

# TURBULENTO



Selecta



# TURBULENTO



Schauen! Treffen! Suchen! Finden! Ein turbulenter Spielspaß für 2-4 treffsichere Kinder ab 4 Jahren. Mit einer Spielvariante.

**Autor:** Heinz Meister  
**Illustration:** Gabriela Silveira

**Inhalt:** 1 Spielplan,  
18 Holzkugeln,  
16 Spielsteine, 16 Sticker, 30 Spielkarten, 1 Spielanleitung



## Geschichte

Heute ist ganz schön was los im Stall! Die Tiere spielen Verstecken im Heu und haben dabei viel Spaß. Habt ihr gut aufgepasst und wisst noch, wo sich welches Tier versteckt hat?

## Vorbereitung

Stellt das Unterteil der Verpackung, das als Spielplan dient, so in die Tischmitte, dass alle Spieler es gut erreichen können.



Vor dem ersten Spiel müssen die Spielsteine vorbereitet werden: Klebt auf die flache Seite der Spielsteine einen Sticker. Legt die 16 Spielsteine mit der Bildseite nach oben in den Spielplan. Lasst zwischen den Steinen jeweils etwas Platz. Der Spielstein mit dem Pechvogel wird verdeckt abgelegt.



## Ziel des Spiels

Die Spielkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt. Jeder Spieler bekommt vier Holzkugeln, die in der Hand gehalten werden. Überzählige Kugeln kommen aus dem Spiel.

## Spielverlauf

Eure Aufgabe im Spiel ist es, gut hinzuschauen und euch zu merken, wo sich die Tiere im Heu verstecken. Wer am Ende die meisten Tiere findet und die meisten Kugeln sammeln konnte, gewinnt.

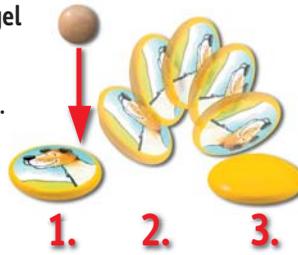
### 1. Karte ziehen

Die Spieler sind reihum im Uhrzeigersinn am Zug. Beginnen darf, wer zuletzt auf einem Bauernhof war.

Der erste Spieler zieht die oberste Karte vom Kartenstapel und schaut sich diese an. Auf der Karte ist ein Tier abgebildet, das sich auch auf einem Spielstein wiederfindet, der im Spielplan liegt. Die Karte wird nun abgelegt und markiert den Ablagestapel, auf dem künftig alle aufgedeckten Karten abgelegt werden.

Als nächstes lässt dieser Spieler **eine Kugel** aus einer Höhe von ca. 20 cm auf den Spielstein mit dem Tier fallen, das auf der aufgedeckten Karte abgebildet ist.

Ziel ist es, den Stein so zu treffen, dass sich dieser **umdreht**. Merkt euch dabei gut, welches Tier sich unter welchem Stein befindet.



## 2a. Kugel fallen lassen



Wenn sich der **richtige Stein umdreht**, erhält der Spieler die Kugel zurück, und der Nächste ist am Zug. Wenn sich der **richtige Stein nicht umdreht** oder sich **ein falscher Stein umdreht**, bleibt die Kugel im Spielplan. Der nächste Spieler ist nun am Zug und deckt eine neue Karte auf.

Drehen sich bei einem Wurf gleich zwei Steine um und befindet sich der Stein mit dem aufgedeckten Tier darunter, darf sich der Spieler **zwei Kugeln** nehmen, sofern sich schon zwei im Spielplan befinden; wenn nicht eben nur eine.

Dreht sich ein Stein und springt dabei auf einen anderen Stein, war der Versuch erfolglos. Der Stein wird wieder mit der Bildseite nach oben abgelegt, die Kugel bleibt leider im Spielplan.

Springt die Kugel aus dem Spielplan, geht der Spieler leider leer aus. Die Kugel kommt in den Spielplan und der nächste Spieler ist am Zug.

Wenn ein Spieler eine Karte aufdeckt und das entsprechende Tier nicht mehr unter den aufgedeckten Spielsteinen zu finden ist, so muss er es im Heu suchen. Er dreht dazu **einen** bereits verdeckt liegenden Spielstein um und schaut nach, ob er das zu suchende Tier finden konnte.

Hat er das **richtige Tier gefunden**, bleibt der Spielstein offen im Spielplan liegen, und der Spieler erhält zur Belohnung **eine Kugel** aus dem Spielplan. Falls sich keine Kugel im Spielplan befindet, geht der Spieler leider leer aus. Der nächste Spieler ist am Zug.

Wenn der Spieler **ein falsches Tier aufdeckt**, wird der Spielstein **verdeckt** wieder abgelegt. Dann haben auch die Mitspieler in einer Bonusrunde die Gelegenheit, den richtigen Spielstein zu finden.



## 2b. Tiere suchen

Der reihum nächste Spieler eröffnet die Bonusrunde und darf einen Stein umdrehen, ohne vorher eine neue Spielkarte aufzudecken. Es dürfen reihum so lange Spielsteine gedreht werden, bis ein Spieler das richtige Tier findet **oder** bis der Spieler wieder am Zug ist, der ursprünglich die Karte aufgedeckt hatte. Dieser darf jedoch nicht noch einmal einen Stein aufdecken.

## Bonusrunde

Der Spieler, der das richtige Tier findet, darf sich zur Belohnung **eine Kugel** aus dem Spielplan nehmen. Falsch aufgedeckte Spielsteine werden sofort verdeckt wieder abgelegt.

Konnte das Tier in einer Bonusrunde nicht gefunden werden, kommt die Karte auf den Ablagestapel.  
Das Spiel setzt sich fort, indem der Spieler, der die Bonusrunde eröffnet hat, eine neue Karte aufdeckt.

### Der Pechvogel



Hat ein Spieler das Pech und deckt den **Pechvogel** auf, muss er **eine Kugel** aus der Hand abgeben und in den Spielplan zurücklegen. Der Spielstein mit dem Pechvogel wird ebenfalls verdeckt wieder zurückgelegt.

### Ende des Spiels

Es gibt zwei Möglichkeiten:

1. Das Spiel endet, wenn alle Karten aufgedeckt sind. Der Spieler mit den meisten Kugeln gewinnt.
2. Das Spiel endet, wenn ein Spieler seine letzte Kugel im Spielplan liegen lassen muss. Der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Kugeln sammeln konnte, gewinnt.

### Spielvariante

Alternativ lässt sich mit den 30 Spielkarten auch das klassische Memo spielen. Dazu werden vor Spielbeginn alle Karten umgedreht und gut gemischt ausgebreitet, so dass alle Spieler die Karten gut erreichen und sehen können. Die Kugeln werden nicht benötigt.

### Ziel des Spiels

Jeder Spieler muss versuchen, möglichst viele Paare zu sammeln.

### Spielverlauf

Das jüngste Kind darf beginnen. Es deckt zwei beliebige Spielkarten so auf, dass die Motive für alle gut sichtbar sind, und schaut nach, ob es ein Bildpaar mit zwei gleichen Motiven erwisch hat. Hat das Kind ein Paar gefunden, so darf es dieses behalten und vor sich ablegen. Danach ist der Nächste an der Reihe.

Wenn zwei Spielkarten aufgedeckt werden, die unterschiedliche Motive zeigen, müssen diese wieder umgedreht werden. Merkt euch dabei alle gut, wo sie liegen. Nun ist der Nächste an der Reihe.

### Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Karten mehr übrig sind. Sieger ist, wer die meisten Paare sammeln konnte.

**Und nun: Ein tierisches Vergnügen!**



### Selecta Spielzeug AG

Postfach 47 · 83531 Edling  
DEUTSCHLAND  
Telefon: +49 (0) 80 71 - 10 06-0  
Telefax: +49 (0) 80 71 - 10 06-40  
www.selecta-spielzeug.de

© 2006 Selecta Spielzeug AG