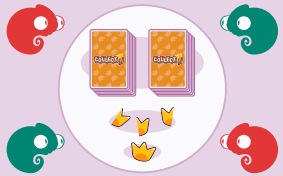
KRONE BEANSPRUCHEN UND DAS SPIEL GEWINNEN

Immer wenn du eine **Allianz** bildest, **endet die Runde sofort** und du erhältst eine **Kronenhälfte**. Dann beginnt eine neue Runde. Mischt alle Karten und die nächste Person im Uhrzeigersinn beginnt.
Sind keine Hälften übrig, erhältst du stattdessen die **ganze Krone**.

Wer zuerst 2 Kronenhälften oder die ganze Krone hat, GEWINNT!

TEAMMODUS (2 VS 2)

In diesem Spielmodus sammelt ihr einzeln eure Kronen. Wenn du **2 Hälften** oder **die ganze Krone** hast, holst du den Sieg für dein Team. Setzt euch so an den Tisch:





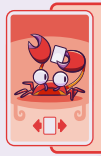
AFFE: Tausche **diese** Karte mit einer anderen Karte aus einer **beliebigen Reihe**.



CHAMÄLEON: Diese Karte zählt als **beliebiges Tier** in der Reihe. Falls in deiner Reihe **2 Chamäleons** liegen, musst du beide **sofort** unter **einen der beiden Stapel** legen.



EINSIEDLERKREBS: Falls in deiner Reihe **mindestens** 1 Krabbe (oder 1 Chamäleon) liegt, bist du erneut am Zug.

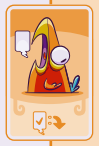


KRABBE: Wähle eine Karte am Rand einer **beliebigen Reihe**. Bewege sie innerhalb der Reihe **beliebig weit** nach links oder rechts.

TIERFÄHIGKEITEN



KROKODIL: Wähle eine Karte aus einer **beliebigen Reihe**. Lege sie zurück unter **einen der beiden Stapel**. Schließe alle Lücken.



PAPAGEI: **Nenne** ein Tier, dann **decke 1 Karte** von einem der Stapel auf.
Ist es das genannte Tier, lege die Karte an. (Du **darfst** ihre **Fähigkeit** aktivieren.) **Andernfalls** lege die Karte zurück auf **einen der beiden Stapel**.



ACHTUNG: Ein **Chamäleon** steht für **jedes Tier**. Falls du auf diese Weise ein Chamäleon aufdeckst, **gilt es als das genannte Tier** und du musst es anlegen.

DAUERHAFT



LÖWE: Du **bildest eine Allianz** mit **7 verschiedenen Karten** in deiner Reihe (einschließlich dieses Löwens).



OKTOPUS: Du **bildest eine Allianz** mit 3 verschiedenen Paaren in deiner Reihe.

- **2 Oktopusse** können eines der 3 Paare bilden.





CREDITS

Ein Spiel von: Jérémy Ducret & Johannes Goupy
Grafikdesign & Illustrationen: Simon Caruso
Entwicklung: Anthony Perone
Produktionsleitung: Daryl Choo

HAND-ILLUSTRATED

Produktion: Thiago Aranha, Rebecca Ho, Riccardo Minetti, Nicholas Sia, Kenneth Tan, Kyeon Tan, Gregory Varghese & Joshua Zhang
Lektorat: Jason Koepp

Produktmanager: Anthony Perone
Herausgegeben von: David Doust & Chern Ann Ng
Deutsche Ausgabe: Asmodee Germany
Veronika Stallmann, Sophia Keßler, Susanne Kraft

Jérémy Ducret
Johannes Goupy
Simon Caruso



REGELN

2–5 | 8+ | 15' | CMON

COLLECT!

Das Tierreich hat seinen König verloren! Es ist an der Zeit, dass du Allianzen bildest und die Krone für dich beanspruchst!

Spielmaterial

4 Plättchen
3 Kronenhälften
1 ganze Krone

64 Karten · 8 pro Tier



Spielziel

Ihr **zieht und sammelt** reihum **Tierkarten** und legt sie in eine Reihe vor euch.

Nutzt die **Fähigkeiten** der Tiere und bildet eine **Allianz** – aus 4 Karten derselben Tierart oder durch die Fähigkeit eines Tiers – um die Runde zu gewinnen. Wer zuerst eine **ganze Krone** hat, gewinnt das Spiel!



Aufbau



- Mischt alle Karten und verteilt sie grob auf **2 verdeckte Stapel**.
- Legt beide Stapel für alle in Reichweite in die Tischmitte.
- Legt die Kronen-Plättchen daneben.
- Bestimmt zufällig, wer beginnt. Dann seid ihr reihum im Uhrzeigersinn am Zug.

Wenn du am Zug bist

1 Tierkarte ziehen: Wähle einen der beiden Stapel und decke die oberste Karte auf. Dann wähle eine dieser Optionen:

Nimm die aufgedeckte Karte.



ODER



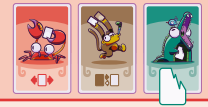
Lege sie verdeckt zurück auf **einen der beiden Stapel**. Dann **nimm** dir die oberste Karte des **anderen** Stapels.

2 Tierkarte anlegen: Lege die in Schritt 1 gezogene Karte entweder **ganz links** oder **ganz rechts** an deine Reihe an (in deinem ersten Zug legst du die Karte einfach vor dich).



Tipp: Das Spiel ist **strategischer,** als es aussieht. Es hilft, wenn du deine Karten **vorausschauend** anlegst.

3 Tierfähigkeit nutzen (optional): Falls die angelegte Karte eine **Fähigkeit** hat, darfst du sie sofort **aktivieren**.



Beispiel: Nachdem Johannes dieses Krokodil angelegt hat, **darf** er die **Fähigkeit** nutzen, um **eine beliebige andere Karte** am Tisch abzulegen.

4 Ende des Zugs: Überprüfe, ob eine Allianz gebildet wurde (siehe rechts). Falls nicht, ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

Eine Allianz bilden

Die Runde endet sofort, falls jemand am Ende eines Zugs eine **Allianz** gebildet hat. Allianzen können auf 2 Arten gebildet werden:

4 gleiche Tiere nebeneinander



Beispiel: 4 Krabben nebeneinander oder **3 Krabben und 1 Chamäleon nebeneinander** (das Chamäleon zählt als Joker in deiner Reihe).

ODER

Tierfähigkeit erfüllt (Oktopus oder Löwe)



Beispiel: Jérémy hat 3 Paare in seiner Reihe. Durch die Fähigkeit seines Oktopus bildet er eine Allianz.

Als Belohnung erhältst du eine **Kronenhälfte** oder die **ganze Krone**.