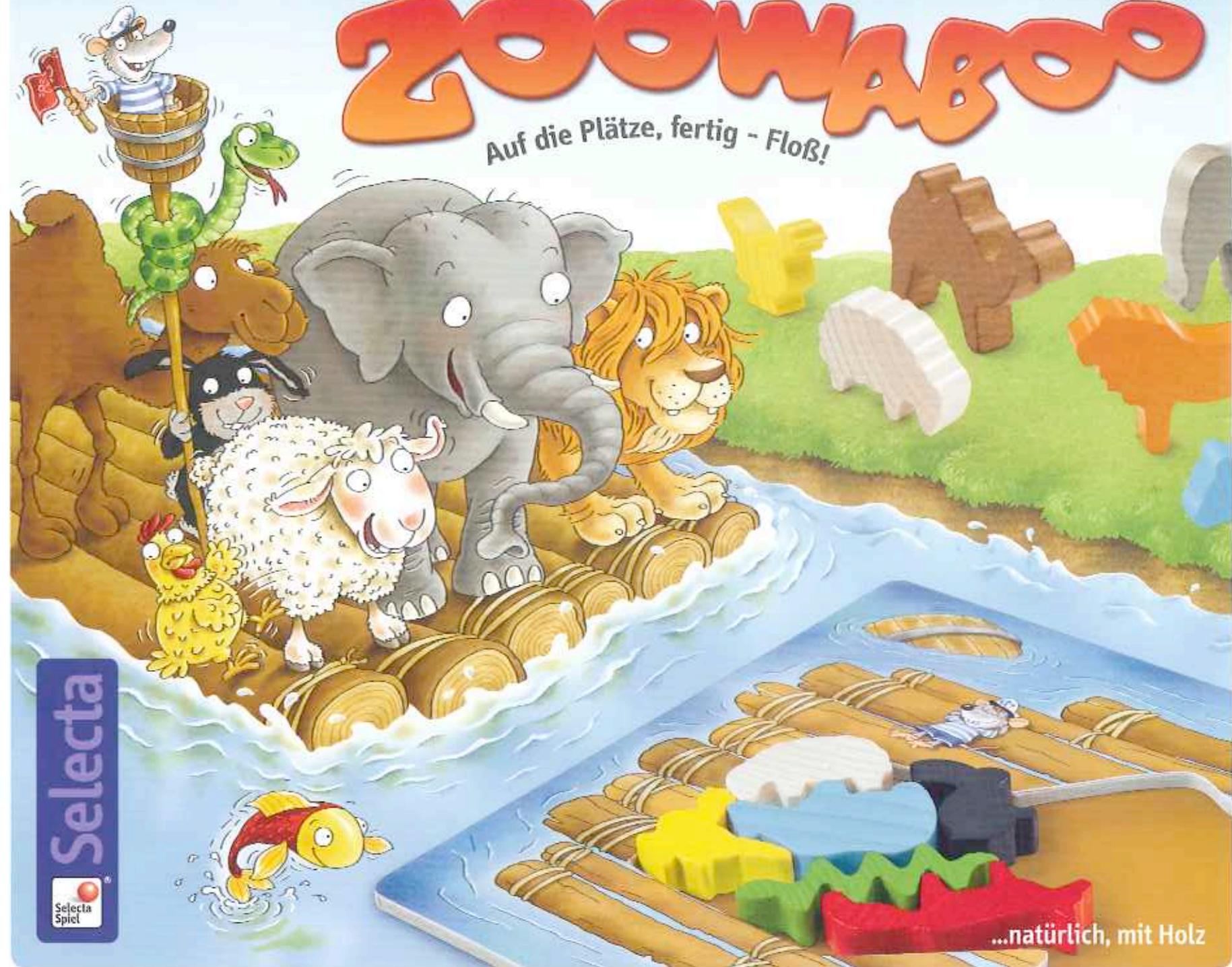


Autor: Carlo A. Rossi

ZOO WABOO

Auf die Plätze, fertig - Floß!



Selecta



...natürlich, mit Holz

DE

Geschichte

Platsch! Und Eddi Elefant liegt im Wasser. Die anderen Tiere prusten und kichern. Manni Maus kringelt sich vor Lachen, hat er doch gewusst, dass auf dem Floß kein Platz mehr ist!

Wie jedes Jahr unternehmen die Tiere eine lustige Floßfahrt auf dem wilden Fluss und alle wollen mit. Doch bekommt wirklich jeder einen Platz?



DE Vorbereitung

- A** Legt die Tiere und den Stapel Flöße auf den Tisch.
- B** Legt die Siegpunkte griffbereit daneben und stellt die Sanduhr dazu.
- C** Mischt nun die Tierkarten gut durch und legt sie als verdeckten Stapel auf den Tisch.
- D** Nehmt euch jeder einen "Ja"- und einen "Nein"-Chip.

Ziel des Spiels

Ziel ist es, richtig zu schätzen, wie viele Tiere auf ein Floß passen.



DE Spielverlauf

- 1 Legt ein Floß gut erreichbar in die Mitte.
- 2 Deckt nun 10 Tierkarten auf und verteilt sie um das Floß.
- 3 Sucht nun die dazu passenden Tiere heraus und legt sie auf die Tierkarten.
- 4 Jetzt entscheidet jeder für sich, ob alle Tiere liegend in das Floß passen. Wenn ihr glaubt, dass genügend Platz ist, legt den "Ja"-Chip verdeckt vor euch ab. Wenn ihr meint, dass nicht alle Tiere Platz haben, nehmt den "Nein"-Chip.
- 5 Wenn ihr euch alle entschieden habt, deckt ihr die Chips gleichzeitig auf.



DE Spielverlauf

- 6 Alle haben "Ja" getippt? Dann legt eine neue Karte mit Tier hinzu und spielt weiter ab 4 .

Alle haben "Nein" getippt? Dann tauscht eine Tierkarte gegen eine Neue aus und spielt weiter ab 3 .

Alle haben 3x hintereinander "Nein" getippt? Dann sammelt die Tiere und die Karten ein und spielt weiter ab 2 .

Einer oder mehrere haben "Nein" getippt? Dann geht es weiter mit 7 .

- 7 Die "Ja"-Tipper drehen nun die Sanduhr um und versuchen dann gemeinsam alle Tiere ins Floß zu puzzeln. Nach Ablauf der Zeit wird ausgewertet. Wichtig: Legt die Tiere ins Boot! Stellen oder Stapeln ist nicht erlaubt.



Ihr habt es rechtzeitig geschafft?

Dann gehen die Siegpunkte an die "Ja"-Tipper.

Die Zeit hat nicht gereicht oder es waren zu viele Tiere?

Dann gehen die Siegpunkte an die "Nein"-Tipper.

Punkteverteilung:

1. Runde = je 1 Punkt

4. Runde = je 4 Punkte

2. Runde = je 2 Punkte

5. Runde = je 5 Punkte

3. Runde = je 3 Punkte

6. Runde = je 6 Punkte

Auf zur nächsten Runde! Nehmt das Floß aus dem Spiel und legt die Tiere zurück zu den anderen. Die Tierkarten kommen wieder in den Stapel. Mischt ihn gut durch und wiederholt den Spielverlauf ab **1**.

Spielende

Das Spiel endet nach sechs Runden. Der oder die Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnen.

1.



4.



2.



5.



3.



6.



DE Inhalt

6 Flöße

30 Tiere aus Holz

30 Tierkarten

18 Siegpunkte

4 "Ja"-Chips

4 "Nein"-Chips

1 Sanduhr

Spielanleitung

Autor: Carlo A. Rossi

Illustration: Gabriela Silveira