

Prof. Heinz Sielmanns Expedition

REISE INS TIERREICH

Eine spannende Reise ins Tierreich
für 2-4 Spieler
ab 8 Jahren



Auf dieser pfiffigen Reise ins Tierreich begegnen die Spieler vielen heimischen und exotischen Tieren auf den verschiedenen Kontinenten der Erde. In flotten, kurzen Raterunden versuchen die Mitspieler anhand von Merkmalen herauszufinden, um welches Tier es sich gerade handelt. Sie erfahren Erstaunliches über fremde und vertraute Tiere, lernen, wo diese leben, und nehmen Bilder von ihnen in ihrem Reisegepäck mit. Bei ihrer Rückkehr nach Europa erhalten sie weiteres Fotomaterial zu Tieren - je eher die Heimkehr erfolgt, desto wertvoller sind die Bilder, die auf den Spuren des bekannten Tierforschers Professor Heinz Sielmann gemacht wurden. Wer bei Spielende die wertvollsten Tierbilder vorweisen kann, ist Sieger.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 1 runder Startspielerstein
- 4 Holzspielfiguren
- 4 Holzspezialwürfel
- 40 Chips
- 60 Tierkarten

Wert



Tiername

5 Hinweise

EXPEDITIONSVORBEREITUNGEN

Der Spielplan wird auf die Spielfläche gelegt.

Jeder Spieler wählt eine **Spielfigur** und stellt sie unterhalb des roten Europafeldes auf den europäischen Kontinent.

Die Tierkarten werden nach Farben, das heißt Kontinenten sortiert, dann stapelweise gemischt und schließlich als verdeckte Stapel an die gleichnamigen roten Kontinentfelder neben den Spielplan gelegt.

Die Chips liegen als Vorrat neben dem Spielplan.

Der jüngste Spieler erhält alle vier **Würfel** und ist Startspieler. Außerdem legt er den **Startspielerstein** vor sich. Nach ihm geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

DIE REISE INS TIERREICH BEGINNT

Der Startspieler würfelt mit allen vier Würfeln und wählt einen davon aus. Er legt den Würfel vor sich und zieht seine Spielfigur entsprechend viele Felder Richtung Nordamerika voran, beginnend auf dem ersten Feld mit Pfeil. Danach wählt sein linker Nachbar einen der drei verbliebenen Würfel und zieht seine Spielfigur entsprechend voran. Der Nächste wählt aus zwei Würfeln und der Letzte muss den letzten Würfel nehmen. Wird ein Würfel mit Farbpunkt gewählt, erhält der Spieler einen Chip aus dem Vorrat. (Siehe auch „Spiel zu zweit oder dritt“)

Beispiel: Iris würfelt: 5, 3, 3, Grün. Sie nimmt die „5“ und bewegt ihre Spielfigur 5 Felder voran. Oliver sitzt links neben ihr, wählt den Würfel mit der „3“ und zieht seine Figur drei Felder voran. Annette entscheidet sich für den Würfel mit „Grün“ und nimmt einen Chip, den sie später einsetzen kann (siehe weiter unten). Stephan bleibt die „3“ und er zieht seine Spielfigur drei Felder voran.

Ganz wichtig: Nachdem alle Spieler ihren Zug ausgeführt haben, erhält der linke Nachbar des ehemaligen Startspielers den Startspielerstein. Er würfelt und darf sich aus allen vier Würfeln einen aussuchen und so weiter.

WAS BEDEUTEN DIE WÜRFELSYMBOLE?

Der Würfel zeigt eine Ziffer:

Die Ziffern 2, 3, 4 oder 5 bedeuten, dass man mit seiner Spielfigur entsprechend viele Felder vorrückt. Von Europa aus steuert man dabei zunächst Nord-, dann Südamerika, Afrika, Australien, Asien und schließlich wieder Europa an. Die Kontinente selbst zählen auch als Setzfelder. Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Figuren stehen.

Der Würfel zeigt Grün:

Die Spielfigur bleibt stehen, stattdessen nimmt der Spieler einen grünen **Chip** aus dem Vorrat und legt ihn vor sich.

Der Würfel zeigt Gelb:

Der Spieler nimmt wie bei Grün einen **Chip** aus dem Vorrat; seine Spielfigur bleibt stehen.

Außerdem nimmt der Spieler die oberste **Tierkarte** von dem Kontinent, den er mit seiner Spielfigur als Nächstes erreichen wird. (Steht der Spieler auf einem Kontinent, so wird ebenfalls vom nächsten Kontinent eine Tierkarte gezogen.) Nur der Spieler, der die Karte gezogen hat, der Quizmaster, darf sich das Tier anschauen. Die anderen müssen es erraten. Dazu liest der Spieler die fünf Hinweise unter dem Bild nacheinander mit kurzen Pausen vor. Seine Mitspieler rufen wild durcheinander, um das gesuchte Tier zu erraten. Dabei gilt auch der Name in Klammern. Wer es zuerst nennt, erhält dafür einen Chip aus dem Vorrat. Kennt keiner das gesuchte Tier, bekommt der Quizmaster einen weiteren Chip.

Das Tierbild wird nach beendeter Raterunde allen gezeigt, der kurze Text vorgelesen und die Karte neben das erste **hellblaue „Europa“-Feld verdeckt** gelegt. Dabei berücksichtigt man die Reihenfolge 1 bis 4: Zuerst wird eine Karte auf Feld 1 gelegt, dann die nächste auf Feld 2 usw. Sobald auf jedem der vier hellblauen Europa-Felder je eine Karte liegt, wird die folgende Karte wieder auf Feld 1 abgelegt und so weiter. Die Karten auf den hellblauen Europa-Feldern werden leicht überlappend hingelegt, so dass man die Anzahl der Karten stets sehen kann.

Die Würfel zeigen einen Pasch:

Wer mit **allen** Würfeln das gleiche Ergebnis wirft (das gilt auch für die Farbpunkte; die grünen und der gelbe Farbpunkt = Pasch), erzielt einen Pasch. Bei einem Pasch wird verfahren, als hätte man einen gelben Farbpunkt gewürfelt. Das heißt, dass der „Würfler“ einen Chip erhält und eine Quizrunde startet. Hat der Würfler einen Pasch mit Farbpunkten gewürfelt, so erhält jeder Mitspieler ebenfalls einen Chip. Im Falle von gleichen Ziffern dürfen der Würfler und auch die Mitspieler ihre Spielfiguren entsprechend viele Felder voranbewegen.

DIE CHIPS

Die Chips bringen den Spielern verschiedene Vorteile.

(Sie helfen den Spielern auf ihren Reisen, Orkane oder Flauten zu überwinden und rechtzeitig einen Kontinent zu erreichen.)

Die Spieler können pro Zug so viele Chips einsetzen, wie sie möchten und besitzen.

1. Wer beim Vorwärtsziehen auf oder über eines oder mehrere **grüne Felder** zieht, muss jedes dieser Felder mit einem Chip abdecken. Er legt also einen seiner Chips auf das entsprechende Feld des Spielplans. Sollte der Spieler keinen oder nicht genügend Chips besitzen, bleibt er vor dem grünen Feld stehen. Einmal abgedeckte Felder sind für nachfolgende Spielfiguren kein Hindernis mehr.
2. Wer beim Vorwärtsziehen auf oder über mehrere **rote Felder** zieht, muss für jedes dieser Felder einen Chip in den Vorrat legen. Sollte er keinen oder nicht genügend Chips besitzen, zieht er so weit, wie er kann, und bleibt dann stehen. Bei den roten Feldern muss also jeder Spieler einen Chip abgeben.
3. Beim Vorwärtsziehen kann man sein **Würfelergebnis erhöhen oder vermindern**. Für jedes Feld, das man zusätzlich oder weniger ziehen möchte, muss man einen Chip in den Vorrat zurücklegen. (Warum es Sinn macht, seinen Zug zu verkürzen, wird im nächsten Regelpunkt erklärt.)

ERREICHEN EINES KONTINENTES

Jeder Kontinent zählt wie ein normales Lauffeld.

(Übrigens sind Nord- und Südamerika natürlich nur ein Kontinent: Amerika. Sie werden aber hier im Spiel so behandelt, als ob es zwei wären.)

Wer über ein solches Feld zieht, nimmt die oberste Tierkarte dieses Kontinents und startet das Tierquiz. Errät ein Mitspieler das Tier, erhält dieser einen **Chip**. Errät niemand das Tier,

erhält der Quizmaster einen Chip. Unabhängig davon, ob die Raterunde erfolgreich war oder nicht, **bekommt der Quizmaster die Tierkarte**. Er zeigt sie seinen Mitspielern, verdeckt dabei aber den Wert. Dann liest er wieder den Kurztext vor und legt sie verdeckt vor sich.

Wer allerdings **genau auf** so ein Feld zieht (hier macht es Sinn, sein Würfelergebnis zu vermindern oder zu erhöhen), darf sich die obersten drei Karten vom Tierkartenstapel ansehen und eine auswählen. Man nimmt natürlich die Karte mit dem höchsten Wert. Dann startet der Spieler das Tierquiz und legt anschließend die Karte verdeckt vor sich. Tritt der seltene Fall ein, dass weniger als drei Karten bei einem Kontinent liegen, hat man weniger Karten zur Auswahl. Die nicht gewählten Karten kommen zurück unter den Stapel.

ZURÜCK IN EUROPA

Wer schließlich nach Europa zurückkehrt, muss das Feld mit **genauer Zahl** erreichen. Natürlich darf die Zugweite durch Chipeinsatz verlängert oder verkürzt werden. Auch hier wird noch einmal ein Tierquiz gestartet, und der Quizmaster erhält die Tierkarte.

Als **Abschlussbonus** darf man sich einen der Tierkartenstapel von den Europa-Feldern, die sich im Verlauf des Spiels gebildet haben, nehmen und zu seinen gesammelten Tierkarten legen. (Die Werte der Tiere spiegeln den Schwierigkeitsgrad beim Erraten wider.)

Sobald der erste Spieler das Ziel erreicht hat, spielen die anderen mit nur so vielen Würfeln weiter, wie dann noch Spieler auf Reisen sind. Der bereits angekommene Spieler darf noch immer bei den Quizrunden mitraten, um den Mitspielern die Chips wegzuschnappen.

SPIEL ENDE

Sobald alle Europa erreicht und zusätzliche Tierkarten erhalten haben, endet das Spiel. Jeder zählt die Werte der Tierfotos, die er auf seiner Reise gesammelt hat, zusammen. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der mit den meisten Chips.

SPIEL ZU ZWEIT ODER DRITT

Beim Spiel zu zweit oder dritt wird nur mit zwei (2 Spieler) oder drei (3 Spieler) Würfeln gespielt. Allerdings muss der Würfel mit dem gelben Punkt jeweils dabei sein. Zu beachten gilt, dass auch bei reduzierter Spielerzahl immer vier Stapel auf den Europafeldern für den Schlussbonus gebildet werden. Natürlich werden dann entsprechend der verminderten Teilnehmerzahl ein oder zwei Stapel nicht vergeben.

ZUR ERINNERUNG:

Wann wird das Tierquiz gestartet?

- * Spieler würfelt **Gelb** (Karte kommt auf Europa-Feld) oder
- * **Pasch**, (Karte kommt auf Europa-Feld) oder
- * Spieler erreicht/überschreitet einen **Kontinent**.
(Spieler erhält die Karte)

Wann nimmt ein Spieler einen Chip?

- * Wenn er einen **Würfel mit grünem Punkt** oder
- * **Würfel** mit gelben Punkt nimmt oder
- * **Pasch** gewürfelt hat.
- * **Der Errater** eines Tiernamens oder
- * **der Quizmaster**, falls keiner richtig rät, erhält einen Chip.

PROFESSOR HEINZ SIELMANN

Der bekannte Publizist und Biologe Heinz Sielmann, geboren 1917, begann bereits in jungen Jahren erste Erfahrungen als Tierfilmer zu sammeln. So zeigte er später die ersten Tierdokumentationen im Fernsehen überhaupt. Bis heute wuchsen seine Sendungen auf mehr als 200 Folgen an.

Gemeinsam mit seiner Frau Inge gründete er 1994 die „Heinz Sielmann Stiftung“, deren Maxime „Naturschutz als positive Lebensphilosophie“ ist und die Kinder und junge Menschen für einen aktiven Naturschutz gewinnen soll.

DER AUTOR

Peter Neugebauer, geboren 1956, lebt mit seiner Frau Gaby im Ruhrgebiet und unterrichtet dort an einem Gymnasium. In seiner Freizeit beschäftigt er sich gerne mit Gesellschaftsspielen. Sein neuestes Spieß „Die Reise ins Tierreich“ erweitert das Repertoire seiner veröffentlichten Spielideen um eine interessante Kombination aus Taktik- und Quizspiel.

Redaktionelle Bearbeitung
Bärbel Schmidts und Oliver Chr. Weber

Illustration
Nikola Neubauer

Design
Bluguy

Art.-Nr.: 91533
ISBN: 3-440-08307-1

© 2000 • Klee-Spiel GmbH • D-90762 Fürth
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

Mit freundlicher Unterstützung der Heinz Sielmann Stiftung

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regelleesern.

T.Nr S20206

