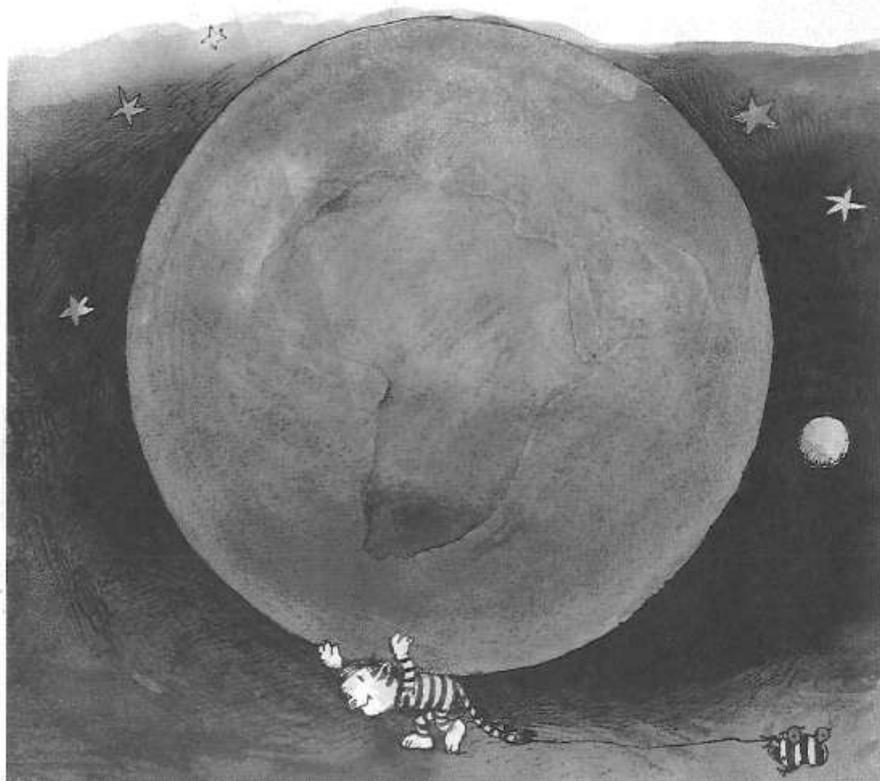




MIT DEM TIGER UM DIE WELT



Habt ihr Lust, mit dem Tiger auf seinem Weg nach Panama um die Welt zu reisen und mit ihm einige Abenteuer und Überraschungen zu erleben? Dann macht euch reisefertig - denn schon geht's los.

Spieleranzahl

2 bis 4 Spieler

Altersempfehlung

ab 5 Jahren

Spielmaterial

1 Janoschfigur pro Spieler

1 Würfel

1 Spielplan

1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Löst vor dem ersten Spiel die Spielfiguren vorsichtig aus der Stanztafel.

Es gibt 6 Spielfiguren - d.h. ihr könnt jedesmal wählen, mit welchem Freund des Tigers ihr reisen wollt.

Legt den Spielplan und den Würfel auf den Tisch oder Boden.

Spielverlauf

Alle Spieler stellen ihre Spielfigur-auf ein Plastikfüßchen gesteckt - vor die „1“ auf das Spielbrett. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und darf analog der gewürfelten Augenzahl auf dem Spielbrett nach vorne rücken. Dann folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn. Sieger ist, wer als erster genau auf dem 63. Feld - der Sonne - landet.

Aber aufgepaßt: Ihr müßt genau die richtige Zahl würfeln. Würfelt ihr zuviel, müßt ihr um die zuviel gewürfelte Zahl wieder rückwärts marschieren. Immer wenn ein Spieler auf einer farbigen Zahl zum Stehen kommt, wird's spannend:

6

Du hast Glück gehabt und darfst einen Riesensprung bis zur nächsten Etappe machen: Rücke vor bis zum Feld 12.

19

Der Bär möchte dich gerne in seinem Boot ein Stück des Weges mitnehmen. Aber leider kentert er, und ihr müßt einen Teil des Weges schwimmen. Du mußt leider 2 Runden aussetzen.

31

Das Straßenschild zeigt dir glücklicherweise den schnellsten Weg nach Panama. Deshalb darfst du nochmal würfeln und ziehen.

42

Leider hast du dich im Wald verlaufen und findest nicht so schnell den richtigen Weg. Um auf Nummer Sicher zu gehen, marschierst du zurück auf Feld 30.

52

Der Bär will dich unbedingt zum Essen einladen und hat ganz großartig für dich gekocht. Natürlich freust du dich und haust dir so richtig den Bauch voll, damit du Kraft für den Endspurt sammelst. Aber dieses opulente Mahl kostet natürlich Zeit - du mußt dafür zweimal aussetzen.

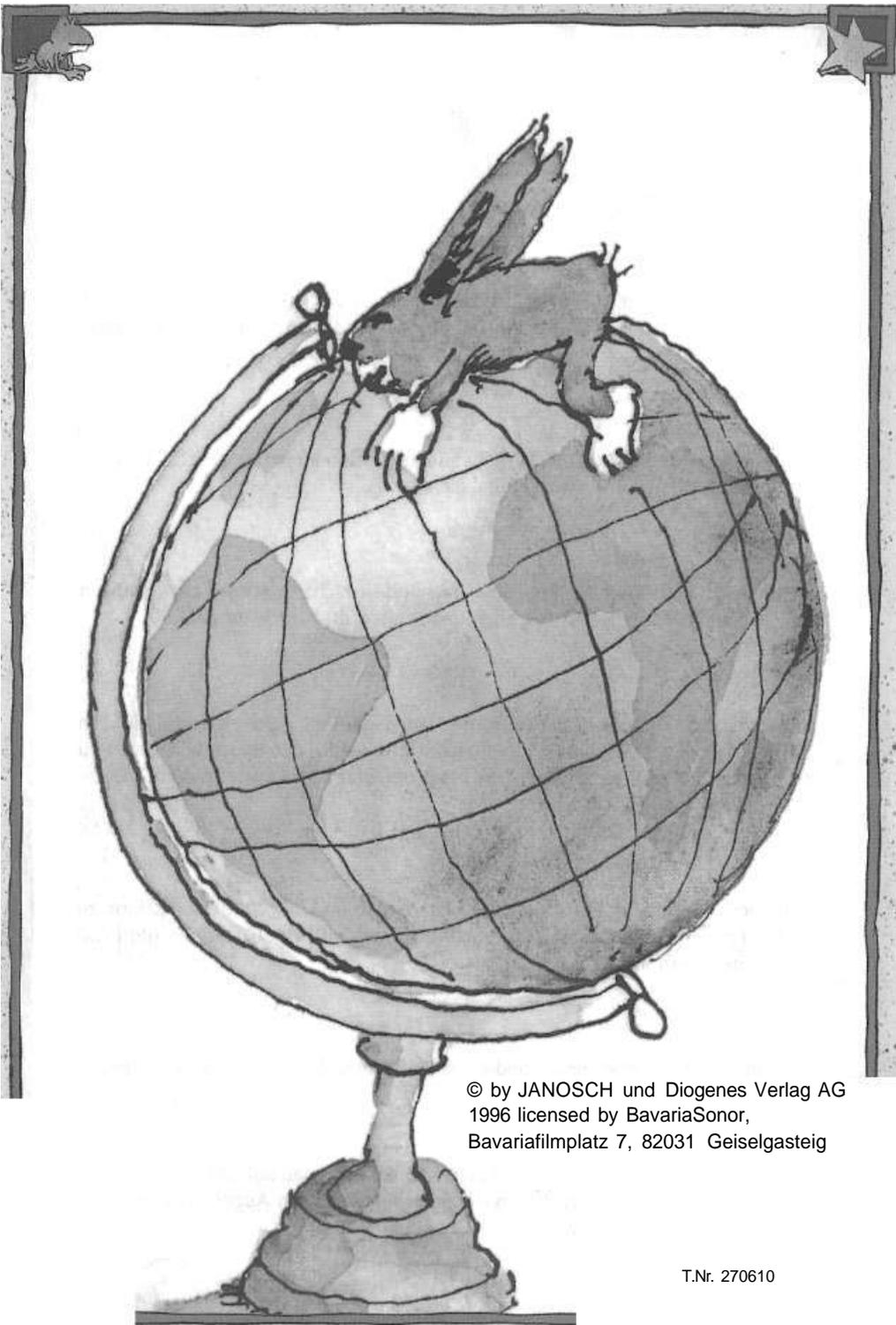
58

So ein Pech - es beginnt ganz fürchterlich zu regnen und du hast deinen Schirm zu Hause vergessen. Leider mußt du deshalb nochmal auf Feld 10 zurücklaufen und dort deinen Schirm holen.

63

Du bist in Panama angekommen und kannst jetzt ungestört die Sonne genießen. So ein Glück: Du hast gewonnen.

Aber Achtung: Nur wenn du mit der gewürfelten Zahl genau auf 63 landest, bist du in Panama. Andernfalls mußt du um die zuviel gewürfelten Augen wieder zurück und auf die nächste Runde warten.



© by JANOSCH und Diogenes Verlag AG
1996 licensed by BavariaSonor,
Bavariafilmplatz 7, 82031 Geiselgasteig

T.Nr. 270610