

Willkommen auf Sardinien!

Das Wort "Tzintzula" ist der sardische Name für die Mücke,
auf Italienisch heißt die Mücke "Zanzara".

TZINTZULA

SPIELANLEITUNG



INFO

Für 3 bis 6 Spieler:innen

Ab 6 Jahren

Spieldauer circa 10 Minuten

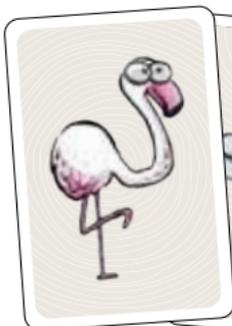
INHALT

110 Karten aufgeteilt in:

11 **Karten mit Beschreibung der Tiere** (rote Kartenrückseite)

99 **Spielkarten** (blaue Kartenrückseite)

(88 Tiere, 7 Mücken, 4 Karten „Der Wind dreht“)



**Karten mit Beschreibung
der Tiere**

Spielkarten

SPIELIDEE

Eine Gruppe tierischer Freunde, die Mönchsrobbe, der Eleonorenfalke, der weiße Esel, das kleine Wildpferd von der Giara, der Herdenhund aus Fonni, die sardische Wildkatze, der rosa Flamingo, das sardische Wildschwein, das Mufflon, die Zwergohreule und das Schaf treffen sich gemeinsam an ihrem Lieblingsstrand von „Is Arutas“ für einen Tag voller Sonne und Spaß. Unter fröhlichen Tierrufen verbringen sie gutgelaunt ihre Zeit bis Tzintzula, die schreckliche Mücke kommt. Es ist ein schelmisches Insekt, das bereit ist, das Blut der fröhlichen Bande auszusaugen.

Wird es ihnen gelingen sie zu vertreiben und wieder Ruhe zu finden?

SPIELVORBEREITUNG

Wenn ihr nur zu dritt oder viert spielt, solltet ihr 2 Tiergruppen aus den blauen **Spielkarten** aussortieren..

Achtung: Jede Tiergruppe besteht aus 8 Spielkarten.

Ansonsten spielt ihr einfach mit dem gesamten Stapel der **blauen Spielkarten**.

Jede:r Teilnehmer:in zieht blind eine der **roten Karten mit den Tieren** und ahmt den Tierlaut einmal nach. Dann legt er:sie die Karte verdeckt vor sich hin und die Spieler:innen müssen sich gut merken, wer welches Tier personalisiert. Wenn ihr die Variante für Mutige spielt (siehe unten), werden die 11 Tierkarten gemischt und verdeckt als kleiner Stapel zur Seite gelegt.

Mischt die **blauen Spielkarten** gut durch und verteilt diese gleichmäßig an alle. Jede:r Spieler:in legt die erhaltenen Karten als Stapel verdeckt vor sich ab.

Wer zuletzt von einer Mücke gestochen wurde, beginnt. Bei Gleichstand beginnt der:die Jüngste. **Tipp:** Am besten spielt man an einem runden oder quadratischen Tisch, sodass alle Spieler:innen gleichweit von der Tischmitte entfernt sitzen.



SPIELZIEL

Der:Die Spieler:in mit den wenigsten **Spielkarten auf** der Hand gewinnt.

WIR SPIELEN

Der:Die erste Spieler:in deckt die oberste Karte seines:iher Kartenstapels auf und legt diese schnell aufgedeckt vor sich ab, so bildet sich während des Spieles ein eigener Ablagestapel. **Tipp:** Legt die Karten immer schnell ab und so, dass zuerst die Mitspieler:innen fairerweise die Karte sehen.

Dann ist der:die nächste Spieler:in im Uhrzeigersinn an der Reihe und legt ebenfalls eine Karte ab. So geht es reihum weiter bis eine Karte mit einem Tier abgelegt wird, welches bereits offen auf einem anderen Ablagestapel liegt. In diesem Fall stoppt das Spiel. Die beiden Personen mit dem gleichen Tier machen nun das Tiergeräusch des Gegenübers nach.

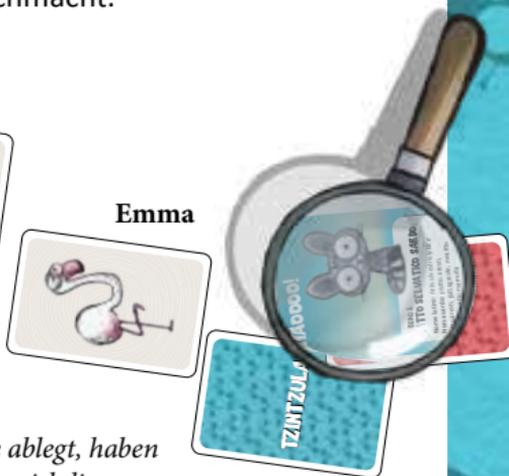
Achtung: Die Spieler:innen müssen das Tiergeräusch des:der Gegenspieler:in nachmachen, nicht das Tiergeräusch der abgelegten Karte!

Wer schneller reagiert und korrekt imitiert, gibt seinen Tischkartenstapel dem:der Duellgegner:in. Die Karten werden dem Handstapel beigefügt. Wer vergessen hat, welches Tier der:die Mitspieler:in verkörpert, kann beliebige Tiere nachmachen, um das Richtige zu finden. Es gibt keine Strafe für falsch nachgemachte Tiere, es zählt nur wer als Erster das Richtige nachmacht.

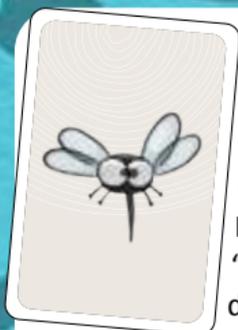
Anton



Emma



Beispiel: Als Anton eine Karte ablegt, haben er und Emma den Flamingo vor sich liegen. Anton muss die Katze nachahmen (Emma) und Emma muss das Schaf (Anton) nachahmen. Wem es zuerst gelingt, darf seinen Tischkartenstapel dem:der Anderen abgeben.

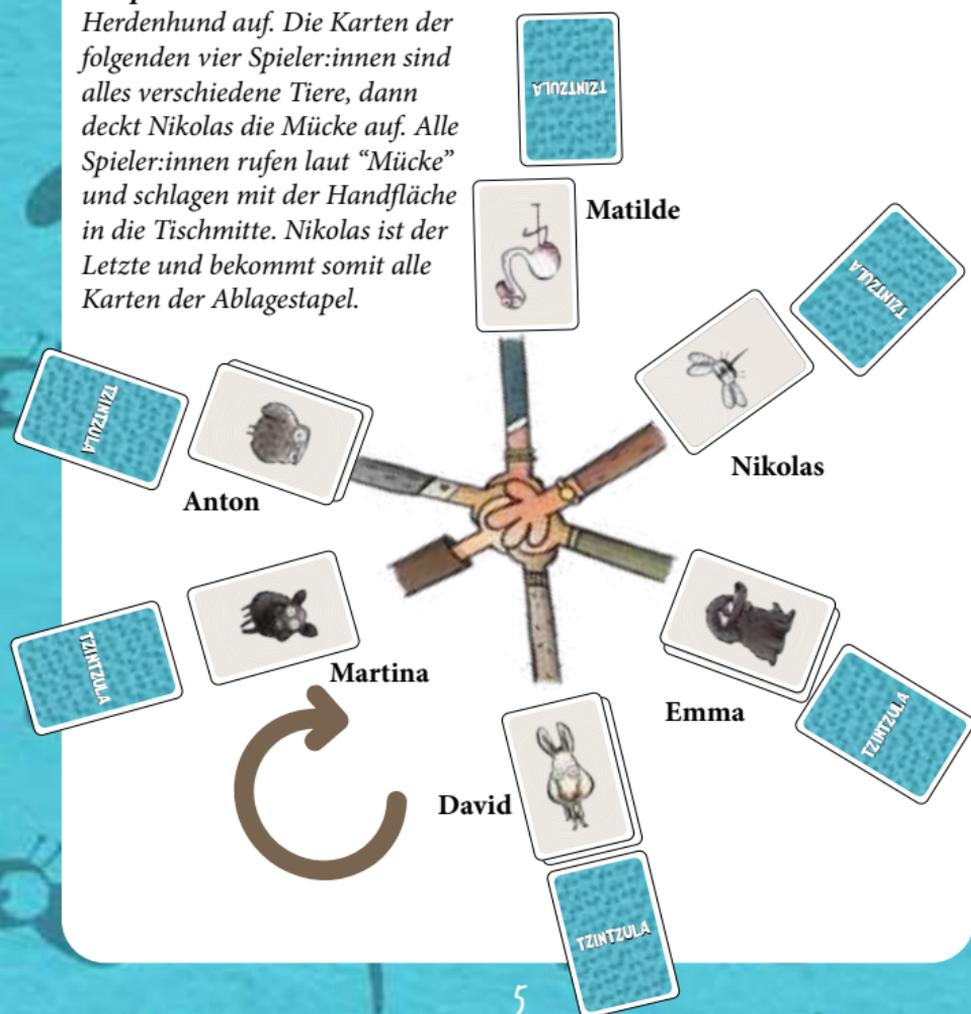


DIE MÜCKE

Sobald ein:e Spieler:in eine **blaue Spielkarte** mit dem Bild der Mücke ablegt, rufen alle Spieler:innen laut "Mücke" und schlagen mit der Handfläche in die Tischmitte. Es bildet sich ein "Stapel" aus Händen. Wer das zuletzt tut, also die letzte Hand im Stapel hat, bekommt die abgelegten Karten aller Spieler:innen. Die Karte mit der Mücke wird verdeckt zur Seite gelegt und aus dem Spiel genommen. Er startet dann die nächste Runde.

Achtung: Sollten keine bereits abgelegten Karten auf dem Tisch liegen, bekommt der:die Spieler:in jeweils eine Handkarte aller Mitspieler:innen.

Beispiel: Emma deckt den Herdenhund auf. Die Karten der folgenden vier Spieler:innen sind alles verschiedene Tiere, dann deckt Nikolas die Mücke auf. Alle Spieler:innen rufen laut "Mücke" und schlagen mit der Handfläche in die Tischmitte. Nikolas ist der Letzte und bekommt somit alle Karten der Ablagestapel.





DER WIND DREHT

Wenn diese Sonderkarte abgelegt wird, ändert sich die Spielrichtung.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald **die siebte Mücke erschienen ist** und nach dem durch das Händeaufeinanderschlagen ein:e Mitspieler:in die Karten als Strafe erhalten hat. Der:Die Spieler:in mit den wenigsten Handkarten hat gewonnen. Bei Gleichstand wird der Sieg geteilt.

SPIELVARIANTE FÜR MUTIGE

Bei dieser Spielvariante endet das Spiel sobald ein:e Spieler:in ohne Handkarten verbleibt. Die Karten mit den Mücken werden nicht aus dem Spiel genommen, sondern jeweils mit den Strafkarten an den:die Spieler:in gegeben, welche:r als Letzter die Hand im Händestapel liegen hat.

Die Karten "Der Wind dreht sich" bekommen eine neue Funktion:

Sobald ein:e Spieler:in diese Karte aufdeckt, muss er:sie eine **neue Tierkarte** (die mit der roten Rückseite) ziehen und von diesem Moment an verkörpert er:sie ein neues Tier. Er:Sie macht das Tiergeräusch einmal nach, dann läuft das Spiel weiter.

Achtung: Ein Spiel dieser Variante kann lange dauern. Wenn ihr eine nette Gruppe seid und wirklich lustige Momente erleben möchtet, dann probiert diese Variante einmal aus.

TIERE KENNEN UND SCHÜTZEN



DER WEIßE ESEL VON ASINARA

Diese Albino-Rasse lebt in begrenzter Anzahl auf der Insel Asinara (eine kleine vorgelagerte Insel im Norden) und im Wald des Regionalparks von Porto Conte.



DER FLAMINGO

Der Flamingo baut das Nest aus Schlamm an Böschungen, auf Halbinseln oder kleinen Inseln in salzigen Lagunen. Die Eiablage (1-2 Eier) findet im Mai statt.



DAS GIARA-PFERD

Diese kleinen Wildpferde leben auf der Hochebene der Giara (circa 50 km nördlich von Cagliari) in Familienherden, bestehend aus einem Hengst und einem oder mehreren erwachsenen Weibchen.



DAS WILDSCHWEIN

Der Ursprung des Wildschweines in Sardinien geht weit zurück. Es wurde bereits in der Jungsteinzeit vom sardischen Urmensch gezüchtet.



DIE ZWERGOGHREULE

Die Zwergoghreule ist ein rein nachtaktiver Vogel. Der Schwerpunkt der Aktivität liegt dabei vor Mitternacht. In der frühen Morgendämmerung zieht sie sich in ihren immer sehr gut gedeckten Unterstand zurück und verbringt den Tag weitgehend reglos.



DER ELEDNORENFALKE

Dieser mittelgroße Falke mit einer Flügelspannweite von 110 bis 130 cm ist nach der sardischen Regentin Eleonora d'Arborea benannt.. Die Brutplätze liegen an abgeschiedenen Stellen an der Küste, zum Beispiel auf Felsklippen.



DER HERDENHUND AUS FONNI

Diese Hunderasse ist nur auf Sardinien vorhanden. Obwohl er seinen Namen von dem kleinen Bergdorf Fonni hat, ist er auf der ganzen Insel vertreten.



DAS MUFFLON

Dieses Wildschaf ist ein erfahrener Springer, ein toller Kletterer und ein schneller Läufer (ca. 60 km/h). Von allen Tieren ist das Mufflon eines der bekanntesten Tiere auf Sardinien.



DAS SCHAF

Die sardische Rasse hat sich auf dem ganzen italienischen Festland, Dank der Auswanderung sardischer Hirten in den 60er Jahren, verbreitet.



DIE SARDISCHE WILDKATZE

Sie ist agil und schnell beim Klettern auf Bäume, allerdings bevorzugt sie die Stunden rund um den Sonnenauf- und Sonnenuntergang. Nachts und in der Mittagshitze ist die Wildkatze inaktiv.



DIE MÖNCHSROBE

Der Ursprung des Namens liegt in der schwarzen Farbgebung des Fells (insbesondere bei den weiblichen Tieren) was an die Robe der Mönche erinnert.