



# Ohne Haufen, dumm gelaufen

Eine rasante Dromedar-Jagd für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren

## Das müsst ihr machen:

Setzt dem Chaos ein Ende und findet so schnell ihr könnt die Dromedare, die zu eurer Karawane gehören. Wer sie als Erster vollständig hat, bekommt von Scheich Kara Wan Serei Punkte und rückt dem Sieg ein Stückchen näher!

## Das ist euer Spielmaterial:

72 Dromedar-Karten

4 Leittier-Karten

7 Zahlensteine (aus FSC®-zertifiziertem Holz)

## So macht ihr das Spiel startklar:

Jeder bekommt eine Leittier-Karte und legt sie vor sich ab. Die restlichen Leittier-Karten kommen zurück in die Schachtel. Da sie doppelseitig bedruckt sind, dürft ihr euch aussuchen, mit welcher Seite ihr spielen möchtet. Mischt die Dromedar-Karten und bildet ungefähr gleich große Stapel. Ihr müsst immer einen Stapel mehr haben als ihr Mitspieler seid. Spielt ihr beispielsweise zu zweit, braucht ihr drei Stapel. Legt die verdeckten Stapel so in die Tischmitte, dass sie jeder gut erreichen kann. Sucht aus den sieben Zahlensteinen einen mit der Zahl 3 und legt ihn offen zu den Stapeln. Die restlichen sechs mischt ihr und legt sie verdeckt an die Seite.

## Das müsst ihr wissen:

Eine Karawane besteht aus einem Leittier, drei bis sechs verschiedenfarbigen Dromedaren und einem Häufchen. Das Leittier ist

auf der Leittier-Karte zusammen mit dem Vorderteil eines Dromedars abgebildet. Auf jeder Leittier-Karte haben die Dromedar-Hälften eine andere Farbe. Die dazu passenden Dromedar-Hälften und die Häufchen findet ihr in den Dromedar-Karten, die als Stapel in der Tischmitte bereitstehen. Die Dromedar-Karten sind immer so aufgebaut, dass links im Bild ein Hinterteil und rechts im Bild ein Vorderteil oder ein Häufchen zu sehen sind.

Leittier-Karte



Dromedar-Karten



### So wird gespielt:

Das Spiel läuft über sieben Runden, in denen ihr alle gleichzeitig spielt. Ihr fragt euch sicher, woher ihr wissen sollt, wie viele Dromedare ihr in einer Runde suchen müsst. Ganz einfach! Das geben euch die Zahlen auf den Zahlensteinen vor. In jeder Runde müsst ihr unterschiedlich viele Dromedare finden. Es sind immer zwischen drei und sechs. Nur in der ersten Runde sucht ihr stets drei Dromedare und ein Häufchen. Wer alles richtig gemacht hat und am schnellsten war, bekommt den offen ausliegenden Zahlenstein als Belohnung. Vor jeder weiteren Runde dreht ihr einen beliebigen Zahlenstein um, der euch zeigt, wie viele Dromedare ihr nun suchen müsst. **Denkt also daran:** Nur wenn eure Karawane aus einem Leittier, der vorgegebenen Anzahl an Dromedaren und dem Häufchen besteht und ihr zudem am schnellsten wart, erhaltet ihr Punkte.

**Übrigens:** Mehrfarbige Dromedare gibt es nicht. Außerdem kommt in jeder Karawane immer nur ein Dromedar in einer bestimmten Farbe vor!

Alles klar? Gut, dann geht's los! Der jüngste Spieler gibt das Startkommando: „Karawane los!“ Jeder schnappt sich einen beliebigen Stapel von der Tischmitte und sucht das Hinterteil, das zu seinem halben Dromedar auf der Leittier-Karte passt. Es gibt zwei Möglichkeiten:

- ◆ **Wow, zum Niederknien:** Du hast das farblich passende Hinterteil gefunden und legst es an deine Leittier- bzw. Dromedar-Karte an. Lege den Stapel sofort wieder zurück in die Tischmitte und schnappe dir den nächsten, da du immer nur eine einzige Dromedar-Karte aus einem Stapel nehmen darfst.
- ◆ **Zum Häufchen nochmal:** Du hast kein farblich passendes Hinterteil gefunden. Das ist nicht schlimm: Lege den Stapel schnell zurück und schnappe dir den nächsten! Weiter geht die Jagd!

Du hast so viele Dromedare gefunden, wie der Zahlenstein vorgegeben hat? Prima! Dann fehlt nur noch das Häufchen! Suche es schnell! Hast du es gefunden, lege es an und rufe sofort: „Ohne Haufen, dumm gelaufen!“ Danach schaut ihr gemeinsam, ob du alles richtig gemacht hast: Stimmt die Anzahl der Tiere mit der Zahl auf dem Zahlenstein überein? Sind alle Dromedare einfarbig? Kommt jede Farbe nur einmal vor? Hast du das Häufchen gefunden? Dann passiert Folgendes:

- ◆ **Alles stimmt:** Gut gemacht! Als Belohnung bekommst du den offen ausliegenden Zahlenstein. Ziehe dann einen neuen Zahlenstein und lege ihn offen in die Tischmitte. Mischt nach jeder Runde die Dromedar-Karten und bildet neue Stapel, damit ihr euch nicht merken könnt, in welchem Stapel eine bestimmte Dromedar-Karte steckt. Das Startkommando gibt nun der linke Nachbar.
- ◆ **Oh je, da stimmt was nicht:** Du hast „Ohne Haufen, dumm gelaufen!“ gerufen, aber deine Mitspieler haben einen Fehler in deiner Karawane entdeckt? Dann scheidest du in dieser Runde aus und musst warten, bis deine Mitspieler die Runde fertig gespielt haben und einer seine Karawane vervollständigt hat.

*Tipp:* Dreht in der zweiten Runde eure Leittier-Karte um. In der dritten Runde gebt ihr eure Leittier-Karte an euren linken Nachbarn weiter. In der vierten Runde dreht ihr sie wieder um. In der fünften gebt ihr sie wieder an den linken Nachbarn weiter und so fort. So habt ihr in jeder Runde eine neue Ausgangssituation! Spielt ihr zu zweit oder dritt, könnt ihr auch die Leittier-Karte nehmen, die ihr in die Schachtel zurückgelegt habt.

### **So endet das Spiel:**

Das Spiel endet nach sieben Runden. Zählt die Zahlen auf euren Zahlensteinen zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt und ist Meister der Dromedar-Jagd.

### **Für die Kleineren (ab 5 Jahren):**

Das Spiel verläuft wie oben beschrieben, jedoch mit folgenden Änderungen:

- ◆ Ihr bildet keine Stapel, sondern verteilt alle Dromedar-Karten verdeckt in der Tischmitte.
- ◆ Ihr dürft nur mit einer Hand nach der passenden Dromedar-Karte suchen. Hierbei darf immer nur eine aufgedeckt und angesehen werden. Habt ihr die richtige Dromedar-Karte entdeckt, legt ihr sie an die Leittier- bzw. Dromedar-Karte an. Passt sie nicht, legt ihr sie verdeckt in die Tischmitte zurück.
- ◆ In einer Karawane dürfen mehrere Dromedare dieselbe Farbe haben.

Autor: Udo Peise  
Illustration: Stefanie Reich  
Grafik/Gestaltung: Tatjana Obermann  
Redaktion: Anneli Ganser  
Lektorat: Elke Vogel  
Herstellung: Linda Dörk

© 2014 **moses. Verlag GmbH**  
**Arnoldstraße 13d**  
**D-47906 Kempen**  
CH: Dessauer, 8045 Zürich

Art.-Nr.: 90211

Der moses. Verlag dankt dem Ev. Kindergarten „Kleine Hände“ in Kempen, dem Kindergarten „St. Raphael“ in St. Hubert, der „Regenbogenschule Kempen“ und den Kindern für die spannenden Spiele-Tests!