



Pelikan
Spaß-Spiele
für die
ganze Familie

Das rote Nashorn

*Eine abenteuerliche Tierfangsafari
– entwickelt mit Wim Thoelke.*

Liebe Spielfreunde!

Wer von uns träumt nicht manchmal von einer Tierfang-Safari? Wer möchte nicht mit dem Jeep durch Savannen, Steppen und Wälder streifen – den Spuren wilder Tiere folgend?

Dieses Spiel läßt uns etwas vom Abenteuer und der knisternden Spannung einer Tierfang-Safari miterleben: Jeder Spieler hat die Aufgabe, Tiere auf der „freien Wildbahn“ einzufangen und in das Expeditionslager zu bringen. Hindernisse und Gefahren müssen überwunden werden: Elefanten versperren den Weg, das rote Nashorn – ein gefährlicher Einzelgänger – greift an!

Viel Spaß dabei wünscht

Wim Thoelke



Zum Spiel gehören:



1. Ein Spielplan – auf ihm folgen die Spieler den Spuren wilder Tiere.



2. Ein Würfel, vier „Fang-Steine“ – sie stellen die Tierfänger dar.



3. Sechzehn Spielfiguren „Wilde Tiere“. Wer zuerst je ein rotes, blaues, gelbes und grünes Tier gefangen und sicher ins Expeditionslager zurückgebracht hat, ist Sieger.



4. Zwei Elefanten – sie versperren den Weg und dürfen nicht übersprungen werden. Nur ein passender Wurf räumt sie aus dem Weg.



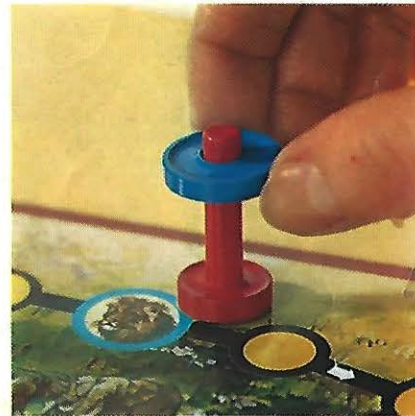
5. Das rote Nashorn – hier droht Gefahr: Wer das Pech hat, in seine Nähe zu geraten, kann alle seine mühsam eingefangenen Tiere verlieren.

Die Tierfang-Expedition beginnt:



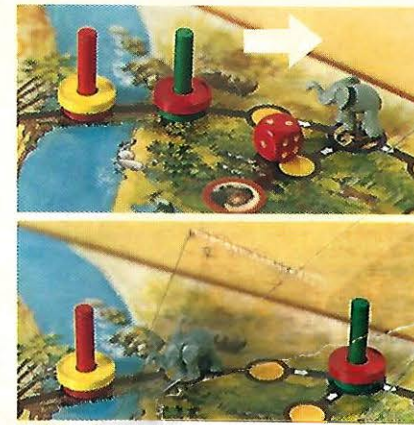
Spielfiguren setzen

6. Spielfiguren „Wilde Tiere“ und Tierfiguren werden auf die entsprechend farbig gekennzeichneten Spielfelder verteilt. Jeder Spieler wählt seinen „Fang-Stein“ und darf bis zu 3mal würfeln. Wer eine 6 hat, setzt seinen „Fang-Stein“ auf „Start“ und muß noch einmal würfeln, um in das Spielfeld zu gelangen.



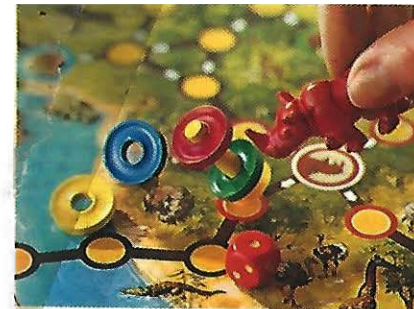
Tiere fangen

7. Es kommt darauf an, möglichst schnell je ein rotes, blaues, grünes und gelbes Tier einzufangen. Ein Tier ist gefangen, wenn es der Spieler mit seinem Fang-Stein mit der passenden Augenzahl erreicht. Der farbige Spielring wird auf den Fang-Stein gesteckt.



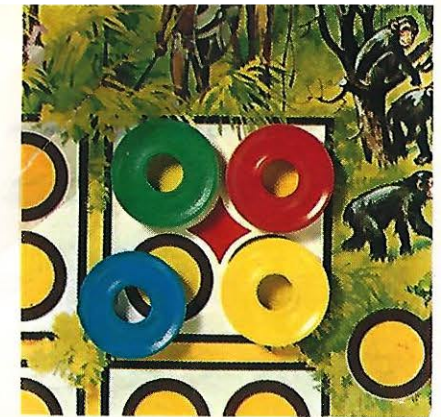
Elefanten versperren den Weg

8. Elefanten dürfen nicht übersprungen werden, sondern müssen mit einer genauen Augenzahl erreicht und weggeräumt werden. Der Elefant wird dann auf ein anderes freies Spielfeld gesetzt, um nachfolgenden Spielern den Weg zu versperren. Die rotumrandeten Spielfelder rings um das rote Nashorn und die Spielfelder zwischen Nashorn und Ziel (Expeditionslager) dürfen nicht mit Elefanten besetzt werden.



Das rote Nashorn greift an!

9. Kommt aber ein Spieler mit seiner Beute direkt auf das Feld des roten Nashorns, verliert er alle auf seinem Fang-Stein befindlichen Tiere und muß ganz von vorn beginnen. Gerät ein Spieler auf eines der vier rotumrandeten Felder rings um das Nashorn, muß der Spieler, der als nächster eine 1 würfelt, das rote Nashorn angreifen lassen. Der Angegriffene verliert seine Tiere und muß wieder von vorn beginnen. Er darf wählen, an welchen der farblich gekennzeichneten Stellen im Spielfeld die „freigelassenen“ Tiere gesetzt werden sollen. (Gelber Ring auf gelbes Feld, usw.)



Expeditionslager

10. Jeder Spieler hat ein Expeditionslager in der Farbe seines Fang-Steines. Hier werden die gefangenen Tiere nach jedem Durchgang abgeladen und sind in Sicherheit. Anschließend beginnt man von vorn. Wer zuerst sein Lager mit je einem Tier der Farbe Rot, Blau, Grün und Gelb gefüllt hat, ist Sieger.

Weitere Hinweise:

11. Jeder würfelt nur einmal pro Runde. Gezogen wird in Pfeilrichtung. Schleifen dürfen mehrmals durchlaufen werden. Der Spieler kann dabei wählen, ob er in einer Runde ein Tier, mehrere oder alle Tiere fangen will. Ist ein Spielfeld durch einen anderen Spieler oder durch ein Tier, das er schon gefangen hat, besetzt, muß der Spieler aussetzen oder – wenn möglich – einen anderen Weg beschreiten. Wer eine 1 würfelt und das rote Nashorn bedienen kann, darf seinen Fang-Stein nicht setzen. Um von der Wegstrecke ins Expeditionslager zu kommen, muß **keine passende** Augenzahl gewürfelt werden.