



Hat der  
Panda Hufe?



Legt der Igel  
Eier?

# Einfach tierisch!

Kennt ihr die Tiere? Wer's weiß, gewinnt!



Ravensburger

# Einfach tierisch!

Ravensburger® Spiele Nr. 24413 3 • Tierspiel für 2-4 Spieler von 7-12 Jahren  
Autorenteam: Alexandra Cordes, Monika Gohl, Maria Soecknick • Illustration: Mario Kessler Design: Walter Pepperle / Ravensburger

## INHALT:

- 1 Spielplan 30 Tierkarten
- 4 Kängurus 20 Steine
- 1 Würfel 20 Chips mit Tiereigenschaften

Im Tierpark ist was los: Vier kleine Kängurus aus Australien sind dort zu Besuch.

Damit sie die anderen Tiere besser kennenlernen, wird eine lustige Entdeckungstour quer durch den ganzen Park veranstaltet.

Unter 20 Steinen sind Chips versteckt, nach denen die Kängurus auf die Jagd gehen sollen. Darauf stehen Eigenschaften, die auf manche der Tiere zutreffen, auf andere aber nicht.

Die Kängurus springen von Stein zu Stein und suchen zu Jedem Tier die richtigen Eigenschaften. Da kann man manchmal ganz schön ins Schwitzen kommen. Legt ein Igel Eier? Hat der Panda Hufe?

## VORBEREITUNG



Damit ihr wisst, welche Tiere im Spiel dabei sind, solltet ihr euch die Tierkarten einmal genau ansehen. Auf der letzten Seite der Anleitung findet ihr die genauen Namen der Tiere. Wenn ihr euch nicht ganz sicher seid, welches Tier auf eurer Karte abgebildet ist, könnt ihr dort nachschauen.

Vor dem ersten Spiel löst ihr die 20 Chips mit den Tiereigenschaften vorsichtig aus der Stanztafel. Drückt sie so in die Unterseite der Steine hinein, dass die Schrift sichtbar ist. Ab jetzt bleiben die Chips unter den Steinen.

Vor jeder Spielrunde mischt ihr die Steine und verteilt sie verdeckt auf den sandfarbenen Eigenschaftsfeldern. Jeder Spieler sucht sich ein Känguru aus und stellt es auf das farbgleiche Startfeld. Mischt die Tierkarten und legt sie mit den Bildern nach oben als Stapel neben den Spielplan. Jeder Spieler zieht reihum eine Karte und legt sie offen vor sich hin.



**Ziel im Spiel ist es**, Eigenschaften zu suchen, die auf dein Tier zutreffen. Findest du unter einem Stein eine richtige Information, darfst du deine Tierkarte behalten. Wer zuerst drei Tierkarten gewonnen hat, ist Rundensieger.

### DIE ENTDECKUNGSTOUR BEGINNT

**Anfangen darf**, wer zuletzt Geburtstag hatte. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Du würfelst und ziehst die entsprechende Anzahl der Felder in beliebiger Richtung. Innerhalb eines Zuges darfst du allerdings nicht vor- und zurückspringen.

**Bist du mit genauer Augenzahl auf einen Stein gehüpft**, darfst du ihn umdrehen und still und heimlich für dich lesen. Welche Eigenschaft ist dort versteckt? Jetzt überlegst du, ob die Eigenschaft zu deinem gezogenen Tier passt. Bist du der Meinung, dass die Eigenschaft nicht passt, legst du den Stein wieder an seinen Platz und setzt dein Känguru darauf. Dann ist der nächste Spieler dran. Wenn du der Ansicht bist, dass die Eigenschaft passt, liest du sie laut vor.



**Richtig oder falsch?** Damit ihr das gemeinsam überprüfen könnt, ist jeder Eigenschaft eine Ziffer zugeordnet. Wenn auf der Rückseite der Tierkarte die gleiche Zahl wie unter dem Stein steht, hast du für dein Tier eine passende Eigenschaft gefunden. Du darfst die Karte behalten und nimmst dir die nächste vom Stapel.

Wenn du wieder an der Reihe bist, suchst du für ein neues Tier nach einer zutreffenden Eigenschaft. War die Antwort nicht richtig, legst du deine Tierkarte unter den Stapel zurück und ziehst ein neues Tier. Danach ist jeweils der nächste Spieler dran.

**Triffst du auf ein anderes Känguru**, kannst du ebenfalls Tierkarten gewinnen. Dazu musst du schon mindestens eine Tierkarte durch richtiges Zuordnen bekommen haben. Wenn du mit genauer Augenzahl auf das Feld eines anderen Kängurus kommst, muss es eine seiner bereits gewonnenen Tierkarten an dich abgeben. Hat es keine, hast du leider Pech gehabt.

**Zweimal hintereinander** kannst du so allerdings keine Tierkarten bekommen. Vor dem nächsten Kängurutreffen musst du erst wieder eine Tierkarte durch das Aufdecken einer richtigen Eigenschaft gewinnen.



**Sieger der Entdeckungstour ist,**  
 wer zuerst drei Tierkarten gewonnen hat.  
 Wenn die Spielersich milden Eigenschaften der Tiere  
 schon besser auskennen, kann die Anzahl der Karten auch  
 auf 4, 5 oder 6 erhöht werden.



### VARIANTE FÜR TIEREXPERTEN

Bei dieser Variante versucht jeder Spieler, drei Eigenschaften zu finden, die auf sein Tier zutreffen. Er merkt sich, unter welchen Steinen die richtigen Informationen versteckt sind. Ist er der Meinung, drei richtige Eigenschaften gefunden zu haben, deckt er alle drei entsprechenden Steine gleichzeitig auf. Erst dann hat er seine Tierkarte gewonnen. Dazu braucht er natürlich ein gutes Gedächtnis.

Sieger ist hier ebenfalls derjenige, der zuerst drei Tierkarten gewinnen konnte.

### DIE TIERE IM SPIEL

Afrikanischer Elefant	Igel	Rotfuchs
Biber	Kaiserpinguin	Rothirsch
Blauwal	Kamel (Trampeltier)	Schimpanse
Braunbär	Katze	Seehund
Eichhörnchen	Koala	Steinadler
Giraffe	Löwe	Stockente
Goldhamster	Nilkrokodil	Strauß
Großer Panda	Nilpferd	Tiger
Hausmaus	Pferd	Weißstorch
Hausspatz	Rind	Wildschwein

© 1998 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag • Postfach 1860 • D-88188 Ravensburg

