



Bernhard Lach
& Uwe Rapp



KUDDEL MUDDel



DAS TIERISCHE BILDERSUCHSPIEL



EMF



SPIELANLEITUNG

SPIELIDEE

*Auf dem Bauernhof ist tierisch was los! Ständig suchen sich die Tiere ein neues Plätzchen – nur eines bleibt am gleichen Fleck. Kannst du es schneller finden als die anderen Spieler*innen? Manchmal büxen auch ein paar Tiere einfach aus. Und nachts bleiben manche Bauernhof-Bewohner so lange wach, bis der Mond hoch am Himmel steht.*

INHALT

16 Tag-Karten



6 Nacht-Karten



4 Ausgebüxt-Karten



SPIELVORBEREITUNG

Mischt die 4 Ausgebüxt-Karten, die 6 Nacht-Karten und 8 beliebige Tag-Karten und legt sie als verdeckten Stapel auf den Tisch. Dann wird eine beliebige weitere Tag-Karte offen neben den verdeckten Stapel gelegt. Die übrigen Tag-Karten kommen in die Schachtel zurück. Es kann losgehen!

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über 18 rasante Runden, in denen ihr jeweils zwei Spielkarten vergleicht. Ihr müsst dabei so schnell wie möglich ein bestimmtes Tier finden. Je nachdem, welche zwei Karten gerade ausliegen, müsst ihr das Tier finden, das am gleichen Platz geblieben ist, das noch wach ist oder das ausgebüxt ist. Die Person, die zuletzt ein Tier gestreichelt hat, deckt die oberste Karte des Stapels auf und legt sie dann offen neben die bereits ausliegende Tag-Karte. Nun gibt es drei Möglichkeiten.

1. DIE AUFGEDECKTE KARTE IST AUCH EINE TAG-KARTE

Die Tiere haben die Plätze gewechselt – nur eines nicht. Ihr müsst alle gleichzeitig so schnell wie möglich das Tier finden, das sich auf beiden Karten am selben Platz befindet.

Wer es zuerst findet, ruft den Namen des Tiers und zeigt auf die Stelle, an der es sich befindet. Zur Belohnung darf sich diese Person eine der beiden Tag-Karten nehmen.



Der **Frosch** befindet sich als einziges Tier auf beiden Tag-Karten an derselben Stelle.

2. DIE AUFGEDECKTE KARTE IST EINE NACHT-KARTE

Wer ist noch wach? Ihr müsst alle gleichzeitig so schnell wie möglich ein Tier finden, das auf der Nacht-Karte zu sehen ist und bei dem noch Licht brennt, also an derselben Stelle, an der es sich auf der Tag-Karte befindet.

Wer zuerst ein passendes Tier findet, ruft den Namen und zeigt auf die Stelle, an der es sich befindet. Zur Belohnung darf sich diese Person nun die Nacht-Karte nehmen.

Manchmal gibt es hier sogar zwei passende Tiere zu entdecken – ihr müsst aber nur eines der beiden finden, um eine Karte zu gewinnen.



Die **Gans** ist auf der Nacht-Karte zu sehen und hat noch das Licht an.

3. DIE AUFGEDECKTE KARTE IST EINE AUSGEBÜXT-KARTE

Vier Tiere sind ausgebüxt – und eines ist noch nicht zurück! Ihr müsst alle gleichzeitig so schnell wie möglich das Tier finden, das nur auf der Ausgebüxt-Karte, aber nicht auf der Tag-Karte zu sehen ist.

Wer es zuerst findet, ruft den Namen des Tiers und zeigt auf die Stelle auf der Ausgebüxt-Karte, an der es sich befindet. Zur Belohnung darf sich diese Person die Ausgebüxt-Karte nehmen.



Das **Eichhörnchen** ist nur auf der Ausgebüxt-Karte zu sehen, aber nicht auf der Tag-Karte.



Aufgepasst!

Wer den falschen Tiernamen ruft, auf das falsche Tier oder die falsche Stelle zeigt, bekommt natürlich keine Karte. Stattdessen bekommt die erste Person, die **danach** den richtigen Namen ruft, auf das richtige Tier und die richtige Stelle zeigt, eine Karte als Belohnung.

Nachdem sich die schnellste Person ihre Belohnung genommen hat, deckt sie die nächste Karte vom Stapel auf. Schon kann die nächste Runde beginnen!

Hinweis: Wenn ihr euch eine Karte als Belohnung nehmt, achtet darauf, dass immer eine offene Tag-Karte liegen bleiben muss.


SPIELEND

Wird die letzte Karte vom Stapel gezogen, beginnt die letzte Runde. Wer das gesuchte Tier in der letzten Runde am schnellsten findet, darf sich ausnahmsweise **beide** Karten, die noch übrig sind, als Belohnung nehmen. Damit endet das Spiel.

Nun zählen alle Spieler*innen ihre Karten. Wer die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt. Haben zwei Spieler*innen gleich viele Karten erspielt, teilen sie sich den ersten Platz.

VARIANTE: LÄNGERES SPIEL

Zu schnell vorbei? Für ein längeres Spiel könnt ihr alle 26 Karten im Spiel verwenden: Legt 1 Tag-Karte als offene Startkarte bereit und mischt die restlichen 25 Karten, um den verdeckten Stapel zu bilden.



Nun kann es losgehen!
Viel Spaß auf dem Bauernhof!



Die Olchis. Schleime-Schlamm und Käsefuß!

Das olchige Reaktionsspiel mit 128 Karten
GTIN 4260478343108



Fish you were here

Das witzige Reaktionsspiel
GTIN 4260478342750



Flip-Flop Monster

Wer gewinnt die meisten Monster?
GTIN 4260478342774



Nenne drei – schon vorbei! ... für Kids!

Das rasante Wortspiel
GTIN 4260478343160



Hier geht's zu noch
mehr lustigen Spielen!

IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei Fragen zur Produktsicherheit wenden Sie sich an: Edition Michael Fischer GmbH, Kistlerhofstr. 70, 81379 München oder kontakt@emf-verlag.de

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2026

© 2026 Edition Michael Fischer GmbH

Spieleautoren: Bernhard Lach, Uwe Rapp

Cover, Layout & Satz: Julia Deuter, Bhavya Magdziarz, Sabine Mayr, Johanna Knauer
Produktmanagement und Lektorat: Dr. Lino Wirag

Bildnachweis (Alle Bilder von Shutterstock): © ONYXprj, © Sketch Master,
© NikWB, © kornn, © Microstocker.Pro, © HappyPictures, © Marina_Popmarleo,
© Artemenko Antonina, © santima.studio, © hafiz283, © Alenini.

GTIN 4260478343825

Printed in China

www.emf-verlag.de

Ein herzliches Dankeschön von Autoren und Verlag geht
an Lia, Liv, Ada, Aurelio, Adriano, Jonathan, Johanna,
Mina und Elias für die zahlreichen Testspiele.

