

Hier spielen alle Spieler in einem Team, d.h. es gewinnen oder verlieren alle Spieler **zusammen**. Es kann sogar alleine gespielt werden.

Alle Karten werden gemischt. Es werden jeweils je nach Anzahl von Spielern Karten verteilt. Bei **einem** Spieler sind es **8 Karten**. Bei **zwei** Spielern bekommt jeder **7 Karten** auf die Hand. Bei **drei** Spielern bekommt jeder **6 Karten** auf die Hand. Bei **vier oder mehr** Spielern bekommt jeder **5 Karten** auf die Hand. Die Handkarten dürfen beim Aufnehmen **nicht sortiert** werden, sondern müssen in der ausgeteilten Reihenfolge bleiben. Der Rest der Karten wird als Aufnahmestapel, mit der Vorderseite nach unten, in die Mitte gelegt.

Ziel ist es, dass die Spieler miteinander **5 Karten** von **einer Tierkategorie** gefangen haben. Dabei spielt es keine Rolle, ob **ein Spieler** alleine alle 5 Tierkategorien auf seiner Hand hat oder ob diese Karten auf **alle Spieler** verteilt sind.

### Beispiel:

Ein Spieler



5x



0x

5x



Alle Spieler



3x



2x



Die Spieler dürfen miteinander darüber sprechen, welche **Tierkategorien** sie auf der Hand haben, jedoch **keine weiteren** Informationen über die Karten geben (zum Beispiel nicht die spezifischen Tiere nennen). Um das Ziel zu erreichen, spielt man **nur** Trumpf. Alle fangen zusammen an und wählen bei ihrer **vordersten** Karte einen Stärkepunkt aus. Wichtig ist, dass man den ausgewählten **Stärkepunkt** laut sagt, die **Zahl** davon jedoch **nicht** vorliest.



**Leben**  
**Schaden**  
**Grösse**  
**Wert**

Nachdem **jeder** Spieler den anderen Spielern seine Auswahl **erläutert** hat, legen **alle zusammen** ihre Karte **offen** in die Mitte. Nun wird die **oberste** Karte des Aufnahmestapels aufgedeckt. Jeder Spieler vergleicht nun jeweils den ausgewählten Stärkepunkt von seiner Karte mit der Karte **vom Aufnahmestapel**.





Sobald **jemand** mit seinem Stärkepunkt **höher** ist als die Karte vom Aufnahmestapel, dürfen **alle** ihre Karte wieder zu sich nehmen und **hinter** den Handstapel stecken. Die neuen Karten vom Aufnahmestapel, die übertrumpft werden, werden jeweils **abwechslungsweise** der Reihe nach von den Spielern aufgenommen.

## Beispiel:

Dieser Spieler hat "Schaden" gewählt



Dieser Spieler hat "Grösse" gewählt

Wenn **niemand** mit seinem Stärkepunkt **höher** ist als die Karte vom Aufnahmestapel, verlieren **alle** ihre Karte, und die Karte vom Aufnahmestapel wird verdeckt zurück unter den Aufnahmestapel gelegt. **Alle verlorenen Karten** werden auf einen **separaten** Stapel gelegt und deren Tierkategorien können **nicht mehr gesammelt** werden.

## Beispiel:

Dieser Spieler hat "Schaden" gewählt



Dieser Spieler hat "Grösse" gewählt

Danach ist die Runde beendet und das Ganze wiederholt sich.

Sobald sich **5 Karten** von **einer Tierkategorie** auf der Hand **eines oder mehrerer** Spieler befinden, haben **alle** gewonnen. Wenn sich aber keine Tierkategorie mehr im Spiel befindet, von der **5 Karten** gesammelt werden können, haben **alle** verloren.