



Reise ins Tierreich

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 8

JAHREN

Reise ins Tierreich ist ein Brettspiel für 2 bis 4 Personen ab 8 Jahren, bei dem ihr als Forscherinnen und Forscher um die Welt reist. Auf sechs Erdteilen sammelt ihr Tierkarten, indem ihr Werte wie Größe, Gewicht, Alter oder Nachwuchs richtig einschätzt. Wer von jedem Erdteil und jeder Tiergruppe mindestens ein Tier besitzt, gewinnt.

Spielziel

Sammle mindestens eine Tierkarte von jedem der 6 Erdteile und zusätzlich mindestens eine Karte aus jeder der 5 Tiergruppen.

Vorbereitung

Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Die 100 Tierkarten werden nach Erdteilen in 6 Stapeln gemischt und verdeckt auf die passenden Ablageflächen gelegt. Von jedem Stapel wandert die oberste Karte verdeckt in eine Reihe am unteren Spielplanrand, das ist der Nationalpark. Jeder wählt eine Figur, einen eigenen Startkontinent, stellt die Figur auf dessen Nationalparkfeld und nimmt die oberste Karte dieses Stapels auf die Hand.

So spielt ihr

- 1 Die jüngste Person beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Würfle mit beiden Reisewürfeln. Du ziehst entweder mit der Summe oder nur mit einem der beiden Werte.
- 3 Ziehe in Pfeilrichtung. Über Schiffsfelder und Flugzeugfelder wechselst du den Erdteil.
- 4 Landest du auf einem Aktionsfeld, führst du die Aktion sofort aus: Quiz, Wettkampf oder Nationalpark.
- 5 Beim Quiz tippst du, welches von 3 Karten den höchsten oder niedrigsten Wert hat. Beim Wettkampf treten alle mit einer Handkarte an. Im Nationalpark tauschst du eine Handkarte gegen eine ausliegende Karte.

So gewinnt ihr

Sobald jemand alle 6 Erdteile und alle 5 Tiergruppen auf seinen Karten vereint, endet das Spiel sofort. Diese Person gewinnt.

Spielziel

Ihr geht gemeinsam auf Entdeckungsreise rund um den Globus und lernt dabei heimische wie exotische Tiere kennen. Jeder sammelt Tierkarten und versucht, von allen 6 Erdteilen mindestens ein Tier mitzubringen. Gleichzeitig müssen alle 5 Tiergruppen vertreten sein: Säugetiere, Amphibien, Reptilien, Fische und Vögel. Wer diese Sammlung als Erster vollständig hat, gewinnt.

Spielmaterial

100 Tierkarten

4 Holzspielfiguren

4 Spiel-Chips

2 Reisewürfel

2 Kategorienwürfel

1 Spielplan

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Sortiert die Tierkarten nach Erdteilen in 6 Stapel und mischt jeden Stapel einzeln. Die Kartenfarbe verrät den Erdteil: hellblau für Europa, orange für Afrika, gelb für Asien, grün für Australien, rot für Nordamerika, violett für Südamerika.
- Legt die 6 Stapel verdeckt auf die farblich passenden Ablageflächen des Spielplans.
- Deckt nichts auf, sondern nimmt von jedem Stapel die oberste Karte und legt diese 6 Karten verdeckt in einer Reihe an den unteren Spielplanrand. Das ist die Nationalpark-Auslage.
- Beginnend mit der jüngsten Person sucht sich jeder eine Holzspielfigur aus und wählt einen Erdteil als Startpunkt. Jeder Erdteil darf nur einmal gewählt werden.
- Stellt eure Figur auf das Nationalparkfeld (Feld mit Tatze) eures Startkontinents.
- Nehmt die oberste Karte des Stapels eures Startkontinents auf die Hand. Die anderen dürfen die Tierinfos nicht sehen.
- Jeder legt einen Spiel-Chip in seiner Figurenfarbe vor sich ab. Die 4 Würfel kommen neben den Spielplan.

Spielbeginn

Die jüngste Person beginnt und würfelt mit den beiden Reisewürfeln. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Spielablauf

Ziehen mit den Reisewürfeln

Du würfelst mit beiden Reisewürfeln. Danach entscheidest du: Entweder addierst du beide Augenzahlen, oder du nutzt nur einen Würfel und lässt den anderen verfallen. Deine Figur zieht immer in Pfeilrichtung vorwärts. Fremde Spielfiguren überspringst du, das besetzte Feld zählt dabei nicht als Schritt mit.

Endest du auf einem Aktionsfeld, führst du die zugehörige Aktion noch in dieser Runde aus.

Mit dem Schiff den Erdteil wechseln

Stehst du auf einem Schiffsfeld, kannst du den Kontinent verlassen. Mit den restlichen Würfelpunkten folgst du einer Schiffsroute, die zu einem anderen Erdteil führt. Kommst du am Schiffsfeld des nächsten Erdteils an, ziehst du wieder in Pfeilrichtung weiter. Landest du auf einem Aktionsfeld, führst du die Aktion sofort aus.

Mit dem Flugzeug den Erdteil wechseln

Von einem Flugzeugfeld aus kannst du fliegen. Zuerst ziehst du über die 3 Rollbahnfelder am unteren Spielplanrand, jedes Rollbahnfeld kostet einen Würfelpunkt. Auch hier überspringst du besetzte Felder, ohne sie mitzuzählen. Danach landest du auf dem Flugzeugfeld eines beliebigen Erdteils. Ist dieses Feld besetzt, landest du auf dem nächsten Feld in Pfeilrichtung. Übrige Würfelpunkte darfst du zum Weiterziehen verwenden. Ein erreichtes Aktionsfeld wird sofort abgehandelt.

Reichen deine Würfelpunkte für die Überfahrt oder den Start nicht aus, bleibst du auf den Meeres- oder Rollbahnfeldern stehen und reist in der nächsten Runde weiter.

Aktionsfeld Quiz

- 1 Nimm die obersten 3 Karten vom Stapel des Erdteils, auf dem deine Figur steht.
- 2 Lege sie verdeckt vor dir aus.
- 3 Würfle mit beiden Kategorienwürfeln. Der eine bestimmt die Trumpfkategorie: Anzahl der Jungen, Größe, Alter oder Gewicht. Der andere bestimmt über den großen oder kleinen Punkt, ob der höchste oder der niedrigste Wert gesucht ist.
- 4 Tippe auf eine der 3 Karten und decke dann alle 3 auf.
- 5 Liegst du richtig, nimmst du die getippte Karte auf die Hand. Die beiden übrigen Karten kommen unter den Stapel des Kontinents.
- 6 Liegst du falsch, wandern alle 3 Karten unter den Stapel. Du bekommst keine Karte.

Aktionsfeld Wettkampf

Hier spielen alle mit. Du als aktive Person wählst frei eine Kategorie (Größe, Gewicht, Alter, Anzahl der Jungen) und ob der niedrigste oder der höchste Wert gewinnt.

- 1 Jeder sucht aus seiner Hand die am besten passende Karte. Wer nur eine Karte hat, muss diese nehmen.
- 2 Alle legen ihre Karte verdeckt in die Tischmitte und decken gleichzeitig auf.

- 3 Vergleicht die Werte in der gewählten Kategorie.
- 4 Wer den besten Wert hat, nimmt sich eine neue Karte vom Stapel des Erdteils, auf dem die eigene Figur gerade steht.
- 5 Die eingesetzte Karte des Gewinners bleibt offen vor ihm liegen und wird mit seinem Spiel-Chip markiert. Beim nächsten Wettkampf steht sie nicht zur Verfügung.
- 6 Lag dort schon eine markierte Karte, nimmt er diese im Austausch zurück auf die Hand. Alle anderen nehmen ihre Karten wieder auf.

Bei identischen Bestwerten gewinnen beide Personen jeweils die oberste Karte des Stapels ihres aktuellen Erdteils.

Aktionsfeld Nationalpark

Stehst du auf einem Nationalparkfeld, darfst du eine Handkarte gegen eine Karte aus der Nationalpark-Auslage tauschen. Du nimmst die gewählte Karte auf die Hand und legst dafür eine eigene Karte verdeckt in die Auslage zurück. Eine mit dem Spiel-Chip markierte Karte darfst du nicht tauschen.

Der Spielzug

- 1 Würfle mit beiden Reisewürfeln.
- 2 Entscheide dich für die Summe beider Würfel oder für nur einen Würfelwert.
- 3 Ziehe deine Figur in Pfeilrichtung, gegebenenfalls über ein Schiffsfeld oder über die Rollbahn zum Flugzeugfeld eines anderen Erdteils.
- 4 Prüfe, auf welchem Feld du stehen bleibst.
- 5 Führe bei einem Aktionsfeld die Aktion aus: Quiz, Wettkampf oder Kartentausch im Nationalpark.
- 6 Gib ab an die Person links von dir.

Sonderregeln

- Beim Ziehen zählen Felder mit fremden Figuren nicht mit, du überspringst sie einfach.
- Reichen die Würfelpunkte für eine Überfahrt oder einen Flug nicht, bleibst du auf dem Meer oder der Rollbahn stehen und setzt die Reise im nächsten Zug fort.
- Ist ein Flugzeugfeld beim Landen besetzt, landest du auf dem nächsten Feld in Pfeilrichtung.
- Gewinnt den Wettkampf jemand, dessen Figur gerade auf dem Wasser oder in der Luft steht, darf er sich die oberste Karte eines beliebigen Stapels nehmen.
- Eine mit dem Spiel-Chip markierte Karte ist im nächsten Wettkampf gesperrt und kann auch nicht im Nationalpark getauscht werden.
- Ist ein Kartenstapel leer, füllt ihr ihn mit Karten eines benachbarten Erdteils auf. Benachbart sind Erdteile, die durch Meeresfelder verbunden sind.
- Alle Werte auf den Karten sind Höchstwerte, keine Durchschnittswerte.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet in dem Moment, in dem jemand mindestens eine Tierkarte von jedem der 6 Erdteile und zugleich mindestens eine Karte aus jeder der 5 Tiergruppen besitzt. Diese Person gewinnt sofort.

Varianten

- Kürzere Partie: Es gewinnt, wer als Erster mindestens eine Tierkarte von jedem der 6 Erdteile besitzt. Die Tiergruppen spielen dann keine Rolle.
- Das Mitbringspiel "Reise ins Tierreich" lässt sich eigenständig spielen oder als Erweiterungsset mit dem großen Spiel kombinieren.

Tipps

- Nutze die Wahlmöglichkeit beim Würfeln: Oft lohnt es sich, nur einen Würfel zu verwenden, um genau auf einem Quiz- oder Wettkampffeld zu landen.
- Achte beim Sammeln nicht nur auf die Kartenfarbe, sondern auch auf das Tiergruppen-Symbol. Beides muss am Ende vollständig sein.
- Im Wettkampf bestimmst du Kategorie und Richtung selbst. Wähle so, dass deine stärkste Handkarte passt.
- Wenn du nur eine Handkarte besitzt, musst du diese im Wettkampf einsetzen. Mehr Karten auf der Hand geben dir mehr Auswahl.
- Der Nationalpark ist nützlich, um unerwünschte Doppelungen loszuwerden, allerdings liegen die Karten dort verdeckt, der Tausch ist also ein Risiko.

Häufige Fragen

Muss ich immer beide Reisewürfel zusammenzählen?

Nein. Du darfst die Augen addieren oder nur einen der beiden Würfel nutzen. Der Wert des zweiten Würfels verfällt dann.

Was passiert, wenn ein anderes Feld schon besetzt ist?

Du überspringst fremde Spielfiguren. Das übersprungene Feld zählt beim Ziehen nicht mit.

Was ist, wenn meine Würfelpunkte für die Überfahrt nicht reichen?

Dann bleibst du auf den Meeresfeldern oder auf den Rollbahnfeldern stehen. In deinem nächsten Zug reist du von dort weiter.

Wie viel kostet ein Flug?

Du ziehst zuerst über die 3 Rollbahnfelder am unteren Spielplanrand, jedes kostet einen Würfelpunkt. Danach landest du auf einem Flugzeugfeld eines beliebigen Erdteils.

Was passiert beim Quiz, wenn ich falsch tippe?

Dann legst du alle 3 Karten unter den Stapel des entsprechenden Kontinents und gehst leer aus.

Was ist, wenn ich beim Wettkampf nur eine Karte auf der Hand habe?

Dann musst du genau diese Karte einsetzen. Eine Auswahl hast du in diesem Fall nicht.

Was bedeutet der Spiel-Chip auf einer Karte?

Die Karte, mit der du einen Wettkampf gewonnen hast, bleibt markiert offen vor dir liegen und steht im nächsten Wettkampf nicht zur Verfügung. Gewinnst du erneut, nimmst du die alte markierte Karte zurück auf die Hand.

Wer gewinnt bei gleichen Werten im Wettkampf?

Haben zwei Personen identische Werte gesetzt, gewinnen beide. Jede nimmt die oberste Karte des Stapels des Erdteils, auf dem sie gerade steht.

Was tun, wenn ein Kartenstapel leer ist?

Füllt ihn mit Tierkarten aus einem benachbarten Erdteil auf. Benachbart sind die Erdteile, die über Meeresfelder verbunden sind.

Kann ich im Nationalpark jede meiner Karten tauschen?

Nein. Eine Karte, die gerade mit deinem Spiel-Chip markiert ist, darfst du nicht tauschen.

Informationen zum Spiel

Edition / Regelstand	GEOLino
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, Regelstand GEOLino, zuletzt geprüft am 09.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/reise-into-tierreich/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/reise-into-tierreich/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026