

## **Spielregeln Reise ins Tierreich (1039)**

Ziel:

Die Spieler bereisen die gesamte Welt und wollen die Photokarten mit nach Hause bringen.

Zunächst wählt jeder Spieler eine Figur und stellt sie auf Europa. Dann werden die Tierkarten nach Kategorien sortiert und getrennt gemischt. Anschließend kommen sie in die Nähe der jeweiligen Gebiete an den Spielplanrand. Je nach Spielerzahl benötigt man entsprechend viele Würfel. Der rote Spezialwürfel muss in jedem Fall dabei sein!

Der Startspieler würfelt mit allen vorhandenen Würfeln und wählt sich einen davon aus. Er führt anschließend die entsprechende Aktion durch. Aus den restlichen Würfeln sucht sich sein linker Nachbar danach wieder einen aus und gibt den Rest weiter.

Hat man einen Zahlenwürfel gewählt, zieht man mit seiner Figur entsprechend viele Felder voran. Auf jedem Feld dürfen dabei beliebig viele Figuren stehen. Ein grünes Feld kann man jedoch nur überqueren, wenn dort ein Chip liegt. Diesen kann man während seines Zuges auf das entsprechende Feld legen. Ein einmal gelegter Spielchip bleibt dort bis zum Ende der Partie. Hat man keinen Chip, setzt man nur bis vor das erste unbedeckte grüne Feld und lässt die restlichen Würfelpunkte verfallen. Auch beim Passieren von roten Feldern muss man einen Chip abgeben. Dieser wandert jedoch sofort in die Kasse.

Wenn man einen grünen Farbpunkt hat, erhält der Spieler einen Chip aus der Kasse. Das gleiche gilt bei einem gelben Farbpunkt. Danach nimmt der Spieler sich jedoch die oberste Tierkarte der Region, die er als nächstes ansteuert und liest laut die fünf Begriffe der Karte nacheinander mit kurzen Pausen durch. Die Mitspieler können währenddessen beliebig viele Tiere nennen, von denen sie meinen, dass die entsprechenden Eigenschaften und Beschreibungen zutreffend sind. Der Spieler, der das Tier zuerst nennt, erhält einen Chip aus dem Vorrat. Kennt niemand das Tier, erhält der Quizmaster den Chip. Zum Abschluss wird die Karte und der Punktwert jedem Spieler gezeigt. Anschließend kommt die Karte verdeckt neben das Feld „Europa 1“. Befindet sich dort schon eine Karte, legt man sie auf „Europa 2“, dann „Europa 3“ und schließlich „Europa 4“. Weitere Karten werden dann wieder nach Reihenfolge auf die Felder 1-4 gelegt.

Zeigen alle Würfel bei einem Wurf das gleiche Symbol (Farbpunkte bzw. Ziffern gleich), hat man ein Pasch. Jetzt erhält der Startspieler der Runde automatisch einen Chip und startet eine Quizrunde.

Die Chips werden zum Passieren der grünen und roten Felder benötigt. Durch Abgabe von Chips kann man ferner seine Zugweite verringern oder erhöhen. Die Kontinente sind ebenfalls Felder des Rundlaufs. Wer über ein solches Feld zieht, nimmt sich die oberste Tierkarte des Kontinents und startet wieder ein Quiz. Je nach Ausgang der Raterunde wird der Chip dem Rater oder dem Quizmaster gegeben. Die Tierkarte wandert jedoch in jedem Fall zum Quizmaster und wird vor ihm verdeckt abgelegt.

Wenn man genau auf einem Kontinentfeld landet, darf man sich als Quizmaster die drei obersten Karten des entsprechenden Stapels ziehen, eine davon auswählen und die anderen wieder unter den Stapel packen. Jetzt startet man wie gewohnt das Quiz.

Das Zielfeld „Europa“ muss genau erreicht werden. Auch hier wird erneut ein Quiz gestartet und der Quizmaster erhält die Tierkarte. Zusätzlich darf er sich am Schluss als Bonus einen der Kartenstapel von Europa 1-4 nehmen, ohne sich die Karten dort noch einmal anzuschauen. Ein weißer Farbwürfel wird dann aus dem Spiel entfernt. Der Spieler darf aber selbstverständlich weiterhin bei den Quizrunden mitraten.

Spielende:

Sobald alle Spieler im Ziel sind und ihre Bonuskarten gewählt haben, endet das Spiel. Nun zählt jeder die Zahlenwerte seiner Karten zusammen und es gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme. Bei Gleichstand entscheiden die verbliebenen Chips über den Sieger.