

Spielanleitung

Anzahl Spieler: 2 bis 4 Spieler

Alter: 4 bis 99 Jahre

Vorbereitung

Mische die Sammelkarten und lege sie auf einen Stapel neben dem Spielplan. (Tipp 1: Spielen jüngere Kinder mit, dann reduziere die Anzahl der Sammelkarten auf die Hälfte. Tipp 2: Wenn es kein Unentschieden geben soll, dann lass eine Sammelkarte heraus und nehme nur 15 Karten in den Stapel.)

Wähle deine Farbe. Nimm dir deine Spielfigur und setze sie auf den Startpunkt mit deiner Farbe auf eine der vier Ecken.

Spielverlauf

Ziel ist es, möglichst viele Tiere, die kreuz und quer über den Tierpark verteilt sind, zu besuchen.

Um zu bestimmen, welcher Spieler beginnt, wird gewürfelt. Der Spieler mit der höchsten Zahl fängt an.

Zu Beginn darf der Spieler vom blauen Stapel eine Karte nehmen und legt sie für alle sichtbar vor sich hin. Er muss nun das Tier auf dem Spielplan suchen und dieses erreichen. Dazu würfelt er eine Zahl und darf die Anzahl an Schritten auf dem Spielfeld laufen. Er darf Tiergehege nur über das violette Feld mit dem dazugehörigen Pfeil betreten oder verlassen.

Wenn er seine Figur gesetzt hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch er nimmt sich eine blaue Karte, würfelt und läuft die Anzahl an Felder auf dem Spielplan. So geht es reihum.

Erreicht ein Spieler das gesuchte Tier, so setzt er seine Figur über das violette Feld in das Tiergehege. Er kann das Gehege auch erreichen, wenn er mehr Punkte gewürfelt hat. Er darf nun die blaue Karte behalten und diese Karte neben sein Startfeld und den Spielplan legen. Danach nimmt sich der Spieler eine neue blaue Karte vom Stapel und muss nun wieder den entsprechenden Tier auf dem Spielplan erreichen. Da er ein Tiergehege erreicht hat, darf der Spieler noch einmal würfeln.

Begegnen sich zwei Spieler auf einem Weg, so darf nicht überholt werden. Die Spielfiguren blockieren den Weg und andere Spieler müssen außen herum gehen.

Es darf kein Gehege betreten werden, zu dem kein aktueller Auftrag vorliegt. Auf welchem Weg Spieler die zu besuchenden Tiere erreichen, bleibt den Spielern überlassen. Gewürfelte Punkte müssen immer gezogen werden. Mit einem Spielzug darf nicht gleichzeitig vor- und zurückgelaufen werden. Würfelt ein Spieler eine 6, dann darf noch einmal gewürfelt werden.

Wenn sich keine blauen Karten mehr im Stapel befinden und der Spieler seinen letzten Tier besucht hat, muss er zu seinem Startpunkt zurück. Das Spiel endet, wenn der erste Spieler seinen Startpunkt wieder erreicht hat. Danach zählen alle Spieler ihre gesammelten blauen Karten. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Tiere besucht hat und die meisten Karten gesammelt hat.

16 blaue

Sammelkarten



1 Spielplan

1 Würfel und 4 Spielfiguren

Variante 1 für ältere Kinder:

Spieler können auch andere Tiere besuchen, zu denen ihre Mitspieler eine aktuelle Sammelkarte vor sich liegen haben. Erreichen sie das Gehege schneller, dann dürfen diese Spieler die blaue Sammelkarte ihres Mitspielers einsammeln und sie neben ihr Startfeld auf den Spielplan legen. Der Spieler, der seine blaue Sammelkarte verloren hat, kann sich nun eine neue vom Stapel nehmen.

Variante 2 für ältere Kinder:

Zu Beginn erhält jeder Mitspieler die gleiche Anzahl an blauen Sammelkarten. Die Karten werden nicht den Mitspielern gezeigt. Erreicht ein Spieler eines der Tiere, zu dem er eine Sammelkarte hat, so darf er die Karte aus dem Spiel nehmen und sie weglegen. Das Spiel gewinnt, wer als Erster keine Sammelkarte mehr hat und seinen Startpunkt wieder erreicht hat.