



Reise ins Tierreich

Das spannende Entdecker-Spiel

Für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahre



SPIELZIEL

Gemeinsam geht ihr auf eine spannende Entdeckungsreise rund um die Welt und erforscht viele interessante heimische und exotische Tiere. Dabei ist es euer Ziel, auf der Expedition ins Tierreich von jedem der sechs Erdteile sowie aus jeder der fünf Tiergruppen mindestens ein Tier mit nach Hause zu bringen. Der Spieler, der als Erster diese Tierkarten gesammelt hat, ist Gewinner der aufregenden Reise ins Reich der Tiere.

SPIELMATERIAL

100 Tierkarten, 4 Holzspielfiguren, 4 Spiel-Chips, 2 Reisewürfel, 2 Kategorienwürfel, 1 Spielplan

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel

Schaut euch die Tierkarten an:

Vorderseite

Rückseite

Das **Symbol** zeigt euch, zu welcher Tiergruppe das Tier gehört:

-  → Säugetiere
-  → Amphibien
-  → Reptilien
-  → Fische
-  → Vögel


Riesentukan



GEO
lino

Größe:	65 cm
Gewicht:	0,86 kg
Alter:	20 Jahre
Nachwuchs:	bis 4


Riesentukan




Südamerika

Die **Kartenfarbe** zeigt euch, aus welchem **Erdteil** das Tier kommt:


- Europa → Hellblau
- Afrika → Orange
- Asien → Gelb
- Australien → Grün
- Nordamerika → Rot
- Südamerika → Violett

Hier findet ihr **Infos** über das Tier in den **Kategorien Größe, Gewicht, Alter und Nachwuchs**.

Hier seht ihr, auf welchem **Erdteil** das Tier lebt.



Vor jedem Spiel

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Die **Tierkarten** werden in **sechs Stapeln**, nach Erdteilen sortiert, gemischt. Legt die Stapel der Farbe entsprechend mit der Rückseite nach oben auf die sechs Ablageflächen des Spielplans. Nehmt nun von jedem Kartenstapel die oberste Karte und legt diese sechs Karten in einer Reihe und mit der Kartenrückseite nach oben an den unteren Rand des Spielplans. Diese Auslage bildet den Nationalpark (siehe „ wie Nationalpark“).



Beginnend mit dem jüngsten Spieler sucht sich jeder eine Spielfigur aus, wählt einen Erdteil, von dem aus er seine Reise beginnen möchte und stellt die Figur auf das entsprechende Nationalparkfeld (Feld mit Tatze) dieses Erdteils. Dabei müssen alle Spieler von **unterschiedlichen Erdteilen** starten. Nun nimmt jeder Spieler die oberste Karte des Kartenstapels, der zu seinem Erdteil gehört, auf die Hand. Die anderen Spieler sollten dabei die Tierinfos nicht sehen können. Jeder Spieler erhält einen Spiel-Chip in der Farbe seiner Spielfigur, den er vor sich ablegt. Die vier Würfel werden neben den Spielplan gelegt.

SPIELABLAUF

So wird gespielt

- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt dazu mit den beiden Reisewürfeln. Um die Spielfigur vorwärts zu ziehen, dürfen entweder die Augen der beiden Würfel zusammengezählt werden oder es werden nur die Augen eines Würfels verwendet und die des zweiten Würfels verfallen.
- Andere Spielfiguren werden übersprungen. Das übersprungene Feld zählt dabei nicht mit.
- Die Spielfiguren ziehen immer in Pfeilrichtung vorwärts. Wird nach dem Ziehen der Spielfigur ein Aktionsfeld erreicht, wird die jeweilige Aktion in dieser Runde ausgeführt (siehe „Die Aktionsfelder“).
- Möchte ein Spieler zu einem anderen Erdteil reisen, kann er dies entweder per Schiff oder mit einem Flugzeug tun:



Schiff

Von einem Schiffsfeld aus kann der Spieler einen Erdteil verlassen und mit den übrig gebliebenen Würfelpunkten einer Schiffsroute folgen, die zu einem anderen Erdteil führt. Auf dem Schiffsfeld des nächsten Erdteils angekommen, folgt er den Feldern wieder in Pfeilrichtung. Steht der Spieler anschließend auf einem Aktionsfeld (siehe „Die Aktionsfelder“), wird die jeweilige Aktion in dieser Runde ausgeführt.



Flugzeug

Von einem Flugzeugfeld aus kann der Spieler von einem Erdteil zum anderen fliegen. Dazu muss er als Erstes über die drei Rollbahnfelder am unteren Rand des Spielplans ziehen. Jedes der drei Rollbahnfelder kostet einen Würfelpunkt. Andere Spielfiguren werden übersprungen, das übersprungene Feld zählt dabei nicht mit. Anschließend fliegt der Spieler auf ein Flugzeugfeld eines beliebigen Erdteils. Steht auf diesem Flugzeugfeld bereits eine andere Spielfigur, landet der Spieler auf dem in Pfeilrichtung nächsten Spielfeld. Hat er noch Würfelpunkte zur Verfügung, darf er diese verwenden und den Spielfeldern weiter folgen. Steht er anschließend auf einem Aktionsfeld (siehe „Die Aktionsfelder“), wird die jeweilige Aktion in dieser Runde ausgeführt.



Rollbahnfelder

ACHTUNG: Hat ein Spieler nicht genug Würfelpunkte, um in einer Runde per Schiff oder mit einem Flugzeug von einem Erdteil zu einem anderen zu gelangen, bleibt er auf den Meeresfeldern oder den Rollbahnfeldern stehen. Er setzt seine Reise in der nächsten Runde fort.

Die Aktionsfelder

► **Q** wie Quiz

Erreicht ein Spieler dieses Feld, **kann er** in einem **Quiz** eine Tierkarte gewinnen. Er nimmt die obersten drei Tierkarten von dem Kartenstapel des Erdteils, auf dem sich seine Spielfigur gerade befindet. Diese Karten legt er mit der Rückseite nach oben vor sich aus. Der Spieler muss nun schätzen, welches der drei Tiere den höchsten oder den niedrigsten Wert in einer bestimmten Trumpfkategorie aufweist. Dazu würfelt er mit beiden **Kategorienwürfeln**:



Der Würfel mit den **Trumpfkategorien** bestimmt, ob der Spieler die Anzahl der Jungen, die Größe, das Alter oder das Gewicht der Tiere schätzen muss.

Der Würfel mit den **Punkten** bestimmt, ob es um den größten oder den kleinsten Wert geht.

BEISPIEL: Peter befindet sich in Afrika und hat die Karten mit dem Löwen, dem Erdmännchen und dem Zwergflamingo vor sich liegen. Er würfelt mit den Kategorienwürfeln das Alter und den kleinen Punkt. Er muss also tippen, welches der drei Tiere das geringste Alter erreicht.

Hat sich der Spieler für eine Karte entschieden, dreht er alle drei Karten um. Dann wird anhand der Tierinfos überprüft, ob der Spieler recht hat.

Liegt er mit seinem Tipp richtig, darf er die Karte mit dem Tier, auf das er gesetzt hat, behalten und auf die Hand nehmen. Die beiden anderen Tierkarten werden unter den Tierkartenstapel des entsprechenden Kontinents gelegt.

Liegt er mit seinem Tipp falsch, muss er alle drei Karten unter den Tierkartenstapel des entsprechenden Kontinents legen. Er bekommt in diesem Fall leider keine Karte.

► **W** wie Wettkampf

Erreicht ein Spieler dieses Feld, so haben **alle Spieler** die Chance, in einem **Wettkampf** eine Tierkarte zu gewinnen. Der Spieler, der an der Reihe ist, wählt **beliebig** eine Kategorie (Größe, Gewicht, Alter, Anzahl der Jungen) und ihren Wert (niedrigster oder höchster) aus, in welcher sich alle Spieler mit ihren Karten einem Wettkampf stellen können. Jeder Spieler wählt seine am besten passende Handkarte. Hat ein Spieler eine Karte auf der Hand, so kann er nur diese wählen.

Alle Spieler legen nun die von ihnen gewählte Karte verdeckt in die Tischmitte und drehen sie gleichzeitig um. Dann vergleichen die Spieler ihre Tiere in der gewählten Kategorie miteinander.

Der Spieler, dessen Tierkarte den besten Wert aufweist, gewinnt eine neue Tierkarte. Diese nimmt er sich von dem Tierkartenstapel, der zu dem Erdteil gehört, auf dem er sich gerade befindet.

Der Gewinner muss die für den Wettkampf eingesetzte Tierkarte vor sich auf den Tisch legen und mit seinem Spiel-Chip markieren. Sie steht ihm im nächsten Wettkampf nicht zur Verfügung. Sollte bereits eine Tierkarte vor ihm liegen, die mit seinem Chip markiert ist, nimmt er diese im Austausch wieder auf die Hand. Alle anderen Spieler nehmen ihre Tierkarte wieder auf die Hand.

Haben zwei Spieler Karten mit identischen Werten gesetzt, gewinnen beide jeweils die oberste Karte des Stapels, auf dessen Erdteil sie sich befinden.

ACHTUNG: Gewinnt den Wettkampf ein Spieler, der sich zu diesem Zeitpunkt entweder auf dem Wasser oder in der Luft befindet, darf er sich die oberste Tierkarte eines beliebigen Tierkartenstapels nehmen.



► **wie Nationalpark**

Erreicht ein Spieler ein Nationalparkfeld, hat er die Möglichkeit, eine Tierkarte aus seiner Hand mit einer Karte aus der Nationalpark-Auslage am unteren Spielplanrand zu tauschen. Eine Karte, die zu diesem Zeitpunkt mit dem Spiel-Chip markiert ist, kann nicht getauscht werden.

Hat der Spieler sich für eine Karte aus der Nationalpark-Auslage entschieden, nimmt er diese auf die Hand. Im Gegenzug legt er eine seiner Handkarten mit der Rückseite nach oben in die Nationalpark-Auslage.

ACHTUNG: Sollte der Tierkartenstapel eines Erdteils aufgebraucht sein, wird er mit Tierkarten aus einem der benachbarten Erdteile aufgefüllt. Benachbarte Erdteile sind durch Meeresfelder miteinander verbunden.

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald ein Spieler **mindestens eine Tierkarte von jedem der sechs Erdteile UND gleichzeitig mindestens eine Tierkarte aus jeder der fünf Tiergruppen** besitzt. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen.

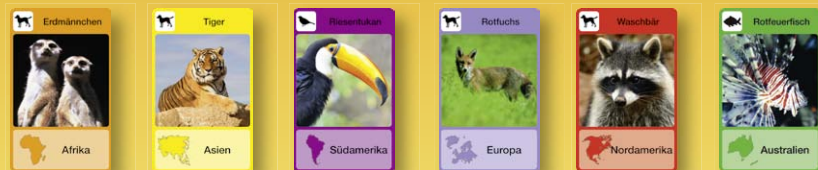
BEISPIEL FÜR DIE KARTEN EINES GEWINNERS



WOLLT IHR EINE KÜRZERE RUNDE SPIELEN?

Dann gewinnt derjenige Spieler, der als Erster **mindestens eine Tierkarte von jedem der sechs Erdteile** besitzt.

BEISPIEL FÜR DIE KARTEN EINES GEWINNERS



Spielidee: Inka und Markus Brand
Biologische Beratung: Dipl.-Biologe Holger Haag
Grafik: Kodiak Markenkommunikation GmbH; Mirko Suzuki
Bildrecherche: Eva Mokhliis
Redaktion: Laura Fröhlich

© 2011 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de

© GEOLino im Verlag Gruner + Jahr AG & Co KG,
Hamburg
www.geolino.de
Art.-Nr.: 680299

TIERINFOS

Die Infos auf den Karten wurden von Biologen recherchiert und überprüft. Es handelt sich bei den Angaben um maximale Werte. Das Tier kann durchaus kleiner oder leichter sein, durchschnittlich ein geringeres Alter erreichen oder weniger Nachwuchs zur Welt bringen. Die Angaben in wissenschaftlichen Quellen sind außerdem sehr unterschiedlich und abhängig von den Unterarten. Um das Trumfspiel aber so spannend wie möglich zu halten und Einheitlichkeit zu gewährleisten, wurden keine Durchschnitts-, sondern Höchstwerte gewählt.

Infos zu den Größenangaben

- Die Angabe zur Größe der Frösche orientiert sich an der Kopf-Rumpf-Länge, das heißt von der Nasenspitze bis zum Hinterteil, ohne ausgestreckte Beine.
- Die Angabe zur Größe der Vögel orientiert sich an der Kopf-Schwanz-Länge, das heißt von der Schnabelspitze bis zur Schwanzspitze.
- Die Angabe zur Größe der Salamander und der Eidechsen orientiert sich an der Kopf-Schwanz-Länge.
- Die Angabe zur Größe der Schildkröten orientiert sich an der Länge des Panzers.
- Die Angabe zur Größe der Säugetiere orientiert sich an der Kopf-Rumpf-Länge ohne Schwanz.

Info zum Nachwuchs

- Die Angaben beziehen sich auf Nachwuchs in Stück pro Wurf.

Info zur Herkunft der Tiere

- Einige Tiere leben nicht nur auf dem einen Erdteil, der auf der Spielkarte angegeben ist, sondern kommen auch an anderen Orten vor. Hier wurde bei einigen Tieren jeweils der Erdteil angegeben, auf dem die Tierpopulation am größten ist.

Bildnachweis

Afrikanische Tierkarten: Afrikanischer Ochsenfrosch: © iStockphoto.com/Nico Smit, Krallenfrosch: © dreamstime.com/Anke Van Wyk, Pantherkröte: © wikipedia/Wilfried Berns, Tomatenfrosch: © Lana Langlois - Fotolia.com, Nilkrokodil: © John Foxx Images, Jemenchamäleon: © iStockphoto.com/Nicole Aletta Planken-Kooij, Pantherschildkröte: © iStockphoto.com/Mogens Trolle, Nilwaran: © iStockphoto.com/David Garry, Löwe: © John Foxx Images, Afrikanischer Elefant: © wiw - Fotolia.com, Flusspferd: © John Foxx Images, Erdmännchen: © John Foxx Images, Giraffe: © Chris Fourie - Fotolia.com, Marabu: © iStockphoto.com/Rick Wylie, Zwergflamingo: © iStockphoto.com/Andrea Romagnolo, Strauß: © m.blue-shadow - Fotolia.com, Sekretär: © iStockphoto.com/Nico Smit
Australische Tierkarten: Rotfeuerfisch: © John Foxx Images, Clownfisch: © iStockphoto.com/Luis Fernando Curci Chavier, Barramundi: © wikipedia/Nick Thorne, Riesenmanta: © iStockphoto.com/Richard Carey, Australischer Lungenfisch: © iStockphoto.com/Amanda Rohde, Tannenzapfenskinck: © Gerd Reiber - Fotolia.com, Brückenechse: © iStockphoto.com/Norma Cornes, Leistenkrokodil: © iStockphoto.com/Bernhard Richter, Rotes Riesenkänguru: © iStockphoto.com/Carolina Garcia Aranda, Koala: © John Foxx Images, Schnabellier: © iStockphoto.com/Doctor_bass, Schwarzer Flughund: © EcoView - Fotolia.com, Streifenkiwi: © dreamstime.com/Tomas Pavelka, Nymphensittich: © iStockphoto.com/Duncan Noakes, Emu: © iStockphoto.com/Steven Cooper, Trauerschwan: © iStockphoto.com/3oodpi
Asiatische Tierkarten: Schwarznebelkröte: © wikipedia/Toadilytoads, Chinesischer Riesensalamander: © OKAPIA KG/NAS/Tom McHugh, Mandarin-Krokodilmolch: © OKAPIA KG/James Gerhold/P. Arnold, Inc., Moosfrosch: © Richard Roth, Königskobra: © iStockphoto.com/Omar Arif, Leopardgecko: © Christian Schwier - Fotolia.com, Tigerpython: © ZapZero - Fotolia.com, Komodowaran: © iStockphoto.com/pius99, Panzermashorn: © iStockphoto.com/pixonaut, Großer Panda: © iStockphoto.com/Dale Klonin, Tiger: © iStockphoto.com/Suzan Charnock, Weißhandgibbon: © iStockphoto.com/Catharina van den Dikkenberg, Mandschurenkranich: © iStockphoto.com/hanhanpeppy, Blauer Pfau: © John Foxx Images, Braunliest: © iStockphoto.com/Stefan Eknarns, Riesenseeadler: © iStockphoto.com/Frank Waßerführer
Nordamerikanische Tierkarten: Coloradokröte: © Vibe Images - Fotolia.com, Leopardfrosch: © iStockphoto.com/Kevin Snair, Nordamerikanischer Ochsenfrosch: © iStockphoto.com/Brent Riegecker, Tigersalamander: © Vibe Images - Fotolia.com, Großer Hammerhai: © iStockphoto.com/Ian Scott, Pazifischer Heilbutt: © wikipedia/Magnus Kjaergaard, Alligatorhecht: © wikipedia/Stan Shebs, Weißer Hai: © iStockphoto.com/Chuck Babbitt, Regenbogenforelle: © iStockphoto.com/gmcoop, Braunbär: © John Foxx Images, Bison: © iStockphoto.com/Jeffrey Banke, Waschbär: © iStockphoto.com/Andrew Dawson, Puma: © iStockphoto.com/Joshua Haviv, Eistaucher: © iStockphoto.com/Mike Eikenberry, Weißkopfseeadler: © iStockphoto.com/Frank Leung, Berghüttenläufer: © iStockphoto.com/Tom Tietz, Rennkuckuck: © iStockphoto.com/Steve Byland
Europäische Tierkarten: Atlantischer Seelachs: © iStockphoto.com/Lee Sutterby, Karpfen: © iStockphoto.com/František Czanner, Aal: © iStockphoto.com/Chris Poletti, Hecht: © iStockphoto.com/IVdesign77, Alpensalamander: © vipersgarden - Fotolia.com, Nördlicher Kammolch: © wikipedia/Piet Spaans, Springfrosch: © Karin Jähne - Fotolia.com, Grottenolm: © OKAPIA KG/Christophe Véhot/BIOS, Gelbbauchunke: © M.R. Swadza - Fotolia.com, Europäische Sumpfschildkröte: © iStockphoto.com/Prill Mediendesign & Fotografie, Kreuzotter: © iStockphoto.com/Luril Kuzmin, Smaragdeidechse: © Tiroler - Fotolia.com, Europäischer Halbfinger: © wikipedia/Koppitz, Europäischer Biber: © iStockphoto.com/Jason Kasumovic, Rotfuchs: © John Foxx Images, Abendsegler: © wikipedia/Mnolf, Reh: © Nicolas Larento - Fotolia.com
Südamerikanische Tierkarten: Grüner Leguan: © iStockphoto.com/Patricia Schmidt, Große Anakonda: © Juniors Bildarchiv/J. Ritterbach, Krokodilkaiman: © iStockphoto.com/John Cave, Galapagos-Riesenschildkröte: © iStockphoto.com/photoBlueIce, Große Wabenkröte: © OKAPIA KG/NAS/Tom McHugh, Färbefrosch: © iStockphoto.com/Dirk Freder, Schmuckhornfrosch: © iStockphoto.com/Cathy Keifer, Axolotl: © iStockphoto.com/Armin Hinterwirth, Roter Panther: © dreamstime.com/Dmitris Mihejens, Zitteraal: © wikipedia/Steven G. Johnson, Riesenantennenwels: © sad - Fotolia.com, Arapaima: © wikipedia/Superbass, Schwarzer Pacu: © Martina Berg - Fotolia.com, Riesenkolibri: © OKAPIA KG/Hans Reinhard, Riesentukan: © iStockphoto.com/Christian Musat, Hellröter Ara: © iStockphoto.com/Martin Dallaire, Magellan-Pinguin: © iStockphoto.com/Eduardo Mariano Rivero



Art.-Nr.: 699543

AUCH BEI KOSMOS ERSCHIENEN:

Das **Mitbringspiel**
„Reise ins Tierreich“
kann sowohl als
eigenständiges Spiel
als auch als
Erweiterungsset für
das große Spiel
genutzt werden.