



SOS
KINDERDÖRFER
WELTWEIT

EDITION SOS-KINDERDÖRFER **SPIELE AUS ALLER WELT**



Bagan

SPIELANLEITUNG

Die Jagd durch den Dschungel
Ein Spiel für 2 Spieler ab 8 Jahren
Spieldauer ca. 20 Minuten

Zum Spiel

Vietnam war einst zum allergrößten Teil mit Urwald bewachsen, doch im Lauf der Jahrhunderte rodeten die Menschen weite Flächen, auf denen bis heute Reis angebaut wird – das Land ist inzwischen weltweit der zweitgrößte Reisexporteur. Noch immer gibt es in Vietnam ausgedehnte **Dschungelgebiete** mit Regionen, die noch kein Mensch betreten hat. Die Faszination des gefährlichen Urwalds mit seinen manchmal furchterregenden, zumindest aber respekteinflößenden Bewohnern spiegelt sich in diesem Spiel wider, das vor allem bei den **Kindern Vietnams** sehr beliebt ist. Wann und von wem dieser fernöstliche Spieleklassiker erfunden wurde, ist nicht bekannt, doch er wird schon seit Generationen auf immer die gleiche Art und Weise gespielt.

INHALT

1 Spielplan
2 x 8 Spielsteine
1 Spielanleitung

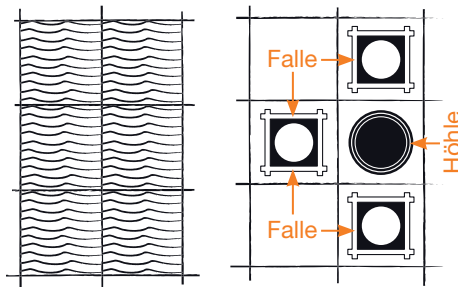
Sieger des Spiels ist, wer als Erster mit einer seiner Tierfiguren die Höhle des Gegners erobert.



LOS GEHT'S

- 1) Der Spielplan wird zwischen die beiden Spieler in die Tischmitte gelegt.
- 2) Die Spieler lösen aus, wer mit welcher Farbe spielt. Danach erhält jeder Spieler **8 Tierfiguren** in seiner Farbe und stellt sie auf die entsprechenden Felder in seiner Spielplanhälfte.

Der Spieler mit den weißen Steinen beginnt, danach sind die Spieler abwechselnd am Zug. Wer an der Reihe ist, bewegt **eine seiner Tierfiguren um ein Feld auf waagerechter oder senkrechter** Linie vorwärts, rückwärts



(Wasser: 6 Felder) (Höhle mit Fallen)

oder seitwärts. Keine Tierfigur darf diagonal gezogen werden. Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen.

Gegnerische Tierfiguren können **geschlagen** werden, indem man seine

Tierfigur auf das Feld der gegnerischen Tierfigur zieht. Dabei ist zu beachten, dass jedes Tier ein **gleichstarkes oder ein schwächeres** Tier schlagen kann. Der Elefant ist das stärkste Tier und die Ratte das schwächste. (Die einzelnen Stärken der Tiere stehen auf der nächsten Seite.)

Ausnahme: Die Ratte kann den Elefanten schlagen, sofern sie sich nicht im Wasser befindet.

Treffen zwei **gleichstarke** Tiere aufeinander, gewinnt, wer zuerst schlägt. Eine geschlagene Figur wird vom Spielplan entfernt.

Reihenfolge der Stärke der Tiere (von stark zu schwach):



1. Elefant
Darf *nicht* ins
Wasser.



2. Löwe
Darf über das
Wasser springen.



3. Tiger
Darf über das
Wasser springen.



4. Panther
Darf *nicht* ins
Wasser.



5. Hund
Darf *nicht* ins
Wasser.



6. Wolf
Darf *nicht* ins
Wasser.



7. Katze
Darf *nicht* ins
Wasser.



8. Ratte
Darf ins Wasser. Kann
den Elefanten schlagen.

Die Seen

Nur die Ratte darf ein Wasserfeld betreten, für alle anderen Tiere ist das Wasser tabu. Eine Ratte darf einen Elefanten **nicht** von einem Wasserfeld aus schlagen.

Der **Löwe** und der **Tiger** dürfen waagrecht oder senkrecht über das Wasser **springen**. Dazu müssen sie sich auf einem Feld befinden, das an das Wasser angrenzt, **und** es darf sich keine Ratte zwischen ihrem Absprungfeld und dem Feld befinden, auf dem sie landen. Der Sprung endet direkt auf dem Feld, das auf der anderen Seite an das Wasser angrenzt. Befindet sich

dort eine gegnerische Tierfigur, die gleichstark oder schwächer ist, kann diese geschlagen werden.

Die Fallen

Eine Tierfigur, die eine **gegnerische Falle** betritt, kann dort von **jedem** anderen Tier geschlagen werden. Befindet sich eine Tierfigur hingegen auf einer Falle in der **eigenen Hälfte**, kann sie dort nach den normalen Regeln andere Figuren schlagen.

Die Höhlen

Eine Tierfigur darf nur das gegnerische Höhlenfeld betreten, **das eigene Höhlenfeld ist tabu.**

Das Spiel endet, wenn einer der beiden Spieler als Erster eine seiner Tierfiguren auf das gegnerische Höhlenfeld zieht.

Historische Regelerweiterung

Manche überlieferten Texte enthalten die Zusatzregel, dass Tierfiguren, die auf Fallen in der **eigenen Hälfte** stehen, dort von **keiner gegnerischen Figur** geschlagen werden können. Dies erschwert es etwas, das Höhlenfeld zu erreichen.

Viel Spaß!

TIPPS & TRICKS

Ein Löwe oder ein Tiger, der sich auf einem Feld zwischen den beiden Wasserfeldern befindet, ist schwer zu schlagen, da er zu beiden Seiten ausweichen kann, indem er über eines der beiden Wasserfelder springt.

Die Katze als zweitschwächste Figur eignet sich gut als Wächterin der eigenen Fallen, die ja in jedem Fall vom Gegner überquert werden müssen.

SPIELEND HELFEN!

Danke, dass Sie ein Spiel aus der **Edition SOS-Kinderdörfer – Spiele aus aller Welt** gekauft haben. Sie unterstützen damit die Arbeit der SOS-Kinderdörfer weltweit, die einen Teil der Verkaufserlöse erhalten. Die Edition umfasst 20 Spiele, die eine bunte Auswahl an Klassikern aus vielen Ländern und Kulturkreisen bieten. Die Idee für diese Edition entsprang dem Alltag der SOS-Kinderdörfer. Dort ist das gemeinsame Spielen ein sehr wichtiger Aspekt der pädagogischen Arbeit, denn es ist eine anregende, soziale, die Entwicklung fördernde Beschäftigung.

Mehr Informationen zur Edition **SOS-Kinderdörfer – Spiele aus aller Welt** finden Sie unter: www.sos-spieleausallerwelt.de



EDITION SOS-KINDERDÖRFER SPIELE AUS ALLER WELT



Hinweis zur Spielregel

Die Spiele dieser Edition sind Klassiker, die nicht nur in ihrem Herkunftsland, sondern in vielen Ländern der Erde seit langer Zeit gespielt werden. Dadurch entstanden auch unterschiedliche Varianten der Spielregel. Wir haben bei jedem Spiel versucht, die Regel zu verwenden, die dem ursprünglichen Spiel am nächsten kommt oder unserem Kulturkreis am besten entspricht.

Alle Rechte vorbehalten

© 2011 Grubbe Media GmbH, München

www.grubbemedia.de

Design: agenten.und.freunde, München, www.a-u-f.de

Redaktion: Martin Stiefenhofer, Marc Hardenack

Bildnachweis Hintergründe: iStockphoto

Illustration: Sara Otterstätter

Produktion: LUDO FACT GmbH, www.ludofact.de

In Kooperation mit:

SOS-Kinderdörfer weltweit

Hermann-Gmeiner-Fonds Deutschland e.V.

www.sos-kinderdoerfer.de

