Arten Garten

Ein Arche Nova-Spiel

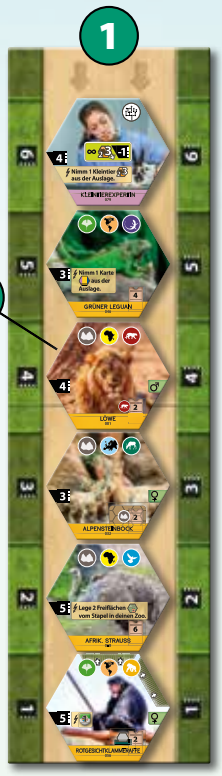
SPIELREGEL

Überspringe das Studium der Spielregel und schau dir das interaktive Tutorial an.

iOS • ANDROID • DIZED.COM

ALLGEMEINER (①–⑥) UND PERSÖNLICHER (Ⓐ–Ⓓ) AUFBAU

Anmerkung: In diesem Spiel reden wir von **Karten**, auch wenn es sich um Zooplättchen aus Pappe und keine klassischen Spielkarten handelt. Dies dient der besseren Unterscheidung gegenüber den Aktionsplättchen und der besseren Lesbarkeit auf den Karten. Sowohl der Autor als auch der Verlag haben sich die größte Mühe gegeben, bei der Umsetzung des Spiels realitätsgetreu zu Werke zu gehen. Wo wir dies nicht geschafft haben, bitten wir um Nachsicht.



① Legt das **Auslagetableau** in die Mitte des Tisches.

② Mischt alle **Karten** verdeckt und stapelt sie in einen oder mehrere Stapel. Immer wenn im Spiel Karten „vom Stapel" genommen werden, sind diese Karten gemeint.



③ Legt 6 zufällige Karten vom Stapel aufgedeckt auf das Auslagetableau, je 1 Karte neben jede Zahl. Diese 6 Karten bilden die **Auslage**.

④ Lasst neben dem Auslagetableau etwas Platz für einen **Ablagestapel**.



⑤ Legt das **Artenschutztableau** neben das Auslagetableau.
Mischt die **10 Artenschutzziele** verdeckt. Deckt dann 5 zufällige davon auf und legt sie auf das Artenschutztableau. Die Reihenfolge spielt keine Rolle. Wir empfehlen euch zur besseren Übersicht aber, alle gezogenen Kontinent- und alle gezogenen Tierklassen-symbole jeweils nebeneinander zu legen. Legt die restlichen 5 Ziele zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in diesem Spiel nicht mehr.

⑥ Legt die **Artenschutzmarker**, **Beutelmarker** und **Spielende-Marker** als allgemeinen Vorrat bereit.

Ⓐ Nimm dir **1 Zooplan** und lege ihn vor dir ab. Achtet darauf, dass ihr alle die gleiche Seite des Zooplans nutzt. Nutzt für die erste Partie Seite 1!



Ⓑ Nimm dir 1 Set aus **4 verschiedenen Aktionsplättchen**. Drehe sie alle auf die Seite I. Die Seitenmarkierung findest du unten rechts auf dem Plättchen.



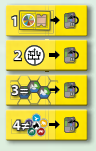
Bestimmt zufällig, wer von euch das Spiel beginnen wird. Diese Person legt ihr Aktionsplättchen **„Projekte"** links unter ihren Zooplan, sodass dessen Pfeil auf den Wert 1 zeigt.

Die im Uhrzeigersinn folgenden Personen legen ihre Plättchen **„Projekte" jeweils 1 Feld weiter nach rechts** unter ihre Zooplane, sodass deren Pfeile auf die Werte 2, 3 bzw. 4 zeigen. Spielt ihr zu fünft, so legen die vierte und fünfte Person beide ihre Plättchen ganz nach rechts (die Pfeile zeigen auf Wert 4).

Lege deine anderen 3 Aktionsplättchen zufällig auf die restlichen 3 Plätze.



Ⓒ Entscheide dich für eine Farbe, nimm dir die **4 Aufwertungsmarker** und **4 Artenschutzerfolgsmarker** deiner Farbe und lege sie mit der Vorderseite nach oben vor dir ab.





Ⓓ Nimm dir **1 Kartenhalter** und stelle ihn vor dir auf. Karten, die du bekommst, stellst du hier auf, sodass nur du sie siehst. Diese Karten hast du **„auf der Hand"**.

Du fängst das Spiel ohne Karten an.

Tipp: Zum Kennenlernen empfehlen wir, in der ersten Partie den Artenschutzerfolgsmarker „4×" wieder in die Schachtel zu legen.



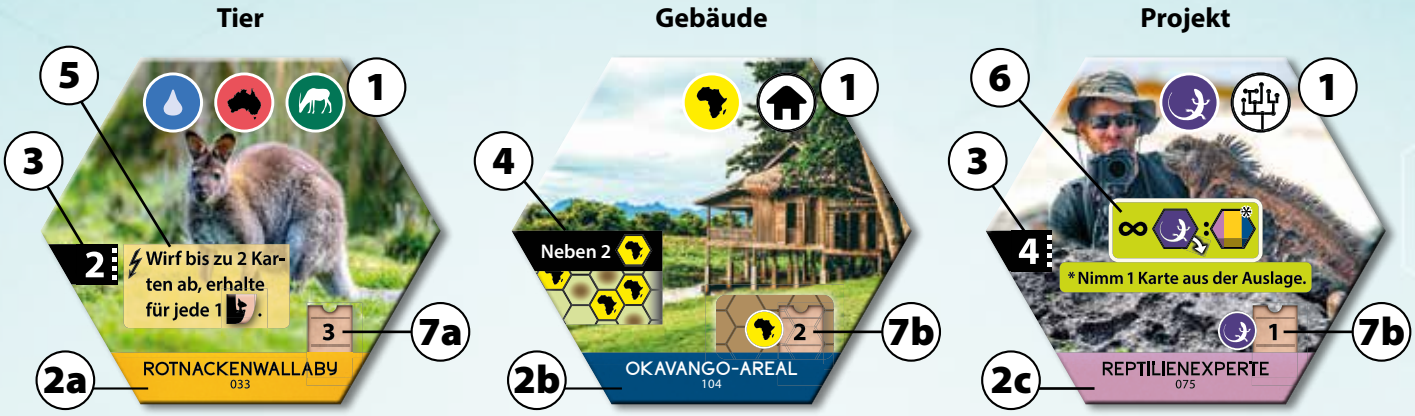
Das Spielende kann dann durch das Legen des 3. dieser Marker ausgelöst werden.

ABLAUF UND KONZEPTE DES SPIELS

Das Spiel ist in einzelne Züge unterteilt. Während deines Zugs nimmst du dir **1 Karte aus der Auslage** und führst dann **1 Aktion** aus. Im Anschluss ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielt so lange reihum, bis jemand von euch **1 der 3 Endbedingungen** erfüllt (siehe *Spielende und Schlusswertung* Seite 8).

Zooplan und Karten



Zentraler Bestandteil des Spiels sind die vielen Karten, die wie folgt aufgebaut sind:
Am oberen Rand findest du verschiedene Symbole (1). Es kann sich dabei um einen **Lebensraum** (z. B. Wasser), einen **Kontinent** (z. B. Australien) und/oder eine **Tierklasse** (z. B. Pflanzenfresser) handeln. **Gebäude** und **Projekte** haben jeweils ein eigenes Symbol. Alle diese Symbole befinden sich nach dem Ausspielen der Karte **in deinem Zoo**.

Am unteren Rand findest du den Namen der Karte. Dieser ist farblich hinterlegt. Die Farbe zeigt dir, um welche Art von Karte es sich handelt, und damit auch, wie du sie ausspielen kannst. Es gibt **Tiere** (gelb, (2a)), **Gebäude** (blau, (2b)) und **Projekte** (lila, (2c)).

Bei Tieren und Projekten findest du links die Stufe der Karte (3). Diese Zahl gibt an, wie groß die **Stärke deiner Aktion** sein muss, um diese Karte auszuspielen. Bei Gebäuden findest du links stattdessen die **Bedingung**, die du erfüllen musst, um die Karte ausspielen zu dürfen (4).

EFFEKTE: Manche Karten geben dir zusätzliche Effekte. Sie können **einmalig** beim Ausspielen sein, dann ist der Effekt mit einem Blitz markiert und hellgelb unterlegt (5). Oder sie können **dauerhaft** sein, dann ist der Effekt mit einem Unendlichzeichen ∞ markiert und hellgrün unterlegt (6).

> **WICHTIG:** Wenn du eine Karte mit einem dauerhaften Effekt spielst, dann ist er **sofort** aktiv. Bezieht sich der Effekt auf ein Symbol, das auf der gerade gespielten Karte vorhanden ist, wird er sofort ausgelöst.
> Das gilt z. B. für die oben gezeigte Karte ***Reptilienexperte***: Der Effekt bezieht sich auf Karten mit Reptiliensymbol und der Reptilienexperte hat selbst solch ein Symbol.

PUNKTE: Viele Karten erhöhen die Attraktion deines Zoos und geben dir damit am Ende des Spiels Punkte. Manche Karten haben einen fixen Punktewert (7a). Bei anderen Karten ist der Wert davon abhängig, was für andere Karten sich noch in deinem Zoo befinden (7b). Die Erklärung dieser *Wertungen* findest du im Glossar.

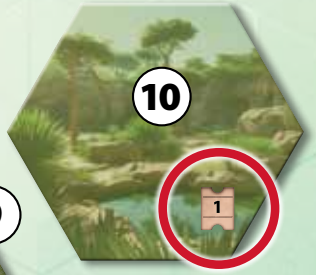
TIERPAARE: Manche Tierarten gibt es zweimal im Stapel der Karten, einmal als männliches ♂ und einmal als weibliches ♀ Exemplar (8). Die Namen der beiden Karten sind gleich, die Bilder jedoch nicht.
Schaffst du es, beide Karten derselben Tierart **nebeneinander** in deinen Zoo zu platzieren, erhältst du zusätzlich zu eventuellen anderen Effekten sofort und einmalig **1 Artenschutzmarker**.



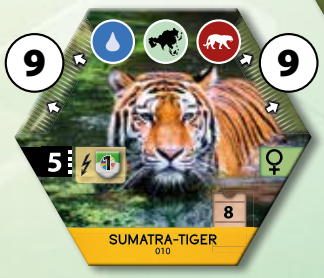
Artenschutz- und Beutelmarker kannst du auf dem dafür vorgesehenen Feld unten links auf deinem Zooplan aufbewahren.

FREIFLÄCHEN: Manche Tiere und Gebäude benötigen mehr Platz als nur 1 Feld auf deinem Zooplan. Befinden sich auf der Karte **Pfeile** (9) auf einer oder mehreren Seiten, so benötigt diese Karte **Freiflächen** (10) (umgedrehte Karten) auf den benachbarten Feldern, auf die die Pfeile zeigen.

Die Pfeile dürfen weder auf bereits gespielte, **aufgedeckte** Karten zeigen, noch nach außerhalb deines Zooplans. Wenn die Pfeile auf bereits ausliegende Freiflächen zeigen, dann kannst du diese mit nutzen. Das gilt auch für die Freiflächen, die bereits auf deinem Zooplan aufgedruckt sind. Ansonsten musst du **aus der Hand** Karten mit der Rückseite nach oben auf die angezeigten leeren Felder legen, um die Freiflächen zu erzeugen.



Jede Freifläche in deinem Zoo ist am Spielende **1 Punkt** wert.



BEISPIEL: *Der weibliche* ***Sumatra-Tiger*** *benötigt zum Ausspielen 2 Freiflächen, je eine links oben und rechts oben von seiner Karte. In diesem Beispiel gibt es* ***nur 1 Feld****, an dem links oben und rechts oben Platz für eine Freifläche ist bzw. schon eine vorhanden ist. Für die Freifläche auf der linken Seite (A) musst du beim Ausspielen des Tigers eine Karte* ***aus der Hand*** *mit der Rückseite nach oben auf den Zooplan legen. Die Freifläche auf der rechten Seite (B) war praktischerweise schon aufgedruckt.*



LEGEREGELN: Immer wenn du eine Karte in deinen Zoo spielst, legst du sie auf ein **leeres Feld** (ein Feld ohne Karte und ohne aufgedruckte Freifläche) auf deinem Zooplan. Dieses muss sich angrenzend zum Eingang oder einer bereits in deinem Zoo liegenden Karte befinden. (**Wichtig:** Die beiden aufgedruckten Freiflächen zählen dabei **nicht** als Karten!)

Für deine **erste Karte** gibt es also 3 mögliche Felder, um sie auszulegen: die 3 Felder neben deinem **Zooeingang** (11). Später hast du mehr Möglichkeiten, um deine Karten zu platzieren. Dabei wirst du jedoch schnell feststellen, dass es gar nicht so einfach ist, für jede Karte den besten Platz zu wählen.

Karten musst du immer so auslegen, dass sich die Symbole oben und der Name der Karte unten befinden (12). Du darfst die Karten **nicht drehen** (damit z. B. die Pfeile zu Freiflächen auf andere Felder zeigen).





Wenn auf dem Feld, auf das du die Karte oder eine Freifläche legst, ein **Platzierungsbonus** abgebildet ist (13), so erhältst du diesen, nachdem du das Legen (inkl. Freiflächen) abgeschlossen hast. Die Boni sind im Glossar und auf den Spielhilfen erklärt.



Manche Karten beziehen sich auf den Fluss auf deinem Zooplan. Als **„neben dem Fluss“** gelten die jeweils 3 Felder am linken und rechten Rand deines Zooplans (14).

Karten, die ihr während des Spiels ablegt, legt ihr auf den **Ablagestapel**. Legt abgelegte Karten **offen** auf diesen Stapel, damit ihr ihn nicht mit den verdeckten Stapeln verwechselt.

Benötigt eine Karte Freiflächen, dann lege zuerst die Karte selbst nach diesen Regeln auf deinen Zooplan und anschließend die Freiflächen. Erhalte danach den Sofortbonus der Karte (falls vorhanden) und eventuelle Platzierungsboni in beliebiger Reihenfolge.

Die Aktionsstärke deiner Aktionsplättchen

Um eine Aktion auszuführen, benutzt du 1 deiner 4 Aktionsplättchen (zu den einzelnen Aktionen später mehr). Diese liegen unterhalb deines Zooplans und haben jeweils **1 Pfeil** nach oben, der auf einen Zahlenwert zeigt. Dieser Zahlenwert bestimmt die aktuelle **Stärke der Aktion**. Je weiter rechts sich das Aktionsplättchen befindet, umso größer ist der Zahlenwert, auf den der Pfeil zeigt, also umso stärker ist die Aktion.

Nachdem du eine Aktion genutzt hast, legst du ihr Plättchen auf den **Platz ganz links** unter deinem Zooplan und die anderen Plättchen rutschen nach rechts auf. (Dies wird später noch im Detail erklärt.) Das genutzte Plättchen wird damit schwächer und die anderen Plättchen stärker. Versuche dies bei deiner Aktionswahl zu beachten.

Du kannst deine **Aktionsplättchen** im Laufe des Spiels **aufwerten**, wenn du bestimmte Bedingungen erfüllst (dazu später mehr, siehe Seite 7). Du wertest deine Aktionsplättchen auf, indem du sie auf die Seite II **umdrehst**. Der Pfeil zeigt dann immer auf einen um 1 erhöhten Wert. Also ist auch die Stärke einer aufgewerteten Aktion immer um 1 höher als die einer nicht aufgewerteten Aktion. Außerdem kannst du dann mehr mit einer Aktion tun, z. B. 2 Tiere in 1 Aktion spielen.

BEISPIEL: *Deine Aktion „Projekte“ hat aktuell eine Stärke von 3.*



Wertest du die Aktion „Wassertiere“ auf (sie zeigt jetzt die Seite II), erhöht sich ihre Stärke von 4 auf 5.



ABLAUF EINES ZUGS

In deinem Zug gibt es 2 Dinge, die du **immer** tust. Als Erstes nimmst du dir **1 Karte aus der Auslage** und als Zweites führst du **1 Aktion** mit einem deiner Aktionsplättchen aus. Anschließend stehen dir noch weitere **Optionen** zur Verfügung. Am Ende folgt noch etwas **Verwaltung**. Dabei gehst du in folgender Reihenfolge vor:

! IMMER

1. Nimm dir **1 Karte** in Reichweite aus der Auslage.
   Deine Aktionsplättchen bleiben hierbei liegen.
2. Führe **1 Aktion** mit 1 deiner Aktionsplättchen aus.
   Das benutzte Aktionsplättchen wird ganz nach links gelegt.

? GEGEBENENFALLS

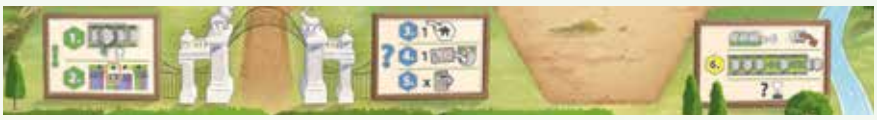
3. Spiele 1 Gebäude.
4. Unterstütze 1 Artenschutzziel.
5. Werte eins oder mehrere deiner Aktionsplättchen auf, falls möglich.

VERWALTUNG

6. **Am Ende jedes Zugs:**
   - Halte das Kartenlimit ein
   - Fülle die Auslage auf
   - Prüfe, ob das Spiel endet

Im Folgenden werden die einzelnen Schritte im Detail erklärt.

Die Abbildungen unten auf den Zooplänen sollen euch an den Ablauf der einzelnen Schritte erinnern:



1. IMMER: Nimm dir 1 Karte in Reichweite aus der Auslage

Abhängig von der Position deines Aktionsplättchens „Projekte“ unter deinem Zooplan nimmst du dir 1 Karte aus der Auslage auf die Hand. Der **weiße Pfeil** auf diesem Plättchen zeigt dir an, wie groß deine Auswahl ist. Zeigt der weiße Pfeil auf den Wert 1, so befindet sich nur die Karte an Position 1 für dich **in Reichweite** und du musst diese nehmen. Zeigt der Pfeil z. B. auf den Wert 4, so sind die Positionen 1–4 für dich in Reichweite und du suchst dir 1 dieser 4 Karten aus.

WICHTIG: Dein Aktionsplättchen „Projekte“ wird durch diesen Schritt nicht verschoben!

WICHTIG: Die Einschränkung „in Reichweite“ gilt nur in diesem Schritt. Erlaubt dir ein Karteneffekt oder Platzierungsbonus, eine Karte aus der Auslage zu nehmen, darfst du die Karte immer von einer beliebigen Position der Auslage nehmen.



BEISPIEL: *Der weiße Pfeil zeigt auf die „2“, d. h. du nimmst dir 1 Karte* ***bis Position 2*** *aus der Auslage auf die Hand. Das wären in diesem Beispiel entweder der* ***Alpensteinbock*** *auf der 1 oder der* ***Tigerpython*** *auf der 2. Dein Aktionsplättchen bleibt an seinem Platz liegen. Im Anschluss führst du 1 deiner 4 Aktionen aus (siehe Schritt 2.).*



2. IMMER: Führe 1 Aktion mit 1 deiner Aktionsplättchen aus

Wähle 1 deiner Aktionsplättchen aus und ziehe es ein kleines Stück nach unten. Führe dann **1** der beiden darauf genannten Aktionen mit ihrer aktuellen Stärke aus, um ENTWEDER Karten zu erhalten ODER auszuspielen.

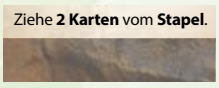
Karten erhalten



AKTIONSPLÄTTCHEN PROJEKTE

Nimm 1 beliebige Karte aus der Auslage (oder 2 Karten auf Seite II)

Nimm dir 1 beliebige Karte aus der Auslage auf die Hand. Es spielt keine Rolle, an welcher Position in der Auslage sich die Karte befindet. Wenn du die Aktion „Projekte“ bereits aufgewertet hast, darfst du noch eine 2. Karte aus der Auslage nehmen.



AKTIONSPLÄTTCHEN TIERE

Ziehe 2 Karten vom Stapel

Nimm dir die beiden obersten (verdeckten) Karten vom Stapel auf die Hand.

Karten spielen (Tiere oder Projekte)



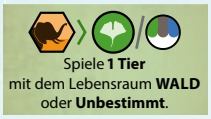
AKTIONSPLÄTTCHEN PROJEKTE

Spiele 1 Projekt

Falls du ein Projekt auf der Hand hast und die Stärke deiner Aktion „Projekte“ mindestens so hoch ist wie die Stufe der Karte, so lege die Karte auf deinen Zooplan (auf ein leeres Feld benachbart zu einer anderen Karte oder deinem Zooeingang).

Handelt es sich um ein **Auswildern-Projekt**, so lege die Karte stattdessen auf ein Tier mit dem passenden Symbol. Das Tier wird dadurch verdeckt und zählt nicht mehr als in deinem Zoo (auch seine Symbole und Punkte nicht).

Wenn das Legen der Karte Effekte auslöst (Einmaleffekte, dauerhafte Effekte oder Platzierungsboni auf dem Zooplan), dann darfst du sie in beliebiger Reihenfolge ausführen.



AKTIONSPLÄTTCHEN TIERE

Spiele 1 Tier (oder 2 Tiere auf Seite II)

Du hast 3 verschiedene Aktionsplättchen, um Tiere (gelbe Karten) auszuspielen. Jedes dieser Aktionsplättchen gilt für einen bestimmten **Lebensraum** (Felsen, Wald oder Wasser). Du kannst ein Tier nur mit dem Aktionsplättchen ausspielen, welches den gleichen Lebensraum aufweist wie das Tier. Eine Ausnahme sind Tiere mit dem Lebensraum „Unbestimmt“, sie haben als Symbol . Ein solches Tier darfst du mit jedem der 3 Aktionsplättchen ausspielen. Um ein Tier von der Hand zu spielen, muss die Stärke der passenden Aktion mindestens so hoch sein wie die Stufe der Tierkarte. Lege dann die Tierkarte auf deinen Zooplan (auf ein leeres Feld benachbart zu einer anderen Karte oder deinem Zooeingang). Falls das Tier eine oder mehrere Freiflächen benötigt, so platziere es entweder passend angrenzend an bereits vorhandene Freiflächen und/oder lege zusätzliche Karten von der Hand verdeckt als Freiflächen auf deinen Zooplan.

Wenn das Legen der Karte oder der Freiflächen Effekte auslöst (Einmaleffekte, dauerhafte Effekte oder Platzierungsboni auf dem Zooplan), dann darfst du sie in beliebiger Reihenfolge ausführen.

Legst du mit dieser Aktion ein Tier neben ein Tier mit dem gleichen Namen (also das weibliche neben das männliche Tier oder umgekehrt), so erhältst du **sofort und einmalig** 1 Artenschutzmarker.

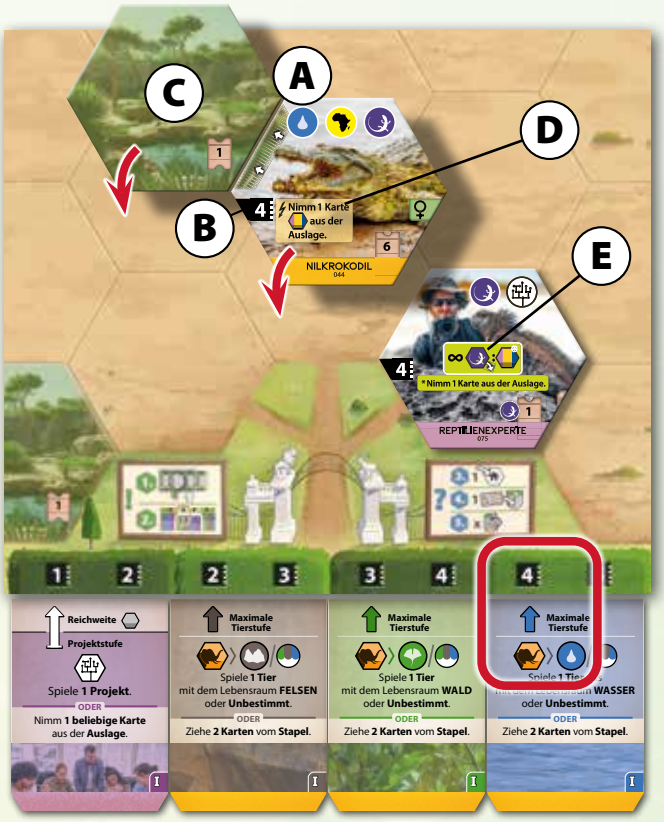
Mit Seite I des Aktionsplättchens darfst du nur 1 Tier pro Aktion ausspielen. Wenn du das Aktionsplättchen bereits aufgewertet hast, dann darfst du auch 2 Tiere (statt nur 1) aus dem entsprechenden Lebensraum und/oder mit -Symbol ausspielen. Dafür muss die Stärke der Aktion aber mindestens so hoch sein wie die **Summe der Stufen** der beiden Tiere. Spiele und platziere diese Tiere nacheinander in deinen Zoo.

WICHTIG: Handle immer erst alle Effekte ab, die du durch das Spielen des ersten Tieres auslöst, bevor du das zweite Tier spielst.

BEISPIEL – EIN PROJEKT SPIELEN: *Da der **Reptilienexperte** ein Projekt mit Stufe 4 ist, musst du die Aktion „Projekte“ mit **Stärke 4 oder mehr** ausführen, um ihn in deinen Zoo zu spielen. Du legst den Reptilienexperten auf ein leeres Feld angrenzend an den Eingang. Der Reptilienexperte hat einen dauerhaften Effekt, der immer dann ausgelöst wird, wenn du ein Reptiliensymbol in deinen Zoo spielst. Da der Reptilienexperte selbst ein Reptiliensymbol hat, löst du seinen Effekt sofort zum ersten Mal aus und darfst 1 beliebige Karte aus der Auslage auf die Hand nehmen. Du entscheidest dich für die Karte an Position 6.*



BEISPIEL – 1 TIERKARTE SPIELEN: *In deinem nächsten Zug spielst du das weibliche **Nilkrokodil** in deinen Zoo. Dafür benötigst du die Aktion „Wassertiere“ mit **Stärke 4 oder mehr**, denn das Nilkrokodil ist ein Tier mit Wassersymbol (A) und **Stufe 4** (B). Das Nilkrokodil benötigt eine Freifläche in deinem Zoo. Dazu legst du eine andere Karte **von deiner Hand** mit der Rückseite nach oben als Freifläche dorthin, wo das Nilkrokodil sie benötigt (C). Nachdem du beide Karten platziert hast, treten die Effekte des Nilkrokodils und des Reptilienexperten in Kraft.*



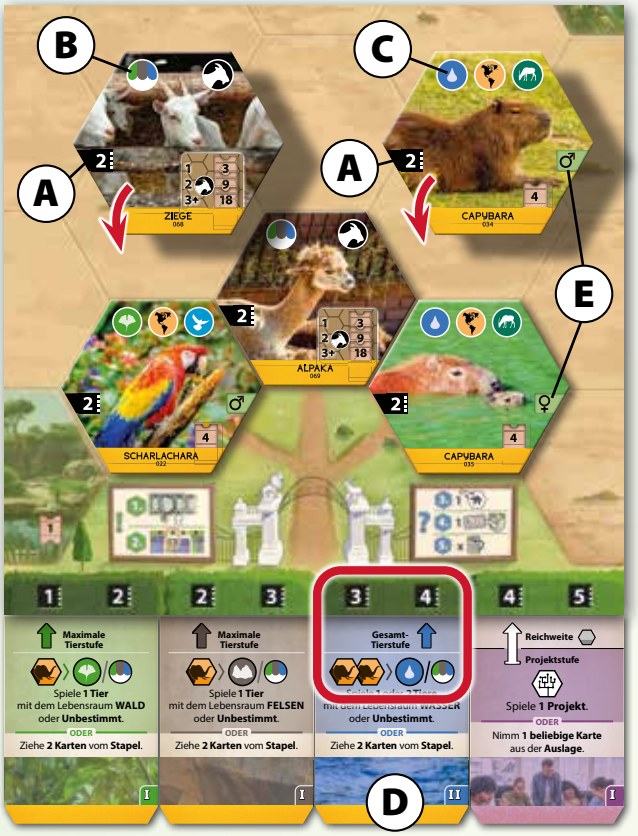
*Du erhältst für das Spielen des Nilkrokodils **2 Effekte**: Den Einmaleffekt des Nilkrokodils (D) und den dauerhaften Effekt des Reptilienexperten (E). Erhältst du mehrere Effekte gleichzeitig, darfst du immer wählen, in welcher Reihenfolge du sie ausführst.*
In diesem Fall lassen dich beide Effekte je 1 beliebige Karte aus der Auslage nehmen, sodass du insgesamt 2 Karten nehmen darfst.

BEISPIEL – 2 TIERKARTEN SPIELEN: *Du möchtest eines deiner aufgewerteten Aktionsplättchen nutzen, um 2 Tiere in deinen Zoo zu spielen. Das* ***Capybara*** *und die* ***Ziege*** *haben jeweils eine Stufe von 2 (A), somit brauchst du eine Aktion mit Stärke 4 oder mehr, um beide Tiere spielen zu können.*

Die Ziege hat als Lebensraum „Unbestimmt“ (B), darum könntest du sie mit jeder der 3 Tieraktionen spielen, aber das Capybara ist ein Wassertier (C). Daher kannst du diese beiden Tiere nur mit der Aktion „Wassertiere“ (D) zusammen spielen. Gut, dass diese gerade Stärke 4 hat.

Du spielst zuerst das männliche Capybara neben das schon in deinem Zoo vorhandene weibliche Capybara. Da du es geschafft hast, ein Tierpärchen der gleichen Art direkt nebeneinander zu legen (E), erhältst du dafür 1 Artenschutzmarker.

Danach spielst du die Ziege neben das schon in deinem Zoo vorhandene ***Alpaka****.*



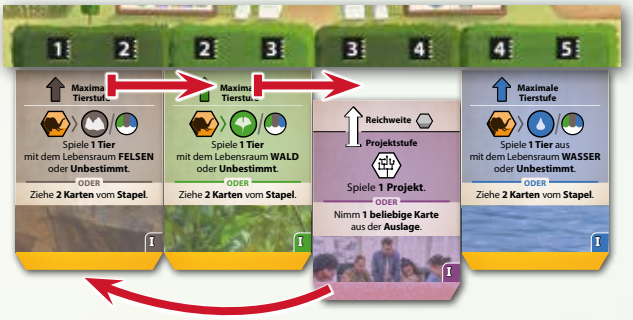
WICHTIG: Mit den Aktionsplättchen kannst du nur Tiere oder Projekte spielen, keine Gebäude!

Abschluss der Aktion

Nachdem du 1 der 4 möglichen Aktionen ausgeführt hast, nimmst du das entsprechende Aktionsplättchen von seinem Platz. Dann schiebst du die links von diesem Platz liegenden Aktionsplättchen jeweils um 1 Platz nach rechts. Lege nun das **genutzte Aktionsplättchen** auf den dadurch frei gewordenen **Platz ganz links**.

Hast du eine Aktion des Plättchens genutzt, das bereits auf dem Platz ganz links liegt, so bewegst du keine Plättchen.

BEISPIEL: *Nachdem du die Aktion „Projekte“ mit Stärke 3 ausgeführt hast, legst du das Aktionsplättchen „Projekte“ ganz nach links und bewegst die dazwischen liegenden Aktionsplättchen um 1 Platz nach rechts.*



Die Stärke der Aktionen „Felsentiere“ und „Waldtiere“ steigt dadurch jeweils um 1, also auf 2 bzw. 3.



Die Aktion „Projekte“ hat in deinem nächsten Zug nur eine Stärke von 1. Die Aktion „Wassertiere“ bewegt sich nicht und hat weiterhin eine Stärke von 4.

3. GEGEBENENFALLS: Spiele 1 Gebäude

Falls du mindestens 1 Gebäude (blaue Karte) auf der Hand hast, bei dem du die Bedingung zum Ausspielen erfüllst bzw. erfüllen kannst, so darfst du in diesem Schritt **genau 1** solche Karte spielen. Lege sie auf ein leeres Feld auf deinem Zooplan (benachbart zu einer anderen Karte oder deinem Zooeingang), welches, falls nötig, die Bedingung auf der Karte erfüllt.

Wenn das Legen der Karte Effekte auslöst (Einmaleffekte, dauerhafte Effekte oder Platzierungsboni auf dem Zooplan), dann darfst du sie in beliebiger Reihenfolge ausführen.

BEISPIEL: *Das Baumhaus muss neben 2 Karten mit Waldsymbol gelegt werden (A).*

Du spielst es auf ein leeres Feld zwischen dem ***Brillenlangur*** *und dem* ***Doppelhornvogel****, die jeweils ein Waldsymbol auf ihrer Karte haben (B).*

Da das leere Feld als Platzierungsbonus das -Symbol zeigt (C), darfst du dir 1 beliebige Karte aus der Auslage nehmen.



4. GEGEBENENFALLS: Unterstütze 1 Artenschutzziel



Du besitzt **4 Artenschutzerfolge**, mit denen du jeweils 1 Artenschutzziel unterstützen kannst. Du darfst kein Ziel mehrfach unterstützen. Die Artenschutzziele zeigen dir, **welche** Symbole du sammeln musst, um sie zu unterstützen.

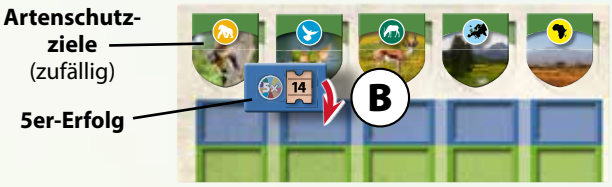
Auf den Erfolgen ist jeweils angegeben, **wie viele** Symbole einer Sorte du **mindestens** in deinem Zoo haben musst, um damit ein Ziel zu unterstützen (z. B. darfst du auch einen 4er-Erfolg platzieren, wenn du 5 Symbole eines Zieles hast). Außerdem ist darauf angegeben, wie viele Punkte der platzierte Erfolg am Ende des Spiels wert ist.

Du darfst in diesem Schritt **genau 1** Artenschutzziel unterstützen, welches du bisher noch nicht unterstützt hast. Zähle die Anzahl der Symbole in deinem Zoo, die zu dem Ziel passen, das du unterstützen möchtest. Du darfst diese Anzahl erhöhen, indem du **Artenschutzmarker**, die du während des Spiels gesammelt hast, in den Vorrat zurücklegst. Jeder Artenschutzmarker, den du zurücklegst, erhöht die Anzahl deiner Symbole um 1. Du musst aber mindestens 1 passendes Symbol in deinem Zoo haben, um ein Artenschutzziel zu unterstützen. Du darfst also **nicht alle** Symbole durch Artenschutzmarker ersetzen, wenn du ein Artenschutzziel unterstützt.

Lege dann 1 noch nicht eingesetzten Erfolg mit der entsprechenden (oder einer niedrigeren) Anzahl an Symbolen auf das Artenschutztableau. Lege ihn mit der Rückseite nach oben auf das Feld deiner Farbe unter dem unterstützen Artenschutzziel.

BEISPIEL: *Du hast **3 Vogelsymbole** in deinem Zoo (A), willst aber den größtmöglichen Artenschutzerfolg und damit die meisten Punkte erzielen. Du legst daher auch noch die **2 Artenschutzmarker** ab, die du gesammelt hast. Nun legst du deinen **5er-Erfolg** zum **Artenschutzziel Vögel** auf das darunterliegende Feld in deiner Farbe (B). Er ist am Spielende 14 Punkte wert. Weitere Vogelsymbole, die du ab jetzt noch in deinen Zoo spielst, helfen dir somit nicht mehr für Artenschutzziele.*





5. GEGEBENENFALLS: Werte Aktionsplättchen auf

Du besitzt **4 Aufwertungsmarker,** mit denen du jeweils 1 deiner Aktionsplättchen aufwerten kannst. Du kannst also im Laufe des Spiels alle 4 Aktionsplättchen aufwerten, wenn du alle **Bedingungen** erfüllst:


Du hast mind. 1 Artenschutzziel unterstützt.


Du hast mind. 2 Projekte in deinem Zoo.

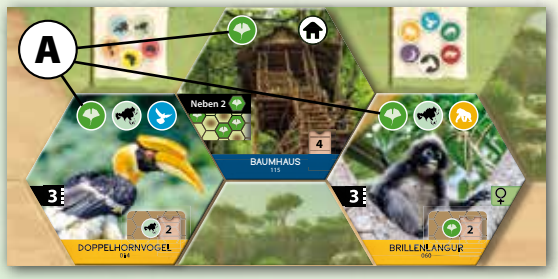

Du hast mind. 3 verbundene Karten mit gleichem Lebensraum (, oder) in deinem Zoo.

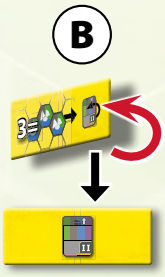

Du hast mind. 4 verschiedene Tierklassen-symbole in deinem Zoo.

Führe für **jeden** deiner bisher ungenutzten Aufwertungsmarker, dessen Bedingung du erfüllt hast (ggf. also für mehrere Marker direkt hintereinander), die folgenden Schritte durch:

1. Wähle 1 deiner noch nicht aufgewerteten Aktionsplättchen.
2. Drehe es von Seite I (Pfeil nach oben ist links) auf Seite II (Pfeil nach oben ist rechts). Du erhöhst damit die Stärke zukünftiger Aktionen und dir stehen mehr Optionen zur Verfügung.
3. Drehe dann den verwendeten Aufwertungsmarker auf die Rückseite. Du kannst ihn **kein weiteres Mal** verwenden.

BEISPIEL: *Nachdem du in Schritt 3. das **Baumhaus** gespielt hast, hast du 3 verbundene Karten mit Waldsymbol in deinem Zoo (A). Du hast damit die Bedingung des **Aufwertungsmarkers** „3 gleiche verbundene Lebensräume" erfüllt und drehst ihn um (B). Dafür darfst du 1 deiner Aktionsplättchen aufwerten und entscheidest dich dafür, die Aktion „Wassertiere" auf Seite II zu drehen (C). Die Stärke dieser Aktion erhöht sich dadurch für den Rest des Spiels um 1. Würdest du z. B. in deinem nächsten Zug die Aktion „Wassertiere" nutzen, hätte sie eine Stärke von 4 (anstelle von 3 vor der Aufwertung) und du dürftest bis zu 2 Wassertiere spielen (anstelle von nur 1 Tier).*







6. VERWALTUNG: Halte das Kartenlimit ein, fülle die Auslage und prüfe, ob das Spiel endet

KARTENLIMIT: Solltest du jetzt **mehr als 6** Karten auf der Hand haben, musst du so viele Karten ablegen, bis du noch genau 6 Karten hast. Während deines Zugs darfst du mehr als 6 Karten auf der Hand haben, aber nicht am Ende deines Zugs.

AUSLAGE AUFFÜLLEN: Schiebe zuerst, soweit nötig, die bereits in der Auslage liegenden Karten zu der jeweils nächstniedrigsten freien Zahl auf dem Auslagetableau, bis keine Lücken mehr zwischen den Karten vorhanden sind. Lege dann neben jede noch freie Zahl auf dem Tableau eine aufgedeckte Karte vom Stapel, sodass die Auslage wieder aus 6 Karten besteht.

SPIELENDE PRÜFEN: Prüfe dann, ob **mindestens 1 der Bedingungen** für das Spielende erfüllt ist (siehe nächster Abschnitt). Ist keine der Endbedingungen erfüllt, ist nun die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

BEISPIEL – AUSLAGE AUFFÜLLEN:
*Zu Beginn deines Zugs hattest du die Karte von **Position 2** auf die Hand genommen.*
*Mit der Aktion „Projekte" hast du dir dann eine beliebige Karte geschnappt und dir die Karte in **Position 5** genommen.*

Am Ende deines Zugs schiebst du zuerst die Karten in den Positionen 3, 4 und 6 nach unten.
Anschließend deckst du 2 neue Karten vom Stapel auf und legst sie auf die jetzt freien Positionen 5 und 6.



SPIELENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spielende wird ausgelöst, **wenn am Ende eines Zugs** mindestens **1 der 3 möglichen Endbedingungen** erfüllt ist.

Die 3 Endbedingungen

1. Du hast 4 Artenschutzziele unterstützt, es befinden sich also alle deine **4 Erfolgsmarker** auf dem **Artenschutztableau**.
2. Dein **Zooplan ist vollständig bebaut**, es gibt also kein einziges leeres Feld mehr darauf.
3. Der **Vorrat** an verdeckten Karten ist **leer**.

Ist am Ende deines Zugs Bedingung 1 und/oder 2 erfüllt, so nimm dir den Spielende-Marker, der **10 Punkte** wert ist. Anschließend sind **alle anderen** noch **je einmal** am Zug (du selbst nicht).

Fahrt dann mit der **Schlusswertung** fort.
Sollte der Vorrat an verdeckten Karten leer sein, nachdem ihr das Spielende ausgelöst habt, dann mischt alle abgelegten Karten und bildet damit einen neuen Vorrat.

Erfüllst du in deinem letzten Zug, nachdem bereits jemand das Spielende ausgelöst hat, ebenfalls Bedingung 1 und/oder 2, dann nimm dir einen Spielende-Marker, der **5 Punkte** wert ist.

Erfüllt ihr Bedingung 3, bevor jemand von euch Bedingung 1 oder 2 erfüllt hat, so endet das Spiel **sofort** nach deinem Zug. Fahrt umgehend mit der **Schlusswertung** fort.

Schlusswertung

Addiere dafür:

- **Die Punkte AUSSERHALB deines Zoos**
  - 10 oder 5 Punkte, falls du einen **Spielende-Marker** hast
  - Punkte auf deinen **Artenschutzerfolgen** auf dem Artenschutztableau
  - 2 Punkte für jeden **Beutel-** und für jeden noch übrigen **Artenschutzmarker**
- **Die Punkte für Karten IN deinem Zoo**
  - **Feste Punktewerte** auf Karten inklusive aller **Freiflächen** (auch aufgedruckte)
  - Punkte abhängig davon, wie viele **Symbole** einer bestimmten Sorte du direkt **benachbart** zu der Karte hast (das Symbol **auf** der Karte zählt **nicht**)
  - Punkte für Gruppen von **Streicheltieren**
  - Punkte abhängig davon, wie viele **Symbole** einer bestimmten Sorte du hast, die mit dieser **Karte verbunden** sind (in mehreren Reihen kannst du verschiedene Symbole einzeln notieren)
  - Punkte abhängig davon, wie viele **Symbole / Elemente** einer bestimmten Sorte du **im gesamten Zoo** hast
- **Nur Solospiel:** 5 Punkte für jeden noch verdeckten **Solomarker**

Wer von euch insgesamt die **meisten Punkte** erzielt hat, **gewinnt** das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wer mehr Tiere im eigenen Zoo hat. Ist auch diese Zahl gleich, teilt ihr euch den Sieg.

Dieses **Symbol** steht für Symbole und Elemente, die bei der Schlusswertung gezählt werden können:

Lebensräume	Kontinente	Tierklassen	Gebäude	Projekte	Freiflächen	Karten auf deiner Hand	Tierklassen **und** Kontinente
Bsp: Wald	*Bsp: Asien*	*Bsp: Vögel*					

Version 2.1