

# Reise ins Tierreich

Würfeln - Trumpfen - Siegen

Für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahre

## SPIELZIEL

Ist die Greifschwanz-Lanzenotter schwerer als die Königskobra? Wird ein Gepard älter als ein Seelachs? Gemeinsam reist ihr durch die spannende Welt der Tiere: Ist mein Tier das kleinste? Bekommt es den meisten Nachwuchs? Mutig geschätzt ist halb gewonnen! Denn wer weiß schon, welchen Trumpf die Mitspieler auf der Hand haben. Wer sich als Erster fünf Tierkarten gesichert hat, gewinnt die spannende Reise ins Tierreich.

## SPIELMATERIAL

- 33 Tierkarten
- 10 Kategorie-Chips
- 4 Würfel-Chips
- 1 Spielfigur
- 1 Spielanleitung



## SPIELVORBEREITUNG

**Vor dem ersten Spiel** brecht ihr vorsichtig die zehn Kategorie-Chips und die vier Würfel-Chips aus der Stanztafel heraus.

**Vor jedem Spiel** legt ihr die Kategorie-Chips in einem Kreis vor euch aus. Welche Seite der Chips dabei oben liegt, spielt keine Rolle. Achtet darauf, dass zwischen dem Chip mit den Tiergruppen und dem Chip mit den Kontinenten immer vier Chips mit einem Punkt und einer der Kategorien liegen.



## DIE TIERKARTEN



Schaut euch eure Tierkarten vor dem Spiel genau an!  
Die **Kartenfarbe** zeigt euch, aus welchem Erdteil das Tier kommt:  
Afrika = Orange  
Europa = Hellblau  
Asien = Gelb  
Australien = Grün  
Nordamerika = Rot  
Südamerika = Violett

Auf der **Vorderseite** seht ihr das Foto des Tieres, seinen Namen und die Tiergruppe, zu der es gehört:



= Säugetiere



= Amphibien



= Reptilien



= Fische



= Vögel

Außerdem findet ihr Infos über das Tier in den Kategorien Größe, Gewicht, Alter und Nachwuchs. Auf der **Rückseite** seht ihr bis auf die Tierinfos alles noch einmal.

Die Tierkarten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält drei Karten, die er so auf die Hand nimmt, dass die anderen Spieler die Vorderseiten der Karten nicht sehen können. Der Rest der Karten wird mit der Rückseite nach oben als Nachziehstapel in die Mitte des Kreises aus Kategorie-Chips gelegt. Die Spielfigur wird auf einen beliebigen Kategorie-Chip gestellt und schon geht die Reise ins Tierreich los!

## SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Er nimmt die Würfel-Chips in beide Hände, schüttelt sie kräftig und wirft sie auf den Tisch. Nun darf der Spieler mit der Spielfigur so viele Schritte im Uhrzeigersinn weiterziehen, wie auf den Würfel-Chips vorgegeben ist.

Auf einem Kategorie-Chip angekommen, darf sich der Spieler entscheiden, ob der nun stattfindende Trumpfwettbewerb in der Kategorie und mit dem Größenwert ausgetragen werden soll, die oben auf dem Chip angegeben sind, oder ob er den Chip lieber umdrehen möchte. Auf der anderen Seite sind ebenfalls eine Kategorie und ein Größenwert angegeben. Hat der Spieler den Chip allerdings einmal umgedreht, muss der Chip so liegen bleiben und der Trumpfwettbewerb findet in dieser Kategorie und mit diesem Größenwert statt.



**BEISPIEL:** Lukas würfelt mit den Würfel-Chips. Die Spielfigur steht nun, nachdem Lukas mit ihr weitergezogen ist, auf einem Chip, auf dem die Kategorie „Alter“ und ein großer Punkt abgebildet sind. Lukas entscheidet sich dafür, den Chip nicht umzudrehen. Nun trumpfen die Spieler in dieser Runde um das Tier, das das höchste Alter erreicht.



Hätte Lukas den Chip umgedreht, würde die Spielfigur nun auf einem Chip stehen, auf dem die Kategorie „Nachwuchs“ und ein kleiner Punkt abgebildet sind. In dem Fall hätten die Spieler in dieser Runde um das Tier, das die wenigsten Jungen wirft, getrupft.

## TRUMPFWETTBEWERB

Jetzt kommt es zum spannenden Trumpfwettbewerb, an dem alle Spieler teilnehmen. Die Spieler schauen jeder für sich in ihre Handkarten und entscheiden sich für eines ihrer drei Tiere. Diese Tierkarte legen sie verdeckt vor sich ab. Anschließend werden die Tierkarten gleichzeitig aufgedeckt und miteinander verglichen. Der Spieler mit dem besten Wert gewinnt den Trumpfwettbewerb und lässt die ausgespielte Karte offen vor sich liegen. Er nimmt sich eine neue Tierkarte vom Nachziehstapel und hat nun wieder drei Tierkarten auf der Hand. Alle anderen Spieler nehmen ihre eingesetzte Tierkarte wieder auf. So besitzen alle Spieler zu jeder neuen Runde jeweils drei Handkarten.

## ERDTEIL-CHIP

Landet ein Spieler nach dem Wurf mit den Würfel-Chips und dem Ziehen mit der Spielfigur auf einem Erdteil-Chip, darf er für den Trumpfwettbewerb einen der sechs Erdteile auswählen (Nordamerika, Südamerika, Asien, Afrika, Europa, Australien). Er muss allerdings selbst mindestens eine Karte dieses Erdteils besitzen. Der Spieler darf zusätzlich eine der vier Kategorien und einen Größenwert wählen. Nun kommt es zum Trumpfwettbewerb, bei dem jeder Spieler, der eine Tierkarte aus dem entsprechenden Erdteil besitzt, eine dieser Handkarten einsetzen darf. Ist kein anderer Spieler im Besitz einer Karte aus dem gewählten Erdteil, so gewinnt der Spieler, der an der Reihe ist.



**BEISPIEL:** Emily landet mit der Spielfigur auf einem Erdteil-Chip. Sie entscheidet sich für den Erdteil Asien, da sie zwei Tiere auf der Hand hat, die in Asien leben. Zusätzlich entscheidet sie sich für die Kategorie „Alter“ und den Größenwert „am höchsten“, da sie vermutet, dass sie mit dem Asiatischen Elefant eine gute Chance hat, den Trumpfwettbewerb zu gewinnen. Alle anderen Spieler, die mindestens ein asiatisches Tier auf der Hand haben, nehmen nun an diesem Trumpfwettbewerb teil.

### **TIERGRUPPEN-CHIP**

Landet ein Spieler nach dem Wurf mit den Würfel-Chips und dem Ziehen mit der Spielfigur auf einem Tiergruppen-Chip, darf er für den Trumpfwettbewerb eine der fünf Tiergruppen auswählen (Säugetiere, Vögel, Amphibien, Reptilien, Fische). Er muss allerdings selbst mindestens eine Karte dieser Tiergruppe besitzen. Der Spieler darf zusätzlich eine der vier Kategorien und einen Größenwert wählen. Nun kommt es zum Trumpfwettbewerb, bei dem jeder Spieler, der eine Tierkarte aus der entsprechenden Tiergruppe besitzt, eine dieser Handkarten einsetzen darf. Ist kein anderer Spieler im Besitz einer Karte aus der gewählten Tiergruppe, so gewinnt der Spieler, der an der Reihe ist.



**BEISPIEL:** Markus landet mit der Spielfigur auf einem Tiergruppen-Chip. Er entscheidet sich für die Tiergruppe der Säugetiere, da er ein Tier aus dieser Gruppe auf der Hand hat. Zusätzlich entscheidet er sich für die Kategorie „Gewicht“ und den Größenwert „am geringsten“, da er vermutet, dass er mit dem Feldhamster eine gute Chance hat, den Trumpfwettbewerb zu gewinnen. Alle anderen Spieler, die mindestens ein Säugetier auf der Hand haben, nehmen nun an diesem Trumpfwettbewerb teil.

**SONDERFALL:** Sollte es in einem Trumpfwettbewerb bei zwei oder mehreren Spielern zu einem Gleichstand kommen, gewinnen alle Spieler mit den besten Werten. Sie dürfen alle ihre eingesetzte Tierkarte vor sich liegen lassen und eine neue Tierkarte vom Nachziehstapel nehmen.

Hat ein Spieler im Verlauf des Spiels Karten auf der Hand, mit denen er unzufrieden ist, darf er alle drei Handkarten unter den Nachziehstapel legen und drei neue Karten ziehen. Dafür muss er allerdings beim nächsten Trumpfspiel aussetzen. Spielen nur zwei Spieler, gewinnt der andere Spieler den nächsten Trumpfwettbewerb auf jeden Fall.

### **SPIELEND**

Der Spieler, der als Erster fünf beliebige Tierkarten offen vor sich liegen hat, ist Sieger des Spiels.

### **TIERINFOS AUF DEN KARTEN:**

Die Tierinfos auf den Tierkarten 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 Trumpfspiel 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 Schildkröte 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 den 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

Viktoriabarsch: © Juniors Bildarchiv/Sunset, Felsenpython: © Fotolia.com/poco, Breitmaulnashorn: © Fotolia.com/Marcel Hurni, Gepard: © iStockphoto.com/François Van Heerden, Sperbergeier: © Fotolia.com/Jens Klingebiel, Goldlaubfrosch: © wikipedia/LiquidGhoul, Riesenmuräne: © Fotolia.com/wernerrieger, Riesenwaran: © Fotolia.com/style-photography.de, Nacktnasenvombat: © iStockphoto.com/Keiichi Hiki, Wellensittich: © Fotolia.com/Duncan Noakes, Mekong-Riesenwels: © wikipedia/Carkuni, Chinesische Rotbauchunke: © Juniors Bildarchiv/biosphoto, Grüner Wasserdrache: © Fotolia.com/Petra Gurtner, Asiatischer Elefant: © iStockphoto.com/Keith Molloy, Beo: © iStockphoto.com/Bernd Schmidt, Baumkröte: © OKAPIA KG/Werner Layer, Texas-Klapperschlange: © iStockphoto.com/Tom Tietz, Schlammteufel: OKAPIA KG/NAS/Phil A. Dotson, Schwertfisch: © Dreamstime.com/Lunamarina, Kojote: © iStockphoto.com/Tom Tietz, Blauhäher: wikipedia/Darren Swim, Roter Kardinal: © iStockphoto.com/Robert Hambley, Weißstorch: © Fotolia.com/Brigitte Wegner, Bachforelle: © Fotolia.com/Regis Gontier, Laubfrosch: © Fotolia.com/martin filzwieser, Feuersalamander: wikipedia/Christian Jansky, Zauneidechse: wikipedia/Wizard0f0z, Feldhamster: © Juniors Bildarchiv/Sunset, Großer Ameisenbär: © Dreamstime.com/Micspix, Greifschwanz-Lanzenotter: © Fotolia.com/www.bitis.de, Aga-Kröte: © iStockphoto.com/John Carnemolla, Arowana: © Dreamstime.com/Lysh2006, Andenkondor: © iStockphoto.com/Maxim Pyshnyy

Spielidee: Inka und Markus Brand

Biologische Beratung: Dipl.-Biologe Holger Haag

Grafik: Kodiak Markenkommunikation GmbH; Mirko Suzuki

Bildrecherche: Eva Mokhlis, Swabianmedia

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.: 699543

