



Ein farbenfroher Kartenspaß

für 2 bis 6 aufmerksame Spieler ab 7 Jahren • von Brad Ross und Robert Leighton

„Schau genau!“ heißt es, wenn Raupe & Co. auf den farbenfrohen Karten unterwegs sind. Auf welchem Gegenstand sitzen sie? Welche Form und Farbe hat der Hintergrund? Und was am wichtigsten ist: Sind zwei oder drei dieser Elemente identisch mit den auf der „Findnix-Karte“ abgebildeten? Wer stets alle 4 Elemente auf seinen Karten und der „Findnix-Karte“ im Auge behält, kassiert Punkte!

Spielinhalt

- 81 Karten
- 1 Spielanleitung
- zusätzlich werden Stift und Papier benötigt

Die Karten

Jede Karte zeigt 4 Elemente:

- **Tier**
Schmetterling, Raupe, Salamander
- **Gegenstand**
Glas, Baumstamm, Birne
- **Form des Hintergrundes**
Rechteck, Oval, Zickzack
- **Farbe des Hintergrundes**
Orange, Grün, Lila



Spielziel

Wer zuerst die erforderliche Punktezahl erreicht, gewinnt! Dafür versucht jeder Spieler, seine Handkarten abzulegen, sobald zwei oder drei Elemente einer Karte mit der „Findnix-Karte“ übereinstimmen. Doch Achtung: Es punktet nur der Spieler, der als Erster alle seine Handkarten abgelegt hat und so eine Runde beendet.

Spielvorbereitung

1. Alle Karten werden gut gemischt und jeder Spieler erhält 5 Karten, die auf die Hand genommen werden.
2. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel in der Tischmitte bereitgelegt.
3. Die oberste Karte vom Stapel wird offen neben den verdeckten Stapel gelegt. Das ist die „Findnix-Karte“.
4. Der Spieler links vom Geber ist der Startspieler. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielablauf

Der Spieler an der Reihe sieht sich seine Karten an und vergleicht diese mit der „Findnix-Karte“.

Entdeckt er eine Karte,

- die **zwei Elemente** zeigt, die auch auf der „Findnix-Karte“ zu sehen sind, legt er sie auf die ausliegende „Findnix-Karte“. Die eben abgelegte Karte ist nun die neue „Findnix-Karte“. Der Zug des Spielers ist beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- die **drei Elemente** zeigt, die auch auf der „Findnix-Karte“ zu sehen sind, legt er diese auf die ausliegende „Findnix-Karte“. Die eben abgelegte Karte ist nun die neue „Findnix-Karte“. In diesem Fall erhält der Spieler einen Extra-Zug. Er darf sofort eine weitere Karte ablegen, sofern diese auf die zuletzt gelegte „Findnix-Karte“ passt. Ein Extra-Zug kann sich mehrfach wiederholen.

Immer wenn eine Karte abgelegt werden kann, zählt der Spieler zuerst laut und deutlich die Elemente auf, die mit der „Findnix-Karte“ übereinstimmen. Erst danach darf er sie auch ablegen.

Beispiele:

Zwei gleiche Elemente

Der Spieler sagt: „Bei meiner Karte stimmen die **Form des Hintergrundes (Zickzack)** und das **Tier (Schmetterling)** überein.“
Danach ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Drei gleiche Elemente

Der Spieler sagt: „Bei meiner Karte stimmen die **Form des Hintergrundes (Oval)**, die **Farbe des Hintergrundes (Orange)** und der **Gegenstand (Birne)** überein.“
Er legt die Karte ab und ist sofort noch einmal an der Reihe.



Hat der Spieler keine Karte auf der Hand, die er ablegen kann, muss er eine Karte vom verdeckten Stapel ziehen. Damit endet sein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe. Eine Ausnahme gibt es dabei beim vorher beschriebenen Extra-Zug bei drei übereinstimmenden Elementen: Der Spieler muss keine Karte vom verdeckten Stapel ziehen, wenn er keine passende Karte auf der Hand hat.

Ende einer Runde

Sobald ein Spieler seine letzte Karte abgelegt hat, hat er die Runde beendet. Die Summe der Karten, die die Mitspieler noch auf der Hand haben, wird ihm als Punkte gutgeschrieben.

Beispiel bei einem Spiel zu viert

Iris legt ihre letzte Karte ab und beendet damit die Runde. Nathalie hat 2 Karten, Klaus 3 Karten und Simon 1 Karte auf der Hand. Das ergibt in dieser Runde 6 Punkte für Iris, die auf einem Blatt Papier notiert werden.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die erforderliche Gesamtpunktezahl erreicht hat. Diese hängt von der Spieleranzahl wie folgt ab:

- 8 Punkte** bei 2 Spielern,
- 10 Punkte** bei 3 Spielern,
- 15 Punkte** bei 4 Spielern,
- 20 Punkte** bei 5 Spielern,
- 25 Punkte** bei 6 Spielern.

Dieser Spieler gewinnt.

Anmerkung: Die Höhe der Gesamtpunkte kann vor Spielbeginn geändert werden, um das Spiel zu verlängern oder zu verkürzen.

Wenn Sie zu „Findnix“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne
Hütteldorfer Straße 229-231 • A-1140 Wien
www.piatnik.com

