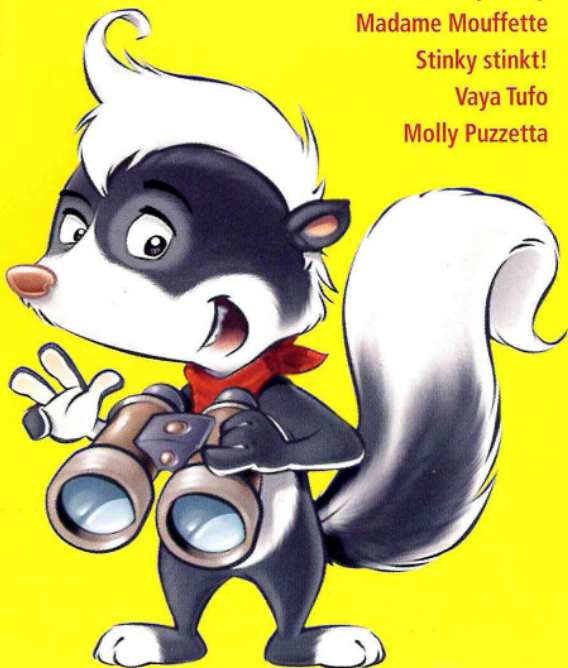




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Molly Mief

Smelly Molly
Madame Mouffette
Stinky stinkt!
Vaya Tufo
Molly Puzetta



Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2011

Molly Mief

DEUTSCH

Ein turbulentes Schau-Genau-Spiel für 2 – 6 Spürnasen
von 6 – 99 Jahren.

Spielidee: Manfred Reindl

Illustration: Oliver Freudenreich

Spieldauer: ca. 10 – 15 Minuten

Oh Schreck! Molly Mief, das verspielte Stinktier, kommt näher. Ihr „spezielles Parfüm“ riecht man schon von Weitem. Die Katze springt sofort hinter den Busch, die Ente versteckt sich im Eimer und die Schlange kriecht unter das Sofa. Jetzt heißt es: Nase zu und durch! Denn nur wer Molly Mief am schnellsten zeigen kann, wie viele Tiere sich versteckt haben, gewinnt den turbulenten Suchspaß.

Spielinhalt

- 30 Suchbilder
- 5 Hupen
- 1 Molly Mief
- 1 Tierwürfel
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Alle Spieler helfen Molly Mief, die versteckten Tiere zu finden. Zu Beginn jeder Runde würfelt ihr mit dem Tierwürfel. Er zeigt euch, welches der sechs Tiere als nächstes gesucht wird. Danach wird ein Suchbild aufgedeckt. Ihr spielt jetzt gleichzeitig. Schaut euch das Bild genau an und zählt, wie viele Tiere der gesuchten Art ihr findet. Dann drückt ihr schnell auf die Hupe mit der entsprechenden Zahl. Aber Vorsicht! Manche Tiere sind Meister im Verstecken und ihr habt nur einen Versuch pro Runde. Wer als Erster auf die richtige Hupe gedrückt hat, bekommt das Bild. Das Ziel des Spieles ist es, als Erster sechs Suchbilder zu sammeln.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müsst ihr einmalig die Hupen vorbereiten. Klebt auf jede Hupe einen Zahlenaufkleber. Anschließend klebt ihr auf die Rückseite jeder Hupe den passenden Pfotenaufkleber mit der entsprechenden Pfotenanzahl.

Mischt die Suchbilder und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Die Hupen zeigen auf der einen Seite die Zahlen 1 bis 5 und auf der anderen Seite ein bis fünf Pfoten. Stellt die Hupen mit der Pfotenseite nach oben zusammen mit Molly Mief in einen Kreis um den Suchbildstapel. Achtet darauf, dass alle Spieler die Hupen und die Figur gut erreichen können und die Suchbilder für jeden gut sichtbar sind. Haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

Wer zuletzt ein Stinktier gesehen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und nimmt den Würfel zu sich.

Du bist der Spielleiter für diese Runde. Würfle und nenne laut das gewürfelte Tier – Schlange, Ente, Spinne, Katze, Chamäleon oder Fledermaus.

Deine Mitspieler legen ihre Hände flach auf den Tisch. Anschließend deckst du das oberste Suchbild auf und legst es schnell gut sichtbar in die Tischmitte. Die Suche beginnt! Alle Spieler zählen gleichzeitig, wie oft sich das gewürfelte Tier auf dem Bild versteckt hat, und jeder versucht als Erster den richtigen Tipp abzugeben.

Wie viele Tiere hast du gezählt?

• 1 – 5 Tiere?

Lege schnell deine Hand auf die entsprechende Hupe und drücke darauf. Das kannst du natürlich nur tun, wenn noch kein Mitspieler seine Hand auf dieser Hupe hat.

• Kein Tier?

Das Tier hat Molly Mief schon von Weitem gerochen und Reißaus genommen. Schnapp dir Molly Mief! Hat ein Mitspieler bereits die Figur geschnappt, bist du zu langsam gewesen.

Haben alle Spieler getippt oder aufs Tippen verzichtet, ist die Suche beendet. Zählt gemeinsam, wie oft das gesuchte Tiere auf dem Bild zu sehen ist.

Der Spieler, der richtig getippt hat, ist der Suchprofi dieser Runde. Er erhält zur Belohnung das Suchbild und legt es vor sich. Alle Spieler, die falsch getippt haben, müssen eines ihrer Bilder abgeben. Diese werden aus dem Spiel genommen.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist der neue Spielleiter und beginnt eine neue Runde.

Wichtig:

- Jeder Spieler darf pro Runde nur einen Tipp abgeben.
- Sollte einmal unklar sein, wer zuerst getippt hat, entscheidet der Spielleiter.
- Haben alle Spieler falsch getippt, wird das Suchbild aus dem Spiel genommen.
- Ihr müsst euch die Suchbilder genau ansehen: Auf jedem Bild verstecken sich unterschiedlich viele Tiere. Einige sind sehr klein oder nur teilweise zu sehen.
- Die Rückseite der Suchbilder zeigt euch eine Übersicht aller Tiere, die im Spiel gesucht werden.
- Sollte der Stapel aufgebraucht sein, ohne dass ein Gewinner feststeht, werden die aus dem Spiel genommenen Suchbilder gemischt und als neuer Stapel bereitgelegt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler sechs Suchbilder gesammelt hat. Er hat die beste Spürnase und gewinnt das Spiel.
In dem seltenen Fall, dass bei sechs Spielern jeder fünf Karten gesammelt hat, gewinnen alle gemeinsam.

Tipps:

- Statt mit der Pfortenseite der Hupe könnt ihr auch mit der Zahlenseite spielen.
- Wenn das Spiel noch kniffliger werden soll, dreht der Spielleiter vor dem Würfeln eine beliebige Hupe von der Pfortenseite auf die Zahlenseite oder umgekehrt.

Der Autor

Manfred Reindl lebt in Tragwein in Österreich und ist begeisterter Spieleautor. Hauptberuflich ist er in einer oberösterreichischen Regionalbank tätig. Von ihm sind bereits die beiden Spiele *Da stimmt was nicht* und *Terra Kids - Wo leben Tiere* bei HABA erschienen.

Besonders bedanke ich mich bei meiner Frau Manuela, meiner Schwägerin Sylvia, den Kindern Elena und Florens unserer beiden besten

Freunde Gabi und Hannes und den beiden Nachbarsmädchen Alexandra und Christina, die immer mit viel Spaß beim Testen der neuen Spielideen dabei sind.

Der Illustrator

Oliver Freudenreich illustriert seit mehr als zwölf Jahren Spiele. Das Zeichnen von Tieren in menschlichen Verhaltensweisen macht ihm besonders Spaß. Nach *S.O.S. Wildwasser*, *Monza - Das Kartenspiel* u.v.m ist *Molly Mief* schon das neunte Spiel, das er für HABA illustriert hat.

Ich widme dieses Spiel Felix und Sandra, die mich immer wieder in meiner Arbeit bestärken. Am schönsten ist es, wenn wir das fertige Spiel gemeinsam ausprobieren.



Unabhängig voneinander hatten die Spieleautoren Arno Steinwender und Manfred Reindl eine ähnliche Spielidee. Arno Steinwender hat seine Idee als *Schäfchen zählen* 2006 beim Ravensburger Spieleverlag veröffentlicht. Wir bedanken uns bei Arno Steinwender und White Castle Games für ihr Einverständnis, Manfred Reindls *Molly Mief* zu veröffentlichen.