

D

# Assel Schlamassel



Autoren: **Martin Kallenborn & Jochen Scherer**  
Illustration & Grafik: **Rolf (ARVi) Vogt**  
Redaktion: **Thorsten Gimmler & Matthias Karl**

.....

Spieleranzahl: **3 - 6**  
Alter: **ab 8 Jahren**  
Spieldauer: **ca. 15 min**

## Material

- 1 50 Tierkarten** (je 10x Asseln, Spinnen, Fliegen, Ratten, Schnecken mit Werten von 1 - 5)
  - 2 5 Reihenfolge-Karten** Assel, Spinne, Fliege, Ratte, Schnecke (jeweils mit gleicher Vorder- und Rückseite)
- + Spielregel**



## Spielidee

Ein Spieler schlüpft in die Rolle eines Ekeltier-Dompteurs. Er zieht eine Karte, schlägt dann mehrmals auf den Tisch und klatscht in die Hände. Die anderen Spieler können hören, um welche Karte es sich handelt. Sie versuchen aus dem „Code“, die Art und Anzahl der Tiere zu erkennen, die der Dompteur auf seiner Karte sieht. Wer zuerst die richtige Anzahl und Tierart nennt, gewinnt die Karte. Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Karten hat, ist der Sieger dieses Asselschlamassels.

## Spielvorbereitung

Im **Grundspiel** wird mit 4 Tierarten (also 40 Karten) gespielt. Die Spieler entscheiden gemeinsam, welche Tierart aus dem Spiel ausscheidet. Die entsprechenden 10 Tierkarten sowie die passende Reihenfolge-Karte werden aussortiert und kommen in die Schachtel. Die restlichen 4 Reihenfolge-Karten werden in zufälliger Anordnung nebeneinander in die Tischmitte gelegt. Die Schachtel wird links neben die 4 Reihenfolge-Karten gelegt.



Die 40 Tierkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält 3 Karten, die er verdeckt, ohne sie vorher zu betrachten, vor sich ablegt. Dies ist der jeweilige Punktstapel des Spielers, in dem der Spieler so viele Karten wie möglich bis Spielende sammeln will. Aus den restlichen Karten wird, abhängig von der Anzahl der Spieler, ein Teil der Karten als verdeckter Nachzugstapel in die Mitte des Tisches gelegt.

**3 Spieler:** 1 Stapel mit 15 Karten

**4 Spieler:** 1 Stapel mit 16 Karten

**5 Spieler:** 1 Stapel mit 15 Karten

**6 Spieler:** 1 Stapel mit 18 Karten

Die restlichen Karten werden für das Spiel nicht verwendet und kommen in die Schachtel.

## Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel als Dompteur. Der Dompteur zieht eine Karte vom Nachzugstapel und schaut sich die Karte an. Auf den Karten sind immer **1 bis 5 Tiere** einer Tierart zu sehen. Entsprechend den **Reihenfolge-Karten** neben der Schachtel, muss der Dompteur den anderen Spielern nun ohne zu Reden mitteilen, wie viele Tiere auf der Karte zu sehen sind, und von welcher Tierart diese Tiere sind. Dabei zählt die Karte, die direkt neben der Schachtel liegt, als „Platz 1“. Die rechts daneben liegende Karte ist demnach „Platz 2“, dann folgt „Platz 3“ und „Platz 4“.

**Beispiel:** In dieser Auslage ist die Assel auf „Platz 1“, die Ratte ist auf „Platz 2“, die Spinne auf „Platz 3“ und die Fliege auf „Platz 4“:



.....

Um den **Platz der Tierart** anzuzeigen, schlägt der Dompteur mit der **flachen Hand** so oft auf den Tisch, wie es dem **Platz** der **Reihenfolge-Karten** entspricht.

Um die Anzahl der Tiere anzuzeigen, klatscht der Dompteur so oft mit **beiden Händen**, wie es der **Anzahl der Tiere** auf seiner gezogenen Karte entspricht.

Der Dompteur muss den „Code“ immer korrekt vorgeben. Da es für ihn aber günstiger ist, wenn die Mitspieler den „Code“ nicht erraten, kann er es etwas erschweren, indem er das auf den Tisch schlagen und in die Hände klatschen beliebig mischt.



**Beispiel:** Der Dompteur zieht eine Tierkarte mit 4 Spinnen.  
Die Reihenfolge-Karten liegen wie in obigem Beispiel beschrieben.



Der Spieler muss nun insgesamt 3-mal mit der flachen Hand auf den Tisch schlagen (Spinnen auf Platz 3) und insgesamt 4-mal in die Hände klatschen (Anzahl der Spinnen=4).

Der Dompteur entschließt sich, 2-mal in die Hände zu klatschen, dann schlägt er 1-mal mit der flachen Hand auf den Tisch, klatscht 1-mal, schlägt 2-mal mit der flachen Hand auf den Tisch und klatscht zum Abschluss 1-mal.



Nachdem der Dompteur das Klatschen und Schlagen beendet hat, können die anderen Spieler **sofort** das Ergebnis **rufen**, wenn sie glauben, die richtige Tierart und Anzahl erkannt zu haben.

Wenn der erste Spieler das richtige Ergebnis gerufen hat, zeigt der Dompteur allen Spielern offen die Karte. Der Spieler, der richtig lag, erhält die Tierkarte und legt sie verdeckt auf seinen Punktstapel.

Jeder Spieler, der ein falsches Ergebnis gerufen hat, muss für jedes falsche Ergebnis je 1 seiner Tierkarten aus seinem Punktestapel an den Dompteur geben, der die Karten verdeckt auf seinen Punktestapel legt.

Wenn ein Spieler keine Tierkarten mehr in seinem Punktestapel hat, darf er immer noch raten, aber immer **nur einmal pro Zug eines Dompteurs**.

Wenn der Dompteur beim Klatschen und Schlagen einen Fehler gemacht hat, zeigt er die Karte den anderen Spielern und legt die Karte sowie 1 Karte aus seinem persönlichen Punktestapel unter den Nachzugstapel. Sein Zug ist nun beendet.

Wenn kein Spieler mehr raten möchte und kein Spieler das richtige Ergebnis geraten hat, zeigt der Dompteur die Karte den anderen Spielern und legt sie anschließend auf seinen persönlichen Stapel.

Danach wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum Dompteur.

Nachdem jeder Spieler einmal Dompteur war, werden die **Reihenfolge-Karten gemischt** und neu neben der Schachtel ausgelegt.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn der Nachzugstapel leer ist. Der Spieler mit den meisten Karten in seinem Punktestapel ist der **Gewinner**. Bei Gleichstand werden die Zahlenwerte der Karten zusammengerechnet und der Spieler mit dem höheren Wert gewinnt das Spiel.

## Spielvarianten

Darf es ein bisschen leichter oder etwas schwerer sein?

### 1 Ein bisschen schwerer!

Die Spielregeln bleiben unverändert, aber statt 40 Tierkarten, werden **alle 50 Tierkarten** verwendet. Bei den Reihenfolge-Karten werden ebenfalls alle 5 Tiere verwendet.

### 2 Etwas leichter!

Die Spielregeln bleiben unverändert, aber statt 40 Tierkarten, werden **nur 30 Tierkarten** (also auch nur 3 verschiedene Tierarten) verwendet. Bei den Reihenfolge-Karten werden nur die 3 entsprechenden Tiere verwendet. In dieser Variante besteht der Nachzugstapel aus nur 12 Karten.

### 3 Noch leichter!

Die Spielregeln bleiben unverändert, aber die **Reihenfolge-Karten** werden am Ende einer Runde nicht gemischt. Die Reihenfolge bleibt **unverändert** für das ganze Spiel.