



Safari Tours

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 7

JAHREN

Safari Tours ist ein Merk- und Suchspiel für 2 bis 6 Personen ab 7 Jahren. In der Tischmitte liegen 15 beidseitig bedruckte Tierkärtchen, die bei jedem Zug gedreht werden. Jeder versucht, mit genau drei Drehungen die Tierkombination seiner geheimen Aufgabenkarte herzustellen.

Spielziel

Ihr löst möglichst viele Aufgabenkarten. Wer am Ende die meisten Sterne gesammelt hat, gewinnt.

Vorbereitung

Mischt die 15 doppelseitigen Tierkärtchen und legt sie offen auf den Tisch. Sortiert aus den 30 Aufgabenkarten alle mit vier Sternen aus und legt sie beiseite. Die übrigen 24 Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Jeder zieht eine Aufgabenkarte und hält sie geheim.

So spielt ihr

- 1 Die jüngste Person beginnt, danach geht es reihum.
- 2 Drehe in deinem Zug genau drei verschiedene Tierkärtchen um.
- 3 Prüfe, ob deine Tierkombination jetzt unter allen offenen Kärtchen exakt so oft zu sehen ist wie gefordert.
- 4 Stimmt es, legst du die Karte vor dir ab und ziehst eine neue. Stimmt es nicht, behältst du deine Karte.
- 5 Statt zu drehen darfst du deine Karte verdeckt unter den Stapel schieben und eine neue ziehen. Dein Zug ist dann vorbei.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, sobald jemand keine Karte mehr nachziehen kann. Wer die meisten Sterne auf den gelösten Karten hat, ist Safari-König.

Spielziel

Ihr sollt so viele Aufgabenkarten wie möglich erfüllen. Auf jeder Karte steht eine Tierkombination, die ihr in der Tischmitte herstellen müsst. Die Karten sind unterschiedlich schwer und bringen je nach Schwierigkeitsgrad ein bis vier Sterne. Gewertet werden am Schluss nur die Sterne der gelösten Karten.

Spielmaterial

15 Tierkärtchen

30 Aufgabenkarten

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Mischt die 15 beidseitig bedruckten Tierkärtchen und legt sie verteilt auf den Tisch. Auf ihnen sind sechs Tierarten jeweils fünfmal abgebildet.
- Sucht aus den 30 Aufgabenkarten alle Karten mit vier Sternen heraus und legt sie zur Seite. Sie werden nur in der Profi-Variante gebraucht.
- Mischt die verbleibenden 24 Aufgabenkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
- Jede Person zieht eine Aufgabenkarte vom Stapel, schaut sie an und hält sie vor den anderen verborgen.

Spielbeginn

Jeder zieht zuerst eine Aufgabenkarte und merkt sich die geforderte Tierkombination, ohne sie zu zeigen. Dann beginnt die jüngste Person. Danach kommt reihum jeder an die Reihe.

Spielablauf

Der Grundzug: drei Kärtchen drehen

Wer am Zug ist, dreht genau drei verschiedene Tierkärtchen in der Tischmitte um. Weniger oder mehr sind nicht erlaubt. Weil die Kärtchen auf beiden Seiten bedruckt sind, verändert jede Drehung das Gesamtbild auf dem Tisch.

Aufgabe prüfen

Nach dem Drehen schaut du dir alle ausliegenden Kärtchen an. Deine Aufgabe ist nur dann erfüllt, wenn jedes geforderte Tier exakt so oft zu sehen ist, wie es deine Karte verlangt.

Ein Beispiel: Deine Karte verlangt zwei Zebras. Liegen nach deinem Zug drei oder mehr Zebras offen, hast du die Aufgabe nicht gelöst. Es müssen genau zwei sein, nicht mehr und nicht weniger.

Erfolg und Misserfolg

- 1 Passt die Kombination, legst du die Aufgabenkarte offen vor dir ab und ziehst sofort eine neue Karte vom Stapel.
- 2 Passt sie nicht, behältst du deine Karte und probierst es in deinem nächsten Zug erneut.

Karte tauschen statt drehen

Manche Aufgaben sind schwer zu knacken. Darum darfst du in deinem Zug auch auf das Drehen verzichten. Du schiebst dann deine Aufgabenkarte verdeckt unter den Stapel und nimmst dafür eine neue Karte. Damit ist dein Zug sofort beendet, du drehst in dieser Runde kein Kärtchen.

Der Spielzug

- 1 Entscheide dich: drei Kärtchen drehen oder Aufgabenkarte tauschen.
- 2 Beim Drehen: genau drei verschiedene Tierkärtchen umdrehen.
- 3 Prüfe, ob deine geforderte Tierkombination unter allen offenen Kärtchen exakt erfüllt ist.
- 4 Bei Erfolg: Karte vor dir ablegen und eine neue Karte ziehen.
- 5 Ohne Erfolg: Karte behalten, der Zug endet.
- 6 Beim Tauschen: eigene Karte verdeckt unter den Stapel legen, neue Karte ziehen, Zug beenden.

Sonderregeln

- Es müssen immer genau drei Kärtchen gedreht werden, nicht weniger und nicht mehr.
- Dieselbe Karte darf innerhalb eines Zuges nicht zweimal gedreht werden, es müssen drei verschiedene sein.
- Die Aufgabe zählt nur bei exakter Anzahl. Zu viele passende Tiere bedeuten ebenfalls, dass die Aufgabe nicht gelöst ist.
- Die eigene Aufgabenkarte bleibt die ganze Zeit vor den Mitspielern verdeckt.
- Wer statt zu drehen eine neue Aufgabenkarte nimmt, beendet damit seinen Zug.
- Die Karten mit vier Sternen gehören im Grundspiel nicht in den Stapel.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet in dem Moment, in dem jemand keine Aufgabenkarte mehr nachziehen kann, weil der Stapel aufgebraucht ist. Alle Aufgabenkarten, die zu diesem Zeitpunkt noch ungelöst auf der Hand liegen, zählen nicht. Danach zählt jeder die Sterne auf seinen gelösten Karten zusammen. Wer die meiste Sterne hat, gewinnt und ist Safari-König der Runde.

Varianten

- **Für Anfänger:** Ihr spielt nur mit den Karten mit einem und zwei Sternen, zusammen 18 Karten. Das vereinfacht das Spiel und verkürzt die Spieldauer.
- **Für Profis:** Die Karten mit vier Sternen werden mit unter die Aufgabenkarten gemischt.
- **Für Gedächtnisstarke:** Wer eine Aufgabe gelöst und eine neue Karte gezogen hat, darf Kärtchen neu anordnen. Dazu wählt er ein Tier, von dem mindestens zwei Kärtchen offen liegen, und vertauscht diese Kärtchen untereinander, ohne sie umzudrehen.

Tipps

- Merke dir, welches Tier auf der Rückseite eines Kärtchens steht. Jede Drehung lässt sich dann gezielt planen.
- Behalte im Blick, wie viele Tiere einer Art gerade offen liegen. Nur die exakte Anzahl bringt dir die Karte.
- Eine Aufgabe kann auch dadurch scheitern, dass zu viele passende Tiere liegen. Manchmal musst du ein Tier gezielt wegdrehen.
- Eine sehr schwere Karte kannst du gegen eine neue tauschen. Das kostet dich aber einen kompletten Zug ohne Drehung.
- Karten mit vielen Sternen bringen mehr Punkte. Es kann sich lohnen, an einer schweren Karte dranzubleiben, statt sie abzugeben.

Häufige Fragen

Muss ich wirklich immer drei Kärtchen drehen?

Ja. In jedem Spielzug, in dem du drehst, müssen es genau drei verschiedene Tierkärtchen sein. Die einzige Alternative ist, ganz auf das Drehen zu verzichten und stattdessen eine neue Aufgabenkarte zu ziehen.

Zählt die Aufgabe auch, wenn mehr passende Tiere offen liegen?

Nein. Jedes Tier muss genau so oft zu sehen sein, wie es die Aufgabenkarte vorgibt. Bei zwei geforderten Zebras und drei offenen Zebras ist die Aufgabe nicht gelöst.

Was passiert, wenn ich meine Aufgabe nicht schaffe?

Du behältst deine Aufgabenkarte und versuchst es in deinem nächsten Zug erneut.

Kann ich eine zu schwere Aufgabe loswerden?

Ja. Statt drei Kärtchen zu drehen, legst du deine Karte verdeckt unter den Stapel und ziehst eine neue. Dein Zug ist damit beendet.

Dürfen die anderen meine Aufgabenkarte sehen?

Nein. Du schaust dir die Tierkombination an und hältst die Karte vor den Mitspielern verdeckt.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Sobald jemand keine Aufgabenkarte mehr nachziehen kann, endet das Spiel sofort.

Zählen die Karten, die ich am Ende noch auf der Hand habe?

Nein. Noch gehaltene Aufgabenkarten verfallen und werden nicht gewertet. Es zählen nur die Sterne der bereits gelösten Karten.

Warum werden die Karten mit vier Sternen vor dem Spiel aussortiert?

Sie gehören im Grundspiel nicht in den Stapel. Erst in der Variante für Profis werden sie mit untergemischt.

Wie funktioniert das Umlegen in der Variante für Gedächtnisstarke?

Wer eine Aufgabe gelöst und nachgezogen hat, wählt ein Tier, von dem mindestens zwei Kärtchen offen liegen. Diese Kärtchen tauscht er untereinander die Plätze, ohne sie umzudrehen.

Wer fängt an?

Die jüngste Person beginnt, danach wird reihum gespielt.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Gunter Baars
Erscheinungsjahr	1998
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger Spieleverlag, zuletzt geprüft am 07.10.2026. 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/safari-tours/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/safari-tours/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026