

Bluey



DIESES BLUEY-SPIEL HEIßT
KARTENFISCHEN

AB 4 JAHREN • 2-6 SPIELER • 15 MINUTEN

ZIEL DES SPIELS:

Sammle die meisten Kartenpaare.



SPIELVORBEREITUNG:

Mischt die Karten und teilt jedem Spieler 5 Karten aus. Das sind eure Handkarten. Ihr könnt euch eure eigenen Karten ansehen, dürft sie den anderen aber nicht zeigen. Jeder Spieler kann jetzt und jederzeit während des Spiels Paare aus seiner Hand ausspielen, indem er sie offen vor sich hinlegt.

Die restlichen Karten kommen durcheinander und verdeckt in die Mitte und bilden den Fischteich.

Der Spieler, der als Nächstes Geburtstag hat, beginnt.

Wenn DU AN DER REIHE BIST:

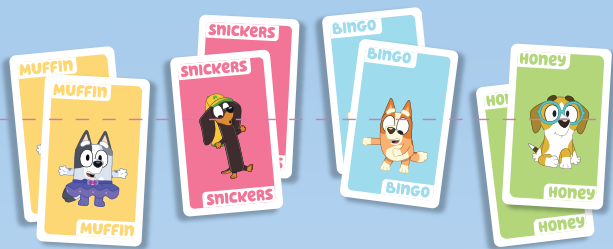
Wähle einen anderen Spieler und frage ihn: „Hast du ____?“, gefolgt vom Namen der Figur, von der du nur eine auf der Hand hast.

- Wenn der Spieler die Karte hat, MUSS er sie dir geben und du bist noch einmal an der Reihe.
- Wenn der Spieler die Karte NICHT hat, sagt er: „GEH FISCHEN!“ und du nimmst dir eine Karte aus der Mitte.



Wenn du eine passende Karte ziehst, legst du dein Paar ab und bist noch einmal dran.

Wenn die gezogene Karte zu keiner Handkarte passt, ist dein Zug vorbei und der Spieler links von dir an der Reihe.



ENDE DES SPIELS:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt!



BBC
STUDIOS



www.moosetoys.com
2026 The Moose Group

BLUEY (word mark and character logos) are trade marks of Ludo Studio Pty Limited and are used under licence. BLUEY logo © Ludo Studio Pty Limited 2018. Licensed by BBC Studios. BBC is a trade mark of the British Broadcasting Corporation and is used under licence. BBC logo © BBC 1996

INHALT: 52 KARTEN, SPIELANLEITUNG.
ACHTUNG: KLEINKINDER MÜSSEN VON ERWACHSENEN BEAUFSICHTIGT WERDEN.
WICHTIG: ANLEITUNG SORGFÄLTIG AUFBEWAHREN. FARBEN UND INHALT KÖNNEN VARIIEREN.

Bluey



DIESES BLUEY-SPIEL HEIßT
WER IST BLUEY?

AB 4 JAHREN • 2-6 SPIELER • 15 MINUTEN

ZIEL DES SPIELS:

Finde als Erstes heraus, welchen Bluey-Charakter der andere Spieler auf der Hand hat, indem du Ja-/Nein-Fragen stellst.

SPIELVORBEREITUNG:

Die Spieler erhalten 13 Karten, je eine von jeder Figur. Legt die Karten in einem Raster offen vor euch aus.



Mischt die restlichen Karten und zieht je eine Karte. Das ist euer geheimer Bluey-Charakter! Legt diese Karte verdeckt vor euch ab. Ihr könnt euch eure eigene Karte jederzeit ansehen, dürft sie euch aber nicht gegenseitig zeigen.

Der Spieler mit den kürzesten Haaren beginnt.

Wenn DU AN DER REIHE BIST:

Stelle dem anderen Spieler eine Ja-/Nein-Frage zu seinem Charakter. Der andere Spieler darf NUR mit „ja“ oder „nein“ antworten.



Anhand der Antwort kannst du bestimmte Figuren ausschließen und die entsprechenden Karten umdrehen.

- Wenn du zum Beispiel fragst: „Hast du spitze Ohren?“ und die Antwort lautet „ja“, kannst du alle Karten mit Figuren umdrehen, die keine spitzen Ohren haben.

Als Nächstes stellt der andere Spieler dir eine Frage. Stellt euch abwechselnd Fragen und dreht nach und nach die Karten in eurem Raster um. Du hast eine Idee, wer der geheime Charakter deines Mitspielers sein könnte? Wenn du das nächste Mal dran bist, kannst du deinen Tipp abgeben!"

- ABER ACHTUNG! Warte, bis du dir wirklich sicher bist! Wenn du danebenliegst, hast du verloren!

WERDE ZUM RATEPROFI!

Schau dir die Figuren auf deinen Karten genau an. Worin ähneln und unterscheiden sie sich? Tanzen oder sitzen sie? Tragen sie Kleidung? Welche Farbe hat der Hintergrund? Diese Details helfen dir dabei, gute Ja-/Nein-Fragen zu formulieren.

ENDE DES SPIELS:

Wenn du den geheimen Charakter deines Mitspielers errätst, hast du gewonnen! Liegst du falsch, gewinnt dein Mitspieler.

