



Das Spielmaterial besteht aus allen Tieren in diesem Spiel abgebildeten Tiere sind vom Aussterben bedroht. RHINO Games unterstützt die CITES in ihren Bemühungen zum Schutz von Fauna und Flora. Für jedes verkaufte Spiel geht ein Anteil an CITES.

### Ziel des Spiels

Wer ein Tier-Trio, also 3 Karten des gleichen Tiers, sammelt, kassiert Punkte. Und wer bei Spielchluss am meisten Punkte vorweist, ist Gewinner bzw. Gewinnerin bei der Rettung bedrohter Tierarten.

Besonders wertvoll ist im Spiel das «Black Rhino» (Spielmaterialnummer).

### Spielmaterial

Das Spiel enthält 72 Karten, bestehend aus je 6 Karten von 12 unterschiedlichen Tieren.

Von den 6 Karten jedes Tiers sind 4 Karten blau und 2 Karten rot. Rote Karten sind wertvoller als blaue Karten.

Eine Ausnahme bildet das «Black Rhino»: Bei dieser Tierart sind alle 6 Karten schwarz.

### Spielbeginn

1. Die Spieler mischen die Karten gemeinsam. Alle Karten werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und gut durchgemischt.

# BLACK RHINO

## Spielanleitung

für 2 - 6 Spieler ab 5 Jahren

Altenburger und Straalsunder  
Spielkarten-Fabriken AG, ASS  
Fasanenweg 5, D-7022 Leinfelden

2. Jeder Spieler erhält 6 Karten.

3. Die restlichen Karten werden zu einem Stapel aufgeschichtet und mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt.

4. Es wird ausgelost, welcher Spieler das Spiel beginnen darf.

5. Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

### Wie wird gespielt?

Der erste Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel, steckt sie zu seinen Handkarten und schaut, ob er ein Tier-Trio besitzt, z.B. 3 Leoparden.

Ist dies nicht der Fall, wählt er eine seiner Karten aus und legt sie ab, indem er die Karte mit der Bildseite nach unten in die Mitte des Tisches legt. Beim Abliegen zeigt der Spieler die Karte kurz den anderen Mitspielern und ruft laut das Tier aus, indem er etwa sagt: «Ich lege ein blaues Zebra ab.»

Der zweite Spieler hat nun die Möglichkeit, entweder die abgelegte Karte aufzunehmen oder die oberste Karte vom Stapel zu ziehen.

Sobald er keine 3 gleichen Tiere hat, legt auch er am Ende seines Spielzugs wieder eine Karte in die Tischmitte. Er zeigt kurz die Karte, ruft sie aus und legt sie mit der Bildseite nach unten ab.

Die abgelegte Karte muss auf eine freie Stelle des Tisches gelegt werden. Keinesfalls darf man sie auf andere abgelegte Karten legen!

Die Spieler müssen sich gut merken, welches Tier an welcher Stelle des Tisches abgelegt wurde. Je besser man dies im Kopf behält, desto grösser sind die Chancen, Spielziele zu werden.

So geht das Spiel Runde um Runde weiter. Jeder Spieler darf, wenn er an die Reihe kommt, entweder irgendeine Karte vom Tisch nehmen oder die oberste Karte vom Stapel ziehen.

### Hurro, ich habe ein Tier-Trio!

Hat ein Spieler 3 gleiche Tiere, so legt er sie offen vor sich hin. Dies gibt Punkte, wobei die roten Karten als Verdoppelungskarten wirken, es zählen:

- 3 blaue Karten des gleichen Tiers: 1 Punkt
- 2 blaue und 1 rote Karte des gleichen Tiers (eine Verdoppelung): 2 Punkte
- 1 blaue und 2 rote Karten des gleichen Tiers (zwei Verdoppelungen): 4 Punkte
- 3 schwarze Rhinokarten: 5 Punkte

Dadurch ergänzt der Spieler seine Karten auf der Hand wieder auf 6 Stück. Er darf sich dabei wahlweise vom Stapel und/oder von den abgelegten, verdeckten Tischkarten bedienen.

Kann der Spieler gleich nochmals ein Trio einer Tierart hinlegen, darf er dies sofort tun und wieder seine Karten auf 6 ergänzen, usw.

Ein zusätzlicher Vorteil ist, dass er nun am Ende seines Spielzugs keine Karte mehr ablegen muss und damit dem nachfolgenden Mitspieler das Spiel erschwert.

Man darf immer nur mit genau 3 Karten Punkte kassieren.

Hat ein Spieler z.B. 4 Giraffas, darf er nur 3 Giraffas offen hinlegen. Den vierten Giraffa wird dieser Spieler in einer späteren Runde ablegen oder er wird versuchen, noch die zwei anderen Giraffas zu sammeln.

### Ende des Spiels

Wenn keine Karten mehr vom Stapel und vom Tisch aufgenommen werden können und niemand 3 gleiche Tiere in der Hand hält, endet das Spiel.

Oder das Spiel endet vorzeitig, wenn alle Spieler übereinkommen, dass es für niemanden mehr möglich ist, ein Tier-Trio zu sammeln.

Alle Spieler zählen jetzt ihre gesammelten Punkte zusammen. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Karten, die man bei Spielende noch in der Hand hält, haben keinen Wert.

Man spielt solche Spiele nacheinander, bis ein Spieler 50 Punkte erreicht. Da dies mitten in einem Spiel geschehen kann, sollte man in der entscheidenden Phase die Punkte laufend addieren.

### Tips und Tricks

Bei der Entscheidung, welche Tiere man nicht sammeln will und deshalb schnellstmöglich inswerden möchte, wird man jene wählen, von denen bereits ein Spieler 3 Tiere gesammelt hat. Wenn z.B. ein Spieler schon mit 3 Antilopen gepunktet hat, ist es schwierig, die restlichen 3 Antilopen zu sammeln.

In der Schlussphase ist es manchmal taktisch klug, eine Karte vom Tisch aufzunehmen, die einem zwar selbst nichts nützt, aber einen gegnerischen Spieler daran hindert, ein Tier-Trio zu bilden. Dadurch kann der andere Spieler nicht punkten und man beugt gleichzeitig vor, dass der andere Spieler beim Ergänzen seiner Handkarten viele Karten vom Tisch wegnimmt und womöglich gleich nochmals punkten würde.

Man sollte darauf achten, dass rote Karten wertvoller sind als blaue. Hat man z.B. gerade 3 Tiger abgelegt und hält noch 3 blaue Elefanten in der Hand, so

wird man zuerst seine Handkarten auf 6 ergänzen und erst dann die 3 Elefanten hinlegen; in der Hoffnung, dass man beim Abnehmen noch einen roten Elefanten erwischt.

Autorin:

Maureen Miron

Grafik:

Othmar Gosar

Styling:

Astoria Publishing AG, Zellikerberg

Consulting Corporate Identity:

Abeiler Stefanie Rohner +

Christian Wolf, Basel

Copyright: 1992

© Rhino Games by AG Müller