

SAFARI TOURS

Ravensburger Spiele® Nr. 23 067 9

Das pfliffige Merk- und Suchspiel
für 2 - 6 Spieler von 7 - 99 Jahren.

Autor: Gunter Baars

Illustration: Björn Pertoft

Design: Björn Pertoft/Ravensburger



Inhalt:

15 Tierkärtchen (beidseitig bedruckt)

30 Aufgabenkarten (in 4 Schwierigkeitsgraden)

1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Tierkärtchen

Zuerst werden die 15 doppelseitig bedruckten Tierkärtchen bunt gemischt auf dem Tisch ausgelegt. Auf diesen Kärtchen sind sechs verschiedene Tiere je fünfmal vertreten.

Aufgabenkarten

Die einzelnen Aufgabenkarten haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Diese sind durch Sterne gekennzeichnet. Die einfachsten Karten haben einen Stern, die schwierigsten vier Sterne.

Aus den Aufgabenkarten werden die Karten mit vier Sternen aussortiert und zur Seite gelegt (diese kommen bei der Variante für Profis zum Einsatz, siehe Varianten). Die restlichen 24 Aufgabenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt.

Ziel des Spiels

Ziel ist es, so viele Aufgabenkärtchen wie möglich zu lösen. Wer am Schluss die meisten Sterne gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



Spielregel

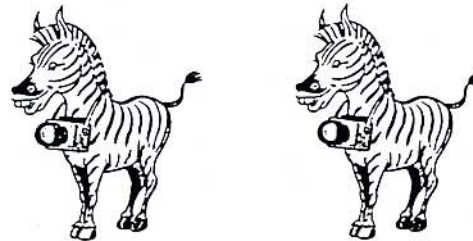
Jeder Spieler zieht eine Aufgabenkarte vom Stapel. Er schaut sich die abgebildete Tierkombination an, hält sie aber vor den anderen Mitspielern verdeckt. Nun kann es losgehen! Es wird reihum gespielt. Der jüngste Spieler beginnt.

Bei jedem Spielzug müssen **genau drei verschiedene** Tierkärtchen auf der Tischmitte umgedreht werden. Danach überprüft der Spieler, ob seine auf der Aufgabenkarte dargestellte Tierkombination unter allen nun abgebildeten Kärtchen enthalten ist.

Wichtig: Die Aufgabe gilt nur dann als gelöst, wenn jedes Tier **genau** so oft zu sehen ist, wie auf der Aufgabenkarte vorgegeben.

Beispiel:

Aufgabe eines Spielers ist es, **zwei Zebras** zu finden. Er dreht drei Kärtchen und stellt fest, dass sich **mehr als zwei Zebras** unter den offenliegenden Kärtchen befinden. Die Aufgabe ist **nicht gelöst**, denn es müssen **genau zwei Zebras** - nicht mehr und nicht weniger - gefunden werden.

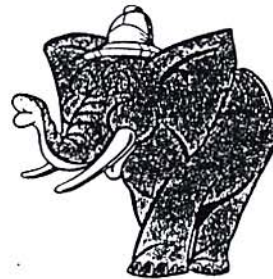


Hat der Spieler die **Aufgabe nicht gelöst**, behält er seine Karte und versucht sein Glück in der nächsten Runde erneut.

Hat der Spieler die vorgegebene Tierkombination **genau** erzielt, ist die **Aufgabe gelöst**. Er legt die Aufgabenkarte vor sich ab und zieht eine neue Karte vom Stapel.

Bei jedem Spielzug hat der Spieler die Möglichkeit, auf das Drehen der drei Kärtchen zu verzichten und stattdessen eine neue Aufgabenkarte aufzunehmen.

Entscheidet er sich hierfür - manche Karten sind „harte Nüsse“ und schwer zu knacken! - so legt er seine ursprüngliche Aufgabenkarte verdeckt unter den Kartensapel zurück. Sein Spielzug ist hiermit beendet.



Ende des Spiels

Kann ein Spieler keine Aufgabenkarte mehr nachziehen, ist das Spiel beendet. Die Aufgabenkarten, die die anderen Spieler zu diesem Zeitpunkt noch auf der Hand halten, verfallen und werden nicht gewertet.

Jetzt geht's ans Punkte zählen! Jeder Spieler zählt die Sterne auf seinen gelösten Aufgabenkarten zusammen. Der Spieler mit den meisten Sternen ist „Safari-König“ der Runde!

Varianten

1. Für Anfänger

Zur Vereinfachung und zur Verkürzung der Spieldauer wird nur mit den Aufgabenkarten, die einen und zwei Sterne enthalten gespielt (insgesamt 18 Karten). Diese Variante eignet sich besonders für Safari Tours Neulinge, die sich erst einmal „warm“ spielen möchten.

2. Für Profis

Hier werden die Karten mit vier Sternen unter die Aufgabenkarten gemischt. Eine Variante für Spieler, die die besondere Herausforderung suchen!

3. Für Gedächtnisstarke

Hat ein Spieler eine Aufgabenkarte gelöst und eine neue Karte gezogen, so kann er die Kärtchen auf dem Tisch neu platzieren. Der Spieler entscheidet sich dabei für ein Tier, von dem zwei oder mehr Kärtchen in der Tischmitte offenliegen. Diese Kärtchen tauscht er untereinander aus, **ohne** sie umzudrehen.

©1998 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg



220320