



SPIELANLEITUNG

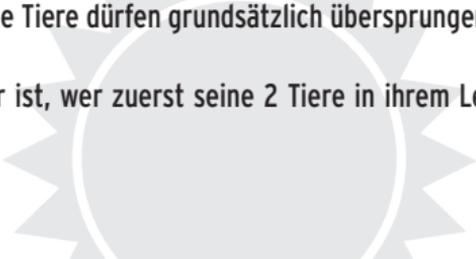
SCOTTIE AUF SAFARI



Das Spielfeld wird in die Mitte gelegt. Jeder Spieler nimmt sich 2 Tiere einer Farbe und stellt sie auf die dazugehörigen 2 Holzkisten. Anschließend wird so lange abwechselnd gewürfelt, bis ein Spieler eine 6 würfelt. Dieser Spieler darf beginnen.

Aufgabe für jeden Spieler ist nun, seine 2 Tiere möglichst schnell einmal um das Spielfeld in den Lebensraum mit seiner Farbe zu bringen. Es wird im Uhrzeigersinn nacheinander gewürfelt. Jeder Spieler zieht dann mit einem seiner 2 Tiere entsprechend der gewürfelten Punktzahl weiter. Trifft ein Spieler mit einem Tier auf ein bereits von einem anderen Spieler besetztes Feld, muss dieser andere Spieler sein Tier aus dem Spiel nehmen, wieder auf eine seiner Holzkisten stellen und damit erneut den langen Marsch über das ganze Spielfeld antreten. Ist ein Feld durch ein eigenes Tier besetzt, so kann dieser Zug nicht ausgeführt werden, und der betreffende Spieler muss mit dem anderen Tier weiterziehen. Eigene und fremde Tiere dürfen grundsätzlich übersprungen werden.

Sieger ist, wer zuerst seine 2 Tiere in ihrem Lebensraum in Sicherheit gebracht hat.



Um das Spiel noch interessanter zu gestalten, können die Spieler am Anfang zusätzlich vereinbaren:

- dass jeder Spieler nach einer gewürfelten 6 noch einmal würfeln darf
- dass beim Einzug in den eigenen Lebensraum genau die erforderliche Punktzahl gewürfelt werden muss
- dass die Spieler zu Beginn des Spiels erst dann ihre einzelnen Tiere ins Spielfeld bringen dürfen, wenn sie eine vorher festgelegte Punktzahl (z. B. eine 6) gewürfelt haben



Spieletipps