HIBOUFOU

Alter: 8-99 Jahre

Anzahl der Spieler: 2 - 5

Inhalt: 60 Karten

Ziel des Spiels: So viele Karten wie möglich gewinnen.

Vorbereitung des Spiels: Die Karten mischen und an jeden Spieler 3 davon austeilen. Die restlichen Karten kommen auf den Stoß. Die oberste Karte des Stoßes wird umgedreht und aufgedeckt in die Tischmitte gelegt.

Spielablauf: Der jüngste Spieler beginnt.
Der Spieler, der an der Reihe ist, kann **1, 2 oder 3** seiner Karten aufgedeckt in die Tischmitte legen. Dazu müssen die Eule der von ihm abgelegten Karte und die Eule der Karte, neben der er sie legt, **mindestens eine Farbe gemeinsam** haben.

Keine gemeinsame Farbe

Zwei gemeinsame Farben

Eine gemeinsame Farbe

Sobald 3 Karten nebeneinander gelegt worden sind, ist der Spielbereich komplett. Die folgenden Karten werden auf die bereits abgelegten Karten gelegt, wobei auch wieder die Regel mit der benachbarten gemeinsamen Farbe gilt.

gemeinsame Farbe: Orange *gemeinsame Farbe: Grün*

Anmerkung 1: Um eine Eule in die Mitte der 3 Karten zu legen, muss sie eine Farbe mit der linken UND mit der rechten Eule gemeinsam haben (entweder dieselbe Farbe für beide oder eine Farbe für die eine und eine Farbe für die andere).

- Wenn der Spieler eine oder mehrere Karten abgelegt hat, zieht er so viele Karten, wie er braucht, um wieder 3 Stück auf der Hand zu haben.
- Wenn ein Spieler keine Karte ablegen kann, muss er eine ziehen.
- Wenn ein Spieler es schafft, seine 3 Karten in ein und demselben Spielzug abzulegen (und keine mehr auf der Hand hat), gewinnt er den ganzen Stapel, auf dem er seine letzte Karte platziert hat, und legt ihn als gewonnene Karten vor sich hin.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Anmerkung 2: Wenn im Laufe des Spiels eine der drei Stellen frei ist, müssen die Spieler sie unbedingt mit einer Karte besetzen, um wieder auf einen Spielbereich mit 3 Karten zu kommen.

Ende des Spiels: Wenn der Stoß aufgebraucht ist und kein Spieler mehr eine Karte ablegen kann, ist das Spiel beendet. Der Spieler, der die meisten Karten gewonnen hat, ist Sieger!

Ein Spiel von Jean-Jacques Derghazarian.

DJECO