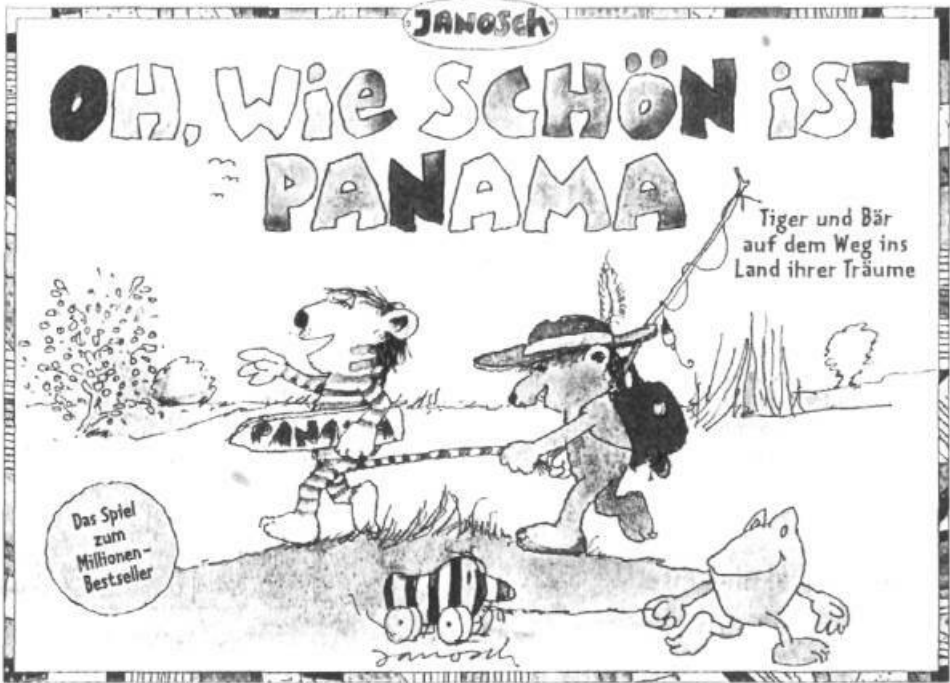


Ravensburger Spiele® Nr. 214235
Autor: Christian Beiersdorf
Illustration: Janosch
Design: Iris Schotten
Für 2 - 5 Kinder von 5-12 Jahren

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 55 Reisekarten
- 5 Spielfiguren aus Holz
- 1 roter Kochtopf aus Holz
- 1 Würfel



*Mit Tiger und Bär gehen wir auf die Reise:
nach Panama, ins Land
der Träume. Dort riecht
es von oben bis unten
nach Bananen. Auf
dieser Reise treffen wir
viele freundliche Tiere,*

*fahren Floß und müssen über Brücken gehen,
um schließlich wieder glücklich zu Hause
zu landen. Wer am schnellsten wieder zu
Hause angekommen ist, gewinnt das Spiel.*

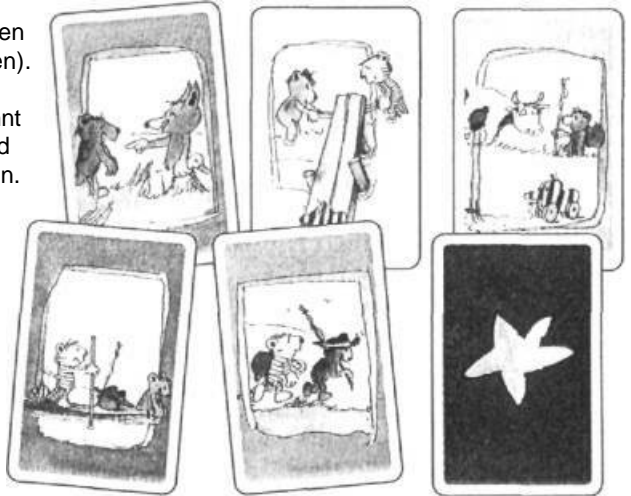
Spiel- und Reisevorbereitungen



Zuerst legt ihr den **Spielplan** in die Tischmitte. Die großen Felder auf dem Spielplan sind Reisesstationen, über die ihr mit euren Spielfiguren zieht. Dann wählt sich jeder eine **Spielfigur** aus und stellt sie auf das Startfeld - das ist das Feld mit dem Haus am Fluss. Den **Würfel** und den roten **Kochtopf** legt ihr in die Mitte des Spielplans.

Schaut euch noch die **Reisekarten** an, bevor ihr sie gut mischt.

Es gibt Karten, die zu einem Feld auf dem Spielplan passen und Stern-Karten (Jokerkarten). Die Karten, die zu den Spielplanfeldern passen, könnt ihr ganz einfach auch anhand ihrer Rahmenfarben zuordnen. Legt den gut gemischten Kartenstapel neben den Spielplan; daneben eröffnet ihr im Verlauf des Spiels mit den ausgespielten Karten einen zweiten, offenen Ablegestapel.



Das Spiel und die Reise beginnt

Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, würfelt zunächst einmal. Jetzt gibt es verschiedene Möglichkeiten:



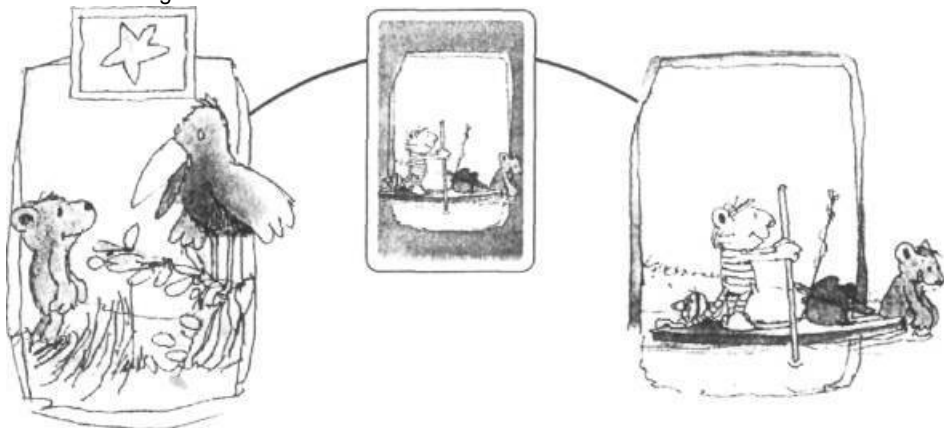
Zeigt der Würfel eine Karte, darfst du eine Reisekarte ziehen. Ist es die passende Karte für das nächste Feld (zu Beginn ist es das Feld rechts vom Panama-Wegschild), gehst du mit deiner Spielfigur dorthin und legst die Karte auf den Ablegestapel.

Jeder darf bis zu drei Karten sammeln, die er offen vor sich hinlegt. Eine überzählige Karte musst du entweder sofort ausspielen oder einfach ablegen. Achte beim Sammeln vor allem darauf, Karten mit den nächsten vor dir liegenden Reisezielen sowie Stern-Karten zu sammeln. Bei Karten mit weiter entfernten Zielen kannst du entscheiden, ob du diese behältst oder gleich wieder auf den Ablegestapel legst.

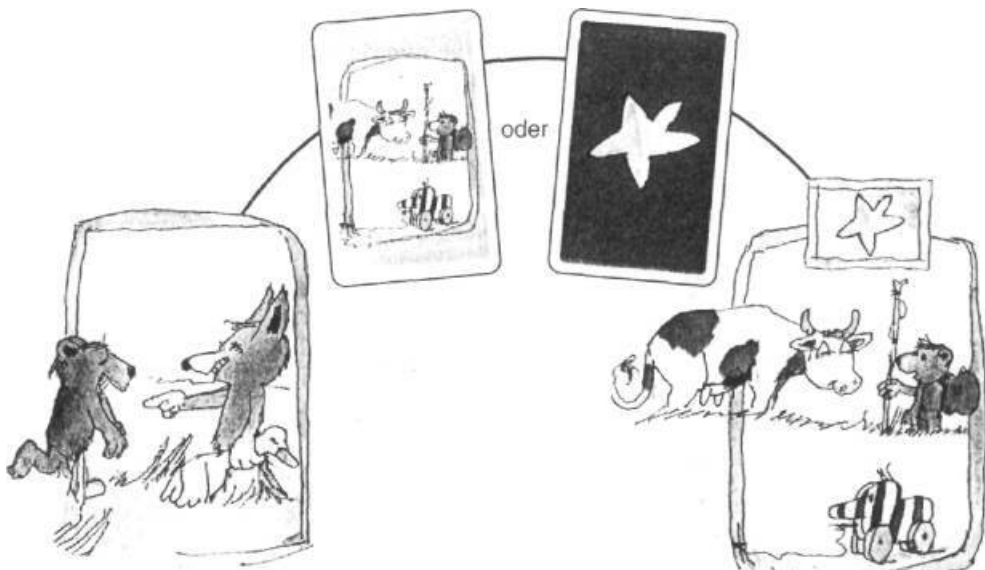


Karten mit Zielen, die du schon hast, bzw. an denen du schon vorbei bist, legst du auf jeden Fall auf den Ablegestapel. Jedes Mal, wenn du dran bist, darfst du nur ein Feld weiterziehen, auch wenn du passende Reisekarten für die nächsten Ziele hast,

Eine Reisekarte ausspielen darfst du immer dann, wenn du an der Reihe bist und eine passende Reisekarte für das nächste Feld hast. Dabei ist es egal, ob du diese Karte gerade gezogen oder sie schon vorher gesammelt hast. Zum Beispiel darfst du von dem Raben zum Floß nur ziehen, indem du eine Floßkarte ablegst.



Einige Felder zeigen zusätzlich einen Stern. Um auf ein solches Feld weiter-zuziehen, darfst du auch eine Stern-Karte ausspielen. Zum Beispiel kommst du vom Fuchs zur Kuh mit einer Kuh-Karte oder mit einer Stern-Karte.





Zeigt der Würfel das Panama-Schild, darfst du sofort ein Feld weitergehen, ziehst aber dafür keine Karte.



Zeigt der Würfel einen Kochtopf, ziehst du keine Karte, sondern darfst stattdessen den Kochtopf einem beliebigen Mitspieler geben. Dieser muss dann, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist, und der Kochtopf noch vor ihm liegt, aussetzen. Er ist mit Kochen sehr beschäftigt. Aber es kann auch passieren, dass in der Zwischenzeit der Kochtopf schon zu einem anderen Spieler gewandert ist.



Zeigt der Würfel einen Fisch, darfst du dir eine Reisekarte aus dem Vorrat eines beliebigen Mitspielers fischen und - falls sie zu deinem nächsten Reiseziel passt, - sie ausspielen und gleich ein Feld weiterziehen. Hast du schon drei Karten, musst du auf jeden Fall eine ablegen. Hat kein Spieler eine Karte zum Wegfischen, darfst du noch einmal würfeln.

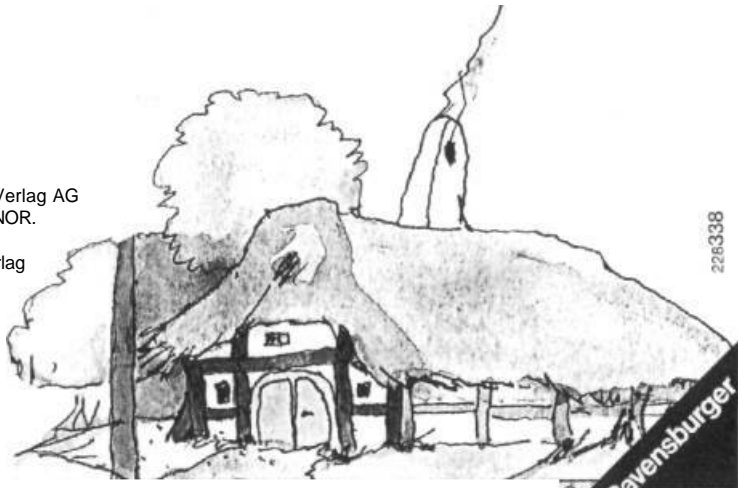


Ende der Reise

Es gewinnt, wer zuerst das Haus am Fluss wieder erreicht. Zuhause ist es nämlich wunderschön. Damit ist das Spiel zu Ende und alle anderen dürfen schnell mit ihrer Spielfigur direkt zum Haus laufen und mit dem Gewinner feiern.

© by JANOSCH und Diogenes Verlag AG
1998 licensed by BAVARIA SONOR.
82031 Geiseltal
© 1998 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860
D-88188 Ravensburg



225338

Ravensburger