

Saugut!

Ein Spiel zum Brüllen

Von Jean-Marc Pauty • Illustrationen von Sofi

Für 3 bis 42 Spieler ab 6 Jahren

**Jeder Spieler sucht einen Partner,
der zu einer seiner Tierkarten passt.
Dabei helfen gute Ohren und eine
kräftige Stimme. Doch dem Jäger sollte
man besser aus dem Weg gehen.**

*Ein kleiner Tipp vorab: Spielen jüngere Kinder mit, sollte ihnen vor
Beginn des Spieles gezeigt werden, welche Geräusche die
einzelnen Tiere machen und welche Gesten zu einem Tier passen.*

Inhalt

- **42 Tierkarten** (21 Paare)
- **4 Jägerkarten**
- **2 Spielregelkarten**

Spielziel

Wer seinen Partner erkennt und
dadurch die meisten Tierkarten
bekommt, gewinnt.

Spielvorbereitung

Je nach Anzahl der Spieler und Spielart werden folgende Karten nicht benötigt:

Anzahl der Spieler	Normales Spiel	Spielen mit jüngeren Kindern (unter 10 Jahren)
3	2 Tierpaare (4 Karten)	12 Tierpaare (24 Karten) + 1 Jäger (1 Karte)
4	1 Tierpaar (2 Karten)	9 Tierpaare (18 Karten)
5	1 Jäger (1 Karte)	5 Paar Tiere (10 Karten) + 1 Jäger (1 Karte)
6	2 Tierpaare (4 Karten)	2 Tierpaare (4 Karten)
7	2 Tierpaare (4 Karten)	2 Tierpaare (4 Karten)
8	3 Tierpaare (6 Karten)	3 Tierpaare (6 Karten)
9	1 Jäger (1 Karte)	1 Jäger (1 Karte)
10	3 Tierpaare (6 Karten)	3 Tierpaare (6 Karten)

Die übrigen Karten werden gemischt und gleichmäßig an alle Spieler verteilt.

Das Spiel

Jeder Spieler nimmt seine Karten auf die Hand, schaut sie an und das Spiel beginnt.

Achtung: Alles muss blitzschnell gehen, denn hier spielen alle gleichzeitig!

Jeder Spieler wählt eine beliebige seiner Karten, legt sie verdeckt auf den Tisch und imitiert das auf der Karte abgebildete Tier. Das kann durch Tierlaute geschehen, oder aber auch durch Gesten und Mimik.

Sobald zwei Spieler meinen, dass sie dieselbe Tierkarte vor sich liegen haben, klopfen sie gemeinsam auf den Tisch. Das Spiel wird für einen Moment unterbrochen und die betroffenen Spieler decken ihre Karten auf.

Zeigen die Karten **dieselben Tiere**, darf jeder der beiden Spieler seine Karte offen vor sich ablegen. Jede Karte ist am Ende des Spiels einen Punkt wert. Nachdem zwei Spieler sich „gefunden“ haben, geben alle Spieler ihrem linken Nachbarn eine Karte und das Spiel geht wie oben beschrieben weiter.

Zeigen die Karten **zwei verschiedene Tiere**, nehmen die beiden Spieler ihre Karten wieder auf die Hand und das Spiel geht weiter, bis wieder zwei Spieler vermuten, sich als Tierpaar gefunden zu haben.

Ein Spieler, der keinen Partner findet, darf jederzeit seine Karte wieder aufnehmen und eine andere, ebenfalls verdeckt, ablegen. Dann

versucht er aufs Neue, das Tier zu imitieren und einen Partner zu finden.

Die Jägerkarten

Anstelle eines Tieres kann ein Spieler auch eine Jägerkarte verdeckt vor sich ablegen. Dennoch imitiert er irgendein Tier eines anderen Spielers. Fällt dieser andere Spieler auf den Jäger herein und gibt sich als Partner zu erkennen, muss er seine Karte an den Jäger abgeben, der sie für die spätere Wertung offen vor sich ablegt. Die Jägerkarte wird aus dem Spiel genommen.

Fallen zwei Jäger aufeinander herein, werden beide Jägerkarten aus dem Spiel genommen und nichts passiert.

Spielende

Sobald ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat, endet das Spiel. Die Karten, die jeder Spieler offen vor sich liegen hat, werden gezählt. Wer die meisten Karten besitzt, gewinnt.

Varianten

Strafe muss sein

Haben sich zwei Spieler geirrt und decken Karten auf, die nicht identisch sind, müssen beide Spieler eine bereits gewonnene Karte zur Strafe abgeben. Hat ein Spieler keine Karte, die er abgeben kann, hat er Glück und ihm geschieht nichts.

Der große Jäger

Wird eine Jägerkarte gespielt, verliert der Spieler, dessen Tier vom Jäger überlistet wurde, seine entsprechende Tierkarte. Der Jäger gewinnt die Karte und legt sie offen vor sich ab. Der Spieler, der die andere Karte **desselben Tieres** hat, legt seine Karte ebenfalls als Siegpunkt vor sich ab, unabhängig davon, ob es sich um den Jäger selber, den Spieler, der die Karte verloren hat, oder irgendeinen anderen Spieler handelt. Er legt die Karte sofort offen vor sich auf den Tisch.

Die gespielte Jägerkarte wird aus dem Spiel genommen.

Dunkel wie die Nacht

Für eine gerade Spielerzahl (16 bis 42 Spieler)

Es werden so viele Karten benötigt, wie Spieler am Spiel teilnehmen. Es muss aber darauf geachtet werden, dass nur **Tierpaare** im Spiel sind. Die übrigen Karten werden zur Seite gelegt. Jeder Spieler erhält eine Tierkarte und schaut sie sich an.

Nun wird das Licht ausgemacht und jeder Spieler versucht, durch Geräusche und Bewegungen seinen Partner zu finden.