



# Mein Indianer Spiel

Eine Entdeckungstour durch das Indianerdorf für 1-4 Spieler von 4-8 Jahren

Wieso?  
Weshalb?  
Warum?

Ravensburger

Ravensburger® Spiele  
Nr. 24 165 1  
Autor: Gunter Baars  
Illustration: Rolf Bunse, Angela Weinhold  
Design: DE Ravensburger / KniffDesign

### Inhalt

40 Legekärtchen  
33 Bildkarten  
1 Würfel



Im Indianerdorf ist ganz schön was los!  
Wann rauchten die Indianer die Friedenspfeife?  
Was ist ein Tomahawk? Wer konnte Häuptling werden?  
Das und vieles mehr könnt ihr bei eurer  
Entdeckungstour erfahren.

### Vor dem ersten Spiel

Nehmt alle Legekärtchen und legt das Indianerdorf  
ein Mal zusammen. Auf der Rückseite der Anleitung  
seht ihr, wie es am Ende eures Spiels aussehen soll.  
Ihr müsst dazu nur die Motive auf den  
Kärtchen richtig aneinander legen.  
Schaut euch das Indianerdorf genau an,  
es gibt viel zu entdecken!



## Spiel für Kinder ab 4 Jahren

### Ziel des Spiels

ist es, das Indianerdorf aus den einzelnen Kärtchen zusammenzulegen. Für vervollständigte Motive erhaltet ihr Bildkarten. Wer die meisten Bildkarten besitzt, gewinnt!

### Vorbereitung

Den Würfel braucht ihr für diese Variante nicht. Mischt die **Legekärtchen** auf dem Tisch mit der Bildseite nach unten gut durch. Das Legekärtchen mit dem Kreuz auf der Rückseite ist die Startkarte. Legt es mit der Bildseite nach oben in die Tischmitte.

- *Spielt ihr zu zweit*, nimmt sich jeder Spieler sechs Legekärtchen: drei Kärtchen mit einem Punkt auf der Rückseite und drei Kärtchen ohne Punkt.
- *Spielt ihr zu dritt oder zu viert*, nimmt sich jeder Spieler fünf Legekärtchen: zwei Kärtchen mit einem Punkt auf der Rückseite und drei Kärtchen ohne Punkt.



Legt eure Kärtchen offen in einer Reihe vor euch ab. Bildet aus den restlichen Legekärtchen einen verdeckten Stapel. Platziert ihn in Griffweite aller Spieler am Tischrand.

Mischt die **Bildkarten** gut durch. Bildet einen Stapel und legt ihn offen neben den Kärtchenstapel.



### Und los geht's!

Der mutigste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du an der Reihe, wähle eines deiner Legekärtchen aus. Lege es an ein ausliegendes Kärtchen an. Die anderen Spieler dürfen dir bei der Suche nach Anlegemöglichkeiten helfen. Für das angelegte Kärtchen ziehst du ein neues vom Kärtchenstapel nach.

Besitzt du kein passendes Legekärtchen, schiebst du beliebig viele deiner Legekärtchen unter den Stapel und ziehst entsprechend viele neue.

Nach dem Tausch ist dein Spielzug beendet. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ist der Stapel der Legekärtchen aufgebraucht, spielst du nur noch mit den vor dir liegenden Legekärtchen. Sind auch diese aufgebraucht, darfst du ab sofort Legekärtchen der Mitspieler auswählen und anlegen.

6



### So gibt es Punkte

Könntest du ein Motiv des Indianerdorfes vervollständigen, erhältst du die passende Bildkarte. Suche sie aus dem Stapel heraus und lege sie ab. Du sammelst die Bildkarten in einem Gewinnstapel.

Wenn du dir den Text auf den Bildkarten durchliest, erfährst du spannende Dinge. Kannst du noch nicht lesen, lass dir den Text von deinen Geschwistern, Freunden oder Eltern vorlesen.

### Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn ihr das Indianerdorf komplett zusammengelegt habt. Zählt nun eure gewonnenen Bildkarten. Der Spieler mit den meisten Bildkarten gewinnt. Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl Bildkarten, haben sie alle gewonnen.



7



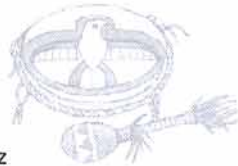
## Spiel für Kinder ab 6 Jahren

### Ziel des Spiels

ist es, das Indianerdorf aus den einzelnen Kärtchen zusammenzulegen.  
Für vervollständigte Motive erhaltet ihr Bildkarten.  
Sammelt möglichst viele Bildkarten, dann könnt ihr gewinnen!

### Vorbereitung

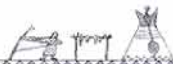
Mischt die **Legekärtchen** auf dem Tisch mit der Bildseite nach unten gut durch.  
Das Legekärtchen mit dem Kreuz auf der Rückseite ist die Startkarte.  
Legt es mit der Bildseite nach oben in die Tischmitte.



- *Spielt ihr zu zweit*, nimmt sich jeder Spieler sechs Legekärtchen:  
drei Kärtchen mit einem Punkt auf der Rückseite und drei Kärtchen ohne Punkt.
- *Spielt ihr zu dritt oder zu viert*, nimmt sich jeder Spieler fünf Legekärtchen:  
zwei Kärtchen mit einem Punkt auf der Rückseite und drei Kärtchen ohne Punkt.

Legt eure Kärtchen offen in einer Reihe vor euch ab.  
Bildet aus den restlichen Legekärtchen einen verdeckten Stapel. Platziert ihn in Griffweite aller Spieler am Tischrand.

Mischt die **Bildkarten** gut durch. Jeder Spieler erhält sechs Bildkarten. Legt sie offen in einer Reihe unter die Legekärtchen. Bildet aus den restlichen Bildkarten einen Stapel und legt ihn offen neben den Kärtchenstapel.



### Und los geht's!

Der mutigste Spieler beginnt und würfelt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.



Würfelst du **einen Punkt**, legst du eines **deiner** Legekärtchen an ein ausliegendes Kärtchen an. Dann ziehst du eines vom Kärtchenstapel nach.



Würfelst du **sechs Punkte**, wählst du ein Legekärtchen **eines beliebigen Mitspielers** aus. Lege es an ein ausliegendes Kärtchen an. Für das angelegte Kärtchen zieht dieser Mitspieler eines vom Kärtchenstapel nach und legt es vor sich ab.

Besitzt du kein passendes Legekärtchen, schiebst du beliebig viele deiner Legekärtchen unter den Kärtchenstapel und ziehst entsprechend viele neue. Nach dem Tausch ist dein Zug zu Ende.

10



Besitzt keiner der Mitspieler ein passendes Legekärtchen, darfst du ein eigenes Kärtchen anlegen. Passt auch keines deiner eigenen Legekärtchen, ist dein Spielzug beendet.



#### Hinweis:

Es darf immer nur ein Kärtchen pro Zug angelegt werden.

Die Legekärtchen dürfen nur mit der ganzen Seite angelegt werden.

Das Anlegen über Eck ist nicht möglich!

Ist der Stapel der Legekärtchen aufgebraucht, geht das Spiel weiter, ohne dass Legekärtchen nachgezogen werden.

Sobald ein Spieler keine Legekärtchen mehr vor sich liegen hat, wird nicht mehr gewürfelt. Ab sofort darfst du dir aussuchen, ob du eigene oder fremde Legekärtchen anlegen willst, wenn du an der Reihe bist.

11



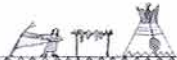
### So gibt es Punkte

Konntest du ein Motiv des Indianerdorfes vervollständigen, erhältst du die passende Bildkarte. Diese sammelst du in einem Gewinnstapel.

- **Liegt die passende Bildkarte vor dir**, lege sie **mit der Bildseite nach oben** auf deinen Gewinnstapel!
- **Liegt sie vor einem Mitspieler**, bekommst du sie von ihm. Lege sie **mit der Bildseite nach unten** auf deinen Gewinnstapel!
- **Trifft beides nicht zu**, suche sie aus dem Bildkartenstapel heraus und lege sie **mit der Bildseite nach unten** auf deinen Gewinnstapel!

**Wichtig!** Du musst genau darauf achten, ob die Bildkarten offen oder verdeckt auf dem Gewinnstapel abgelegt werden. Offen abgelegte Bildkarten zählen in der Endabrechnung mehr als verdeckt abgelegte Bildkarten.

12



Wenn du dir den Text auf den Bildkarten durchliest, erfährst du spannende Dinge. Kannst du noch nicht lesen, lass dir den Text von deinen Geschwistern, Freunden oder Eltern vorlesen.



### Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn ihr das Indianerdorf komplett zusammengelegt habt. Nehmt euren Gewinnstapel und wertet die Bildkarten so aus:

**Mit der Bildseite nach oben** abgelegte Bildkarten zählen den **aufgedruckten** Punktwert.

**Mit der Bildseite nach unten** abgelegte Bildkarten zählen **jeweils einen Punkt**.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl von Punkten erreicht, so gewinnt der Spieler, der die meisten Karten besitzt.

13



### Möchtest du das Indianer-Spiel allein spielen?

Mische die Legekärtchen gut durch  
und lege das Indianerdorf Kärtchen  
für Kärtchen zusammen.

Immer, wenn du ein Motiv des  
Indianerdorfes vervollständigt hast,  
suchst du dir die passende Bildkarte  
heraus. Wenn du mehr über dieses  
Spiel erfahren möchtest, lies dir  
den Text durch!

Kannst du noch nicht lesen,  
lass dir den Text von deinen  
Geschwistern, Freunden  
oder Eltern vorlesen.



Entdecke die Welt  
beim Spielen, Lesen, Puzzeln und Experimentieren!



WWW bietet viele spannende Themen. Alle Produkte  
findest du hier: [www.wiesoweshalbwarum.com](http://www.wiesoweshalbwarum.com)





Lizenziert durch  
Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
©2005 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg  
Distr. CH:  
Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

224502

**Ravensburger**