



Versteckt? Entdeckt!

Ein tierisches Versteckspiel von **Sophia Wagner**

Im dichten Wald haben sich unzählige Tiere versteckt. Begib dich auf die Suche nach den niedlichen Waldbewohnern und versuche, sie zu finden. Tippst du falsch, huscht das Tier flink ins nächste Waldstück und verschwindet wieder im herbstlichen Dickicht. Aber keine Sorge, beim nächsten Versuch hast du bestimmt mehr Glück!

Wer sich die Verstecke am besten merkt und ein wenig Glück auf seiner Seite hat, wird am Ende die meisten Tiere finden.

Spielinhalt

15 Tierplättchen (mit 15 unterschiedlichen Tieren)



4 Waldstücke (mit unterschiedlich vielen Feldern)



15 Felder



10 Felder



6 Felder



4 Felder

1 Tierkreis



1 Marker



1 Spielanleitung



Spielziel

Das Ziel ist es, die meisten Tierplättchen zu sammeln, indem du dir die Verstecke der Tiere bestmöglich merkst.



piatnik.com

Piatnik Spiel Nr. 675768

© 2026 Piatnik, Wien · Printed in Austria

Spielvorbereitung



Drückt vor dem ersten Spiel alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln heraus.

- A** Legt den **Tierkreis** in die Tischmitte. *Hinweis:* Der Tierkreis gibt euch eine Übersicht aller 15 Tiere im Spiel.
- B** Legt die **4 Waldstücke** so um den Tierkreis herum, dass sie **von groß** (mit 15 Feldern) **nach klein** (mit 4 Feldern) im Uhrzeigersinn angeordnet sind.
- C** Mischt **alle Tierplättchen** verdeckt und legt davon **5 unesehen** und weiterhin verdeckt auf beliebige Felder des **größten Waldstücks** (mit 15 Feldern).
- D** Legt die restlichen **10 Tierplättchen offen** auf die 10 Felder des **zweitgrößten Waldstücks**. Nehmt euch kurz Zeit, um euch die 10 Tiere anzuschauen und bestmöglich zu merken. Dreht sie anschließend auf die Rückseite um, mischt sie gut durch und verteilt sie (weiterhin verdeckt) auf den 10 Feldern dieses Waldstücks.
- E** Stellt den **Marker** zum **zweitgrößten Waldstück** (mit 10 Feldern). *Hinweis:* Das ist nun das „aktuelle Waldstück“.

Wer am jüngsten ist, beginnt.

Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn.



Wenn du am Zug bist, **nennst du laut 1 Tier** und **deckst danach 1 beliebiges Tierplättchen** vom „aktuellen Waldstück“ auf. Zur Erinnerung: Das „aktuelle Waldstück“ ist immer das, bei dem der **Marker** steht.

Kontrolliere dann:



Hast du das genannte Tier aufgedeckt?
Super! **Behalte das Tierplättchen** und lege es vor dir ab.



Hast du ein anderes als das genannte Tier aufgedeckt?
Schade – aber kein Problem! Lege das Tierplättchen **offen** auf das im Uhrzeigersinn nächste Waldstück.



In beiden Fällen ist die nächste Person am Zug.

Macht so lange weiter, bis entweder

- **kein Tierplättchen mehr auf dem „aktuellen Waldstück“ liegt** oder
- **alle Felder auf dem im Uhrzeigersinn nächsten Waldstück mit Tierplättchen belegt sind.**



Beispiel:

Hier sind alle Felder auf dem im Uhrzeigersinn nächsten Waldstück mit Tierplättchen belegt.

Stellt nun den **Marker** zu dem im Uhrzeigersinn nächsten **Waldstück**.

Dreht alle Tierplättchen des neuen „aktuellen Waldstücks“ auf die Rückseite um, mischt sie gut durch und verteilt sie wieder verdeckt auf den Feldern.

Spielt auf diese Weise Waldstück für Waldstück weiter, bis das **Spielende** eintritt.

Hinweis:

Nach dem kleinsten Waldstück (mit 4 Feldern) folgt im Uhrzeigersinn wieder das größte Waldstück (mit 15 Feldern), auf dem bereits verdeckte Tierplättchen liegen. Mischt die bereits verdeckten Tierplättchen immer mit den neu dazugekommenen offenen Tierplättchen zusammen, **nachdem** ihr alle auf die Rückseite umgedreht habt.



Spielende

Das Spiel endet **sofort**, wenn jemand das **letzte Tierplättchen** genommen hat. **Wer die meisten Tierplättchen gesammelt hat, gewinnt.** Bei einem Gleichstand teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

Wenn ihr zu „Versteckt? Entdeckt!“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, oder an info@piatnik.com

Du findest uns auf:



PiatnikSpiele



piatnik_spiele



PiatnikSpiele



Achtung! Verschluckbare Kleinteile.
Erstickungsgefahr. Adresse aufbewahren.
Ausstattungsänderungen vorbehalten.

Kein Teil dieser Anleitung darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.