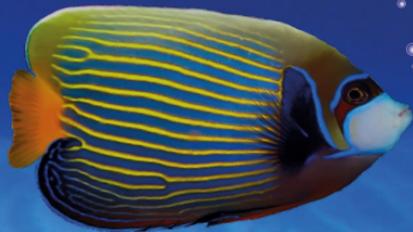


GEO *lino*

Na, wer schwimmt  
denn hier?



Christoph Cantzler



mooses.

# Na, wer schwimmt denn hier?



## Wer hat die beste Spürnase und kennt sich mit Meerestieren am besten aus?

Weißt du, welches Meerestier hohe Luftsprünge aus dem Wasser macht? Hm, da kommen einige in Frage. Aber wie entscheidest du dich? Gibst du einen Tipp ab oder willst du weitere Infos bekommen? Denn nach und nach gibt der Quizmaster immer mehr Fakten über das gesuchte Meerestier preis. Wer errät die meisten Tiere und gewinnt das Spiel?

### Das ist drin:

32 Tierkarten

32 Bildkarten

60 Chips



Leuchtende Kaiserfisch



Riesennase



Langgite



Nautilus



Minidolphins



Antennentisch



Schirmqualle



Seestern



Walfal



Steinmangel



Größte Tümmler



Europäischer Aal



Stachel



Stachelhäuter



Koralle



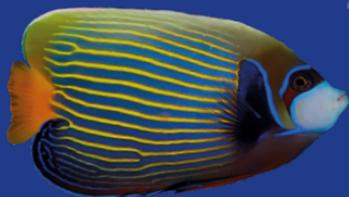
Meeresschnecke

## Worum geht's?

Ein Spieler ist Quizmaster und hält eine Tierkarte vor euch verdeckt auf der Hand. Ihr seid Kandidaten und bekommt nach und nach Informationen zu einem gesuchten Meerestier. Bildkarten helfen euch herauszufinden, welches das jeweils sein könnte. Und wer von euch die meisten Meerestiere errät, gewinnt das Spiel.

## Das ist eure allererste Partie?

Dann beginnt ihr am besten mit der **Einsteiger-Version**. Mischt die Bildkarten und legt 16 davon mit der **Bildseite** nach oben als **4x4-Raster** in die Tischmitte. Sucht die zu den Bildkarten passenden **Tierkarten** heraus, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel daneben. Zieht vier Tierkarten vom Stapel und legt sie verdeckt in die Schachtel zurück. Jeder von euch erhält **10 Chips**. Übrige Chips kommen in die Schachtel zurück. Dreht den Schachteldeckel um und haltet ihn als **Sammelkiste** bereit. Lest nun bei „So wird's gespielt“ weiter.



# Ihr kennt das Spiel schon?

Dann macht ihr das Spiel so startklar: Legt alle Bildkarten mit der **Bildseite** nach oben als **8x4-Raster** in die Tischmitte. Mischt die Tierkarten und legt zwölf davon als verdeckten Stapel daneben. Jeder von euch erhält **12 Chips**. Dreht den Schachteldeckel um und haltet ihn bereit. Das ist eure **Sammelkiste**. Übrige Tierkarten und Chips kommen in die Schachtel zurück.

## So wird's gespielt

Ihr spielt über mehrere Runden. Ihr seid reihum abwechselnd mal als Quizmaster und mal als Kandidat an der Reihe. Bist du der jüngste Spieler? Dann bist du Quizmaster der ersten Runde. Deine Mitspieler sind Kandidaten.

## Bist du Quizmaster?

Dann ziehe die oberste Tierkarte vom verdeckten Stapel und halte sie vor den Kandidaten geheim. Die Tierkarte enthält sieben Informationen, die mit den Zahlen von 1 bis 7 durchnummeriert sind.

Im Laufe der Runde nennen dir die Kandidaten reihum eine oder mehrere Zah-

### Schirmqualle

Scyphozoa



- 1) lassen sich mit der Meeresströmung treiben, schwimmen aber auch selbst
- 2) werden oft an Strände gespült und erinnern dann an glibberige Klumpen
- 3) haben schirmförmige Körper und lange Tentakel mit giftigen Nesselzellen
- 4) werden auch „Medusen“ genannt
- 5) pressen Wasser aus dem Schirm heraus, bewegen sich so vorwärts
- 6) bestehen fast nur aus Wasser
- 7) werden sie beim Baden im Meer berührt, ist das ein unangenehmes Gefühl: manche sind sogar extrem giftig

len zwischen 1 und 7. Als Quizmaster liest du die zu dieser Zahl passende Information laut vor.

Nachdem die Kandidaten dir Zahlen genannt oder Tipps abgegeben haben (wie man Tipps abgibt, wird in dem Abschnitt „Bist du Kandidat?“ erklärt), gibt es zwei Möglichkeiten:

- 1) Ein Kandidat hat das gesuchte Meerestier erraten:** Dann gibst du ihm deine Tierkarte und er legt sie vor sich ab.
- 2) Kein Kandidat hat das Meerestier erraten:** Dann darfst du die Tierkarte behalten und legst sie vor dir ab.

In beiden Fällen ist anschließend dein linker Nachbar der Quizmaster der neuen Runde. Du bist nun Kandidat.

## Bist du Kandidat?

In jeder Runde beginnt der Spieler links vom Quizmaster als erster Kandidat. Danach wechselt die Rolle des Kandidaten im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe? Dann nennst du dem Quizmaster eine Zahl zwischen 1 und 7. Er liest dir anschließend die zur Zahl passende Information auf seiner Tierkarte vor. Nun kannst du entweder einen Tipp abgeben oder zuvor mehr Infos erhalten.



- 1) **Mehr Infos, bitte!** Du möchtest noch eine weitere Information haben? Dann musst du einen deiner Chips in die Sammelkiste legen und dem Quizmaster eine neue Zahl nennen. Er liest die entsprechende Information laut vor. In deinem Zug kannst du maximal sieben Informationen erhalten. **Aber denke daran:** Für jede zusätzliche Information musst du einen Chip in die Sammelkiste legen.
  
- 2) **Einen Tipp abgeben!** Du möchtest keine weiteren Informationen mehr haben oder der Quizmaster hat bereits alle Informationen vorgelesen? Dann musst du raten. Tippe dazu mit deinem Zeigefinger auf die Bildkarte des vermutlich gesuchten Meerestieres. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:
  - a. **Ja, das stimmt: Sehr gut!** Du bekommst die Tierkarte und darfst sie vor dir ablegen.
  
  - b. **Oh, nein. Das stimmt nicht.** Du gehst leer aus und darfst in dieser Runde nicht mehr tippen. Nun ist dein linker Nachbar als Kandidat an der Reihe.

## Der Quizmaster hat eine Information schon vorgelesen?

Nennst du dem Quizmaster eine Zahl, deren Information er bereits vorgelesen hat? Dann wähle eine andere Zahl.

# Was passiert mit den Bildkarten?

Alle Bildkarten bleiben während des gesamten Spiels offen in der Tischmitte liegen.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald keine Tierkarten mehr im Stapel liegen. Jeder von euch zählt nun seine Tierkarten. Wer die meisten hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



© 2018 moses. Verlag GmbH  
**moses. Verlag GmbH**  
**Arnoldstraße 13d**  
**47906 Kempen**  
CH: Dessauer, 8045 Zürich

Spielkonzept: Christoph Cantzler  
Text: Elke Vogel  
Grafik / Gestaltung: [www.two-up.de](http://www.two-up.de)  
Illustration: Monika Suska

® Lizenz der Marke GEOlino  
durch Gruner + Jahr GmbH & Co KG  
Alle Rechte vorbehalten

Ch.-Nr.: 60054-0918  
Art.-Nr.: 60054

Farb- und Inhaltsänderungen  
vorbehalten.

Die Autoren und der moses. Verlag danken der Regenbogenschule in Kempen und allen Testspielern aus Bödefeld und Hamburg für die zahlreichen und wertvollen Spielerrunden.



**GEOLino Redaktion Wadenbeißer**  
 Krimi-Comics zum Lesen und Mitraten  
 18 Fälle in jedem Sammelband  
 Ab 8 Jahren



**GEOLino Bausatz:**  
**Leonardo da Vincis Trebuchet**  
 Baue ein funktionsfähiges Trebuchet  
 nach den Bauplänen da Vincis!  
 Aus Holz  
 Ab 8 Jahren



**GEOLino Experimente**  
 Wie entsteht ein Vakuum?  
 Kann man mit Kartoffeln Strom  
 erzeugen?  
 Und was ist Geotropismus?  
 25 Experimente in jeder Box  
 Ab 8 Jahren

- Experimente mit Licht & Luft  
 ISBN 978-3-89777-920-4
- Experimente mit Wasser  
 ISBN 978-3-89777-919-8
- Experimente mit Kraft & Elektrizität  
 ISBN 978-3-89777-947-1