

# Spielanleitung

Gemeinsam stehen Löwen, Nilpferde, Giraffen und Kamele auf der einen Seite des Flusses. Ihn zu überqueren ist gefährlich, doch zum Glück gibt es eine Möglichkeit und die Tiere wissen, wie sie es anstellen müssen: nur wenn sie nacheinander und in der richtigen Reihenfolge über den Fluss gehen, kommen alle gefahrlos auf der anderen Seite an.

## Inhalt

- 16 Tiere in 4 Farben
- 1 Spielfeld für die Startposition der Tiere
- 1 Spiralblock mit 60 Aufgaben und Lösungen



## Spielziel

Die Abbildungen im Spiralblock zeigen jeweils 16 Tiere, die auf 16 Feldern auf dem Spielfeld stehen. Sie müssen in der richtigen Reihenfolge über den Fluss gezogen werden. Stehen am Ende alle Tiere in der korrekten Reihenfolge **in einer einzigen Reihe hintereinander** auf dem Tisch, ist die Aufgabe gelöst.

## Vorbereitung

Der **Spiralblock** wird auf den Tisch gelegt. Eine beliebige Aufgabe wird aufgeschlagen. Was ganz einfach beginnt, wird im Laufe des Spiels immer schwieriger:

- 1 – 12 gelb (ganz einfach)
- 13 – 24 orange
- 25 – 36 grün
- 37 – 48 blau
- 49 – 60 lila (ganz schön knifflig)

Das **Spielfeld** wird daneben gelegt und die **Tiere**, so wie sie in der Abbildung gezeigt werden, auf die 16 Felder gestellt.



## Das Spiel

Nacheinander werden die Tiere gezogen, so dass am Ende alle 16 Tiere **hintereinander** auf dem Tisch stehen. Nachdem alle Tiere bewegt wurden, steht das Tier, mit dem zuerst gezogen wurde, als erstes in der Reihe, das, mit dem danach gezogen wurde, ist Zweites. Das Tier, mit dem zuletzt gezogen wurde, steht schließlich an letzter Stelle.



## Es gelten folgende Regeln:

- Ein Tier wird gezogen, indem man es vom Spielfeld nimmt, damit über den Fluss zieht und es auf den Tisch stellt.
- Das danach gezogene Tier muss entweder die **gleiche Farbe** wie sein Vorgänger haben **oder** zur **gleichen Tierart** gehören.
- Es darf jedes Tier gezogen werden, das zwischen sich und dem Fluss **kein** anderes Tier stehen hat. Es dürfen also keine Tiere übersprungen werden.

Eine Aufgabe ist gelöst, wenn alle 16 Tiere so vom Spielfeld gezogen wurden, dass sie am Ende in einer Reihe und in korrekter Reihenfolge (richtige Farbe bzw. Tierart) stehen.



## Lösungen

Auf den hinteren Seiten des Spiralblocks befinden sich die Lösungen zu den einzelnen Aufgaben. Die Zahlen unter den Tieren geben an, auf welchem Feld sie zu Beginn der Aufgabe standen.

Vor allem bei den leichteren Aufgaben kann es sein, dass es mehr als eine mögliche Lösung zu einer Aufgabe gibt, auch wenn auf den Lösungsseiten nur eine der Möglichkeiten angegeben ist.

© 2006 HUCH & friends  
www.huchandfriends.de

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg

Autor: Mark Engelberg  
Illustration und Gestaltung:  
Irene Wanitschke, service3



**GAMEMOB.DE**  
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL