

Die Esel (3 Scheiben) - hellbraun



Karten: 4x „2“, 3x „3“, 2x „4“, 1x „5“

Einen Esel bewegen:

- Der Esel läuft durch Feriendörfer, Wälder, Hügel und Ebenen.



Das Einhorn (1 Scheibe) - pink



Karten: 2x „3“, 2x „4“, 2x „5“, 2x „6“, 2x „7“

Das Einhorn bewegen:

- Das Einhorn läuft durch Feriendörfer, Hügel, Ebenen und Gebirge.

- Das Einhorn überquert den Fluss über die Brücken!



- Du darfst pro Zug nur 1 Karte für das Einhorn spielen.



Die Krokodile (2 Scheiben) - grün



Karten: 4x „2“, 3x „3“, 2x „4“, 1x „5“

Ein Krokodil bewegen:



- Du addierst 1 Bewegungspunkt zu der Gesamtsumme an Punkten.

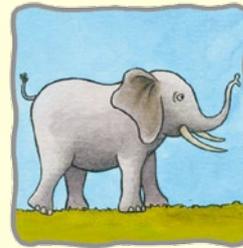


- Das Krokodil läuft durch den Fluss und das direkt angrenzende Ufer (Feriendörfer, Wälder und Ebenen).

- Das Krokodil darf keine Grenzen zwischen Feldern im Hinterland überqueren.



Die Elefanten (2 Scheiben) - grau



Karten: 4x „2“, 3x „3“, 2x „4“, 1x „5“

Einen Elefant bewegen:



- Du ziehst 1 Bewegungspunkt von der Gesamtsumme an Punkten ab.

- Der Elefant läuft durch Ebenen und den Fluss.



- Am Ende seiner Bewegung wirft dich der Elefant bis zu 3 Felder mit seinem Rüssel (nicht über Gebirge).



Der Adler (1 Scheibe) - hellblau



Karten: 3x „2“, 4x „3“, 3x „4“

Den Adler bewegen:

- Der Adler landet und steht auf Feriendörfern, Wäldern, Hügeln, Ebenen, Gebirge und Brücken.



- Du musst mindestens 6 Bewegungspunkte spielen, damit der Adler auf dein Feld oder auf ein benachbartes Feld kommt.

- Danach fliegt der Adler mit dir bis zu 6 Felder weit über alle Landschaften hinweg, bevor er wieder landet.



Die Ameisen (10 Scheiben) - dunkelrot



Karten: 4x „2“, 3x „3“, 2x „4“, 1x „5“



Zuerst Ameisen bewegen:

- Die Ameisen laufen durch Feriendörfer, Wälder, Hügel und Ebenen.

- Die Ameisen überqueren den Fluss über die Brücken!



Danach tragen dich die Ameisen:

- Für je 1 Bewegungspunkt trägt dich jede Ameisenstraße einmal.



Der Mensch (1 Scheibe) - rosa



Karten: 4x „2“, 3x „3“, 2x „4“, 1x „5“

Den Menschen bewegen:

- Der Mensch zieht nur auf den Pfaden von Feriendorf zu Feriendorf.



- Für je 3 Bewegungspunkte läuft der Mensch auf einem Pfad direkt zum nächsten Feriendorf, ohne zwischendurch anzuhalten.

- Der Mensch nimmt dich benachbart oder auf dem Feriendorf oder entlang der Pfade auf. Er setzt dich nur auf oder benachbart zum Feriendorf ab.



Die Hasen (3 Scheiben) - lila



Karten: 4x „2“, 4x „3“, 2x „4“

Einen Hasen bewegen:



- Du addierst 2 Bewegungspunkte zu der Gesamtsumme an Punkten.

- Der Hase läuft nur durch die Ebenen.



Die Giraffen (2 Scheiben) - gelb



Karten: 4x „2“, 3x „3“, 2x „4“, 1x „5“

Eine Giraffe bewegen:

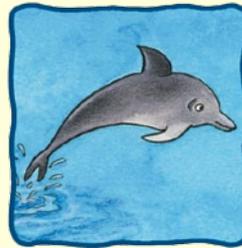
- Die Giraffe läuft durch Ebenen und den Fluss.



- Mit ihrem langen Hals nimmt dich die Giraffe bis zu 2 Felder entfernt auf und setzt dich soweit auch wieder ab (nicht über Gebirge).



Der Delfin (1 Scheibe) - blau



Karten: 2x „3“, 2x „4“, 2x „5“, 2x „6“, 2x „7“

Den Delfin bewegen:

- Der Delfin schwimmt im Fluss.



Die Orang-Utans (6 Scheiben) - braun



Karten: 4x „2“, 3x „3“, 2x „4“, 1x „5“



Zuerst Orang-Utans bewegen:

- Die Orang-Utans laufen durch Wälder und Hügel.



Danach werfen dich die Orang-Utans:

- Für je 2 Bewegungspunkte wirft ein Orang-Utan dich bis zu 3 Felder weit (nicht über Gebirge).



Die Bergziegen (2 Scheiben) - elfenbein



Karten: 4x „2“, 3x „3“, 2x „4“, 1x „5“

Eine Bergziege bewegen:

- Die Bergziege läuft durch Feriendörfer, Wälder, Hügel, Ebenen und Gebirge.

- Die Bergziege überquert den Fluss über die Brücken!



- Die Bergziege betritt und läuft für 0 Bewegungspunkte durch das Gebirge. Nachdem sie den letzten Bewegungspunkt verbraucht hat, darf sie nicht mehr ein benachbartes Gebirgsfeld betreten.

