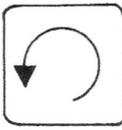




1 - 6 oder
Hubschrauber

Würfel natur =
rotes oder
schwarzes
Tierfängerboot
ziehen



wenden

Landeplatz
erreicht →
Karten verteilen

Sandro Säbel
ein Feld weiter!

1. Alle Tiere
befreit oder
2. Sandro Säbel
am Erdrutsch

Das **Symbol** kann als 1-6 verwendet werden **oder** erlaubt die Benutzung des Hubschraubers. Der Spieler darf dabei eine seiner an Land stehenden Figuren gegen eine beliebige in einem Rettungsboot sitzende Figur eines Mitspielers austauschen.

Tierfängerwürfel (natur): Nach dem Spielerzug wird, nach Augenfarbe, **eines** der Tierfängerboote um die gewürfelte Augenzahl vorwärtsbewegt (in Zugrichtung). Trifft es dabei auf ein Ende des Flußlaufs wendet es sofort und zieht den evt. verbleibenden Rest der Würfelpunkte zurück. (schwarze Augen = schwarzes, rote Augen = rotes Boot.) Zeigt der Würfel das **Symbol**, so wendet das jeweilige Boot sofort und zieht noch ein Feld in die neue Richtung.

Befreien eines Tieres:

Wenn ein Rettungsboot den Lebensraum des an Bord befindlichen Tieres genau erreicht (Feld mit Markierung), darf das Tier sofort an Land gehen. Jede an der Rettung beteiligte Spielfigur bringt ihrem Spieler eine Befreiungskarte. **Der Spieler, der den Zug gemacht hat, erhält dabei die Karte mit der roten Zahl**, sie zählt am Ende doppelt. Die beteiligten Spielfiguren kommen wieder in das Camp, das leere Boot wird in die Bucht zurückgestellt.

Fangen eines Rettungsbootes:

Gelangt ein Tierfänger bei **seinem** Zug auf ein Feld mit einem Rettungsboot oder fährt er an einem solchen vorbei, so ist das Tier an Bord erneut gefangen und kommt zurück in die Grube. Die Spielfiguren müssen erneut in das Camp, das Boot in die Bucht gesetzt werden.

Jedes neugefangene Tier veranlaßt Sandro Säbel auf seinem Weg ein Feld weiterzugehen. Erreicht er den Erdrutsch an der Grube, ist das Spiel sofort vorbei!

Spielende:

Das Spiel endet, sobald die Spieler alle Tiere befreit haben oder Sandro Säbel den Erdrutsch entdeckt hat. Jede Tierbefreiungskarte zählt jetzt einen Punkt, die mit roter Zahl sogar zwei. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der mehr Karten besitzt.

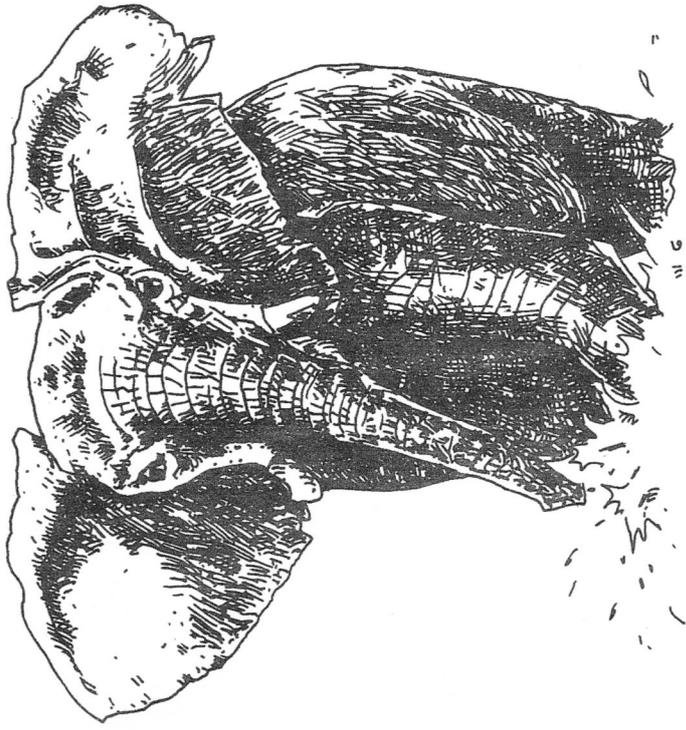
Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

Nr. 4312

SANDRO SÄBEL



Sambesi

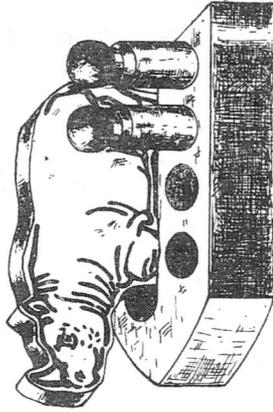
Ein Familienspiel für 2-6 Abenteurer ab 7 Jahren.

Spielautor: Hermann Huber
Grafik: Walter Matheis
Spieldauer: ca. 30-40 Minuten

Der berühmte Tierfänger Sandro Säbel hat wieder einmal zugeschlagen. In einem Gehege am Ufer des Flusses Sambesi haben seine Kumpanen Wildtiere eingesperrt, um sie gegen teures Geld weiterzuverkaufen. Aber schon naht Hilfe. Mutige Abenteurer haben sich auf den Weg gemacht, um die Tiere zu befreien.

Spielinhalt:

- 1 großer Spielplan
- 4 Rettungsboote
- 7 Wildtiere
- 22 Spielfiguren in 6 Farben
- 1 Sandro Säbel (schwarz)
- 2 Tierfängerboote
- 20 Tierkarten
- 1 Spielerwürfel (blau)
- 1 Tierfängerwürfel (natur)



Der Spielplan:

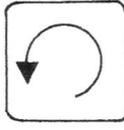
Der Spielplan zeigt eine afrikanische Landschaft mit dem Fluß Sambesi und einer Bucht. Neben der Bucht befindet sich die Grube mit den gefangenen Tieren. An der Grube entlang führt ein Weg für Sandro Säbel (blau), der an einem Erdrutsch endet (roter Punkt).

Vom Camp der Tierbefreier aus führt ebenfalls ein kurzer Weg zu diesem Erdrutsch und zur Anlegestelle der Boote. Am Fluß entlang liegen die natürlichen Lebensräume der Tiere. Die „leicht zu transportierenden“ Tiere leben nah an der Bucht, die „schweren“ ganz am Ende des Flußlaufs. **Die Zahl auf der Tierkarte gibt an, wieviele Figuren für den Transport des Tieres nötig sind.**



1 - 6 oder
Hubschrauber

Würfel natur =
rotes oder
schwarzes
Tierfängerboot
ziehen



wenden

Landeplatz
erreicht →
Karten verteilen

Sandro Säbel
ein Feld weiter!

Das **Symbol** kann als 1-6 verwendet werden **oder** erlaubt die Benutzung des Hubschraubers. Der Spieler darf dabei eine seiner an Land stehenden Figuren gegen eine beliebige in einem Rettungsboot sitzende Figur eines Mitspielers austauschen.

Tierfängerwürfel (natur): Nach dem Spielerzug wird, nach Augenfarbe, **eines** der Tierfängerboote um die gewürfelte Augenzahl vorwärtsbewegt (in Zugrichtung). Trifft es dabei auf ein Ende des Flußlaufs wendet es sofort und zieht den evt. verbleibenden Rest der Würfelpunkte zurück. (schwarze Augen = schwarzes, rote Augen = rotes Boot.) Zeigt der Würfel das **Symbol**, so wendet das jeweilige Boot sofort und zieht noch ein Feld in die neue Richtung.

Befreien eines Tieres:

Wenn ein Rettungsboot den Lebensraum des an Bord befindlichen Tieres genau erreicht (Feld mit Markierung), darf das Tier sofort an Land gehen. Jede an der Rettung beteiligte Spielfigur bringt ihrem Spieler eine Befreiungskarte. **Der Spieler, der den Zug gemacht hat, erhält dabei die Karte mit der roten Zahl**, sie zählt am Ende doppelt. Die beteiligten Spielfiguren kommen wieder in das Camp, das leere Boot wird in die Bucht zurückgestellt.

Fangen eines Rettungsbootes:

Gelangt ein Tierfänger bei **seinem** Zug auf ein Feld mit einem Rettungsboot oder fährt er an einem solchen vorbei, so ist das Tier an Bord erneut gefangen und kommt zurück in die Grube. Die Spielfiguren müssen erneut in das Camp, das Boot in die Bucht gesetzt werden.

Jedes neu gefangene Tier veranlaßt Sandro Säbel auf seinem Weg ein Feld weiterzugehen. Erreicht er den Erdrutsch an der Grube, ist das Spiel sofort vorbei!

Spielende:

Das Spiel endet, sobald die Spieler alle Tiere befreit haben oder Sandro Säbel den Erdrutsch entdeckt hat.

Jede Tierbefreiungskarte zählt jetzt einen Punkt, die mit roter Zahl sogar zwei. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der mehr Karten besitzt.

1. **Alle Tiere befreit oder**
2. **Sandro Säbel am Erdrutsch**