

D Spielregeln

Ab
7 Jahren

2 bis 4 Spieler

10-20 min



Inhalt:

1 Spielbrett, 12 Tiermarken, 24 Karten.

Ziel des Spiels:

Tierkarten gewinnen. Dazu verschieben die Spieler die Tiere auf dem Spielbrett, um eine Reihe mit den Tieren zu erstellen, die auf seinen Karten zu sehen sind.

Vorbereitung des Spiels:

Die Karten mischen und an jeden Spieler 1 davon austeilen. Diese Karte stellt 3 Tiere dar, die der Spieler aufreihen muss.

Die restlichen Karten werden verdeckt auf einen Stapel in die Tischmitte gelegt und bilden den Kartenstock. Die 12 Tiermarken werden wahllos auf die grauen Felder des Spielbretts gelegt, siehe nebenstehende Abbildung:

Anmerkung: Die Marken können waagerecht oder senkrecht, aber niemals diagonal bewegt werden.

Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt, dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

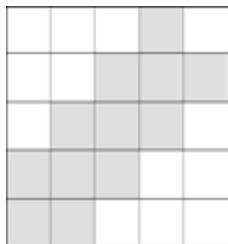
Wenn der Spieler an der Reihe ist, kann er eine Marke verschieben:

- entweder auf ein benachbartes freies Feld

oder

- indem er sie über eine oder mehrere Marken „springen“ lässt.

Die Marke kann dann springen, wenn sich zwischen ihrem Ausgangsfeld und dem ersten übersprungenen Feld kein freies Feld befindet. Außerdem muss hinter dem oder den Tieren, die sie überspringt, ein freies Feld liegen, auf dem sie landen kann.



Marke vor dem Sprung



Marke nach dem Sprung

Eine Marke kann mehrmals hintereinander springen. Wenn ein Spieler es geschafft hat, die 3 Tiere auf einer Karte aufzureihen, zeigt er sie den anderen Spielern und behält sie als gewonnenen Punkt.

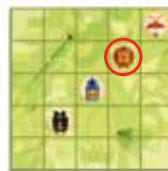
Anmerkung: Die Tiere können in beliebiger Reihenfolge aufgereiht werden, müssen sich jedoch auf derselben Linie (waagrecht, senkrecht oder diagonal) befinden, ohne dass ein anderes Tier oder ein freies Feld zwischen ihnen liegt.



KARTE



GEWONNEN



VERLOREN

Dann zieht der Spieler eine neue Karte und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hat ein Spieler, wenn er mit dem Verschieben fertig ist, die Tiere aufgereiht, die der Karte eines anderen Spielers entsprechen, braucht letzterer Spieler nicht abzuwarten, bis er an der Reihe ist, sondern zeigt den anderen Spielern sofort die betroffene Karte und gewinnt sie. Dann zieht er eine neue Karte und das Spiel geht ganz normal weiter.

Ende der Partie:

Das Spiel ist beendet, wenn alle Karten gewonnen wurden. Sieger ist derjenige, der die meisten Karten hat.

Ein Spiel von Martin Nedergaard Andersen