

Tiertheater Spielanleitung

Die Spielanleitung des Originalspiels Kakerlakentanz kann auf der Internetseite der „Drei Magier“ nachgelesen werden: http://www.dreimagier.de/homepage/wp-content/uploads/2017/09/40869_Kakerlakentanz_DE-FR-IT-GB-NL.pdf

Spieleranzahl: 2 - 6

Alter: ab 6 Jahren

Spieldauer: 10-20 Minuten

Material: 112 Tierkarten (in vier Tierarten: Flamingo, Pinguin, Küken, Schildkröte) und 16 Tabu-Tierkarten (mit Tierpfleger, je vier pro Tierart)

Spielidee und Spielziel

Es ist Theater-Zeit! Jetzt wird geschauspielert, was das Zeug hält! Und zwar so schnell wie möglich. Aber jede Tierart hat eine eigene, ganz spezielle Theaterrolle... Genauso schnell, wie die Spieler abwechselnd die Karten ausspielen, müssen sie den entsprechenden Rollen auch richtig „spielen“. Sie müssen also die passenden Bewegungen machen und gleichzeitig den Text sprechen. Aber aufgepasst, auf der Theaterbühne sind keine Fehler erlaubt! Gewonnen hat, wer als Erster keine Karten mehr in der Hand hält.

Spielvorbereitung

Alle 128 Karten werden gut gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Überzählige Karten werden beiseitegelegt. Um genug Platz auf der Theaterbühne zu haben, sollte das Spiel auf dem Boden gespielt werden. Jeder Spieler nimmt seine Karten als verdeckten Stapel in die Hand, und los geht's! Spielverlauf Der jüngste Spieler beginnt. Er legt die oberste Karte seines Handstapels blitzschnell offen auf den Tisch, führt die dazugehörige Bewegung aus und spricht währenddessen, ohne zu zögern, den Text des abgebildeten Tiers:

<i>Tierart</i>	<i>Text</i>	<i>Bewegung</i>
Flamingo	„Ich bin so hübsch!“	Auf einem Bein stehen
Pinguin	„Jetzt komm' ich!“	Auf den Bauch legen (Arme und Beine angehoben)
Küken	„Bloß nicht umfallen!“	In der Hocke sitzen und mit den Flügeln schlagen
Schildkröte	„Mein Keks!“	Auf dem Panzer (Steißbein) balancieren
Tabukarte	„Tierpfleger!“	-

Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe. Abwechselnd legt jeder seine oberste Karte auf den gemeinsamen Ablagestapel in der Mitte des Tisches, spielt und spricht gleichzeitig die Theaterrolle nach folgenden Theater-Regeln:

1. Der Spieler muss die Rolle immer korrekt entsprechend der Karte, die er gerade abgelegt hat, gleichzeitig spielen und sprechen! Die Bewegung wird so lange gehalten bis der nächste Spieler seine Karte abgelegt hat und seine Rolle gespielt hat.
2. Die Rolle, die man auf dem Stapel sieht, bzw. die gerade gespielt und gesprochen wurde, darf nicht gespielt und gesprochen werden. Das heißt, wenn ein Spieler eine Karte mit der gleichen Rolle ausspielt wie die Rolle, die offen liegt, muss er eine andere Rolle spielen und sprechen. Beispiel: Eine Flamingo-Karte liegt offen aus. Rüdiger legt eine weitere Flamingo-Karte ab, balanciert auf dem Panzer und sagt gleichzeitig „Mein Keks!“. Da ein Flamingo gerade auf dem Ablagestapel zu sehen ist, darf Rüdiger diese Rolle nicht spielen und sprechen (Pinguin oder Küken wären in diesem Fall auch richtig gewesen).

3. Legt der Spieler eine Tabu-Tierkarte, muss er immer „Tierpfleger!“ rufen.

4. Stimmt die Rolle der Karte, die der Spieler gerade abgelegt hat, mit der aktuell sichtbaren Tabu-Tierkarte überein, darf der Spieler die Rolle nicht spielen und sprechen.

Tabu-Tanzkarte

Zu jeder der vier Tierarten gibt es auch je vier Karten, auf denen zusätzlich ein großes Kreuz und ein Tierpfleger abgebildet sind. Legt ein Spieler eine solche Tabu-Tierkarte, muss er immer laut „Tierpfleger!“ rufen! Diese Tierrolle ist ab sofort tabu und darf nicht gespielt und gesprochen werden, solange die Tabu-Tierkarte sichtbar ist. Sobald eine Tabu-Tierkarte auf den Ablagestapel gelegt wird, dürfen auf diesen Stapel zunächst keine Karten mehr abgelegt werden. Die folgenden Karten werden auf einem zweiten Stapel daneben abgelegt. Solange bis auch auf diesen zweiten Stapel eine Tabu-Tierkarte gespielt wird. Der Spieler, der die Karte ablegt, ruft „Tierpfleger!“ und alle wechseln beim Ablegen wieder auf den ersten Stapel zurück, usw. Die Rolle auf der jeweils sichtbaren Tabu-Tierkarte ist tabu. Das heißt, diese Rolle darf, solange die Karte sichtbar ist, nicht gespielt und nicht gesprochen werden. Der Spieler muss eine andere Rolle spielen und sprechen. Achtung: Beim Stapelwechsel sind – nur für einen einzigen Kartenspielzug – zwei Tabu-Tierkarten sichtbar, also auch beide Tierrollen tabu!

Theaterfehler

Jede falsche Rolle, jedes falsche Wort, jedes Stottern, jedes „Ääh“, jedes „Öööh“ sowie jedes Zögern von mehr als drei Sekunden wird als Fehler gewertet! Macht ein Spieler einen Fehler, muss er alle ausgespielten Karten in seinen Handstapel aufnehmen, und er startet eine neue Runde. Ende des Spiels und Sieger Wer zuerst alle seine Handkarten ausgespielt hat, beendet und gewinnt das Spiel! Beispiel: 1. Amelie spielt eine Küken-Karte, hockt sich hin und sagt: „Bloß nicht umfallen!“! 2. Rüdiger spielt eine Schildkröten-Tabukarte und ruft: „Tierpfleger!“! 3. Edgar wechselt den Ablagestapel, spielt eine Küken-Karte, hockt sich hin und sagt: „Bloß nicht umfallen!“! 4. Claudia spielt auch eine Küken-Karte, stellt sich auf ein Bein und sagt: „Ich bin so hübsch!“! (Denn Schildkröte ist tabu und Küken wurde als letzte Karte von Edgar gelegt, Pinguin wäre auch richtig gewesen.) 5. Amelie spielt ebenfalls eine Küken-Karte, legt sich auf den Bauch und sagt „Jetzt komm' ich!“! (Denn Schildkröte ist tabu, Flamingo wurde als letztes gesprochen sowie gespielt und Küken als letzte Karte gelegt.) 6. Rüdiger spielt eine Pinguin-Tabukarte und ruft: „Tierpfleger!“! 7. Edgar wechselt den Ablagestapel, spielt eine Schildkröten-Karte, stellt sich auf ein Bein und sagt: „Ich bin so hübsch!“! (Denn Pinguin und Schildkröte sind für diesen einen Spielzug Tabu-Tierkarten und somit beide tabu. Küken wäre auch richtig gewesen.) 8. Claudia spielt eine Pinguin-Karte, setzt sich in die Hocke und sagt: „Bloß nicht umfallen!“! (Pinguin ist tabu, Flamingo wurde als letztes gespielt und Schildkröte als letzte Karte gelegt. Küken ist die einzige Möglichkeit.) 9. Amelie spielt eine Schildkröten-Karte, stellt sich auf ein Bein und sagt: „Ich bin so hübsch!“! Das ist ein Fehler und sie muss alle Karten beider Ablagestapel nehmen! (Amelie hätte – wie auf der Karte angegeben – auf dem Panzer balancieren und „Mein Keks!“ sagen müssen, denn die Schildkröten-Tabukarte ist nicht mehr sichtbar und im letzten Spielzug wurde weder eine Schildkröten-Karte gespielt noch genannt.)

Variante für jüngere Schauspieler: Man spielt nach den oben beschriebenen Regeln, lässt aber die Tabu-Tierkarten weg. Viel Vergnügen beim wilden Tierparktheater!

Variante für ältere Schauspieler: Der Text wird nur beim Auslegen der Karte gesprochen, aber die Bewegung so lange durchgeführt, bis man wieder an der Reihe ist.

Variante für das Spielen am Tisch: der Pinguin friert in „Pinguinhaltung“ ein, statt über den Bauch zu „rutschen“