



**MATERIAL**  
 1 Glücksrad  
 1 Bonusrad  
 1 Landematte  
 4 Miffs  
 36 Karten  
 60 Zahnplättchen

**AB 4 JAHREN**  
 2-4 PERSONEN  
 10 MIN.

Nach einer Idee von Brian Spence  
 Entwickelt von Kitten Games

Version 2

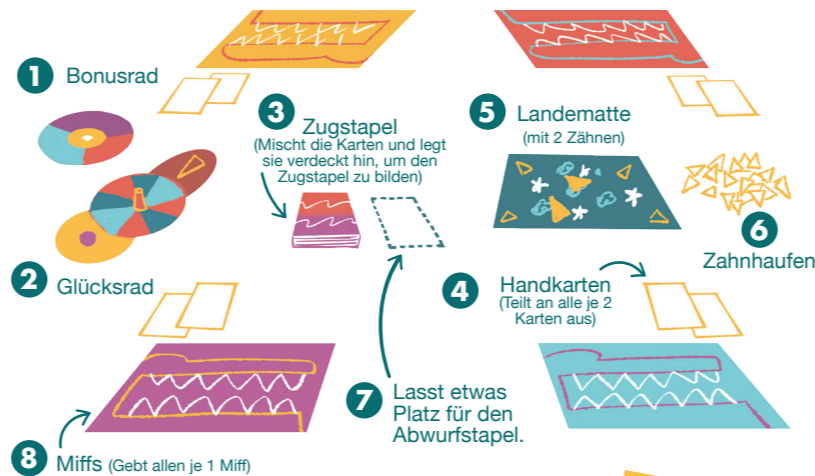
## LIEBE ERWACHSENE!

Diesen Teil der Anleitung solltet ihr für euch selbst durchlesen, um die Kinder nicht zu langweilen. Erst am Ende gibt es einen Abschnitt, den ihr ihnen vorlesen solltet!

Die Zähne deines Miffs sind weggelaufen und auf Reisen gegangen! Deine Aufgabe ist es, sie alle zurückzuholen. Wer zuerst 12 Miff-Zähne hat, gewinnt das Spiel!

## VORBEREITUNG

Stellt alles folgendermaßen auf den Tisch:



Du darfst deinen Namen auf deinen Miff schreiben und ihn verzieren, wie du möchtest. Dann wisst ihr bei jedem Spiel, wem welcher Miff gehört.

9. Entscheidet, wer das Spiel beginnt und legt los!

## DEIN ZUG

In deinem Zug drehst du das Glücksrad:



Sobald das Glücksrad auf ein Feld zeigt:

## Rufe laut „Jackpot“!!

**JACKPOT!** Du nimmst alle Zähne von der Landematte und fügst sie deinem Miff hinzu! (Du bist dem Sieg nähergekommen!)

Lege dann 2 Zähne vom Zahnhaufen auf die Landematte.

Lege 1 Zahn vom Zahnhaufen auf die Landematte.

Wer als nächstes den Jackpot knackt, bekommt nun noch mehr!

Lege 2 Zähne vom Zahnhaufen auf die Landematte.

Wer als nächstes den Jackpot knackt, bekommt nun noch mehr!

Nimm 2 Karten vom Zugstapel und lege sie aufgedeckt vor dich.

Was du mit Karten tun kannst, erklären wir gleich!

Nimm 1 Karte vom Zugstapel und lege sie aufgedeckt vor dich.

Was du mit Karten tun kannst, erklären wir gleich!

Nun ist dein Zug beendet. Es geht im Uhrzeigersinn weiter.

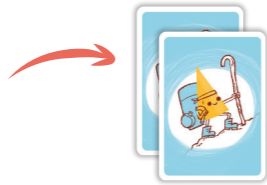
# DEINE KARTEN UND DAS BONUSRAD

Die Karten haben eine von 3 möglichen Farben.



Falls das Glücksrad ein Feld mit Karte(n) anzeigt, nimm sie vom Zugstapel und lege sie aufgedeckt vor dich.

Falls du dieselbe Farbkarte öfter als 1-mal hast, lege die gleichfarbigen Karten so auf einen Stapel, dass du siehst, wie viele du hast.



## DAS BONUSRAD NUTZEN

**BEVOR DU DREHST:** Falls du die gleiche Farbkarte mehr als 1-mal hast, darfst du sie ausgeben, um das Bonusrad zu kaufen und auf das Glücksrad zu legen! (Falls du Karten aus gibst, lege sie aufgedeckt auf den Abwurfstapel.)



Legst du das Bonusrad obenauf, achte darauf, dass es vollständig auf dem Glücksrad liegt.

## DAS BONUSRAD HAT 2 SEITEN

### SUPERSEITE

Diese Seite kostet 2 gleichfarbige Karten. Darauf sind tolle Sachen!



### MEGA-SUPERSEITE

Diese Seite kostet 3 gleichfarbige Karten. Darauf sind noch tollere Sachen!



## SUPERSEITE – KOSTET 2 KARTEN

Um die Superseite zu nutzen, musst du 2 gleichfarbige Karten ausgeben.



**JACKPOT!** Du nimmst alle Zähne von der Landematte und fügst sie deinem Miff hinzu!  
Lege dann 2 Zähne vom Zahnhaufen auf die Landematte.

Lege 1 Zahn vom Zahnhaufen auf deinen Miff!

Nimm 1 Karte vom Zugstapel und lege sie aufgedeckt vor dich.

## MEGA-SUPERSEITE – KOSTET 3 KARTEN

Um die Mega-Superseite zu nutzen, musst du 3 gleichfarbige Karten ausgeben.



**JACKPOT!** Du nimmst alle Zähne von der Landematte und fügst sie deinem Miff hinzu!  
Lege dann 2 Zähne vom Zahnhaufen auf die Landematte.

Lege 1 Zahn vom Zahnhaufen auf deinen Miff!

Nach deinem Dreh nimmst du das Bonusrad runter, um das Glücksrad für die nächste Person vorzubereiten.

Der Jackpot wird während des Spiels mal größer und mal kleiner. Gebt eure kostbaren Karten also erst aus, wenn der Jackpot richtig groß ist!



# WAS, WENN DIE LANDEMATTE LEER IST?

Wann immer die Landematte leer ist (sei es zu Spielbeginn oder weil jemand diese Zähne gewonnen hat), lege 2 Zähne vom Zahnhaufen darauf.



## SIEG

Wer seinem Miff zuerst 12 oder mehr Zähne zurückgegeben hat, gewinnt!



**DU HAST GEWONNEN!**

## ANLEITUNG FÜR KINDER

**AB HIER SOLLTET IHR DEN KINDERN VORLESEN!**

Die Zähne des Miff sind alle weggelaufen. Du musst deinem Miff helfen, seine Zähne zurückzubekommen!

Wenn du dran bist, drehst du das Glücksrad und tust, was es dir anzeigt. Wenn du bessere Ergebnisse möchtest, darfst du deine Karten ausgeben, um das Bonusrad zu kaufen. Wenn du Glück hast, knackst du den Jackpot und gewinnst alle Zähne auf der Landematte. Dann rufst du „Jackpot“!

Denk dran: Wer zuerst alle Zähne seines Miffs zurückbekommt, gewinnt!

