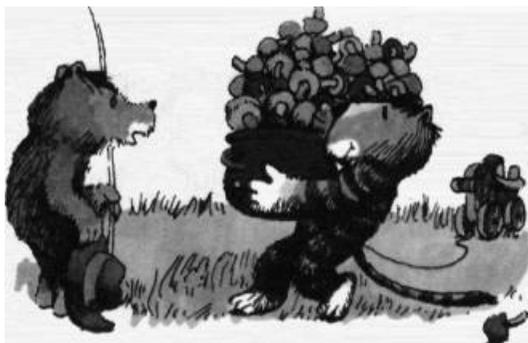




# Oh, wie schön ist Panama

## Das Reisespiel mit Tiger und Bär ins Land der Träume



Für 2 bis 5 Kinder  
ab 5 Jahren.

*Wir gehen mit Tiger und Bär auf die Reise: nach Panama, ins Land ihrer Träume. Dort riecht es von oben bis unten nach Bananen. Auf dieser Reise treffen wir viele freundliche Tiere, fahren Floß und müssen über Brücken gehen, um schließlich wieder glücklich zu Hause zu landen. Und damit keiner verhungert, bekommt ab und zu einer den Kochtopf, ein anderer angelt frech beim Nachbarn ... ihr werdet schon sehen. Wer dann am schnellsten wieder zu Hause angekommen ist, gewinnt das Spiel.*

**Spielzubehör:** 1 Spielplan,  
55 Reisekarten,  
5 große Spielfiguren aus Holz,  
1 roter Kochtopf aus Holz,  
1 großer Würfel aus Holz,  
diese Spielanleitung.





Zuerst breitet ihr den **Spielplan** aus, dann wählt jeder eine der **Spielfiguren** und stellt diese auf das Startfeld mit dem Haus am Fluß. Den **Würfel** und den roten **Kochtopf** legt ihr neben dem Spielplan bereit.

## Spiel- und Reisevorbereitungen

Jetzt schaut ihr euch noch die **Reisekarten** an, bevor ihr sie gut mischt: es gibt Karten, die zu einem Feld auf dem Spielplan passen und solche mit einer Tigerente. Was ihr mit diesen Karten machen könnt, erklären wir gleich. Legt den gut gemischten Stapel verdeckt neben den Spielplan,- daneben eröffnet ihr später mit den ausgespielten Karten einen zweiten, offenen Ablegestapel.



## Die Reise geht los

**Der Jüngste beginnt** und schaut, was er gewürfelt hat. Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten:

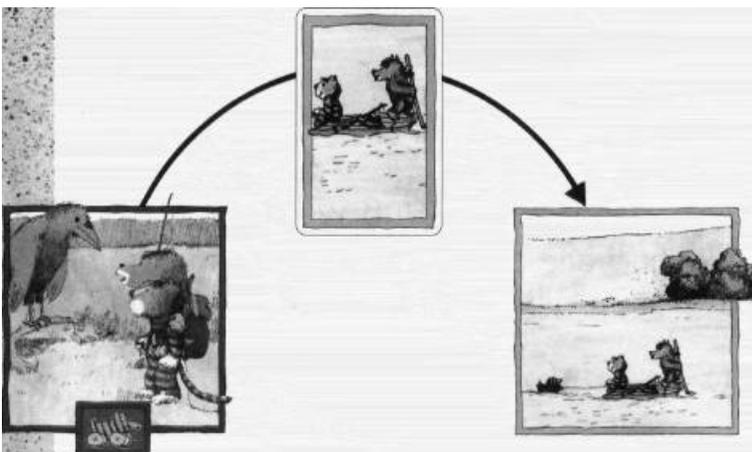
1. **Zeigt der Würfel eine Karte**, darfst du eine Reisekarte ziehen. Ist es die passende Karte für das nächste Feld (zu Beginn das Feld rechts vom Panama-Wegschild), gehst du mit deiner Spielfigur dorthin und legst die Karte auf den offenen Ablegestapel. Ziehst du eine andere Karte, legst du sie vor dich hin. Bis zu 3 Karten darfst du sammeln, denn sie können dir später helfen, dein nächstes Reiseziel zu erreichen.
2. **Zeigt der Würfel das Panama-Schild**, darfst du sofort ein Feld weitergehen, ziehst aber dafür keine Karte.



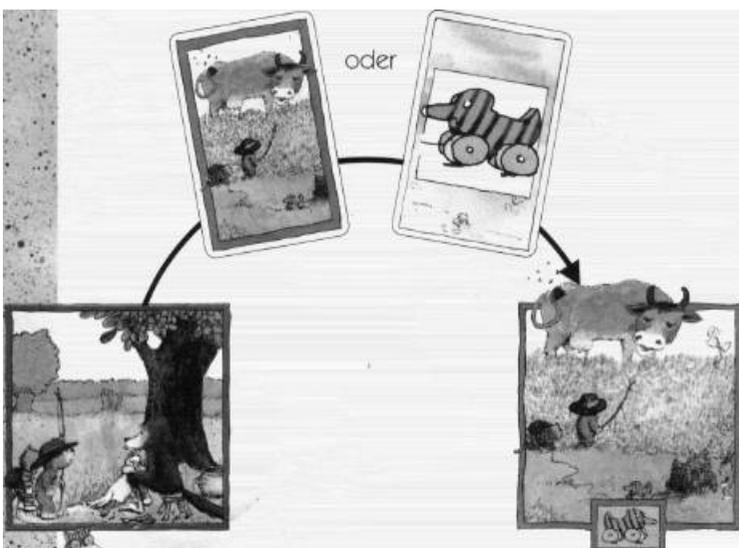
3. **Zeigt der Würfel einen Kochtopf**, ziehst du keine Karten, sondern darfst statt dessen den Kochtopf einem beliebigen Mitspieler geben. Dieser muß dann das nächste Mal aussetzen, weil er mit dem Kochen zu sehr beschäftigt ist. Nach dem Aussetzen legt er den Kochtopf wieder in die Mitte.



4. **Zeigt der Würfel eine Angel**, darfst du dir eine Reisekarte aus dem Vorrat deiner Mitspieler nehmen und - falls sie zu deinem nächsten Reiseziel paßt - auch gleich ein Feld weiterziehen. Hast du schon drei Karten, mußt du auf jeden Fall eine ablegen. Hat kein Mitspieler ein Karte zum Wegangeln, darfst du noch einmal würfeln.



**Mit einer Reisekarte zum nächsten Feld ziehen darfst du immer dann**, wenn du an der Reihe bist und eine Reisekarte für das nächste Feld hast. Von der Krähe zum Floß darfst du also nur mit einer Floßkarte. Egal, ob du diese Karte gerade gezogen oder sie schon vorher gesammelt hast.



**Einige Felder zeigen zusätzlich die Tigerente.** Um-auf diese Felder weiterzuziehen, darfst du auch eine Karte mit der Tigerente ausspielen. Beispiel: Vom Fuchs zur Kuh kommst du mit einer Kuh-Karte oder ersatzweise mit einer Tigerente.

## Karten sammeln

Jeder von euch darf bis zu drei Karten sammeln. Diese legt jeder offen vor sich hin. Überzählige Karten müßt du entweder sofort ausspielen oder einfach ablegen. Achte beim Sammeln vor allem darauf, Karten mit den nächsten vor dir liegenden Reisezielen sowie Tigerenten zu sammeln. Wenn du eine Karte ziehst, die du schon besitzt oder wo du schon mit deiner Figur vorbei bist, legst du sie sofort auf den offenen Ablagestapel, ohne daß du deine Spielfigur bewegst.



## Am Ziel



**Es gewinnt**, wer zuerst das Haus am Fluß wieder erreicht. Damit ist das Spiel aus, und alle anderen dürfen schnell mit ihrer Spielfigur direkt zum Haus laufen und mit dem Gewinner feiern.

ASS wünscht euch viel Spaß!

© by JANOSCH und Diosenes Verlas AG  
1995 licensed by Bavaria Sonor  
Spielidee: Christian Beiersdorf  
© 1995 ASS AG  
Art. Nr. 22382.0

Altenburger und Stralsunder  
Spielkarten-FabrikenAG, ASS  
Fasanenweg-5  
D-70771 Leinfelden

