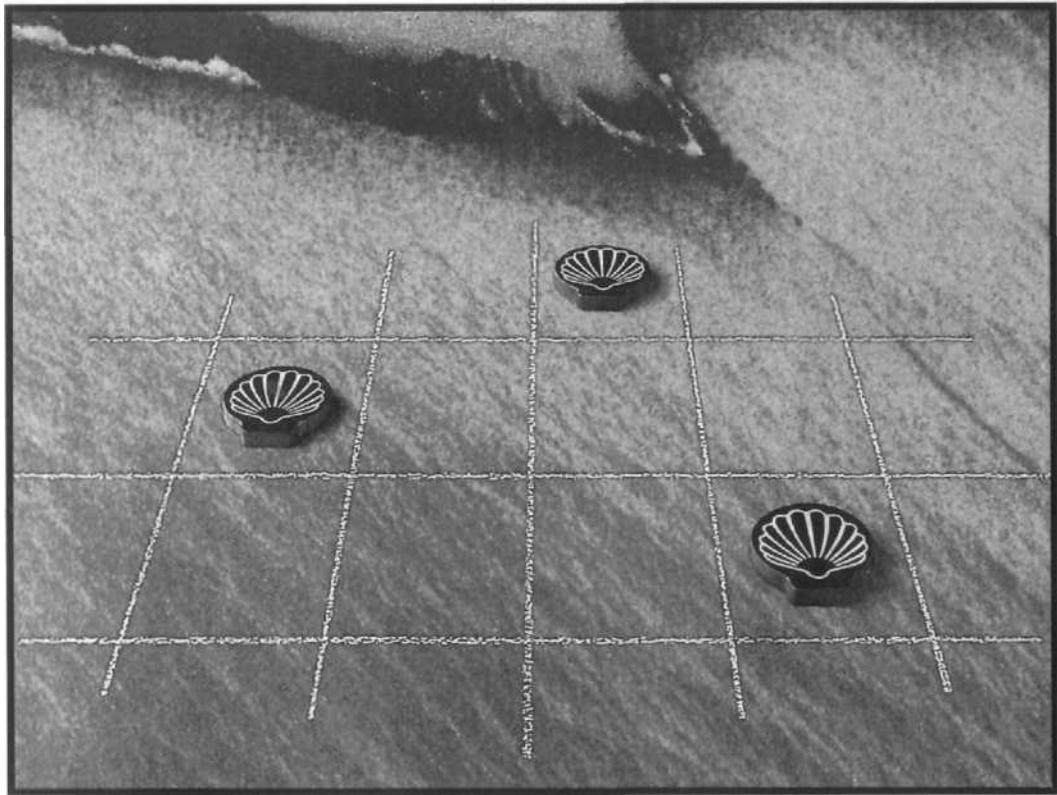


MIMIKRY



®

Ravensburger

Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger Spiele® Nr. 01 601 3
Ein Brettspiel für einen Spieler ab 10 Jahren



Autor; Heinz Meister
Grafik: Heiner Bück

Inhalt: 1 Spielplan mit 36 Feldern
33 Muschel-Spielsteine aus Holz
1 Anleitung

**Was ist
Mimikry?**

Mimikry nennt man die schützende Anpassung mancher Tierarten an ihre Umwelt, so z. B. die der Raupe, die wie ein Stück Ast aussieht.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, möglichst alle Muscheln im Verlauf des Spiels auf ein freies Feld zu ziehen, um sie dann umzudrehen.

Vorbereitung

Die 33 Muschel-Spielsteine werden mit der Muschelzeichnung nach oben beliebig auf die Felder des Spielplans verteilt. Dabei bleiben immer 3 beliebige Felder unbesetzt.

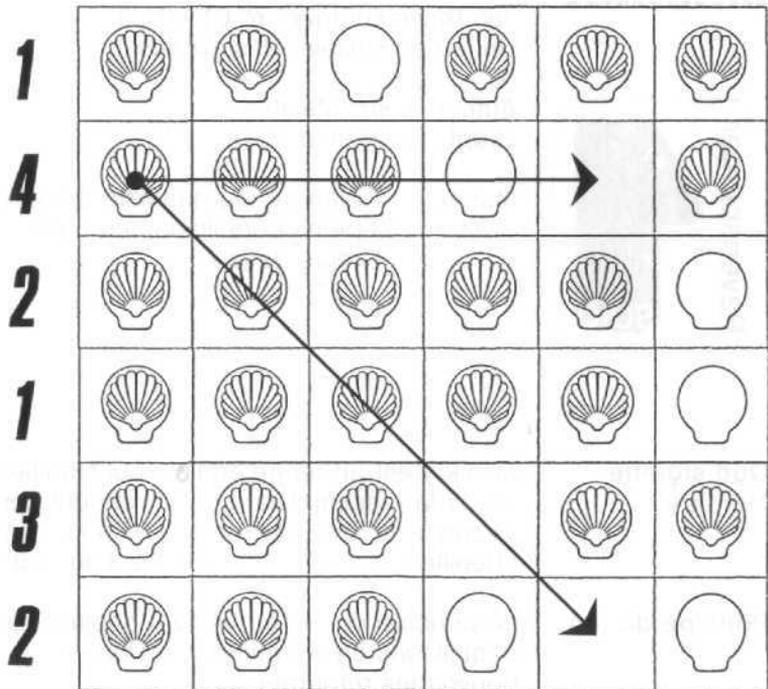
Spielverlauf

Die Ziffern am linken Rand des Spielplans geben an, um wie viele Felder eine Muschel, die in der jeweiligen Reihe liegt, gezogen wird. Die Muscheln dürfen waagrecht, senkrecht und diagonal gezogen werden.

Sie wählen sich eine Muschel aus und ziehen sie gemäß der Ziffer am Rand des Spielplans auf eines der drei freien Felder. Dort wird die Muschel umgedreht und „verschwindet“ im Wasser. Auf dieses Feld darf keine andere Muschel mehr gezogen werden.

Mit Muscheln belegte Felder werden beim Ziehen, ebenso wie freie Felder, jeweils als ein Feld gezählt.

Durch jeden Zug entsteht wieder ein freies Feld, auf welches eine andere Muschel gezogen werden kann.



Ein Beispiel für die Zugmöglichkeiten der Muschel aus der Reihe „4“.

Eine umgedrehte Muschel darf im weiteren Verlauf des Spiels nicht noch einmal gezogen werden.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn alle Muscheln einmal gezogen und umgedreht wurden.

Das Spiel endet auch, wenn mit den erlaubten Zugmöglichkeiten keine freien Felder mehr belegt werden können. In diesem Fall versuchen Sie es einfach noch einmal.

Noch ein Tip: Wenn Sie versuchen wollen, Ihr Spielergebnis gezielt zu steigern, notieren Sie sich zu Spielbeginn die Ausgangslage der drei leeren Felder. So können Sie nach und nach ausprobieren, wie Sie Ihr Spielergebnis verbessern können.

Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

Von Ravensburger* gibt es: Spiele, Kinder- und Jugendbücher, Puzzles,
Hobby- und Malprogramme, Sachbücher und Videoprogramme.



Ravensburger

257635