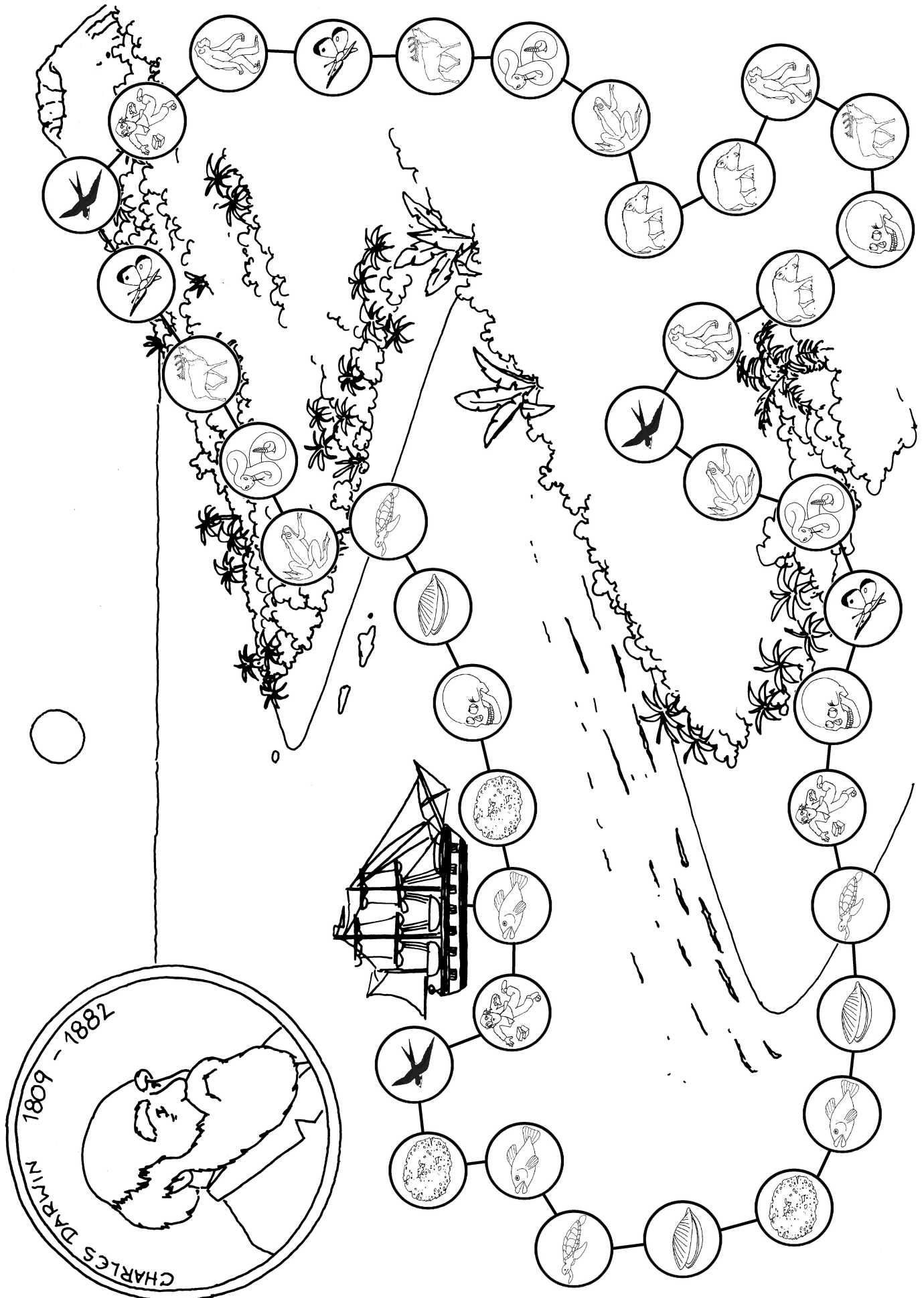


## Der Forschungsreisende

„Der Forscher (Charles) schleppt ein / eine / einen ... auf das Schiff.“



## Der Forschungsreisende

„Der Forscher (Charles) schleppt ein / eine / einen ... auf das Schiff.“

### Material:

1 Würfel

2 Spielfiguren

36 Bildkärtchen

Schädel, Schimpanse, Schildkröte,  
Schwalbe, Schwamm, Schlange  
Schmetterling, Muschel, Wildschwein  
Hirsch, Fisch, Frosch

### Vorbereitung:

Die 36 Kärtchen werden ausgeschnitten.

### Verlauf:

Ziel des Spieles ist es, von allen zwölf Motiven auf der Forschungsreise Kärtchen zu sammeln.

Start- und Zielfeld ist das Schiff in der Mitte des Spielplans. Es wird reihum gewürfelt.

Jeder Spieler zieht seine Spielfigur im Uhrzeigersinn entsprechend der gewürfelten Augenzahl. Hat der Spieler noch kein Kärtchen mit dem auf dem Spielfeld dargestellten Motiv, so sagt er zum Beispiel: „Der Forscher schleppt einen Hirsch auf das Schiff“, und erhält dafür das entsprechende Kärtchen. Kommt der Spieler auf ein Feld mit dem stolpernden Mann, verliert der Forscher ein Stück aus seiner Sammlung. Der Spieler muss ein beliebiges Kärtchen abgeben. Sind alle Motive gesammelt, muss die Spielfigur auf das Schiff gebracht werden und der Spieler braucht auf einem Feld mit dem stolpernden Mann kein Kärtchen mehr abgeben.

Gewinner ist, wer zuerst mit allen Kärtchen wieder am Schiff angekommen ist.

