




# Shabono

Autor: Stefan Kiehl  
Grafische Gestaltung: Florian Buchner

Das rasant spannende Sammel- und  
Geschicklichkeitsspiel  
für 3 – 5 Urwaldindianer ab 7 Jahren.  
Dauer: ca. 25 – 79 Minuten



A watercolor illustration of a waterfall cascading down a brown, rocky cliff. The water is depicted in shades of blue and white. Lush green trees and foliage are scattered along the top and sides of the cliff. The background is a soft, light green wash.

**A**m Fuße des geheimnisvollen Hochplateaus „Auyan Tepui“ mitten im Urwald Venezuelas lebt ein kleiner Indianerstamm abgeschottet von der Außenwelt.

Der Schamane (Medizinmann) des Stammes spielt mit den Kindern der einzelnen Familien regelmäßig das traditionelle „Shabono“-Spiel, bei dem es um Auffassungsgabe und Geschicklichkeit geht. Die Siedlung der Dorfbewohner besteht aus einem zusammenhängenden Ring von einzelnen Hütten, genannt Shabono. In diesem Rundhaus wohnen alle Stammesfamilien unter einem Dach. Die zentrale Freifläche des Shabono stellt den Versammlungsplatz der Bewohner dar.



**A**n diesem Ort müssen die Kinder dem Schamanen beweisen, wer der schnellste Sammler unter ihnen ist. Dabei schüttet der Schamane aus einem Baumstamm Münzen mit Tierzeichnungen, welche die Kinder nach jeweiliger Vorgabe so schnell wie möglich sammeln müssen. Die Motive auf den Münzen ermöglichen ihnen dabei die Tierwelt ihrer Urwaldheimat kennen zu lernen.

### **Spielziel:**

Bei **Shabono** nehmen die Spieler die Rollen der Kinder des Urwaldvolkes an sowie die Aufgaben des Schamanen wahr. Der Spieler, der am geschicktesten die gesuchten Münzen sammelt und dabei die meisten Punkte erringt, gewinnt das Spiel.

### **Aufgepasst!**

Wenn ihr Shabono zum ersten Mal spielt, lest bitte die Anleitung bis zum Ende des Grundspieles in Ruhe durch! Viele Fragen werden sich von selbst klären.



**Spielmaterial:** Das Spielmaterial wird an entsprechender Stelle der Spielanleitung genauer erläutert.



1 Baumstamm (Spielrohr)



1 „Münze der schnellen Hand“



5 Sammelringe mit Band



83 farbige Tier-Sammelmünzen



20 Kolibri-Zeitmünzen



9 Nachtmünzen



9 Vogelspinnen 9 Ameisen  
9 Fledermäuse 1 Faultier-Tukan-Münze  
28 Sondermünzen



1 Ameisenbär



3 Futterkärtchen



5 Karten mit  
einem Wasserfall



10 Karten mit  
zwei Wasserfällen



5 Übersichtskarten  
für die Spieler



1 Übersichtskarte  
für den Schamanen



5 Punktekarten  
100 bzw. 200



45 Zählsteine  
Holz, Natur



20 Zählsteine  
Holz, Braun



5 Zählsteine  
Naturstein



3 Stoffbeutel



1 Spielanleitung

## Vor dem ersten Spiel - der Sammelring:

Der Schamane erklärt den Urwaldkindern, wie sie das Halsband am Sammelring zu befestigen haben.

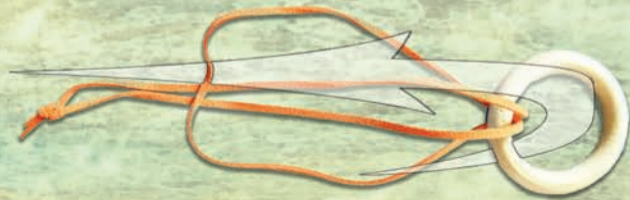
1. Die beiden Enden des Bandes miteinander verknöten.  
Darauf achten, dass alle Bänder gleich lang sind!



2. Die Schleife durch den Ring führen...



3. ...und dann nochmal durch sich selbst.



# Grundspiel:

Das Spiel **Shabono** wird in zwei Runden gespielt!

**Runde 1:** Sammeln der Münzen eines Regenwaldtieres.

Das zu sammelnde Tier wird aus den Karten mit einem **Wasserfall** gezogen.

**Runde 2:** Sammeln der Münzen zweier Regenwaldtiere.

Die zu sammelnden Tiere werden aus den Karten mit **zwei Wasserfällen** gezogen.

Die Sammelmünzen haben verschiedene Farben mit den dazugehörigen Tiermotiven:



**Gürteltier**  
Gelb



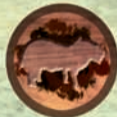
**Ibis**  
Rot



**Baumsteigerfrosch**  
Blau



**Blattheuschrecke**  
Grün



**Wasserschwein**  
Braun



**Tukan**  
Bunt

## Wasserfallkarten



1. Runde



2. Runde

(Der Tukan darf wegen seines bunten Schnabels von den Spielern jederzeit gesammelt werden und gilt wie ein Tier der zu sammelnden Farbe)

## Spiel Aufbau

Beispiel für 5 Spieler



## Spielverlauf:

### Runde 1:

#### A) Spielvorbereitung

Der Baumstamm (Spielrohr) wird komplett ausgeräumt und leer, ohne die beiden Deckel, in die Mitte des Tisches gestellt. Jeder Spieler erhält einen Sammelring mit Band sowie eine Übersichtskarte. Die Spieler geben nun von oben die Sammelmünzen in den Baumstamm. Die Zählsteine und Punktekarten werden so gelegt, dass sie von allen Spielern erreicht werden können, jedoch nicht das Spielgeschehen behindern.

Die Sammelringe sollten gleich weit vom Rohr entfernt vor dem jeweiligen Spieler liegen (siehe Abb. links). Dazu wird das Band als Abstandsmesser benutzt, indem der Knoten am Stamm angelegt wird.

**Aufgepasst!** Das Band sollte nach der Messung des Abstandes aus dem Spielbereich herausgedreht werden, da es sonst beim Sammeln stört.



## Der Schamane

Der älteste Spieler hängt sich seinen Sammelring um den Hals und ist somit der erste Schamane! Er bekommt zu Beginn die 20 Zeitmünzen mit dem Kolibrisymbol, die „Münze der schnellen Hand“ und die Übersichtskarte für den Schamanen (siehe nächste Seite). Außerdem ist der Schamane im Besitz der Wasserfallkarten. Diese Karten werden in einen Kartenstapel mit **einem Wasserfall** und einen Kartenstapel mit **zwei Wasserfällen** getrennt und anschließend einzeln durchgemischt.

Der Schamane lässt jeden Mitspieler vom Kartenstapel mit einem Wasserfall **verdeckt** eine Karte ziehen. Er selbst zieht zuletzt ebenfalls **verdeckt** eine Karte aus diesem Stapel. Sollten Karten übrig bleiben, legt er diese beiseite.

Nun weiß jeder Spieler das **Tier**, das er sammeln, und der Schamane die **Blütenfarbe**, die er suchen muss.

### Aufgepasst!

Der Kartenstapel mit **zwei Wasserfällen** wird in Runde 1 **nicht** benötigt!



Blütenfarbe

Sammelmotiv

Karte mit einem  
Wasserfall





Zeitmünze



„Münze der schnellen Hand“

### Die Zeitmünzen

Die Zeitmünzen liegen gut durchgemischt mit dem **Symbol des Kolibris nach oben** vor dem Schamanen einzeln auf dem Tisch.

### Die „Münze der schnellen Hand“

Vor dem Sammeln wird durch den Schamanen die „**Münze der schnellen Hand**“ geworfen. Die nun sichtbare Hand zeigt an, ob die Spieler mit links oder rechts sammeln müssen. In der anderen Hand fühlt sich die Sammelkarte gut aufgehoben. Auch der Schamane darf nur mit der entsprechenden sichtbaren Hand aufdecken.

### Übersichtskarte für den Schamanen

Auf dieser Karte werden die einzelnen Aktionen des Schamanen noch einmal in Kurzform erklärt.

### Aufgepasst!

In einer Runde übernimmt jeder Spieler **einmal** die Rolle des Schamanen.



## B) Das Sammeln der Münzen:

Der Schamane hebt langsam den Baumstamm mit den darin befindlichen Sammelmünzen und stellt ihn so zur Seite, dass er das Spielgeschehen nicht behindert.

Wenn nun alle Spieler bereit sind, ruft er laut (!) **Shabono**. Das ist das Startsignal!

Jeder Spieler (**außer dem Schamanen**) sammelt nun so schnell wie möglich die Münzen mit dem jeweils gesuchten Tier bzw. die Tukane in seinen Sammelring.

### Aufgepasst!

1. Darauf achten, dass die Sammelringe ungefähr den gleichen Abstand zum Baumstamm haben (Band als Abstandsmesser).
2. **Münzen dürfen nur einzeln gesammelt werden! Keine zwei Münzen in einer Hand!**
3. Die Münzen müssen **in den Sammelring** gestapelt werden. (siehe Abb. rechts)
4. Beim wiederholten Ausruf: **Shabono** (Stoppsignal) des Schamanen ist die Sammlung beendet. Eine eventuell in der Hand befindliche Münze wird noch gewertet. (siehe nächste Seite: Dauer der Sammlung)
5. Alle Münzen, die sich nun **außerhalb der Sammelringe** befinden, werden nicht gewertet.



*Sammelring mit Münzen*

Karte des Schamanen mit  
gesuchter Blütenfarbe



Erst jetzt darf der Schamane  
„Shabono“ rufen!

### Dauer der Sammlung:

Durch die Schnelligkeit des Schamanen beim **Aufdecken** der Zeitmünzen wird die Dauer der jeweiligen Sammlung bestimmt!

Vor dem Schamanen liegen die zwanzig Zeitmünzen. Das **Motiv des Kolibris muss auf jeder der Zeitmünzen zu sehen sein.**

Die Aufgabe des Schamanen ist es, nachdem er **Shabono** gerufen hat, so schnell wie möglich seine zuvor gezogene Blütenfarbe **mit der durch den Münzwurf bestimmten Hand** umzudrehen. (Nicht sammeln!)

Die andere Hand hält die Karte mit der aufzudeckenden Blütenfarbe.

Er darf erst ein zweites Mal **Shabono** rufen, wenn 16 Münzen mit dem Kolibrimotiv und die **4 Münzen der zu suchenden Blütenfarbe** vor ihm liegen.

Bei einer anderen Blütenfarbe muss er also doppelt umdrehen, um wieder die Seite mit dem Kolibri oben zu haben. Je schneller der Schamane umdreht, desto weniger Münzen können die anderen Spieler sammeln. Also beeil dich!

### C) Abrechnung der Sammelmünzen:

Nach Beendigung der Sammlung werden nun die gesammelten Münzen abgerechnet. Dazu werden zuerst die jeweiligen Wasserfallkarten auf den Tisch gelegt, um das Sammeltier zu zeigen. Gewertet werden dabei nur die Münzen, die sich innerhalb des Sammelrings befinden. Beim Schamanen gibt es vorläufig nichts abzurechnen.

### Abrechnung der Runde 1: (siehe auch Punkteübersichtskarte Grundspiel)

Gesuchtes Tier auf einer Seite: **1 Punkt**

Gesuchtes Tier auf **beiden** Seiten: **2 Punkte**

#### Tukan

Der Tukan darf **immer** gesammelt werden und wird so behandelt, wie es für den Spieler am meisten Punkte bringt.

Tukan und nicht gesuchtes Tier: **1 Punkt**

Tukan und gesuchtes Tier: **2 Punkte**

Tukan beidseitig: **2 Punkte**

Abrechnungsbeispiel  
Runde 1



**Ergebnis: 17 Punkte**



## Punktekarte



= 100 Punkte

Vorderseite



= 200 Punkte

Rückseite



= 50 Punkte (Edelstein)



= 10 Punkte (braun)



= 1 Punkt (natur)

## Zählsteine und Punktearten:

Die Spieler erhalten für ihre gesammelten Punkte Zählsteine bzw. Punktearten (Wertigkeit siehe Abb.links). Ab dem Erhalt einer Punktekarte (100 Punkte) können die Zählsteine auf der Karte abgelegt werden. Sollte der Vorrat an Zählsteinen einmal knapp werden, denkt bitte daran, eure Steine in höhere Werte zu tauschen.

## Nach der Abrechnung:

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn hängt sich nun seinen Sammelring als Kette um den Hals und zeigt damit an, dass er der nächste Schamane ist. Alle Schamanenelemente (Kolibrimünzen, „Münze der schnellen Hand“, Übersichtskarte für den Schamanen) werden weitergereicht.



Die Runde 1 ist beendet, wenn jeder Spieler einmal Schamane war.

## Runde 2:

Die Runde 2 verläuft grundsätzlich wie Runde 1.

Jeder Spieler muss nun aber aus den Karten mit **zwei Wasserfällen** ziehen und demnach zwei **verschiedene** Tiere sammeln. Nun wird es auch vorkommen, dass zwei Spieler das gleiche Tier sammeln müssen.

Auch der Schamane zieht aus den restlichen Karten dieses Kartenstapels und muss nun **jeweils drei Blüten unterschiedlicher Farbe** umdrehen.

### Aufgepasst!

Karten mit einem Wasserfall werden in dieser Runde **nicht** benötigt.

Karte Spieler1



Karte Spieler2



*Zwei Spieler müssen Wasserschweinmünzen sammeln*



← *Drei rote Blüten*

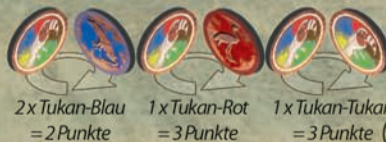
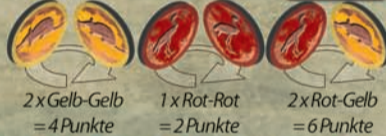
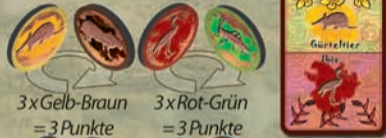
*Die sechs Blüten, die der Schamane unter den Kolibri Münzen finden muss!*

← *Drei blaue Blüten*

Karte des Schamanen

## Abrechnungsbeispiel Runde 2

Ergebnis: 26 Punkte



## Abrechnung der Runde 2: (siehe auch Punkteübersichtskarte Grundspiel)

Gesuchtes Tier auf einer Seite:	<b>1 Punkt</b>	Tukan und nicht gesuchtes Tier:	<b>1 Punkt</b>
Gesuchtes Tier auf beiden Seiten:	<b>2 Punkte</b>	Tukan und gesuchtes Tier:	<b>3 Punkte</b>
Beide gesuchten Tiere auf einer Münze:	<b>3 Punkte</b>	Tukan beidseitig:	<b>3 Punkte</b>

Es werden wieder nur die Tiere gewertet, die gesammelt werden müssen. Die Spieler erhalten entsprechend Zählsteine bzw. Punktekarten.

Die 2. Runde ist beendet, wenn jeder Spieler **einmal** Schamane war.



## Spielende:

Nach Beendigung der zwei Spielrunden ist derjenige Spieler Sieger von **Shabono**, welcher die höchste Punktzahl ersammeln konnte.

### Vorgehen bei Punktegleichheit:

#### Bei zwei Spielern - Werfen der „Münze der schnellen Hand“

Die punktgleichen Spieler wählen Links oder Rechts. Der drittplatzierte Spieler wirft die Münze. Wer richtig getippt hat, gewinnt das **Shabono-Spiel**.

#### Bei drei Spielern - Die Futterkärtchen des Ameisenbären

Die drei Futterkärtchen werden verdeckt gemischt und von den punktgleichen Spielern gezogen. Anschließend werden die Kärtchen gleichzeitig aufgedeckt. Der Spieler mit den drei Ameisen gewinnt das **Shabono-Spiel**.

### Abrechnungsbeispiel bei vier Spielern



Spieler 1: 172 Punkte



Spieler 2: 213 Punkte



Spieler 4: 164 Punkte



Spieler 3: 181 Punkte



# Sondermünzen:

Alle Regeln des Grundspiels bleiben weiterhin gültig!

Shabono wird nun mit den Erweiterungen: **Spinnenjagd**, **Ameisenbär-Wette**, **Fledermausflug** und **Faultierhänger** gespielt. Die Sondermünzen können alle eingesetzt werden. Es ist auch möglich, nur mit einer, zwei oder drei Erweiterungen zu spielen.

Tipp: Wir empfehlen, bei der ersten Partie mit den Erweiterungen Spinnenjagd und Ameisenbärwette zu spielen!

## Spielvorbereitung:

Je nach Spielerzahl wird die entsprechende Anzahl an Sondermünzen zusammen mit den Sammelmünzen in den Baumstamm gegeben. Überzählige Sondermünzen werden aus dem Spiel genommen.

Anzahl der Sondermünzen bei:	3 Spielern	4 Spielern	5 Spielern
Vogelspinne: 	5	7	9
Ameisen: 	5	7	9
Fledermaus: 	5	7	9
Faultier: 	1	1	1

**Aufgepasst!** Außer beim Faultier müssen bei Verwendung der Erweiterungen **mindestens drei Münzen mit dem gesuchten Tier bzw. Tukan** gesammelt werden, damit die Funktionen der Sondermünzen in Kraft treten.

## Spinnenjagd



Die Vogelspinne kann immer gesammelt werden.

Ist die Sammlung beendet, legen die Spieler ihre gesammelten Münzen der Reihe nach vor sich aus (siehe Abb. rechts). Tukane mit Sammeltieren auf der Rückseite werden so gedreht, dass das Tier oben liegt, und zu den anderen Sammelmünzen gelegt. Die Vogelspinnen werden nicht aufgereiht, sondern liegen mit den anderen gesammelten Sondermünzen direkt vor dem Spieler.

Nun darf jeder Spieler (beginnend links vom Schamanen) eine soeben gesammelte eigene Vogelspinne einsetzen, um einem anderen Spieler eine Sammelmünze wegzunehmen. Hat man mehr als eine Vogelspinne gesammelt, darf man auch von verschiedenen Spielern Sammelmünzen ziehen oder einem Spieler auch mehrere Sammelmünzen wegnehmen. Dabei dürfen die Sammelmünzen vor der Wegnahme nicht gedreht werden.

### Sammelmünzen Spieler 2



### Vogelspinnen Spieler 1

*Sammelmünzen liegen alle mit dem Sammelsymbol nach oben.  
Wer weiß, ob sich hinter einer ein Tukan verbirgt?*





*Spieler 1 setzt seine Spinne bei Spieler 2 ein*

*Ha! Eine Vogelspinne wird vom Tukan gefressen. Vogelspinne wechselt somit zum Besitzer des Tukans.*

### Nach erfolgreichem Einsatz der Vogelspinne:

Nach der Wegnahme wird die Sammelmünze gedreht (damit man auch sieht, wie viele Punkte es für den ursprünglichen Sammler gewesen wären). **Die Sammelmünze kommt nun zu den nicht gesammelten Münzen in den Vorrat zurück und verliert ihren Wert.** Die Vogelspinne verbleibt beim Besitzer. Er erhält bei der Abrechnung für die Vogelspinne **2 Punkte.**

### Tukan frisst Vogelspinne!

**Aufgepasst!** Ist auf der Rückseite der ausgewählten Sammelmünze ein Tukan (siehe Abb. links), verliert die Vogelspinne ihre Wirkung und die Vogelspinne geht an den Besitzer des Tukans über. Die so erworbene Vogelspinne darf nicht mehr zur Wegnahme einer Münze verwendet werden, **der neue Besitzer erhält aber die Punkte der Vogelspinne.** Jede gesammelte Vogelspinne ergibt für ihren Besitzer bei der Abrechnung **2 Punkte.** Der Tukan ist nun satt und darf nicht mehr zu den Sammelmünzen gelegt werden (siehe auch Punkteübersichtskarte Sondermünzen)!



## Ameisenbär-Wette:



Der Schamane besitzt einen Ameisenbären als Haustier. Dieser möchte bei jeder Sammlung mit Ameisen gefüttert werden.

Wie viele Ameisen er pro Sammlung von den Spielern vernaschen will, zeigt er durch drei Futterkärtchen mit den Werten 1/2/3 **Ameisen** an. Der Ameisenbär ist da sehr wählerisch. Er will immer nur die genaue Anzahl an Ameisen vom Spieler. Nicht mehr und nicht weniger!

Dazu werden vom Schamanen vor dem Wurf der „Münze der schnellen Hand“ die Futterkärtchen **verdeckt** gemischt und **ungesehen** auf seinem Ameisenbären abgelegt. Die Spieler sammeln nun eine **beliebige Anzahl** von Ameisen. Nach Beendigung der Sammlung dreht der Schamane das oberste Futterkärtchen um. Jeder Spieler, bei dem die Anzahl der Ameisen mit denen des umgedrehten Futterkärtchens übereinstimmt, erhält Punkte (siehe nächste Seite).



*Futterkärtchen werden verdeckt vom Schamanen auf den Ameisenbären gelegt*



Futterkärtchen wird durch  
den Schamanen aufgedeckt



Hat ein Spieler 2 Ameisen gesammelt,  
erhält er nun 6 Extrapunkte!

### Abrechnung der Ameisenbärwette:

Eine Ameise = 3 Punkte, 2 Ameisen = 6 Punkte, 3 Ameisen = 10 Punkte

(siehe auch Punkteübersichtskarte Sondermünzen)

Stimmt die Anzahl der Ameisen nicht überein, kommen diese wieder in den Haufen der nicht gesammelten Münzen (Vorrat) zurück.

### Aufgepasst!

Vier gesammelte Ameisen bringen keine Punkte! Die Fünf scheidet völlig aus!  
(ist noch jemand so alt, um diese Anspielung zu kennen?)

**Aufgepasst!** Hat kein Spieler richtig getippt, erhält der Schamane als Ausgleich, dass er den Ameisenbären nun selber füttern muss, **sofort** 3 Punkte aus dem Vorrat.

## Fledermausflug:

Die Nacht ist die Zeit der Fledermäuse, um im Regenwald auf Beutezug zu gehen.

### Spielvorbereitung:

Die Nachtmünzen mit den Insektenmotiven kommen in den schwarzen Beutel.

Jeder Spieler, der eine Fledermaus besitzt, darf nach Beendigung der Sammlung in die Nacht hinausfliegen und Insekten jagen. Das bedeutet, jeder Spieler (beginnend links vom Schamanen) darf pro Fledermaus eine Nachtmünze aus dem schwarzen Beutel ziehen.

Je Insekt auf einer Nachtmünze erhält er einen Punkt. Nach der Wertung **aller Spieler** werden die Nachtmünzen wieder in den Beutel gegeben.



*Alle 9 Nachtmünzen mit den Insekten  
(1x0 Insekten, 1x1 Insekt, 3x2 Insekten  
2x3 Insekten, 1x4 Insekten  
1x5 Insekten)  
kommen in den schwarzen Beutel.*





Ursprüngliche Karte



Neue Karte

## Faultierhänger:

Das Faultier des Regenwaldes liebt es, stundenlang in den Bäumen zu hängen und an den Blüten zu schnuppern. Unseren Spielern verhilft es dadurch zu mehr Zeit beim Sammeln.

### Auswirkungen in Runde 1:

Derjenige Spieler, der das Faultier zuerst sammelt, muss diese Münze sofort einsetzen. Dabei legt er die Faultiermünze **neben** seinen Sammelring und ruft: „**Blütenwechsel...**“ und die Farbe seines gesuchten Tieres, zum Beispiel „...**Gelb**“. Anschließend legt er sofort seine Sammelkarte mit den Blüten nach oben zu den Kolibrimünzen, damit diese dem Schamanen die Suche nach den neuen Blüten erleichtert. Nun kann der Spieler weitersammeln.

Der ursprüngliche Auftrag des Schamanen erlischt, und er muss ab sofort (in diesem Beispiel) vier gelbe Blüten und 16 Kolibris vor sich liegen haben, um die Sammlung zu beenden. Der Finder des Faultieres erhält als Belohnung für diese Münze 5 Punkte.





### Auswirkungen in Runde 2:

Derjenige Spieler, der das Faultier zuerst sammelt, muss diese Münze sofort einsetzen. Dabei legt er die Münze **neben** seinen Sammelring und ruft dabei: „**Blütenverlängerung**“.  
Der Medizinmann muss jetzt zusätzlich die vierte Blüte der jeweiligen Farbe (also insgesamt 8 Blüten) aufdecken.

Der Finder des Faultieres erhält als Belohnung für diese Münze 5 Punkte.

### Aufgepasst!

#### Für beide Runden gilt:

Sollte das Faultier ungesehen in einem Sammelring landen, müssen **alle (!) Spieler** zwei Punkte ihres Vorrats an den Schamanen abgeben. Der Sammler erhält für die Faultier/Tukanmünze keine Punkte.

### Aufgepasst!

Es müssen nicht erst drei Sammelmünzen gesammelt werden, um die Funktion des Faultiers zu nutzen. Kaum zu glauben, aber das Faultier ist immer aktiv!



## Das Spiel mit den Sondermünzen:


### Bewährtes Vorgehen nach der Sammlung

Um die Aktionen der Sondermünzen und deren Abrechnung nach der Sammlung etwas zügiger zu gestalten, hat sich folgender Ablauf als optimal erwiesen:

#### Vorbereitung - Anordnung der Münzen


Die Spieler legen ihre Sammelmünzen einzeln vor sich aus. Darunter legen sie ihre Sondermünzen.

##### 1. Ameisenbär

**Aktion:** Ameisenbärwette - Futterkärtchen umdrehen und vergleichen (siehe Seite )


**Abrechnung:** Sofort (siehe Übersichtskarte Sondermünzen).  
Anschließend abgerechnete Ameisen zurück in den Vorrat!

##### 2. Vogelspinne

**Aktion:** Spinnenjagd (siehe Seite )


**Abrechnung:** Sofort (siehe Übersichtskarte Sondermünzen).  
Anschließend abgerechnete Vogelspinnen zurück in den Vorrat!

##### 3. Fledermaus

**Aktion:** Fledermausflug - Nachtmünzen aus Beutel ziehen (siehe Seite )

**Abrechnung:** Sofort (siehe Übersichtskarte Sondermünzen). Erst nach Abrechnung aller Spieler kommen die Insekten in den Beutel zurück.

##### 4. Faultier

**Aktion:** Faultierhänger (siehe Seite )

**Abrechnung:** Sofort (siehe Übersichtskarte Sondermünzen).  
Das abgerechnete Faultier zurück in den Vorrat!

##### 5. Sammelmünzen

**Aktion:** Keine Aktionen.

**Abrechnung:** Nun die verbliebenen Sammelmünzen abrechnen (siehe Übersichtskarte Grundspiel)

## Tipps zum Spiel:

### 1. Tischgröße

Sollte der Tisch etwas zu klein für die Abstandsmessung sein: Entweder Sammelring nach links oder rechts ausrichten oder das Ende des Bandes an der Rückseite des Baumstammes anlegen. So wird für alle Spieler der Abstand geringer. Daher auch die Abstandsmessung erst nach Werfen der „Münze der schnellen Hand“ vornehmen.

### 2. Varianten

Die Sondermünzen nach Lust und Laune verwenden. Aber nicht vergessen: Gerade die Spinnenjagd hilft, einem besonders schnellen Spieler wieder Punkte abzunehmen. Es ist sinnvoll, die Spinnenjagd standardmäßig im Spiel zu verwenden.

### 3. Chancengleichheit

Beim Spielablauf gibt es verschiedene Möglichkeiten, um in etwa gleiche Voraussetzungen für alle Spieler zu schaffen: Der Schamane sucht nur drei Blüten (z.B. für jüngere Urwaldindianer).  
Verringerung des Abstandes vom Sammelring zum Spielrohr (z.B. bei nicht so schnellen Sammlern)



Besondere  
Brettspiele

**Kiehly**

Tulpenstraße 43a  
D-93309 Kelheim

**...und zum Schluss:**

Wir wünschen euch viel Vergnügen beim Spielen von Shabono!  
Euer Stefan und Florian

Wir bedanken uns bei allen Testspielern sowie bei allen, die bei der Umsetzung und Herstellung von Shabono behilflich waren.

Für Fragen, Anregungen, Lob und Kritik sendet uns einfach eine E-Mail an  
**info@kiehly.de**

Weitere Infos und Aktuelles über die Spiele des Kiehly-Verlages erhaltet ihr  
auf der Homepage  
**www.kiehly.de**

© 2015 Kiehly  
1. Auflage