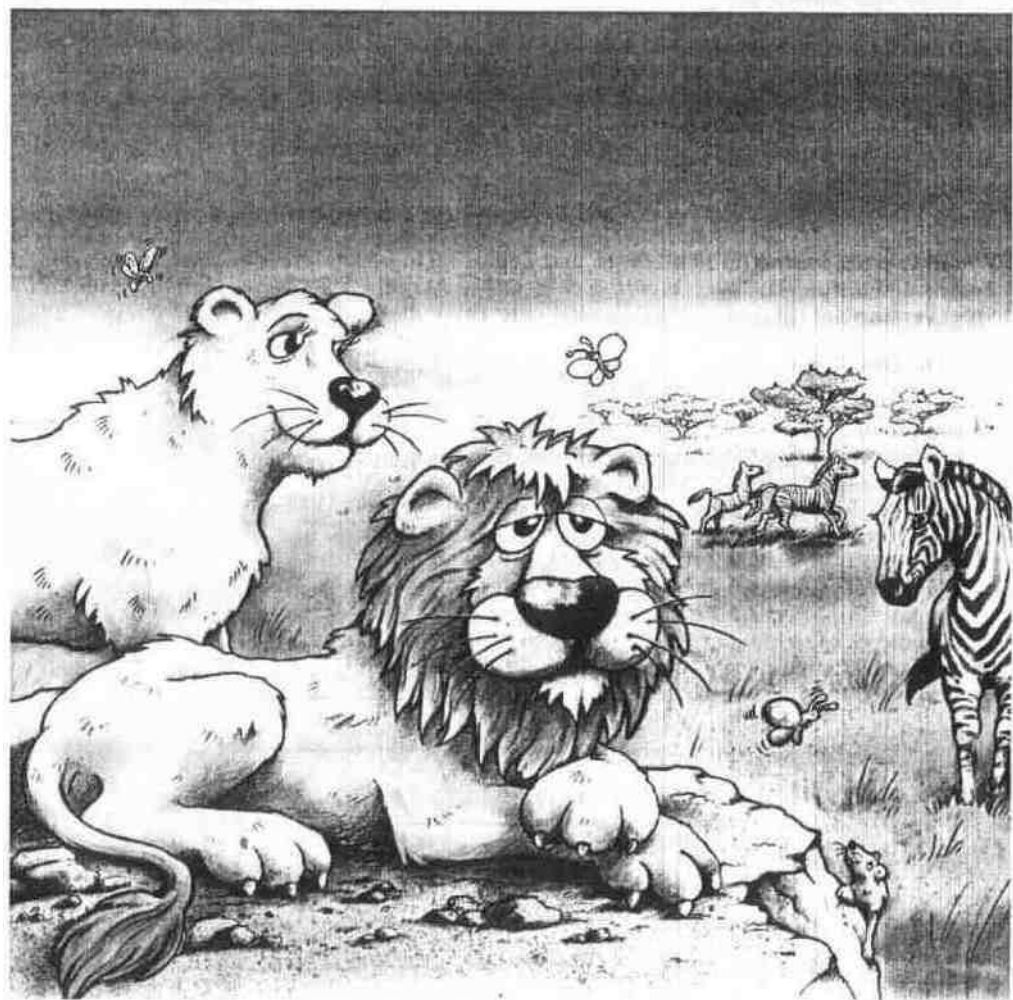


Zebbras & Löwen



Platz da!

Hier kommt die Spielanleitung für ZEBRAS & LÖWEN. Ein spannendes Einzäunspiel für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren.

Alles auf seinen Platz! DAS SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett (das ist der Schachteleinsatz),
- 20 Zebras*,
- 20 Löwen*,
- 72 Zaunplättchen* und
- diese Spielanleitung.



- Die Zebras und Löwen werden vor dem ersten Spiel vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst und in die Figurenfüßchen gesteckt. Wer genauer hingeguckt hat, hat sicher schon gemerkt, dass es 8 weiße Zaunplättchen mehr gibt - die sind nur für den Notfall da, falls mal was verlorengeht oder so.

Schnell Platz machen! SPIELIDEE UND SPIELZIEL

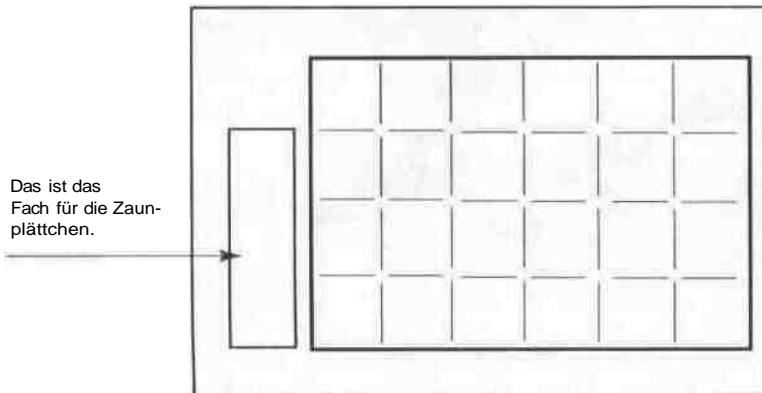
Wie man weiß, vertragen sich Löwen und Zebras nicht besonders: die Löwen lagern die Zebras und die Zebras jagen davon. Keine leichte Aufgabe also, wenn man in diesem Spiel versuchen muss, sie so in Gehegen unterzubringen, dass sie sich nicht ins Gehege kommen. Damit dabei alles gut geht, muss man das Bauen der Gehege ganz genau planen. Und das möglichst schnell. Schließlich gewinnt hier nur, wer als Erster für Jedes seiner Tiere ein Quartier gefunden hat.

Platz gemacht! DIE SPIELVORBEREITUNG

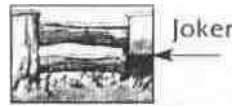
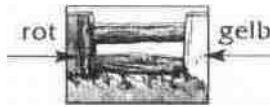
- Die offene Schachtel ist unser Spielbrett; sie kommt in die Mitte.
- je nachdem, wie viele Mitspieler es gibt, bekommt jeder bei 2 Spielern jeweils 7 Zebras und 7 Löwen, bei 3 Spielern jeweils 6 Zebras und 6 Löwen, bei 4 Spielern jeweils 5 Zebras und 5 Löwen. Tiere, die nicht gebraucht werden, legt man zur Seite.
- Die Zaunplättchen mischen und in das vorgesehene Fach in der Spieleschachtel legen - während des Spiels sieht man so immer nur das vorderste Plättchen.

So siehts aus wenn ZEBRAS & LÖWEN aufgebaut ist.

Das ist das Fach für die Zaunplättchen.



Wie man sieht haben die Zaunplättchen an der Kante unterschiedliche Farben; es gibt rot, gelb und blau oder alle 3 Farben auf einmal - das sind Joker.



- Wer den anderen das Spiel erklärt. Fängt an. Und beim nächsten Spiel derjenige, der das letzte Spiel gewonnen hat.
- Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

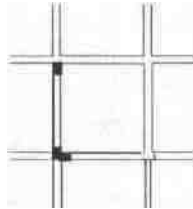
Ist hier noch ein Platz frei? DER SPIELVERLAUF

Wer dran ist, muss immer zwei Sachen machen: Als Erstes zieht er das vorderste Plättchen aus dem Fach und als Zweites setzt er es dann auf dem Spielbrett ein.

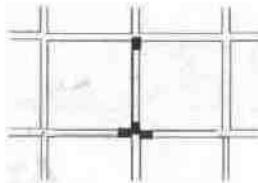
- Kann er das gezogene Plättchen nicht einsetzen (wieso, weshalb und warum kommt gleich), kommt es aus dem Spiel. Es spielt nicht mehr mit und der Nächste ist an der Reihe.
- Baut der Spieler beim Einsetzen des Plättchens ein Gehege, darf er dort eines seiner Tiere einsetzen.

Wie auch immer, anschließend ist der Nächste an der Reihe. Und so funktioniert das Einsetzen der Zaunplättchen:

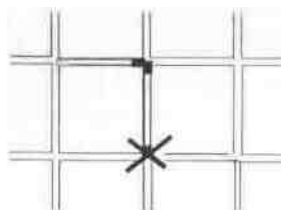
- Ein Plättchen kann an jeder beliebigen Stelle auf dem Spielbrett eingesetzt werden - sie müssen sich also nicht berühren.
- Berühren sich zwei Zaunplättchen müssen sie an der Stelle, an der sie aneinanderstoßen, die gleiche Farbe haben. Es gibt rote, gelbe und blaue Kanten. Und es gibt Kanten, auf denen alle drei Farben sind - das sind Joker, die an jede Farbe angelegt werden können. -



- Stoßen drei oder vier Zaunplättchen aneinander, müssen sie alle an dieser Stelle die gleiche Farbe haben.

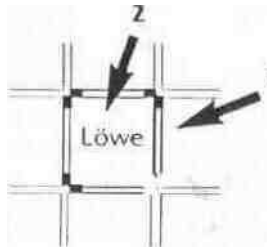


- Und stößt ein Zaunplättchen mit beiden Kanten an andere Plättchen, müssen die Farben an beiden Seiten passen.



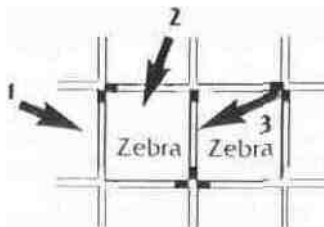
5. Sobald ein Spieler ein Gehege bildet, dass heißt mit seinen Zaunplättchen ein Quadrat aus vier Zaunplättchen schließt, darf er eines seiner Tiere hier hineinstellen.

Hier setzt ein Spieler das letzte Plättchen ein und bildet so ein Gehege (1) Jetzt kann er eines seiner Tiere hier hineinstellen: z. B den Löwen (2)



Im Laufe des Spiels können auch größere Quadrate oder Rechtecke entstehen - ein Tier darf man aber nur in Quadrate mit vier Zaunplättchen drumherum stellen.

Bildet ein Spieler ein Gehege, das an ein bereits bestehendes Gehege anschließt, darf er eines der gemeinsamen Zaunplättchen wegnehmen. Allerdings nur, wenn in beiden Gehegen dieselbe Tierart steht. Also zum Beispiel nur Zebras.



Hier hat der Spieler gerade setzt Gehege gebildet (1) und eines seiner Zebras hineingestellt (2). Da in dem angrenzenden Gehege auch ein Zebra steht, darf der Spieler das verbindende Plättchen rausnehmen (3).

Das weggenommene Zaunplättchen muss der Spieler sofort wieder einsetzen — auch wenn er es jetzt noch Mal schafft, ein Gehege zu schließen, darf er keinen Folgezug mehr machen. Kann er das Zaunplättchen nicht mehr einsetzen, muss er es ablegen und der nächste Spieler ist dran.

Manchmal kommt es vor, dass ein Spieler mit einem Zaunplättchen gleich zwei Quadrate auf einmal bildet. In diesem Fall darf der Spieler ein Tier in jedes der beiden Gatter stellen. Er darf das verbindende Zaunplättchen zwischen den beiden Gehegen dann aber nicht gleich wieder wegnehmen, da die beiden Tiere im gleichen Zug gesetzt wurden.

Der 1. Platz? DAS SPILENDE

Das Spiel ist aus, sobald ein Spieler alle seine Zebras und Löwen einsetzen konnte. Dieser Spieler hat gewonnen.

Und endet das Spiel, weil kein Zaunplättchen mehr eingesetzt werden kann (entweder passen keine mehr oder es sind bereits alle gesetzt), endet das Spiel ebenfalls. Gewonnen hat dann der Spieler, der die meisten Tiere unterbringen konnte; bei Gleichstand haben alle betroffenen Spieler gewonnen.

© 1999 Schmidt Spiel - Freizeit GmbH. 12359 Berlin. Germany.

© 1998 BLA/II

Für die Unterstützung und hilfreichen Tipps bedankt sich der Verlag bei den Kindern und Erziehern der Kindertagesstätte St. Richard In Berlin.