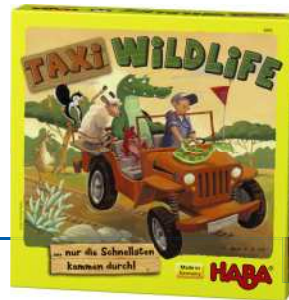


# TAXI WILDLIFE

... nur die Schnellsten  
kommen durch!



Mitbringspiel M

6995

## Ein actionreiches Sammelspiel

**Autor:** Florian Racky

**Illustration:** Michael Bayer



### Spielidee:

Ziel ist es, möglichst viele passende Wegekarten aneinanderzulegen und Tiere zu sammeln. Dafür müssen mit den Mitspielern Duelle ausgetragen werden, bei denen es gilt, das richtige Tier im Beutel zu erfühlen. Wer die meisten Tiere und Wegekarten hat, gewinnt.

### Spielinhalt:

48 Wegekarten, 12 Duellkarten, 4 Startkarten, 4 Rundenkarten, 24 Tiere, 2 Stoffbeutel, 1 Spielanleitung

### Vorbereitung:

- Tiere in Stoffbeutel geben (je 2 einer Art pro Beutel)
- Wegekarten nach Rückseiten sortieren und 3 Stapel bilden
- Stapel getrennt voneinander mischen und verdeckt in Tischmitte bereithalten, oberste Karte jeweils offen davor ablegen
- Rundenkarten sortieren, „1“ oben
- Startkarten verteilen
- Duellkarten mischen und als verdeckten Stapel bereithalten

### Spielablauf:

- Gespielt wird über mehrere Runden
- Erste Duellkarte aufdecken > Dschungeltaxifarben = die beiden ersten Duellgegner (Tatze auf Motorhaube = Herausforderer)
- Duellvorbereitung: Herausforderer sucht Beutel aus, Gegner nimmt anderen, Hände hinter den Rücken
- Duell:
  - Gegner gibt Startkommando: jeder eine Hand in Beutel
  - gleichzeitig Tier erfühlen, dessen Umriss auf der Bushaltestelle einer offen ausliegenden Wegekarte zu sehen ist
  - wichtige Fühlregeln: nur mit einer Hand, ohne in den Beutel zu schauen, sich für 1 Tier entscheiden
  - Duell beenden: Tier herausziehen und „Taxihalt!“ rufen
- Kontrolle: Entspricht Tier dem Umriss auf einer Bushaltestelle?
  - Ja: Wegekarte nehmen und anlegen\*; wenn kein Anlegen möglich, Karte zurücklegen und anderer Spieler darf Tier aus seinem Beutel ziehen
  - Nein: anderer Spieler darf Tier aus seinem Beutel ziehen
- Tiere zurück in Beutel geben (Ausnahme: das Tier ist selbst auf der Wegekarte zu sehen = Tier behalten und auf angelegte Wegekarte legen)
- \*Wegekarte anlegen: Wegekarte muss links oder rechts an die Startkarte oder eine bereits angelegte Wegekarte gelegt werden, ohne dass eine Sackgasse entsteht! Wegekarte darf auch gedreht werden!
- Nächstes Duell (ggf. vorher offen ausliegende Wegekarten wieder auf 3 ergänzen): neue Duellkarte aufdecken
- Rundenende: wenn Duellkartenstapel aufgebraucht ist
- Neue Runde: Duellkarten neu mischen, Rundenkarte auf nächst höhere Zahl ändern

### Spielende:

Das Spiel endet, wenn in der 4. Runde alle Duelle ausgetragen wurden oder einer der 3 Wegekartenstapel aufgebraucht ist. Pro angelegte Wegekarte und pro Tier gibt es je 1 Punkt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand mehrere Gewinner.

**Tipps und Besonderheiten:** Mit Extra-Variante für 2 Spieler.

