

UWE ROSENBERGs

NEW YORK ZOO

FEUERLAND

Lernt die Regeln in diesem Erklärvideo von Better Board Games!

In New York Zoo baut ihr einen Tierpark auf. Legt Gehege an, bringt neue Tiere in den Park und zieht deren Nachwuchs auf. Das Spiel gewinnt, wer als Erster alle Baufelder seines Zooplans mit Gehege- und Attraktionsplättchen abdeckt.

Ihr sucht eine Liste des kompletten Spielmaterials? Dann schaut auf den Seitenteilen des Schachtelunterteils.

Aufbau

Das Spiel für 2 - 5 Personen wird zuerst erklärt. Eine Kurzspielvariante für 2 Personen und eine Solovariante werden auf der letzten Seite erklärt.

1. Tiere

Stellt die kleine Box mit den Tieren für alle erreichbar bereit.

2. Zoopläne

In der linken unteren Ecke jedes Zooplans ist eine Personenzahl abgebildet. Die rechte untere Ecke zeigt eine Nummer für die Spielreihenfolge. Sucht die Zoopläne für eure Personenanzahl heraus. Lost aus wer beginnt. Dieser erhält den Zooplan mit der Nummer 1. Verteilt die anderen Pläne in aufsteigender Reihenfolge im Uhrzeigersinn.



Die Zoopläne für das Spiel zu dritt zeigen 3 Personen.



So sieht die Nummer für die Spielreihenfolge aus.

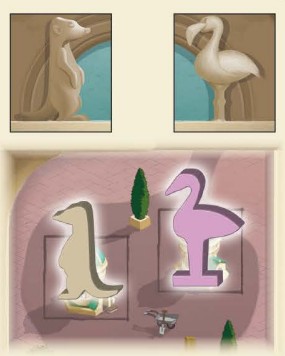
Der Stallbereich mit den Häusern verkleinert auch den Zooplan, den ihr mit Puzzleteilen bedecken sollt, und gleicht auf diese Weise den Startvorteil aus.



3. Starttiere

Euer Zooplan zeigt in den beiden oberen Ecken jeweils eine Tierstatue. Diese Statuen zeigen eure beiden Starttiere. Nehmt euch jeweils 1 der angezeigten Tiere und stellt sie auf 2 freie Häuser in der linken oberen Ecke eures Zoos.

Beispiel:
Lisa erhält zu Beginn ein Erdmännchen und einen Flamingo, wie auf den Säulen ihres Tableaus angezeigt, und stellt jeweils 1 Tierfigur davon auf ein leeres Haus in ihrem Stallbereich.



4. Aktionsstreifen

Breitet den Aktionsstreifen in der Mitte des Tisches aus.

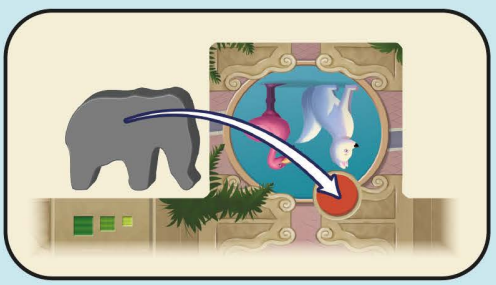
5. Fragezeichenmarker

Legt den Fragezeichenmarker neben den Aktionsstreifen.



6. Elefant

Stellt den Elefanten auf das Startfeld mit dem roten Kreis.



7. Attraktionen

Es gibt Puzzleteile mit Imbissbuden und Fahrgeschäften. Legt sie der Größe nach geordnet ab. Es gibt Attraktionen, die 1, 2, 3, 4, 6 und 8 Felder groß sind. Die Anzahl der Attraktionen mit 1 Feld ist im Spiel unbegrenzt. *(Sollten diese Plättchen im Spiel ausgehen, dann improvisiert bitte.)*

8. Gehege

Gehege sind die Puzzleteile in unterschiedlichen Grüntönen. Jeder Grünton entspricht einer anderen Plättchengröße:

a. Das hellste Grün entspricht einer Größe von 4 Feldern.

b. Das helle Grün entspricht einer Größe von 5 Feldern

c. Das dunkle Grün entspricht einer Größe von 6 Feldern.

d. Das dunkelste Grün entspricht einer Größe von 7 Feldern.

Füllt die Ausbuchtungen des Aktionsstreifens mit den Gehegen. Beginnt mit dem hellsten und endet mit dem dunkelsten Grün. Beachtet dabei die Farbsymbole bei jeder Ausbuchtung. Der hellste Farbton in einer Ausbuchtung liegt immer zuunterst, der dunkelste obenauf. Legt für jeden Farbton einfach ein zufälliges Teil dieses Farbtons in die Ausbuchtung. Habt ihr alle Gehege verteilt, sollte jede Ausbuchtung einen Stapel aus 3 Gehegen enthalten. Ein detailliertes Aufbaubeispiel findet ihr auf Seite 2.

Beispiel Gehegeaufbau

1) Die 8 Gehegeplättchen in hellstem Grün (4 Felder) legt ihr in die 8 mittleren Ausbuchtungen des Aktionsstreifens, wo ihre Farbe abgebildet ist. Verteilt sie zufällig auf die Ausbuchtungen. Diese Zufälligkeit gilt für alle Gehegeplättchen (also auch für die anderen Grüntöne).



2) Die 15 Gehegeplättchen in hellem Grün (5 Felder) werden auf alle 15 Ausbuchtungen des Aktionsstreifens verteilt. Im mittleren Bereich werden sie oben auf die Plättchen in hellstem Grün gelegt.



3) Die 15 Gehegeplättchen in dunklem Grün (6 Felder) werden ebenfalls auf die 15 Ausbuchtungen des Aktionsstreifens verteilt. Sie werden oben auf die Plättchen in hellem Grün gelegt.



4) Die 7 Gehegeplättchen in dunkelstem Grün (7 Felder) werden auf die äußeren Ausbuchtungen des Aktionsstreifens verteilt (achtet wieder auf die abgebildeten Farbsymbole). Sie werden oben auf die Plättchen in dunklem Grün gelegt.



Nun liegen in jeder Ausbuchtung des Aktionsstreifens 3 Gehegeplättchen in jeweils unterschiedlichen Grüntönen übereinandergestapelt.

Ziel & Spielverlauf

Ziel des Spiels

Das Ziel ist einfach: Füllt alle braunen Felder des Baugebiets auf eurem Zooplan mit Puzzleteilen, also Gehegen und Attraktionen. *(Im Gegensatz zu Gehegen gibt es Attraktionen auch in kleinen Größen. Damit könnt ihr gut kleine Lücken füllen.)*



Beispiel:
Der rote Rahmen zeigt euch das Baugebiet, das vollgepuzzelt werden muss. Kein Teil darf aus diesem Gebiet herausragen.

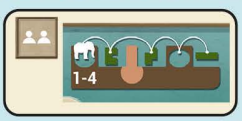
Spielverlauf

Es beginnt, wer Zooplan 1 hat. Spielt dann im Uhrzeigersinn weiter und führt nacheinander einen Zug aus. Ein Zug besteht aus 3 aufeinander folgenden Phasen:

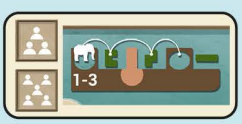
1) **Elefant bewegen**
2) **Aktion** durchführen
3) **Tiervermehrung** durchführen (sofern eine ausgelöst wurde)

1. Elefant bewegen

Setze den Elefanten im Uhrzeigersinn voran – wie weit, hängt von der Personenzahl ab und ist oben auf eurem Zooplan abgebildet. Du darfst den Elefanten nicht stehen lassen.



Im Spiel mit 2 und 4 Personen setzt du den Elefanten 1 bis 4 Felder voran.



Im Spiel mit 3 und 5 Personen setzt du den Elefanten 1 bis 3 Felder voran.

Während der Bewegung **zählst** du die blauen Tiererwerbsfelder und die Ausbuchtungen mit Gehegen.



Zähle nicht leere Ausbuchtungen und braune Tiervermehrungslinien.



Du darfst den Elefanten nicht auf eine Ausbuchtung stellen, deren oberstes Gehege du nicht nach den Puzzleregeln (Seite 5) in deinen Zoo einbauen kannst.



Beispiel:
Der Elefant wird 3 Felder weit bewegt.

2. Aktion durchführen

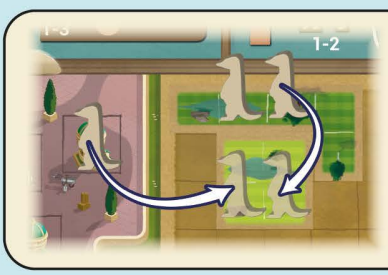
Führe die Aktion des Feldes durch, auf dem der Elefant seine Bewegung beendet hat. Hat der Elefant seine Bewegung auf einer Ausbuchtung beendet, dann nimmst du von dort das oberste Gehege und baust es in deinem Zoo ein. Hat der Elefant auf einem Tiererwerbsfeld gestoppt, nimmst du entweder die beiden dort abgebildeten Tiere oder 1 beliebiges Tier.

Ausbuchtung mit Gehege(n)



Nimm das oberste Gehege aus der Ausbuchtung und führe die folgenden Schritte durch:

1) Drehe und wende das Teil wie du möchtest und lege es auf freie braune Flächen in deinem Zoo. Beachte dabei die Puzzleregeln (Seite 5).
2) Bewege 1 - 2 Tiere der gleichen Art von **irgendwo** in deinem Zoo in das neue Gehege. Du kannst die Tiere aus Häusern und / oder anderen Gehegen nehmen. Nimmst du die Tiere aus Gehegen, darfst du aber kein Gehege leer zurücklassen. **Wichtig**: Kannst du das neue Gehege nicht einbauen oder belegen, dann kannst du diese Aktion nicht durchführen!



Beispiel:
Ein neues Erdmännchengehege wurde angelegt. 1 Erdmännchen verbleibt im alten Erdmännchengehege.

3) Prüfe, ob alle braunen Felder in deinem Zoo belegt sind. Ist das der Fall, **hast du sofort gewonnen!**



Tipp: Wenn du dir nicht sicher bist, ob ein Gehege innerhalb der Reichweite des Elefanten in deinen Zoo passen würde, dann kannst du den Einbau testen, bevor du den Elefanten bewegst! Nimm das entsprechende Gehegeteil und markiere die Ausbuchtung mit dem **weißen Fragezeichenmarker**. Möchtest du das Gehege einbauen, dann setze den Elefanten auf die Ausbuchtung und entferne den Marker aus der Ausbuchtung. Möchtest du das Gehege nicht einbauen, tausche den Marker wieder gegen das Gehegeteil aus.

Tiererwerbsfeld



Nimm entweder **beide** abgebildeten Tiere oder genau **1 beliebiges** Tier.
(Tipp: Die Anzahl der Tiere ist unendlich. Sollten euch die Tiere ausgehen, ersetzt Tiere auf euren Zooplänen durch die Tierplättchen mit 3 abgebildeten Tieren.)

Führe mit **jedem** genommenen Tier die folgenden Schritte durch:

1) Stelle das Tier auf deinem Zooplan auf
   - ein leeres Haus
   - oder auf ein leeres Feld eines Geheges.

   Hast du ein Tier der gleichen Art in einem deiner **Häuser**, dann darfst du es direkt in das gleiche Gehege dazu setzen. Du darfst auf diese Weise nur 1 Tier in das gleiche Gehege dazu setzen, auch wenn du mehrere Tiere der gleichen Art in Häusern hast.



   Wichtig: Jedes Gehege kann nur Tiere der gleichen Art enthalten.



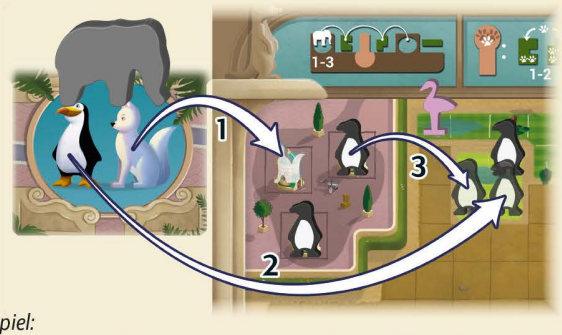
Spielt in eurer ersten Partie am besten ohne die Regel, dass ihr beim Einsetzen eines Tieres in ein Gehege ein weiteres Tier der gleichen Art aus einem Haus dazusetzen dürft.



In dieses Gehege mit 4 Feldern passen 4 Tiere der gleichen Art.

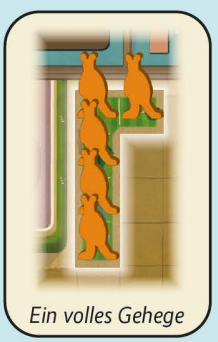


In jedem Haus darf nur 1 Tier stehen.



Beispiel:
Lisa erwirbt einen Polarfuchs und einen Pinguin. Sie stellt den Fuchs in ein Haus (1) und den Pinguin in ein Gehege (2). Da sie weitere Pinguine in ihren Häusern hat, darf sie einen weiteren Pinguin aus einem Haus zu dem neuen im Gehege stellen (3).

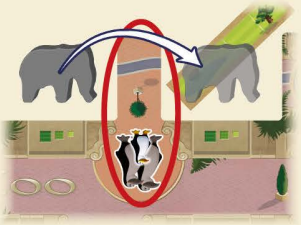
2) Prüfe, ob du ein Gehege vollständig mit Tieren gefüllt hast. Ist das der Fall, führe die folgenden Schritte durch:
   i. **Entferne** alle Tiere aus dem Gehege. Hast du ein leeres Haus, darfst du 1 dieser Tiere dort hineinstellen. Lege den Rest in den Vorrat zurück. Das Gehege ist nun leer.
   ii. **Nimm** eine **Attraktion** deiner Wahl aus dem Vorrat und baue sie auf deinem Zooplan ein.
   iii. **Prüfe**, ob alle braunen Felder in deinem Zoo belegt sind. Ist das der Fall, **hast du sofort gewonnen!**



Ein volles Gehege

3. Tiervermehrung durchführen

Hat der Elefant bei der Bewegung eine Tiervermehrungslinie überquert, führt die folgenden Schritte für alle überquerten Tiervermehrungslinien durch:



Beispiel:
Das Überschreiten dieser Markierung löst die Vermehrung der Pinguine aus.

1) **Ihr alle** dürft in bis zu 2 Gehegen, die mindestens 2 Tiere der auf der Vermehrungslinie abgebildeten Art enthalten, eine Tiervermehrung durchführen. Stellt dafür 1 Tier dieser Art auf ein leeres Feld der gewählten Gehege. Auch wenn ihr 4 oder mehr Tiere in einem entsprechenden Gehege habt, erhaltet ihr im Gehege nur genau 1 Tier als Nachwuchs.
2) Für jedes neu dazu gekommene Tier gilt: Habt ihr 1 Tier der gleichen Art in einem eurer **Häuser**, dürft ihr es in das gleiche Gehege dazusetzen. Pro Gehege mit Tiervermehrung darf auf diese Weise immer nur 1 zusätzliches Tier von seinem Haus in das Gehege mit Nachwuchs wechseln.
3) Prüft, ob einer oder mehrere von euch Gehege vollständig mit Tieren gefüllt haben. Ist das der Fall, führt die folgenden Schritte im Uhrzeigersinn durch, beginnend bei der aktiven Person:
   i. **Entferne** alle Tiere aus dem Gehege. Hast du ein leeres Haus, darfst du 1 dieser Tiere dort hineinstellen. Lege den Rest in den Vorrat zurück. Das Gehege ist nun leer.
   ii. **Nimm** eine **Attraktion** deiner Wahl aus dem Vorrat und baue sie auf deinem Zooplan ein.
4) **nur 1 - 3 Personen**: Hattest du in 1 oder 2 deiner Gehege eine Vermehrung, darfst du genau 1 Bonusvermehrung durchführen. Wiederhole dafür die obigen Schritte 1 - 3 für ein beliebiges **anderes** Gehege mit mindestens 2 Tieren. Das Gehege kann die gleiche oder eine andere Tierart enthalten.
5) **Prüfe**, ob alle braunen Felder in deinem Zoo belegt sind. Ist das der Fall und gilt das nur für dich, **hast du sofort gewonnen!** Haben mehrere von euch alle braunen Felder in ihrem Zoo belegt, dann gewinnt von den Beteiligten, wer mehr Tiere auf seinem Zooplan hat. Herrscht hier erneut Gleichstand, gewinnen alle Beteiligten.



Dieses Symbol im blauen Streifen oben auf eurem Zooplan soll euch an die Bonusvermehrung in einer Partie mit 1 – 3 Personen erinnern.

Sonderfall: Im seltenen Fall, dass mehrere Tiervermehrungslinien in einer Bewegung überquert werden, führt ihr die Tiervermehrungen nacheinander in der Reihenfolge der Überquerung durch. Sind alle braunen Felder deines Zoos am Ende einer der Vermehrungen belegt, hast du sofort gewonnen und die anderen Tiervermehrungen werden nicht mehr durchgeführt.

Damit ihr während des Spiels alle Regeln parat habt, sind sie noch einmal im blauen Streifen oben auf eurem Zooplan symbolisch dargestellt.



Beispiel Tiervermehrung



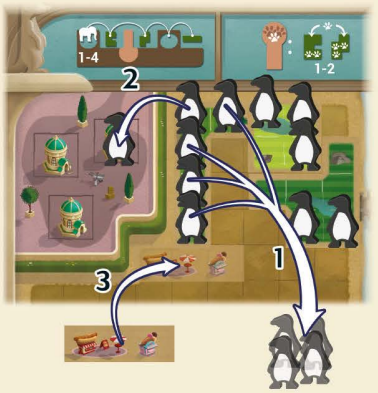
Es kommt zu einer Vermehrung der Pinguine und Lisa hat 3 Gehege mit dieser Tierart darin.



Lisa bekommt in zwei ihrer Gehege jeweils 1 Tier als Nachwuchs hinzu.



Da Lisa noch einen Pinguin in einem Haus stehen hat, darf sie ihn noch mit zum Nachwuchs dazustellen.



Nach der Vermehrung (die für beide Gehege gleichzeitig stattfindet) überprüft sie ihre Gehege auf Vollständigkeit. Die Pinguine aus ihrem vollen Gehege gehen zurück in den Vorrat (1) – bis auf 1, den sie in einem freien Haus unterbringen darf (2). Für das Leeren des Geheges darf sie sich eine Attraktion aussuchen und in ihr Baugebiet legen (3).

Die Puzzleregeln

Die folgenden Regeln gelten für alle Puzzleteile:

- Du darfst die Puzzleteile (Attraktionen und Gehege) **drehen und wenden**, wie du möchtest.
- Du musst Puzzleteile nicht neben ein anderes Puzzleteil legen.
- Du darfst Puzzleteile **nicht** übereinander oder überlappend ablegen.
- Die Puzzleteile dürfen **nicht** über das Baugebiet aus braunen Feldern herausragen. Die Größe des Baugebiets ist abhängig von der Personenanzahl und für jede Person etwas unterschiedlich.

Spielende und Gewinner

Das Spiel gewinnt, wem es zuerst gelingt, jedes Feld auf dem eigenen Baugebiet mit Plättchen abzudecken. *(Oft fehlen euch gegen Ende einer Partie nur noch wenige kleine Attraktionen, für die ihr dann eifrig Tiere sammeln müsst, damit ihr Gehege werten könnt.)* Das Spiel kann durch die Aktion der Person enden, die am Zug ist, oder infolge der Tiervermehrung, die im Anschluss an die Aktion stattfindet.

Endet das Spiel durch die **Aktion**, gewinnt, wer diese durchgeführt hat. Die Tiervermehrungsphase wird nicht mehr durchgeführt. Die weitere Platzierung ergibt sich wie folgt: In erster Instanz ist besser, wer **weniger freie Felder** im eigenen Baugebiet übrig hat, in zweiter Instanz, wer **mehr Tiere** hat.

Endet das Spiel in der **Tiervermehrungsphase**, können mehrere von euch durch das Erhalten neuer Attraktionen das Baugebiet in derselben Phase vollständig belegen. Dann gewinnt, wer **mehr Tiere** hat. (Bei gleicher Anzahl von Tieren gibt es mehrere Sieger.) Die weitere Platzierung ergibt sich wie bei dem Ende durch eine Aktion.

Credits

Autor: Uwe Rosenberg
Illustration: Felix Wermke
Cover: Alice Männl
Redaktion: Frank Heeren
Regelsatz: Inga Keutmann
Lektorat: Christine Heeren, Gerhard Tischler
Regelüberarbeitung 2. Edition: Nathan Morse, Inga Keutmann

Stellvertretend für die vielen TesterInnen und UnterstützerInnen danken wir Christof Tisch, Anita Landgraf, Andreas Puff, Bastian Winkelhaus, Gernot Köpke, Jan Henry und Olaf Darge.

Möchtest du auf dem Laufenden bleiben?
Abonniere unseren monatlichen Newsletter.
Anmeldung auf unserer Internetseite:
www.feuerland-spiele.de/newsletter/

Oder folge uns auf Bluesky, Facebook oder Instagram.
@feuerlandspiele.bsky.social
facebook.com/feuerlandspiele
@fl_feuerlandspiele

Hast du Fragen? Fehlen Teile?
Im Kontaktbereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!
www.feuerland-spiele.de/kontakt/

© 2020 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Nassaustraße 3
65719 Hofheim am Taunus
www.feuerland-spiele.de

Kurzspiel für 2 Personen

Passt den Aufbau wie folgt an:

8b. Gehege

i. Entfernt die obersten (dritten) Gehege aus jeder Ausbuchtung des Aktionsstreifens.
ii. Jeder erhält dann davon 3 zufällige Gehege mit 7 Feldern.
iii. Jeder erhält dann davon 3 zufällige Gehege mit 6 Feldern.
iv. Legt die übrigen entfernten Gehege in die Schachtel zurück.
v. Baut nun zeitgleich eure 6 Startgehege in euren Zoo ein. Setzt keine Tiere darauf.

Spielt dann nach den üblichen Regeln.

Ihr könnt diese Variante verwenden, wenn ihr zu zweit ein schnelles Spiel spielen wollt. Eine Partie dauert ca. 20-30 Minuten.



Solospiel

Passe den Aufbau wie folgt an:

2. Zoopläne

Nutze eine beliebige Seite des Zooplans für 1 Person.

8b. Gehege

Entferne die obersten (dritten) Gehege aus jeder Ausbuchtung des Aktionsstreifens und lege sie in die Schachtel zurück.

9. Reichweitenmarker

Lege die 5 Reichweitenmarker offen vor dir ab.



Passe die Spielregeln wie folgt an:

1. Elefant bewegen

Du kannst den Elefanten auf 2 unterschiedliche Arten bewegen: Entweder drehst du einen offenen Reichweitenmarker um und bewegst den Elefanten im Uhrzeigersinn entsprechend viele Felder oder du bewegst ihn einfach zum nächsten Tiererwerbsfeld, ohne einen Reichweitenmarker umzudrehen. Wenn alle Reichweitenmarker umgedreht sind, drehe sie alle wieder auf die offene Seite. Du kannst einen Reichweitenmarker nicht umdrehen, wenn du die Aktion des Feldes, auf dem der Elefant landen würde, nicht durchführen kannst.

Tipp: Wenn du ein Tiererwerbsfeld erreichen möchtest, überlege dir, ob du dafür einen Marker umdrehen möchtest.

3. Tiervermehrung durchführen

Erinnerung: Die Bonusvermehrung findet auch im Solospiel statt.

Spielende

Bedeckst du alle braunen Felder deines Zooplans bevor oder in dem Moment, in dem der Elefant den Aktionsstreifen zweimal komplett umrundet hat, dann hast du gewonnen. Du erhältst 1 Punkt pro Tiererwerbsfeld und Ausbuchtung, egal ob voll oder leer, vom Elefant bis zum Startfeld (ggf. 0 Punkte). Du verlierst, wenn du deinen Zoo bei der zweiten Umrundung nicht komplett bebaut hast und verlierst 1 Punkt pro freiem braunen Feld im Baubereich deines Zooplans.

Goldene Regeln

- Auf jedes neue Gehege müsst ihr 1 oder 2 Tiere der gleichen Art stellen, die aus euren Häusern und/oder von euren bereits vorhandenen Gehegen kommen. Vorhandene Gehege dürfen dabei aber niemals ganz leer werden.
- Bei der Tiervermehrung könnt ihr in 1 oder 2 Gehegen genau 1 Tier als Nachwuchs dazubekommen.
- Immer wenn durch Tiererwerb oder Tiervermehrung ein Tier neu in ein Gehege gestellt wird, darf in jedes dieser Gehege ein zweites Tier der gleichen Art aus einem Haus dazugestellt werden.



- Ihr dürft Tiere nicht umstellen, es sei denn, es ist durch die Regeln ausdrücklich erlaubt.

FAQ

Kann ich Tiere in ein bereits geleertes Gehege stellen?
Ja, wenn du auf einem Tiererwerbsfeld Tiere erhältst, darfst du diese in leere Gehege stellen.

Regelerinnerung – Tiere in ein Gehege (dazu) stellen
Es gibt 3 unterschiedliche Fälle, in denen du Tiere in ein Gehege stellen kannst.

a) Ein neues Gehege nehmen
Immer wenn du ein neues Gehege nimmst, musst du **1 oder 2 Tiere** in dieses Gehege stellen. Du darfst diese Tiere aus einem **Haus** oder einem anderen **Gehege** nehmen. Das andere Gehege darf dadurch nicht komplett geleert werden.

b) Tiere auf einem Tiererwerbsfeld erhalten
Wenn du Tiere auf einem **Tiererwerbsfeld** erhältst und sie in Gehege stellst, darfst du jeweils **1 Tier** der gleichen Art aus einem **Haus** in das gleiche Gehege stellen.



c) Tiere durch Tiervermehrung erhalten
Erhältst du Tiere durch eine Tiervermehrung, darfst du jeweils **1 Tier** der gleichen Art aus einem **Haus** in die Gehege stellen, in denen die Vermehrung stattgefunden hat.



