



SPIELANLEITUNG

SCOTTIES DSCHUNGELTOUR

Ziel des Spiels ist es, am schnellsten alle Hindernisse im Dschungel zu überwinden und das Zielfeld zu erreichen.

Jeder Mitspieler sucht sich einen Scottie oder die Meerjungfrau aus und stellt seine Figur am Start auf. Der jüngste Mitspieler beginnt, danach würfeln die Spieler im Uhrzeigersinn. Jeder zieht so viele Felder vor, wie er gewürfelt hat. Es können auch beliebig viele Spielfiguren gleichzeitig auf einem Feld stehen. Kommt ein Spieler auf ein Aktionsfeld, muss er entsprechend der Spielanleitung verfahren. Gewonnen hat, wer als Erster die Dschungeltour beendet. Erreiche das Boot, das dich wieder zu deiner Unterkunft bringt, mit der genauen Augenzahl. Wer mehr als die geforderte Augenzahl würfelt, muss um die restliche Augenzahl wieder zurück.

AKTIONEN:

6 Du hast einen Zebrafalter entdeckt und möchtest ihm folgen. Nun aber schnell ... **Würfel noch einmal!**


12 Du entdeckst ein schlafendes Faultier. Gerne möchtest du es aber in Aktion erleben. Da Faultiere ca. 18 Stunden pro Tag schlafen, musst du dich etwas



gedulden. **Setze zwei Runden aus!**

Stelle dich bis zu deinem nächsten Spielzug schlafend!

17 Einige Affen, die im Urwald leben, mögen es, sich mithilfe von Lianen von Baum zu Baum zu schwingen. Du bist neugierig und probierst es auch gleich aus. **Überhole deinen nächsten Mitspieler und setze dich ein Feld vor ihn.**



22 Der grüne Baumpython ist ein Lauerjäger. Er wartet regungslos bis sich ein Beutetier nähert, beißt dann blitzschnell zu und erwürgt sein Opfer. Versetze dich in die Lage einer Baumpython und **warte regungslos bis der nächste Spieler an dir vorbeigezogen ist.**

27 Ein Salzwasserkrokodil kommt aus dem Wasser und ist auf dich aufmerksam geworden. Schnell weg hier! **Rücke 5 Felder vorwärts.**

34 Eine Todesotter hat dich gebissen. Du brauchst dringend ein Gegengift, welches du in deiner Unterkunft vergessen hast. **Gehe zurück zum Start und beginne deine Dschungeltour von vorne.**

38 Königsgeier segeln tagsüber stundenlang ohne ihre Flügel zu bewegen und halten nach Nahrung Ausschau. **Segle vor bis auf Feld 45.**

44 Ein Tiger kreuzt deinen Weg. **Schleiche leise 3 Felder zurück.**

