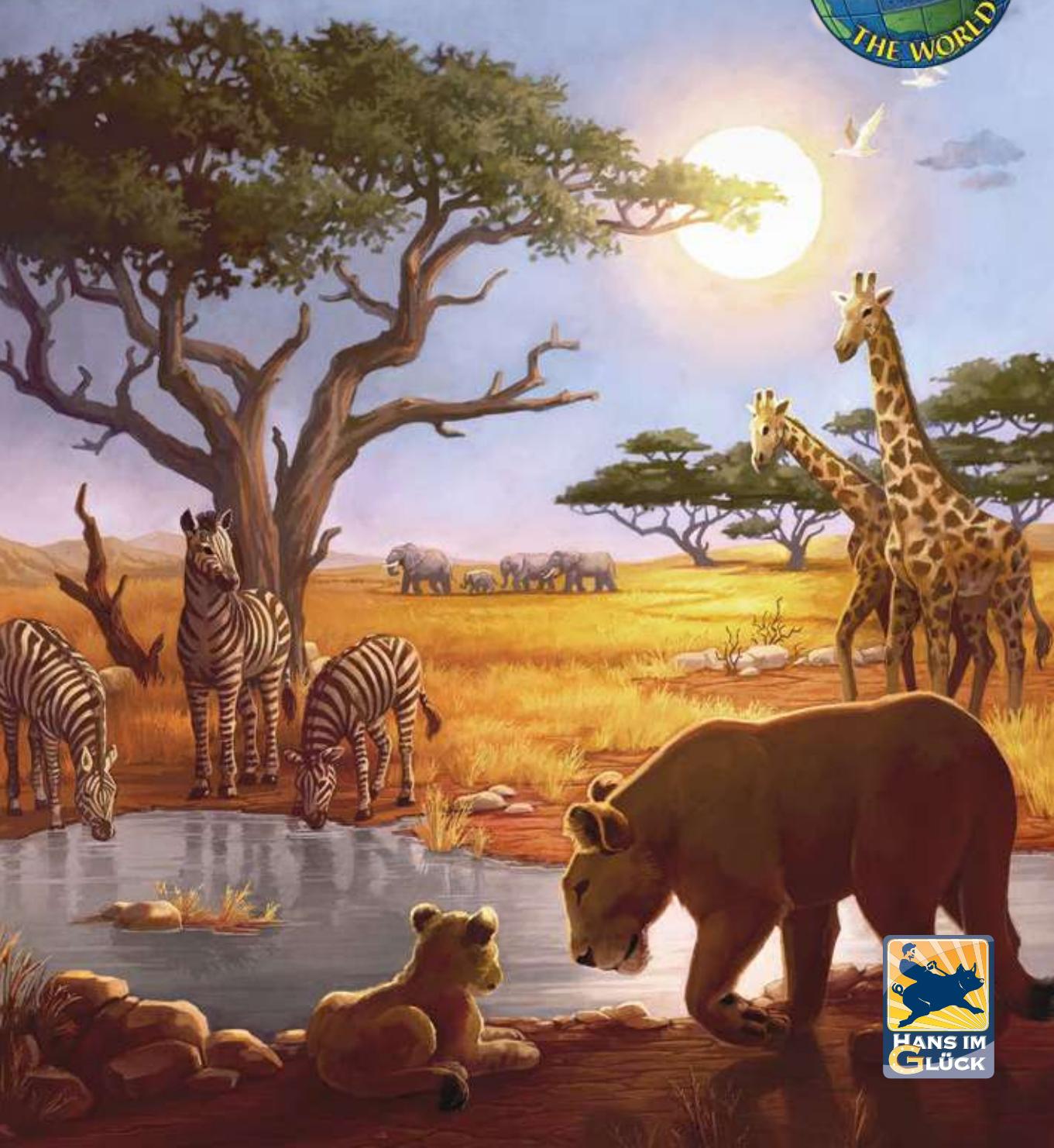


Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne SAFARI





Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne SAFARI

Ein tierisches Legespiel in der Savanne Afrikas für 2 bis 5 Spieler ab 7 Jahren

Tropische Hitze liegt über Afrika. Wir begeben uns ins die afrikanische Steppe, wo jeder Ausschau hält nach den beliebten großen Tieren Afrikas. Affen schwingen in den Bäumen, Löwen ruhen im Schatten der Bäume, die schweren Schritte der Elefanten erschüttern das Gelände. An den Wasserlöchern tummeln sich viele verschiedene Tiere, sodass es sich immer lohnt, dort auf der Lauer zu liegen.

SPIELMATERIAL UND AUFBAU

Herzlich willkommen bei **Carcassonne Safari!** In dieser Anleitung leiten wir dich schnell durch die Regeln dieser neuesten Variante des Klassikers **Carcassonne**.

Die **72 LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN** schauen wir uns zuerst an. Auf ihnen siehst du Savanne, Tierpfade, Affenbrotbäume und Büsche, wo sich viele Tiere tummeln.



Plättchen mit einem Tierpfad und einem Löwen.



Plättchen mit Elefant im Busch und Affenbrotbaum in der Savanne.



Ein Busch mit Vögeln, sowie Zebra und Löwen auf Tierpfaden.



Die Rückseiten aller Landschaftsplättchen sind gleich.

Rückseite der Landschaftsplättchen

Außerdem gibt es **50 TIERPLÄTTCHEN / WASSERLOCHTEILE**.

Es gibt 5 verschiedene große Tiere, jedes ist 10 Mal im Spiel enthalten. Diese helfen dir unter anderem bei den Wertungen. Mehr dazu auf Seite 4 und 5.



Weiter kannst du 4 Tierplättchen zu einem Wasserloch zusammenlegen, um dafür Punkte zu bekommen (siehe Seite 6).

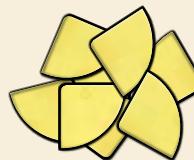


Mische alle 72 Landschaftsplättchen und lege sie verdeckt in mehreren Stapeln bereit.

Das **STARTPLÄTTCHEN** (so groß wie 3 Landschaftsplättchen) wird in die Tischmitte gelegt. Im Spiel sind 2 weiße, neutrale **RANGERFAHRZEUGE** aus Holz (im weiteren kurz **RANGER** genannt). Sie gehören zu keinem Spieler. Stelle sie auf die Plätze neben dem Startplättchen, wie es im Bild rechts zu sehen ist.



Mische alle 50 **TIERPLÄTTCHEN** verdeckt und gib jedem Spieler (auch dir selbst) 2 **Stück** davon. Jeder legt seine Tierplättchen mit der Tierseite sichtbar vor sich aus. Die anderen Tierplättchen legst du verdeckt als Vorrat neben die Landschaftsplättchen.



Lege die **5 ZÄHLPLÄTTCHEN** mit 50 und 100 neben der Wertungstafel bereit.



Vorderseite



Rückseite



Die Ranger stehen auf je einem Platz für ein Landschaftsplättchen.



Figuren (Meeple)



Elefanten

Als Letztes wollen wir uns noch die weiteren **HOLZTEILE** anschauen. Zunächst bekommst du **Figuren** (Meeple genannt, ausgesprochen: „Miepl“). Im Spiel findest du 30 Meeple, je 6 Stück in den Farben **Gelb**, **Rot**, **Grün**, **Blau** und **Schwarz**. Gib jedem Spieler

(auch dir selbst) 6 Meeple in der gewünschten Farbe. Diese bilden nun den Vorrat jedes Spielers. Die Meeple in diesem Carcassonne-Spiel sind kleiner als in den sonstigen Spielen. Da auf den Landschaftsplättchen viele Symbole zu sehen sind, macht dies das Spielgeschehen übersichtlicher.

Außerdem ist von jeder Farbe eine **Elefantenfigur** im Spiel. Du platzierst die **WERTUNGSTAFEL** etwas abseits der Spielfläche und stellst den Elefanten von jedem Spieler auf das Feld 0. Alle Meeple und Elefanten der Farben, die nicht mitspielen, legst du in die Schachtel zurück.

SPIELZIEL

Worum geht es eigentlich in **Carcassonne Safari**? Zug um Zug legen deine Mitspieler und du Landschaftsplättchen an. Ihr entdeckt die Savanne, den Busch, Tierpfade und Affenbrotbäume. Eure Meeple könnt ihr in den Busch oder auf die Tierpfade setzen, auf den Baum kannst du einen Meeple legen. Ist ein Busch oder ein Pfad fertig, bekommst du Punkte für unterschiedliche Tiere, bei einem Baum bekommst du neue Tierplättchen. Mit Tierplättchen kannst du Wertungen verbessern oder Wasserlöcher in der Savanne ausheben. All dies bringt euch während des Spiels und auch am Ende Punkte. Nach der Schlusswertung steht dann der Gewinner fest! Legen wir los ...

SPIELABLAUF

In **Carcassonne Safari** spielt ihr im Uhrzeigersinn. Dabei führt der Spieler, der gerade an der Reihe ist, immer die nachfolgenden Aktionen **in der angegebenen Reihenfolge** aus. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe usw.

Als Erstes zählen wir die Aktionen auf und erklären sie dann der Reihe nach. Ihr lernt dabei die verschiedenen Gebiete auf den Landschaftsplättchen kennen. Welche Aktionen gibt es?

- | | | |
|---|--|---|
| 1
Landschaftsplättchen anlegen:
Der Spieler muss immer genau 1 neues Landschaftsplättchen ziehen und mit mindestens einer Seite an ein ausliegendes Plättchen anlegen.
 | 2
<ul style="list-style-type: none">Einen Meeple auf das gerade angelegte Plättchen einsetzen. ODER
Einen der beiden Ranger versetzen. ODER
Ein Wasserloch beginnen oder erweitern.
 | 3
Eine Punktewertung auslösen:
Der Spieler muss alle Wertungen ausführen, die durch das Anlegen seines Plättchens ausgelöst werden.
 |
|---|--|---|

Die Tierpfade

1. Landschaftsplättchen anlegen

Das Plättchen, das du gezogen hast, zeigt unter anderem 1 Tierpfad. Du legst es an die Landschaft an. Dabei musst du beachten, dass die abgebildeten Gebiete (Savanne, Tierpfade, Busch) aneinander passen.



Du hast das **rot umrandete** Plättchen angelegt. Der Tierpfad passt an den bisherigen Pfad, und die Savanne passt ebenfalls. Sehr gut!

2. Einen Meeple auf den Tierpfad einsetzen

Nachdem du das Plättchen angelegt hast, darfst du z. B. **auf den Tierpfad dieses Plättchens** einen Meeple einsetzen. Das geht aber nur, wenn noch kein anderer Meeple auf diesem Tierpfad steht.



Auf das eben angelegte Plättchen setzt **du** einen **Meeple** ein. Da auf diesem Tierpfad noch kein anderer Meeple steht, ist das möglich.

3. Eine Punktewertung auslösen

Immer wenn ein Tierpfad an beiden Enden abgeschlossen ist, wertest du ihn. Dabei muss der Tierpfad entweder an einem Busch in der Savanne oder in sich selbst enden. Im Beispiel hier siehst du eine Wertung. Obwohl dein Mitspieler dieses Plättchen gelegt hat, wurde dein Tierpfad an beiden Enden abgeschlossen.

Wie viele Punkte du bekommst, richtet sich nach der **Anzahl der verschiedenen Tierarten**, die sich auf diesem Tierpfad befinden. Wie viele Punkte das jeweils sind, findest du in dieser Tabelle (du findest sie auch auf der Wertungstafel).

verschiedene Tierarten	1	2	3	4	5
Punkte	1	3	6	10	15



Blau schließt **deinen** Tierpfad ab. Es befinden sich 3 verschiedene Tierarten darauf. Dafür bekommst **du** 6 Punkte, da **dein Meeple** allein darauf steht.

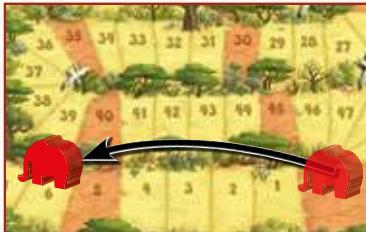
Die Gesamtzahl der Tiere auf dem Tierpfad spielt keine Rolle, es geht nur um die **verschiedenen Arten**. Nachdem du gewertet hast, nimmst du deinen, an der Wertung **beteiligten Meeple** in deinen Vorrat **zurück**.

EINE WERTUNG VERBESSERN

Um mehr Punkte zu erhalten, darfst du bei einer Wertung **genau 1 Tierplättchen abgeben**, um eine höhere Anzahl verschiedener Tierarten zu erzielen. Das muss natürlich ein Tierplättchen mit einer Tierart sein, die noch nicht auf dem Tierpfad vorkommt.



Gleches Beispiel wie oben: Auf **deinem** Tierpfad befinden sich Elefant, Zebra und Giraffe. **Du** gibst einen Löwen aus **deinem** Vorrat ab. Nun hast **du** 4 verschiedene Tierarten und bekommst 10 Punkte für **deinen** Tierpfad.



Jetzt kommt die **Wertungstafel** ins Spiel. Damit du dir deine Punkte nicht immer merken musst, markierst du deine Punkte mit deiner Elefantenfigur auf der Wertungstafel. Für 6 Punkte ziehst du also deinen Elefanten 6 Schritte auf der Wertungstafel vorwärts.

Nach jeder Wertung bekommt jeder Spieler seine Meeple, die bei einer Wertung dabei waren, wieder **in seinen Vorrat zurück**.

Alle **Tierplättchen**, die du zur Verbesserung einer Wertung einsetzt, legst du offen zur Seite. Falls jemand neue Tierplättchen bekommt (siehe „Der Affenbrotbaum“), aber keine verdeckten mehr im Vorrat sind, drehe die abgelegten Tierplättchen um und mische sie als neuen Vorrat.

Wenn dein Elefant die Wertungstafel einmal umrundet hat und das **0**-Feld überquert, nimmst du dir ein **Zählplättchen** und legst es mit der **50** nach oben vor dich. Nach einer zweiten Umrundung drehst du es auf **100** um.

Der Busch

1. Landschaftsplättchen anlegen

Wie immer ziehst du erst einmal ein Plättchen, um es anzulegen. Auch hier müssen die Gebiete zu einander passen. An einen offenen Busch darfst du nur ein Plättchen mit Busch anlegen.



2. Einen Meeple einsetzen

Als Nächstes prüfst du auch hier, ob bereits ein Meeple im Busch steht. Da dort keiner steht, kannst du dort einen deiner Meeple einsetzen.



Das Plättchen hast **du** so geschickt angelegt, dass **du** den offenen Busch um 1 Plättchen erweitert hast. Der Busch ist noch **unbesetzt**, also kannst **du** deinen **Meeple** dort einsetzen.

3. Eine Punktewertung auslösen

Später im Spiel ziehst du ein Plättchen, welches du gut anlegen kannst. Damit ist der Busch abgeschlossen.

Immer wenn der Busch keine offene Seite und kein Loch mehr aufweist, gilt er als abgeschlossen.

Da einer deiner Meeple auf dem Busch steht, wertest du diesen nun und erhältst dafür Punkte.

Wie viele Punkte du bekommst, richtet sich auch hier nach der Anzahl der **verschiedenen Tierarten**, die sich im Busch befinden.

Du rechnest genau so ab, wie bei den Tierpfaden (siehe diese Tabelle oder auf der Wertungstafel).

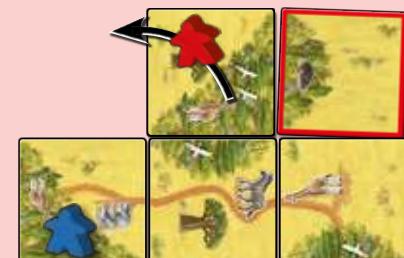
verschiedene Tierarten	1	2	3	4	5
Punkte	1	3	6	10	15

EINE WERTUNG VERBESSERN

Auch beim Busch darfst du genau **1 Tierplättchen abgeben**, um die Anzahl der verschiedenen Tiere zu erhöhen.

Außerdem zählt jeder **Vogel** über dem Busch **1 Punkt**.

Du bekommst nun deinen Meeple aus dem gewerteten Busch in deinen Vorrat zurück.



In **deinem** Busch befinden sich eine Giraffe und ein Afke. **Du** gibst ein Zebra aus deinem Vorrat dazu ab. Nun hast **du** **3 verschiedene Tierarten**, und bekommst dafür **6 Punkte**. Für die **3 Vögel** erhältst **du** nochmal **3 Punkte**. Das macht zusammen **9 Punkte**.



Die Affenbrotbäume

1. Landschaftsplättchen anlegen

Ziehst du ein Landschaftsplättchen mit einem Affenbrotbaum, legst du es genauso wie die anderen Landschaftsplättchen an. Auch hier müssen alle Gebiete an allen Seiten aneinander passen.



2. Einen Meeple einsetzen

Du darfst einen Meeple aus deinem Vorrat auf den Affenbrotbaum des angelegten Landschaftsplättchens **legen**. Wenn du einen Meeple auf einen Affenbrotbaum gelegt hast, ziehst du dafür **2 verdeckte Tierplättchen** aus dem allgemeinen Vorrat. Du legst sie **offen** vor dir ab.



Du legst **deinen Meeple** auf den Affenbrotbaum und bekommst dafür **2 Tierplättchen**.



3. Eine Wertung auslösen

Wenn **alle 8 Plätze** um den Affenbrotbaum mit Landschaftsplättchen belegt sind, ist die Pause deines Meeple beendet und du nimmst ihn in deinen Vorrat zurück.

Dafür bekommst du zwar keine Punkte, aber du darfst noch einmal **2 verdeckte Tierplättchen** vom allgemeinen Vorrat ziehen.

Lege auch diese Tierplättchen offen vor dir in deinen Vorrat ab.



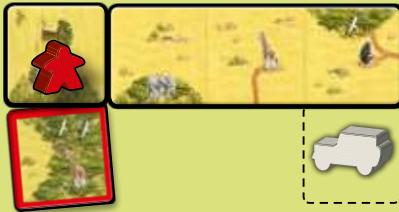
*Alle Plätze um **deinen Meeple** auf dem Affenbrotbaum sind belegt. **Du** nimmst deinen Meeple zurück und erhältst 2 Tierplättchen.*

Die Ranger

Einen Ranger kannst du auf zwei Arten versetzen. Einmal bekommst du Punkte dafür, einmal nicht.

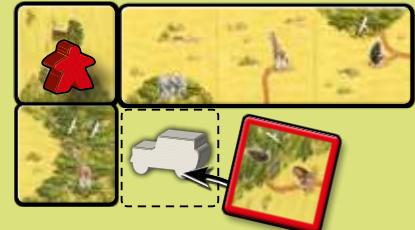
1a. Landschaftsplättchen anlegen

Du legst ein Landschaftsplättchen auf einen Platz, auf dem **kein** Ranger steht.



1b. Ranger mit Landschaftsplättchen verdrängen

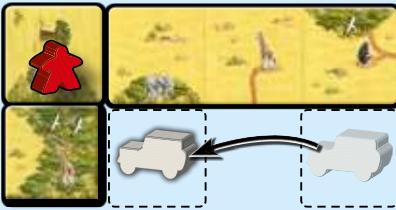
Wie immer ziehst du erst einmal ein Plättchen, um es anzulegen. Wenn die Gebiete des Plättchens alle passen, darfst du es an einen Platz legen, auf dem ein Ranger steht. Du nimmst den Ranger und stellst ihn vor dir ab.



*Du legst ein passendes Plättchen an den Platz, auf dem der Ranger steht. Den Ranger stellst **du** zunächst vor dir ab.*

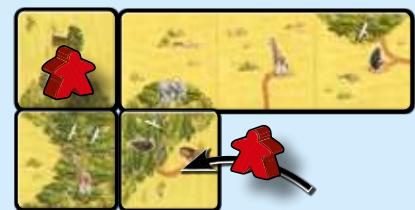
2a. Keinen Meeple einsetzen

Wenn du in deinem Zug **keinen** Meeple einsetzt, darfst du einen der beiden Ranger auf einen anderen freien Platz neben einem oder mehreren Landschaftsplättchen versetzen.



2b. Einen Meeple einsetzen

Nun kannst du einen deiner Meeple auf das Plättchen einsetzen, wenn auf dem Busch oder Tierpfad noch kein anderer Meeple steht.



*Auf das angelegte Plättchen kannst **du** jetzt auch noch einen Meeple einsetzen.*

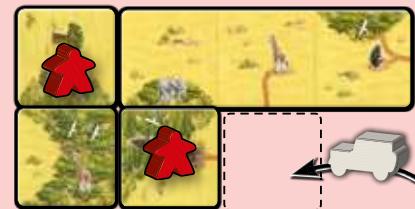
3a. Eine Punktewertung auslösen

Du wertest alle abgeschlossenen Gebiete.

Für das reine Versetzen des Rangers bekommst du **keine Punkte**.

3b. Eine Punktewertung auslösen

Du wertest alle abgeschlossenen Gebiete. Dafür, dass du den Ranger mit deinem Plättchen verdrängt hast, bekommst du **3 Punkte**.



*Du stellst den Ranger neben **deinen** Tierpfad.*

ACHTUNG: Du darfst in einem Zug **nur 1 Ranger versetzen**. Hast du mit dem Anlegen des Plättchens einen Ranger verdrängt (1b), darfst du nur diesen versetzen, auch wenn du in deinem Zug keinen Meeple (2a) einsetzt.

Es dürfen **nie 2 Ranger auf einem Platz** stehen!

■ Die Wasserlöcher

Die **Tierplättchen** kannst du nicht nur dazu nutzen, Wertungen von Tierpfaden und Busch zu verbessern, du darfst damit auch **Wasserlöcher** in der Savanne ausheben.

1. Landschaftsplättchen anlegen

Du ziehst ein Landschaftsplättchen und legst es passend an.

2. Ein Wasserloch beginnen oder erweitern

EIN WASSERLOCH BEGINNEN

Anstatt einen Meeple auf das angelegte Plättchen zu setzen, **darfst du ein Wasserloch beginnen**. Dazu legst du ein Tierplättchen aus deinem Vorrat auf eine freie Ecke irgendeines ausliegenden Plättchens (**es muss nicht das gerade gelegte Plättchen sein**). Die Ecke ist frei, wenn dort Savanne zu sehen ist. Gräser oder ein kleiner Strauch sind kein Hindernis. Die »Wasser-Ecke« des Tierplättchens musst du immer auf die Ecke des Landschaftsplättchens legen. Dann musst du einen Meeple auf dieses Tierplättchen stellen.

Dafür erhältst du sofort **3 Punkte**.

EIN WASSERLOCH ERWEITERN

Anstatt einen Meeple auf das gelegte Plättchen zu setzen, **darfst du ein Wasserloch erweitern**. Du legst ein Tierplättchen so auf eine benachbarte Ecke eines Landschaftsplättchens, dass sich der Kreis des Wasserlochs weiter schließt.

Dazu musst du ein Tierplättchen benutzen, welches ein **anderes Tier** zeigt, als alle bisher gelegten Tierplättchen dieses Wasserlochs. Alle Tiere in einem Wasserloch sind also verschieden. Du setzt **keinen** Meeple auf das Tierplättchen ein. Je nachdem, ob du das 2., 3. oder letzte Tierplättchen an das Wasserloch legst, erhältst du unterschiedlich viele Punkte:

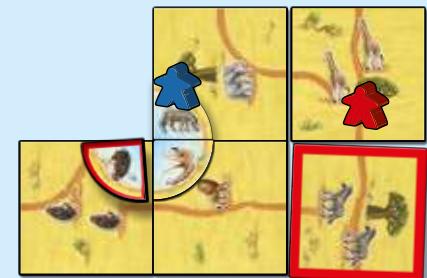
2. Tierplättchen: **4 Punkte** 3. Tierplättchen: **5 Punkte**

4. Tierplättchen: **6 Punkte**

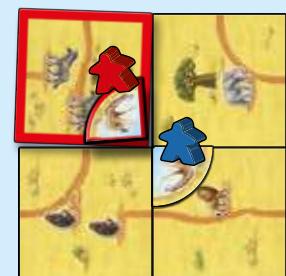
Achtung: Du darfst kein Wasserloch beginnen, ohne darauf einen Meeple einzusetzen.

Sonderfall: Du darfst ein neues Wasserloch (diagonal) gegenüber einem bestehenden Wasserloch beginnen. Da sich die Tierplättchen noch nicht berühren, setzt du hier einen Meeple ein. Wenn das Wasserloch vervollständigt wird, stehen dann zwei Meeples auf einem Wasserloch. In diesem Fall können auch zwei gleiche Tiere in einem Wasserloch stehen.

Du legst das Landschaftsplättchen an, um deinen Tierpfad zu erweitern. Weil **du** keinen Meeple auf das Plättchen setzt, fängst **du** mit einem Tierplättchen ein Wasserloch an und bekommst **3 Punkte**.



Du legst rechts ein Landschaftsplättchen an und setzt keinen Meeple ein. Stattdessen erweiterst **du** das bestehende Wasserloch (Zebra, Giraffe) mit einem Plättchen einer neuen Tierart (Affe). Weil es das 3. Plättchen des Wasserlochs ist, bekommst du **5 Punkte**.



3. Ein Wasserloch abschließen

Sobald du das 4. Tierplättchen an ein Wasserloch angelegt hast, ist es abgeschlossen. Der Besitzer des Wasserlochs bekommt **3 Punkte** und nimmt seinen Meeple zurück.

Stehen zwei Meeples auf dem Wasserloch, erhalten beide Besitzer je **3 Punkte**.

Gehören beide Meeples dem gleichen Spieler, bekommt er nur **3 Punkte**.

Du legst ein Plättchen an und setzt **keinen** Meeple ein.

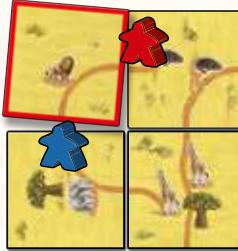
Du schließt dafür das Wasserloch ab.

Du bekommst **6 Punkte**, **Blau** bekommt **3 Punkte** und nimmt seinen Meeple zurück.

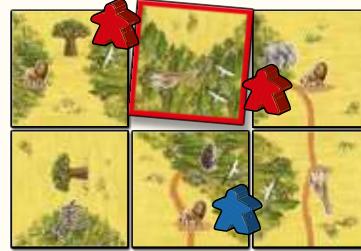


Mehrere Meeple in einem Gebiet

Auch wenn du keinen Meeple in ein Gebiet (Tierpfad oder Busch) einsetzen darfst, in dem schon ein Meeple steht, kann es im Spiel vorkommen, dass durch Verbinden von Gebieten mehrere Meeple auf dem gleichen Gebiet stehen. Bei der Wertung bekommst du die Punkte für das Gebiet, wenn du **mehr** Meeple in diesem Gebiet hast, als ein anderer Spieler. Haben mehrere Spieler die meisten Meeple in einem Gebiet, bekommen diese Spieler jeweils die volle Punktzahl für das Gebiet. Dazu zwei Beispiele:



Vor dem Zug haben **Blau** und **du** je einen Meeple auf zwei getrennten Tierpfaden. **Du** legst ein Plättchen und verbindest damit beide Tierpfade. Der Tierpfad ist jetzt abgeschlossen. Mit Affe, Löwe, Elefant und Giraffe sind 4 verschiedene Tiere auf dem Pfad. **Du** legst ein Zebra dazu und bekommst **15 Punkte**. **Blau** legt kein weiteres Tier dazu und bekommt **10 Punkte**.



Vor dem Zug stehen alle 3 Meeple auf unverbundenen Büschchen. **Du** legst das Plättchen und verbindest damit alle Büsche. Gleichzeitig schließt **du** den Busch ab und wertest. Da **du** kein verschiedenes Tierplättchen dazulegen willst, bekommst du **11 Punkte** (6 Punkte für 3 Tierarten und 5 Punkte für die Vögel). **Du** bekommst die Punkte, da **du** mehr Meeple auf dem Busch hast. **Blau** geht leer aus. **Rot** und **Blau** bekommen ihre Meeple zurück.

Zusammenfassung

- “ Das Plättchen, das du gezogen hast, musst du immer so anlegen, dass es an die ausliegenden Gebiete passt.
1. “ Im seltenen Fall, dass du das Plättchen nicht anlegen kannst, lege es in die Schachtel und ziehe ein neues.
“ Legst du ein Plättchen auf einen Platz mit **Ranger**, verdrängst du ihn.
2. “ Du darfst einen Meeple immer nur auf das **Landschaftsplättchen** setzen, das du gerade angelegt hast. Dabei musst du beachten, dass noch kein anderer Meeple in diesem Gebiet steht.
“ Legst du einen Meeple auf einen **Affenbrotbaum**, bekommst du 2 Tierplättchen.
“ Hast du **keinen Meeple** eingesetzt, darfst du ein **Wasserloch** beginnen oder ein bestehendes erweitern. Hast du **keinen Meeple** eingesetzt, darfst du einen **Ranger** versetzen.
3. “ Eine Punktewertung wird **am Ende eines Zuges** ausgelöst. Danach nimmt sich jeder Spieler die Meeple zurück, die in den gewerteten Gebieten standen.
“ Ein abgeschlossener **Tierpfad** bringt Punkte für die **verschiedenen** Tiere.
“ Ein abgeschlossener **Busch** bringt Punkte für die **verschiedenen** Tiere und 1 Punkt pro **Vogel**.
“ Ein abgeschlossener **Affenbrotbaum** bringt dir 2 Tierplättchen.
“ Sind **mehrere Spieler** an einer Wertung beteiligt, bekommt derjenige mit den meisten Meeple im Gebiet, die Punkte. Haben mehrere gleich viele Meeple im Gebiet, erhalten alle diese Spieler die volle Punktzahl.

SPIELENDE, SCHLUSSWERTUNG UND GEWINNER

So schade es auch ist, leider endet auch **Carcassonne Safari** einmal. Jetzt wollen wir natürlich wissen, wer gewonnen hat. Das Spiel endet, sobald ein Spieler kein Landschaftsplättchen mehr ziehen kann. Ihr bekommt nun noch Punkte für eure Meeple, die noch auf den Landschaftsplättchen stehen.

TIERPFADE und BÜSCHE

Jedes Tier (auch jeder Vogel) bringt dem Besitzer des Gebietes **1 Punkt**. Verschiedene Tierarten sind jetzt unerheblich.

TIERPLÄTTCHEN

Jedes Tierplättchen in deinem Vorrat bringt dir **1 Punkt**.

AFFENBROTÄUME

Ein Meeple auf einem Affenbrotbaum bringt **keine Punkte**.

WASSERLÖCHER

Ein Meeple auf einem Wasserloch bringt **keine Punkte**.

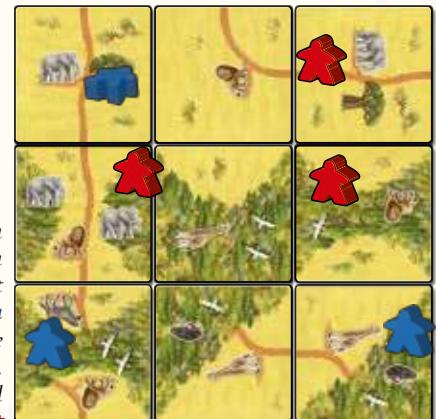
Wer nach dieser Schlusswertung die meisten Punkte hat, ist der Gewinner. Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, teilen sie sich den Sieg.

Blau bekommt **keine Punkte** für den Meeple auf dem Baum.

Rot bekommt **2 Punkte** für 2 Tiere auf dem Tierpfad.



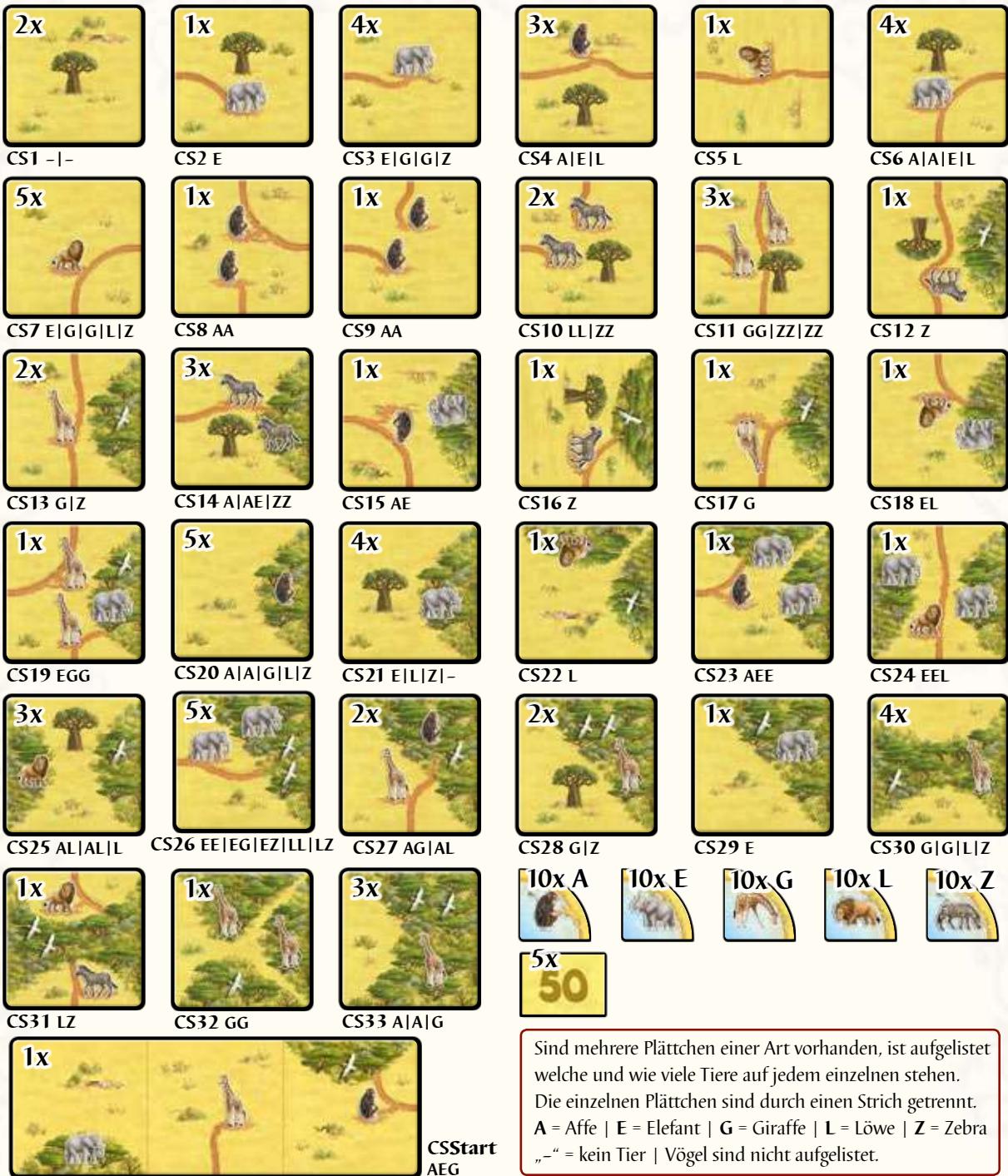
Rot bekommt **3 Punkte** für seine 3 Tierplättchen.



Rot und **Blau** haben Meeple in dem großen Busch. Da **Rot** dort mehr Meeple als **Blau** hat, bekommt **Rot** die Punkte für die Tiere. Für 4 große Tiere und 6 Vögel bekommt **Rot** insgesamt **10 Punkte**.

Blau bekommt **2 Punkte** für einen Affen und einen Vogel im Busch.

PLÄTTCHENLISTE (72 Landschaft, 50 Tier, 5 Zähl mit 50 und 100, 1 Start)



Sind mehrere Plättchen einer Art vorhanden, ist aufgelistet welche und wie viele Tiere auf jedem einzeln stehen.
 Die einzelnen Plättchen sind durch einen Strich getrennt.
 A = Affe | E = Elefant | G = Giraffe | L = Löwe | Z = Zebra
 „-“ = kein Tier | Vögel sind nicht aufgelistet.

Bei der Titelwahl haben wir uns bewusst für **Safari** entschieden. Heutzutage wird mit dem Begriff „Safari“ eher die Beobachtung von Wildtieren in ihrer natürlichen Umgebung bezeichnet als die Großwildjagd.

Autor: Klaus-Jürgen Wrede | **Illustration:** Anne Heidsieck | **Layout:** Christof Tisch | **3D-Materialbild:** Andreas Resch
 Wir danken den Korrekturlesern Marion Haake, Dieter Hausdorf und Maik Neumann. www.carcassonne-forum.de
 Für die ausgiebigen Spieldaten geht ein besonderer Dank an Udo Schmitz.



© 2018
Hans im Glück Verlags-GmbH
 Birnauer Str. 15
 80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de



Tolle Fanartikel,
 Mini-Erweiterungen,
 unseren Ersatzteil-
 service und vieles
 mehr findet ihr auf:
www.cundco.de

Wir wollen mit euch spielen!
 Jedes Jahr touren wir durch
 Deutschland und schlagen unsere
 Spiel-Zelte auf, um euch willkom-
 men zu heißen. Erfahrt mehr auf:
www.carcassonne-on-tour.de