

Tier mal vier!

Sobald auf allen deiner vier Ablagestapeln das gleiche Tier zu sehen ist, nimm dir die oberste Wertungskarte des entsprechenden Tieres und lege sie offen neben deine Ablagestapel (Hast du gleich zu Beginn zufälligerweise viermal das gleiche Tier auf deinen Karten, darfst du dir die Wertungskarte auch nehmen).

Wenn du im Verlauf des Spiels eine weitere Wertungskarte erhältst, legst du sie **an die gestrichelte Linie der letzten Wertungskarte** an. So entsteht vor dir eine Tierreihe.

Beispiel: Maria hat auf allen ihrer 4 Stapel die Schildkröte gesammelt. Sie nimmt sich die oberste Schildkröten-Wertungskarte und legt sie offen an ihre Tierreihe an.



Sind auf deinen vier Ablagestapeln gleichzeitig zwei Tiere viermal zu sehen, darfst du natürlich beide Tiere werten.

Wichtig: Du kannst jedes Tier nur einmal im Spiel werten. Das heißt, hast du ein Tier zum zweiten Mal auf allen vier Stapeln liegen, erhältst du dafür keine Wertungskarte mehr.

5

Spielende

Das Spiel endet sofort, ...

... wenn keine Wasserkarte mehr in der Mitte liegt.

ODER

... wenn eine Person 8 Wertungskarten (eine von jedem Tier) gesammelt hat.

Wer jetzt die längste Tierreihe vor sich liegen hat, gewinnt. Zum Vergleichen könnt ihr eure Tierreihen nebeneinanderlegen. Aber achtet darauf, dass ihr die Reihenfolge der Wertungskarten nicht verändert und die Karten jeweils genau an den gestrichelten Linien anlegt.



Für ein etwas kürzeres Spiel, sortiert 12 beliebige Wasserkarten vor dem Spiel aus.

Art.-Nr.: 75062
Spielautor: Peter Jürgensen
Illustration: Francesco Zito
Grafik: Daniel Müller
Redaktion: Meike Wilken

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

6



Du willst gleich losspielen?
Dann schau Dir das
Gameplay-Video an.



Peter Jürgensen Blubbern

Blubb, blubb, blubb ... Unter Wasser ist so einiges los! Auf jeder Karte tummeln sich drei lustige Meeresbewohner. Könt ihr eure Karten so ablegen, dass auf allen vier Stapeln das gleiche Tier zu sehen ist? Mit einer guten Mischung aus Glück und cleverem Kartenablegen könnt ihr punkten und Wertungskarten sammeln, immer frei nach dem Motto: Viermal Tier gewinnt!



Spielziel

In jedem Zug zieht ihr eine Karte und legt sie auf einen eurer vier Ablagestapel. Sobald auf allen vier Stapeln das gleiche Tier zu sehen ist, gewinnt ihr eine Wertungskarte. Mit den Wertungskarten legt ihr eine Tierreihe. Wer am Ende die längste Tierreihe hat, gewinnt.

Spielmaterial

110 Karten



Vorderseiten

Rückseite

78 Wasserkarten

2



Vorderseiten

Rückseiten

32 Wertungskarten

Spielvorbereitung

Sortiert die **Wertungskarten** nach ihren Rückseiten in acht Stapel mit jeweils vier Karten, mischt die Stapel einzeln und legt sie verdeckt bereit.

Mischt die **Wasserkarten** und legt sie in drei etwa gleich großen verdeckten Stapeln in die Mitte.

Spielt ihr zu viert, nehmt ihr zwei beliebige Wasserkarten aus dem Spiel.

Nun zieht ihr reihum jeweils immer eine Wasserkarte von einem beliebigen Stapel **1**, bis alle vier Karten gezogen haben. Diese vier Karten legt ihr offen nebeneinander vor euch **2**. Sie bilden eure Ablagestapel.

Startaufbau für 2 Personen



3

Und jetzt losgeblubbert!

Wer zuletzt getaucht ist, beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Wenn du am Zug bist:

Ziehe eine Wasserkarte von einem beliebigen der drei Stapel in der Mitte und schau sie dir an.

Gefällt dir die Karte, lege sie offen auf einen deiner vier Ablagestapel.

Gefällt dir die gezogene Karte nicht, zeige sie den anderen und lege sie verdeckt zurück auf einen der drei Stapel in der Mitte. Ziehe eine neue Karte. Diese Karte musst du nun auf einen deiner vier Ablagestapel legen. Du darfst sie nicht mehr zurücklegen.

Nun ist die nächste Person an der Reihe.

Hier schon mal ein kleiner Tipp:
Schau dir die Karten, die die anderen zurücklegen, gut an und merke dir, auf welchen Stapel sie sie zurücklegen. Vielleicht kannst du sie gebrauchen!

4