten hat, ist Sieger.