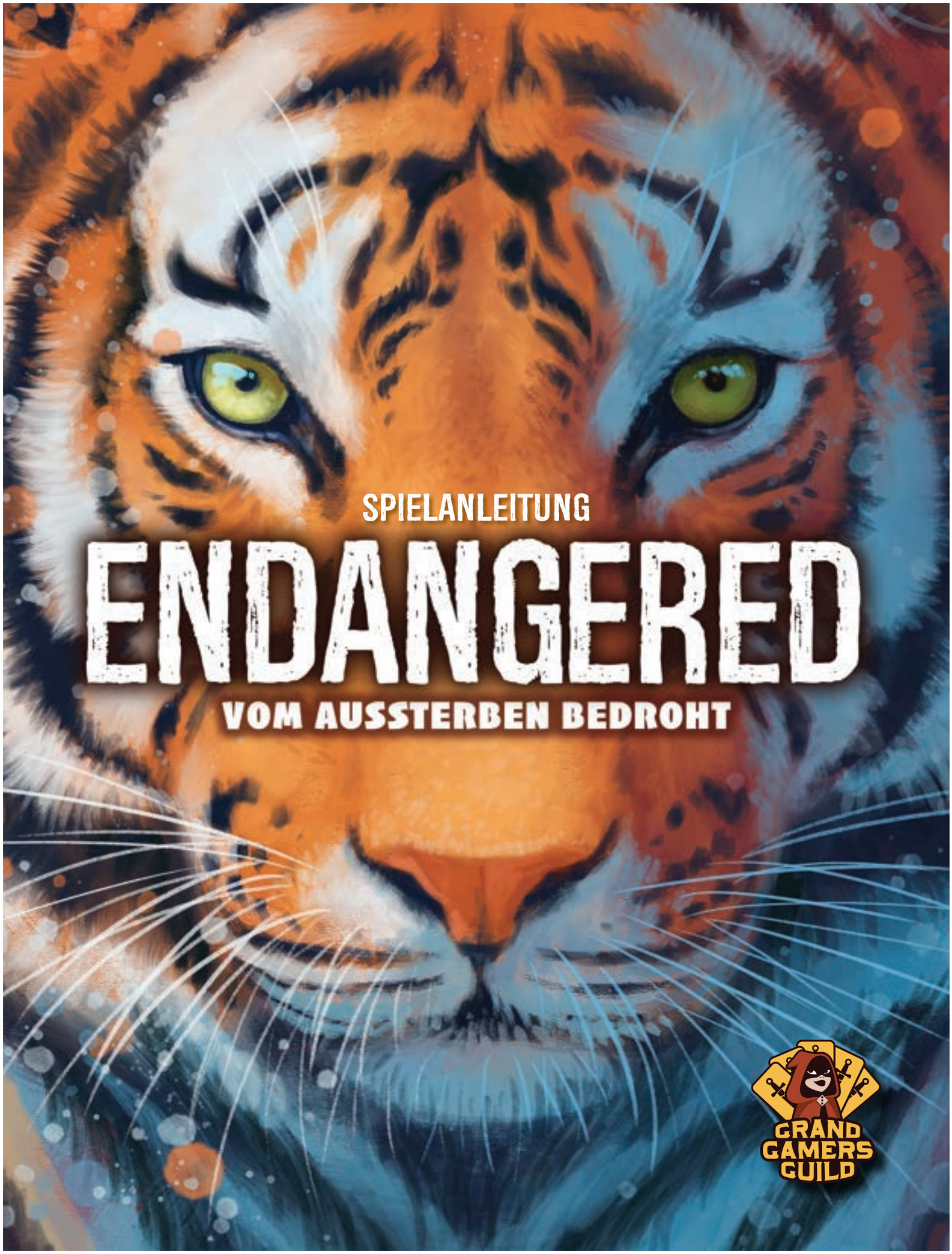

SPIELANLEITUNG
ENDANGERED
VOM AUSSTERBEN BEDROHT
GRAND GAMERS GUILD

ENDANGERED

1–5 PERSONEN • AB 10 JAHREN • 60 MIN.

Der menschliche Fortschritt bedroht das Überleben vieler Tierarten. ***Endangered*** *ist ein kooperatives Spiel, bei dem ihr euch für den Tierschutz einsetzt und zusammenarbeitet, um eine bestimmte Spezies vor dem Aussterben zu retten. Reagiert auf akute Gefahren und überzeugt Länder davon, bei Abstimmungen für den Tierschutz zu stimmen, um das Überleben eurer Tierart langfristig zu sichern. Bei diesem Drahtseilakt steht ihr vor denselben Herausforderungen wie die Tierschützerinnen und Umweltschützer, die sich tagtäglich für unser fragiles Ökosystem einsetzen.*





SPIELIDEE

Nutzt eine gemeinsame Auswahl an Aktionen – und eure einzigartigen Fähigkeiten – und arbeitet zusammen. Schützt Tiere vor Gefahren, sorgt für Nachwuchs und dämmt die Zerstörung ihres Lebensraums ein. Dabei müsst ihr stets auf unvorhergesehene Ereignisse reagieren und noch dazu auf verschiedene Länder eingehen.

Ihr gewinnt gemeinsam, wenn ihr bis zum Spielende vier Länder davon überzeugen könnt, bei einer Abstimmung mit Ja zu stimmen. Ihr verliert gemeinsam entweder am Spielende, wenn ihr das bis dahin nicht geschafft habt, oder sofort im Laufe des Spiels, wenn die Zahl der Tiere zu weit zurückgeht oder die Umwelt zu sehr zerstört wird.

Endangered ist ein **szenariobasiertes Spiel**. Jedes Szenario erzählt eine andere Geschichte, stellt euch vor einzigartige Herausforderungen und veranschaulicht die Probleme der jeweiligen Tierart und der Menschen, die sie schützen wollen. Diese Anleitung beschreibt die Regeln für das Tiger- und das Seeotter-Szenario.

SPIELMATERIAL

DOPPELSEITIGER SPIELPLAN

MEER-SEITE



12 TIGER



12 SEEOTTER



1 JAHRESMARKER



25 EINFLUSSMARKER



GELD (25× 1 MIO. $)



24 ZERSTÖRUNGS-PLÄTTCHEN

ABHOLZUNG



VERSCHMUTZUNG

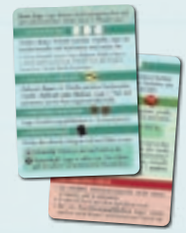
1 NACHWUCHS-WÜRFEL



1 ZERSTÖRUNGS-WÜRFEL



5 SPIELHILFEN



12 LÄNDERKARTEN



5 REIHENFOLGEMARKER



15 AKTIONSWÜRFEL

(3 PRO ROLLE)



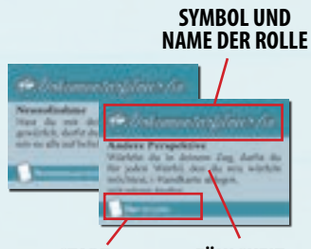
5 ROLLENTABLEAUS

(1 PRO ROLLE)



10 FÄHIGKEITSKARTEN

(2 PRO ROLLE)



70 ROLLENKARTEN

(14 KARTEN PRO ROLLE)





36 EREIGNISKARTEN

(18× TIGER, 18× SEEOTTER)



2 SZENARIOPLÄNE

(TIGER UND SEEOTTER)



ALLGEMEINER SPIELAUFBAU

1. Legt den **Spielplan** zwischen euch und den **Jahresmarker** auf Jahr 1 auf der Kalenderleiste.

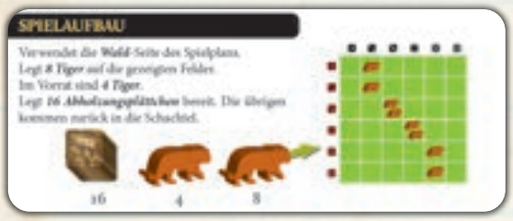
2. Legt die **Tiere**, **Einflussmarker** und das **Geld** als Vorrat bereit. Legt auch den **Nachwuchs-** und **Zerstörungswürfel** bereit.

3. Mischt die **blauen** Länderkarten und legt **3** davon verdeckt in einer Reihe über dem Spielplan aus. Mischt die **grünen** Länderkarten und legt **2** davon verdeckt rechts daneben. Mischt die **grauen** Länderkarten und legt **1** davon verdeckt rechts daneben. Alle übrigen Länderkarten kommen zurück in die Schachtel.



SZENARIO-SPIELAUFBAU

Jedes Szenario spielt sich anders und hat einen anderen Spielaufbau. Entscheidet gemeinsam, welches Szenario ihr spielen möchtet und wählt einen Schwierigkeitsgrad. Auf der **Rückseite** des Szenarioplans seht ihr die Besonderheiten eures Schwierigkeitsgrads. Folgt dem Spielaufbau auf dem Szenarioplan. ***Spielt ihr zum ersten Mal**: Spielt am besten das Tiger-Szenario mit dem Schwierigkeitsgrad Mittel. Alle Beispiele in dieser Anleitung verwenden dieses Szenario.*



4. Verwendet die angegebene Seite des **Spielplans** *(Tiger-Szenario: Wald)* und legt so viele **Tiere** wie angegeben *(8 Tiger)* auf die gezeigten Felder.
Die übrigen Tiere bleiben im Vorrat.

5. Legt die angegebenen **Zerstörungsplättchen** als Vorrat bereit *(16 Abholzungsplättchen)*.
Die übrigen Zerstörungsplättchen kommen zurück in die Schachtel.

6. Mischt die **Ereigniskarten** für eure Tierart *(Tiger)* und legt sie als verdeckten Ereignisstapel bereit.
Die übrigen Ereigniskarten kommen zurück in die Schachtel.

Zeigt euer Szenarioplan weitere Schritte für den Spielaufbau, befolgt sie.



PERSÖNLICHER SPIELAUFBAU

Führt jeweils die folgenden Schritte aus:

1 **Solo-Spiel**: Baue das Spiel wie für 2 Personen auf und spiele in abwechselnden Zügen **beide** Rollen.



A Wähle eine Rolle. Es gibt fünf verschiedene Rollen: ***Umweltjurist/in***, ***Interessenvertreter/in***, ***Investor/in***, ***Dokumentarfilmer/in*** und ***Zoologe/in***.
Jede Rolle hat besondere Fähigkeiten und einzigartige Karten und ist ein wichtiger Teil eures Teams.

Nimm dir das Spielmaterial für deine Rolle: das **Rollentableau,** die **Fähigkeitskarten,** die **Rollenkarten,** den **Reihenfolgemarker** und die **3 Aktionswürfel**. Nimm dir außerdem eine **Spielhilfe**.

Spielmaterial für nicht verwendete Rollen kommt zurück in die Schachtel.



B Lege dein **Rollentableau** auf die Seite, die dir besser gefällt (*beide Seiten sehen unterschiedlich aus, funktionieren aber gleich*). Entscheide dich für **1** deiner **Fähigkeitskarten**. Jede Fähigkeitskarte beschreibt, welchen einzigartigen Vorteil du in dieser Partie hast. Schiebe deine gewählte Karte unter dein Tableau. Die übrige Fähigkeitskarte kommt zurück in die Schachtel.

C Lege deinen **Reihenfolgemarker** und deine **Würfel** an die dafür vorgesehenen Plätze deines Tableaus (*die Zahlen auf den Würfeln spielen noch keine Rolle*).



D Auf deiner Fähigkeitskarte ist unten eine **Startkarte** angegeben. Suche sie aus deinen Rollenkarten heraus. Sieh nach, welche Art von Karte es ist (*zu erkennen am Text im schwarzen Balken*) und tu Folgendes:

AKTION

Ist es eine **Aktionskarte**, lege sie offen in den Aktionsbereich rechts neben dem Spielplan.

Diese Karte ist nun eine verfügbare Aktion, die ihr in eurem Zug mit euren Würfeln nutzen könnt.

DAUERHAFT

Ist es eine **dauerhafte Karte**, lege sie offen vor dich.

Sie bringt dir einen dauerhaften Vorteil, den du nutzen darfst.

EINMALIG

Ist es eine **einmalige Karte**, führe ihren Effekt aus und lege sie danach auf deinen persönlichen, offenen Ablagestapel.



E Mische deine **Rollenkarten** und lege sie als verdeckten Nachziehstapel neben dein Tableau. Ziehe **2** Rollenkarten. Du musst deine Handkarten nicht vor den anderen geheim halten.

Sobald alle bereit sind, kann es losgehen!

SPIELABLAUF

Ihr spielt eine bestimmte Anzahl an Runden, je nachdem, wie viele Personen ihr seid (*siehe **Jahresende**, S. 11*). Eine Runde ist ein **Jahr**. Pro Jahr seid ihr jeweils einmal am Zug. Ihr entscheidet selbst, in welcher Reihenfolge ihr eure Züge macht. Zu Beginn des Spiels bestimmt ihr einfach zufällig, wer beginnt.



Bist du am Zug, lege zuerst deinen **Reihenfolgemarker oben auf den Jahresmarker** auf der Kalenderleiste. Liegen bereits andere Reihenfolgemarker dort, lege deinen einfach obendrauf. Führe dann der Reihe nach die folgenden Phasen aus:

1. AKTIONSPHASE	*Nimm deine Aktionswürfel zurück, würfle, und lege sie auf verfügbare Aktionen, um sie zu nutzen.*
2. NACHWUCHSPHASE	*Würfle mit dem Nachwuchswürfel, um die Zahl der Tiere zu erhöhen.*
3. ZERSTÖRUNGSPHASE	*Würfle mit dem Zerstörungswürfel, um die Umwelt zu zerstören.*
4. EREIGNISPHASE	*Decke das oberste Ereignis vom Stapel auf und führe es aus.*
5. AUFRÄUMPHASE	*Ziehe 1 Karte nach und bestimme, wer als Nächstes am Zug ist.*

Hat am Ende deines Zuges **niemand** mehr einen Reihenfolgemarker, waren in diesem Jahr bereits alle am Zug und das Jahr endet (*siehe **Jahresende**, S. 11*).

SYMBOLÜBERSICHT


ROLLENKARTE


ZIEHE 1 ROLLENKARTE


SPIELE 1 ROLLENKARTE AUS


EREIGNISKARTE


DAUERHAFTE EREIGNISKARTE


LÄNDERKARTE


1 MIO. $


1 EINFLUSS-MARKER


1 ZERSTÖRUNGS-PLÄTTCHEN


1 TIER


1 PAAR


IHR ALLE


1 WÜRFEL


1 WÜRFEL NEU WÜRFELN



+1 ODER –1 AUF DAS WÜRFELERGEBNIS


UMWELTJURIST/IN


INTERESSENVERTRETER/IN


INVESTOR/IN


DOKUMENTAR-FILMER/IN


ZOOLOGE/IN


DAUERHAFTE ROLLENKARTE


EINMALIGE ROLLENKARTE


EINMALIGES EREIGNIS


DAUERHAFTES EREIGNIS


„JA“-STIMME

1. AKTIONSPHASE

Nimm deine Aktionswürfel zurück, würfle, und lege sie auf verfügbare Aktionen, um sie zu nutzen.

Nimm deine Aktionswürfel von den Aktionen **zurück**, auf denen sie liegen. (In deinem ersten Zug und in manchen anderen Zügen liegen sie bereits auf deinem Tableau.) **Würfle** mit ihnen. Lege sie dann **einen nach dem anderen** in der Reihenfolge deiner Wahl jeweils auf eine **verfügbare** Aktion und **nutze die Aktion**. Führe jede Aktion vollständig aus wie beschrieben, bevor du den nächsten Würfel legst.

- Dein Würfelergebnis muss **höher** sein als bei **jedem anderen Würfel**, der bereits auf dieser Aktion liegt*. (Zähle die Würfel dabei nicht zusammen, sondern betrachte sie einzeln.)

> 2 **Im Spiel zu zweit**: Dein Würfelergebnis muss um **mind. 2 höher** sein als bei jedem anderen Würfel, der bereits auf dieser Aktion liegt*.

- Du kannst deinen Würfel **nicht** auf eine Aktion legen, auf der bereits ein Würfel **von dir selbst** liegt*.
- Die **verfügbaren Aktionen** sind die vier **Startaktionen**, die auf dem Spielplan aufgedruckt sind, und die Aktionen auf den **Aktionskarten im Aktionsbereich**. Zu Spielbeginn könnt ihr also die vier Startaktionen nutzen und die Aktionskarten, die ihr beim Spielaufbau womöglich bereits ausgelegt habt. Im Laufe des Spiels werden mehr Aktionen verfügbar, weil ihr immer mehr Aktionskarten in den Aktionsbereich legt. Aktionen auf euren Handkarten sind **nicht** verfügbar.
- Es ist egal, zu welcher Rolle eine Aktionskarte im Aktionsbereich gehört – ihr **alle** dürft **jede** Aktionskarte dort nutzen.
- Muss bei einer Aktion die Aktionskarte abgelegt werden, kommt sie auf den Ablagestapel der Person, der sie gehört.
- Deine Würfel bleiben bis zum **Beginn deines nächsten Zuges** auf den Aktionen liegen. Nimm sie nicht vorher zurück!
- Kannst du nicht alle deine Würfel legen, lege die übrigen auf dein Tableau



Du hast gewürfelt und legst deine Würfel jetzt nacheinander jeweils auf eine Aktion deiner Wahl und nutzt diese Aktion.

*Die ⚀ ist schwierig, denn dein Würfel muss höher sein als jeder andere Würfel auf der gewählten Aktion. Auf **Bepflanzung** liegt noch kein Würfel, also legst du deinen Würfel dorthin. Du zahlst 1 Mio. $ und entfernst 1 Abholzungsplättchen vom Spielplan.*

*Mit der ⚂ hast du mehr Möglichkeiten. Du legst sie auf **Umsiedlung** (denn sie ist höher als die ⚁ dort) und bewegst 1 Tiger 1 Feld weit.*

*Es sieht gerade ganz gut für euch aus, also planst du voraus: Du legst deine ⚃ auf **Recherche** (denn sie ist höher als die ⚅ dort). Du deckst das oberste Ereignis auf und beschließt, es abzulegen, weil es euch schadet.*



*Die auf dem Spielplan aufgedruckte Startaktion ***Social-Media-Kampagne*** ist eine Ausnahme:
Diese Aktion hat **keine Legeregeln** für Würfel. Die Zahlen auf den Würfeln dort spielen keine Rolle und es dürfen beliebig viele Würfel von dir selbst auf dieser Aktion liegen.



KARTEN AUSSPIELEN

Es gibt drei Arten von Rollenkarten: **Aktionskarten**, **dauerhafte Karten** und **einmalige Karten**. Um eine Rollenkarte auszuspielen, musst du einen Würfel auf eine Aktion legen, die dich eine **Karte ausspielen** lässt. Zu Spielbeginn ist das zum Beispiel die Startaktion ***Planung*** auf dem Spielplan. Im Laufe des Spiels kommen weitere dazu.

Dieses Symbol bedeutet: ***Spiele 1 Rollenkarte aus.***

AKTION

Spielst du eine **Aktionskarte** aus, lege sie offen in den **Aktionsbereich**. Sie ist **ab sofort** eine verfügbare Aktion. Ihr dürft sie alle in eurem eigenen Zug nutzen, falls ihr einen Würfel darauf legt *(siehe S. 7)*. Auch du selbst darfst in diesem Zug bereits einen Würfel auf sie legen, falls du noch einen übrig hast. Im Aktionsbereich dürfen unbegrenzt viele (auch gleiche) Aktionskarten liegen und ihre Anordnung dort spielt keine Rolle.



Dies ist eine ***Aktionskarte****. Du erkennst sie am Wort „AKTION“ im schwarzen Balken und dem beigen Hintergrund des Effekts.*

DAUERHAFT

Spielst du eine **dauerhafte Karte** aus, lege sie offen vor dich. Sie gibt dir einen dauerhaften Vorteil, den du für den Rest der Partie nutzen darfst. Sofern auf ihr keine Kosten angegeben sind, ist dieser Vorteil kostenlos. Du legst deine dauerhaften Karten nicht ab, außer ein Effekt fordert dich dazu auf. Du darfst unbegrenzt viele dauerhafte Karten vor dir liegen haben.



Dies ist eine ***dauerhafte Karte****. Du erkennst sie am Wort „DAUERHAFT“ im schwarzen Balken und dem hellblauen Hintergrund des Effekts.*

EINMALIG

Spielst du eine **einmalige Karte** aus, führe ihren Effekt aus und lege sie danach auf deinen persönlichen, offenen Ablagestapel.



Dies ist eine ***einmalige Karte****. Du erkennst sie am Wort „EINMALIG“ im schwarzen Balken und dem gelben Hintergrund des Effekts.*

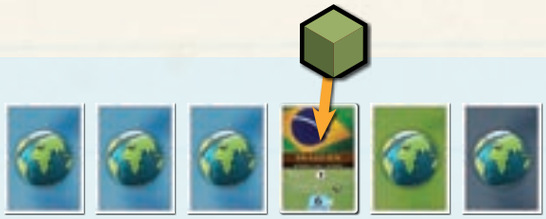
LÄNDER

Damit die Länder bei der Abstimmung mit Ja stimmen und ihr das Spiel gewinnen könnt, müsst ihr die Ziele der Länder erfüllen. Zu Spielbeginn liegen die Länder verdeckt aus – ihr kennt ihre Ziele also noch nicht.

Um ein Land **aufzudecken**, musst du eine Aktion nutzen, die dich **Einflussmarker legen** lässt. Legst du den **ersten** Einflussmarker auf ein Land, decke das Land zuerst auf.

WICHTIG: Ihr führt beim Aufdecken eines Landes **nicht** seine Anweisung im schwarzen Banner aus (bei der ihr z.B. würfelt oder bestimmte Dinge zählt). Dies tut ihr nur bei der Abstimmung am Ende eines Abstimmungsjahres *(siehe* ***Jahresende****, S. 11)* oder wenn euch ein Effekt dazu auffordert.

HINWEIS: Durch die Startaktionen könnt ihr noch keine Einflussmarker legen (und meistens auch nicht durch die Aktionskarten, die ihr bereits beim Spielaufbau auslegt). Spielt daher rechtzeitig Aktionskarten aus, die euch Einflussmarker legen lassen, damit ihr die Länder nicht zu spät aufdeckt!



Du nutzt eine Aktion, die dich 1 Einflussmarker legen lässt. Du legst also 1 Einflussmarker aus dem Vorrat auf ein Land. Da es noch verdeckt liegt, deckst du es zuerst auf und legst dann den Marker darauf. Es ist Brasilien! Jetzt kennt ihr das Ziel, das ihr erfüllen müsst, damit Brasilien mit Ja stimmt.



Bei der ***Abstimmung*** *am Ende eines Abstimmungsjahres würfelt ihr für Brasilien mit 1 Würfel und zählt die Einflussmarker auf Brasilien dazu. Ist das Ergebnis mind. 6, stimmt Brasilien mit Ja. Da nun bereits 1 Einflussmarker darauf liegt, müsstet ihr eine 5 oder 6 würfeln.*

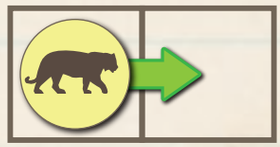
Ihr könnt das Spiel nur gewinnen, wenn mind. 4 Länder mit Ja stimmen. Es ist also wichtig, dass ihr die Länder aufdeckt!

GELD



Bei manchen Aktionen erhältst du Geld oder musst Geld zahlen. Die Menge ist immer in Mio. $ angegeben. 1 Mio. $ entspricht 1 Geldplättchen. **Zahlst** du Geld, lege es zurück in den Vorrat. **Erhältst** du Geld, nimm es aus dem Vorrat. Halte dein Geld immer getrennt von dem Geld der anderen – ihr könnt euer Geld nicht teilen, außer ein Effekt erlaubt es euch. Hast du nicht genügend Geld zum Zahlen, kannst du die Aktion nicht nutzen.

TIERE



Durch Aktionen kannst du Tiere **bewegen**. Das tust du entweder, um sie vor Gefahren zu schützen, oder um Paare für den Nachwuchs zu bilden *(siehe unten)*. Tiere können sich **nicht** auf oder über **Zerstörungsplättchen** bewegen, sofern nicht anders angegeben. Tiere dürfen sich auf oder über ein Feld bewegen, auf dem bereits Tiere sind, sofern nicht anders angegeben. **Legst** du ein Tier auf den Spielplan, nimm es aus dem Vorrat. **Verliert** ihr ein Tier, nimm es vom Spielplan und lege es zurück in den Vorrat.

WICHTIG: Sinkt die Zahl der Tiere auf dem Spielplan jemals auf **1 oder 0, habt ihr das Spiel sofort verloren** (*siehe **Gewinnen und Verlieren**, S. 12*).

2. NACHWUCHSPHASE

Würfle mit dem Nachwuchswürfel, um die Zahl der Tiere zu erhöhen.

Ihr hofft, dass eure Tiere Nachwuchs bekommen, damit ihre Zahl steigt. Dazu müssen eure Tiere **Paare** bilden. 2 Tiere auf demselben Feld sind 1 Paar. 4 Tiere auf demselben Feld sind 2 Paare usw.

Ist **mind. 1 Paar** auf dem Spielplan, führe die folgenden Schritte aus:

Rechne die **Anzahl der Paare** auf dem Spielplan **plus 1**. Das ist der **Zielwert**.

Würfle dann mit dem **Nachwuchswürfel**. Ist die gewürfelte Zahl der **Zielwert oder kleiner**, hat **genau 1** der Paare Nachwuchs bekommen! Du legst **1 neues Tier** aus dem Vorrat auf ein **leeres Feld** auf dem Spielplan, das **an ein Paar angrenzt**.

- **Leere Felder** sind Felder ohne Tier oder Zerstörungsplättchen.
- **Angrenzende Felder** sind Felder, die waagerecht oder senkrecht nebeneinander sind (nicht diagonal).

Gibt es **kein leeres, an ein Paar angrenzendes Feld** oder sind **keine Tiere im Vorrat**, legst du **kein neues Tier**.

WICHTIG: Es bekommt immer nur genau 1 Paar Nachwuchs!

Sieh auf dem Szenarioplan nach, ob es in eurem Szenario **Sonderregeln** für die Nachwuchsphase gibt, und befolge sie.

*Beim Tiger-Szenario **trennt sich das Paar**, das Nachwuchs bekommen hat. Du musst also 1 der beiden Tiere aus dem Paar auf ein **leeres, angrenzendes** Feld bewegen. Gibt es keines, **verliert** ihr dieses Tier.*



Auf dem Spielplan sind 2 Paare. Du rechnest also 2 + 1. Der Zielwert ist somit 3. Du würfelst mit dem Nachwuchswürfel und würfelst eine 3. Eines der Paare bekommt also Nachwuchs!

Du siehst nach, neben welchem Paar ein leeres Feld ist. Es kommt nur das untere Paar in Frage. Du legst das neue Tier aus dem Vorrat auf ein leeres Feld, das an dieses Paar angrenzt.

Die Tiger haben eine Sonderregel für die Nachwuchsphase: Du musst 1 der beiden Tiger von dem Paar, das Nachwuchs bekommen hat, auf ein leeres, angrenzendes Feld bewegen. Zum Glück gibt es eines, also bewegst du den Tiger dorthin (andernfalls hättet ihr ihn verloren).

3. ZERSTÖRUNGSPHASE

Würfle mit dem Zerstörungswürfel, um die Umwelt zu zerstören.

Traurigerweise wird die Umwelt immer weiter zerstört, wenn ihr nichts dagegen unternehmt. Die Art der Zerstörung ist von Szenario zu Szenario verschieden. Auf eurem **Szenarioplan** seht ihr, welche und wie viele Zerstörungsplättchen ihr verwendet und wie ihr sie in dieser Phase auf den Spielplan legt.

*Beim Tiger-Szenario bedroht die **Abholzung** den Lebensraum der Tiger.*
Führe die folgenden Schritte aus wie auf dem Szenarioplan beschrieben:

- Wähle eine Reihe oder Spalte, in der **mind. 1 Tiger** ist.
- Würfle mit dem Zerstörungswürfel, um ein **Feld in der gewählten Reihe oder Spalte** zu bestimmen.
- Lege **1 Abholzungsplättchen** auf dieses Feld. Liegt dort bereits ein Abholzungsplättchen, bewege das neue Abholzungsplättchen in Richtung des nächstgelegenen Tigers in der gewählten Reihe oder Spalte, bis es ein Feld ohne Abholzungsplättchen erreicht (egal ob dort Tiger sind oder nicht), und lege es dorthin.
- Sind Tiger auf dem Feld, auf das du das Abholzungsplättchen gelegt hast, **verliert** ihr sie. Lege also **alle Tiger von diesem Feld** zurück in den Vorrat.



Du wählst die rot umrandete Spalte.

Du würfelst eine 4 mit dem Zerstörungswürfel.



Da auf Feld 4 in dieser Spalte bereits ein Abholzungsplättchen liegt, bewegst du das neue Abholzungsplättchen in Richtung des nächstgelegenen Tigers in dieser Spalte (auf Feld 1), bis es ein Feld ohne Abholzungsplättchen erreicht. Dadurch landet das Abholzungsplättchen auf Feld 2, auf dem zum Glück kein Tiger ist!

Entfernt ihr Zerstörungsplättchen vom Spielplan, kommen sie immer zurück in den Vorrat.

WICHTIG: Müsst ihr ein **Zerstörungsplättchen** auf den Spielplan legen und könnt keines legen, weil keine Zerstörungsplättchen mehr im Vorrat sind, **habt ihr das Spiel sofort verloren** (*siehe **Gewinnen und Verlieren**, S. 12*).

4. EREIGNISPHASE

Decke das oberste Ereignis vom Stapel auf und führe es aus.

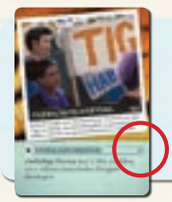
Es gibt verschiedene Ereignisse im Spiel – und meistens geschieht nichts Gutes. Decke das oberste Ereignis vom Stapel auf und führe es so vollständig wie möglich aus. (Die Teile des Effekts, die nicht ausgeführt werden können, überspringst du einfach). Es gibt zwei Arten von Ereignissen: **einmalige Ereignisse** und **dauerhafte Ereignisse**.

EINMALIGES EREIGNIS

Bei einem **einmaligen Ereignis** führst du den Effekt aus und legst es auf einen offenen Ereignis-Ablagestapel.



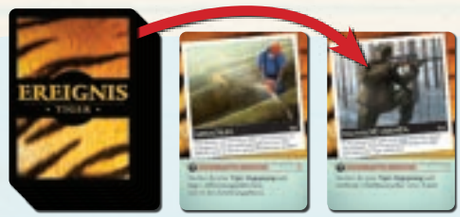
*Du deckst das einmalige Ereignis **Tigerschutz-Stiftung** auf. Eine beliebige Person darf 3 Mio. $ zahlen, um 1 dauerhaftes Ereignis zu entfernen. Doch niemand hat genug Geld. Es passiert also nichts und du legst das Ereignis ab.*



Die römische Ziffer auf jedem Ereignis gibt an, wie oft dieses Ereignis im Spiel ist. So könnt ihr einschätzen, was noch kommt!

DAUERHAFTES EREIGNIS

Bei einem **dauerhaften Ereignis** legst du es offen in die Reihe neben dem Ereignisstapel (rechts neben bereits vorhandene dauerhafte Ereignisse). Es hat einen dauerhaften Effekt bis zum Ende der Partie, der entweder ab sofort für euch alle gilt oder nur in bestimmten Situationen ausgelöst wird. Ihr legt dauerhafte Ereignisse nicht ab, außer ein Effekt fordert euch dazu auf. Werden mehrere dauerhafte Effekte gleichzeitig ausgelöst, führe sie in der Reihenfolge **vom ältesten zum neuesten** aus.



*Du deckst das dauerhafte Ereignis **Politische Unruhen** auf und legst es in die Reihe neben den Ereignisstapel, rechts neben **Kahlschlag**. Der Effekt von beiden wird jedes Mal ausgelöst, sobald ihr das Ereignis **Tiger-Begegnung** aufdeckt!*

Herrscht **Gleichstand** um das „meiste“, „wenigste“, „nächstgelegene“ usw., entscheidet euch gemeinsam für eines der am Gleichstand beteiligten Elemente.

Ist der Ereignisstapel leer, mischt den Ereignis-Ablagestapel und legt ihn als neuen Ereignisstapel bereit.

5. AUFRÄUMPHASE *Ziehe 1 Karte nach und bestimme, wer als Nächstes am Zug ist.*

Ziehe 1 Karte von deinem Nachziehstapel. Du darfst beliebig viele Handkarten haben. Du darfst sie den anderen zeigen, damit ihr euch absprechen könnt. Ist dein Nachziehstapel leer, mische deinen Ablagestapel.

Danach endet dein Zug. **Wähle 1 Person**, die ihren **Reihenfolgemarker** noch hat. Sie ist als Nächstes am Zug. Sie legt zuerst ihren Reihenfolgemarker oben auf den Jahresmarker und beginnt ihren Zug mit der Aktionsphase.

2 **Im Spiel zu zweit**: Ihr seid einfach abwechselnd am Zug.

Hat **niemand** mehr einen Reihenfolgemarker, waren in diesem Jahr bereits alle am Zug und das Jahr endet (*siehe **Jahresende** unten*).

JAHRESENDE

WICHTIG: Ihr nehmt eure Würfel am Jahresende nicht zurück. Das geschieht erst zu Beginn eures eigenen Zuges!

Ist das aktuelle Jahr ein **Abstimmungsjahr für eure Personenzahl**, gibt es eine Abstimmung! So prüft ihr, ob ihr das Spiel gewonnen habt.

Es gibt in jeder Partie 2 Abstimmungsjahre. Sie sind auf der Kalenderleiste markiert, abhängig von der Personenzahl (das erste Abstimmungsjahr in Blau und das zweite in Rot).

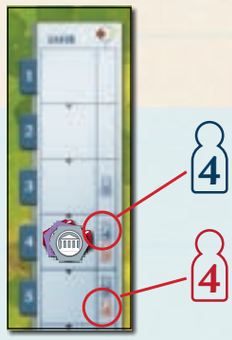
Geht alle aufgedeckten Länder **einzeln** nacheinander durch (in beliebiger Reihenfolge). Prüft für jedes Land, ob ihr aktuell sein Ziel erfüllt. Falls ja, stimmt dieses Land mit Ja.

Jedes Land zeigt eine **Anweisung** im schwarzen Balken, eine **Aufgabe**, die zu einem Ergebnis führt, und ein **Ziel**, das ihr mit dem Ergebnis erreichen müsst, damit das Land mit Ja stimmt.

Falls **bei einer Abstimmung mind. 4 Länder mit Ja stimmen, gewinnt ihr das Spiel!** Dann wurde ein Gesetz zum Schutz eurer Tierart verabschiedet.

Im Spiel zu viert ist das erste Abstimmungsjahr Jahr 4. Das zweite Abstimmungsjahr ist Jahr 5.

Der Jahresmarker liegt auf Jahr 4, also führt ihr jetzt am Jahresende eine Abstimmung durch.





***China**: Prüft den Spielplan. Ergibt die Anzahl der Tiere auf dem Spielplan plus die Anzahl der Einflussmarker auf China mind. 10, stimmt China mit Ja.*

***Indonesien**: Würfelt mit 2 Würfeln. Ergibt das Würfelergebnis plus die Anzahl der Einflussmarker auf Indonesien mind. 10, stimmt Indonesien mit Ja.*

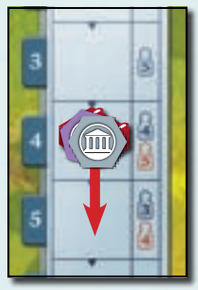
***Japan**: Zählt alle eure Handkarten zusammen. Ergibt die Anzahl eurer Handkarten plus die Anzahl der Einflussmarker auf Japan mind. 16, stimmt Japan mit Ja.*

... und so weiter.

Ist das aktuelle Jahr **kein Abstimmungsjahr** oder ist es das **erste Abstimmungsjahr** und ihr habt das Spiel noch nicht gewonnen, rückt den Jahresmarker auf das nächste Feld der Kalenderleiste vor.

Wer als **Letztes am Zug** war (der Reihenfolgemarker dieser Person liegt ganz oben), verteilt die Reihenfolgemarker wieder an alle und wählt dann eine **andere** Person, die als Nächstes am Zug ist. Sie legt zuerst ihren Reihenfolgemarker oben auf den Jahresmarker und beginnt ihren Zug mit der Aktionsphase.

WICHTIG: Ist es das **zweite** Abstimmungsjahr und schafft ihr es nicht, dass mind. 4 Länder mit Ja stimmen, **endet das Spiel und ihr verliert**.



Ihr habt es nicht geschafft, dass mind. 4 Länder mit Ja stimmen. Also rückt ihr den Jahresmarker auf das Feld für Jahr 5 vor (das zweite Abstimmungsjahr).

Die Interessenvertreterin war als Letztes am Zug. Sie verteilt die Reihenfolgemarker an alle und wählt eine andere Person, die als Nächstes am Zug ist.

GEWINNEN UND VERLIEREN

Ihr könnt das Spiel nur auf **eine einzige Art gewinnen**:
Bei einer Abstimmung (egal in welchem der beiden Abstimmungsjahre) müssen **mind. 4 Länder mit Ja stimmen**.

Ihr könnt das Spiel auf **drei Arten verlieren**:

- Sinkt die Zahl der Tiere auf dem Spielplan auf **1 oder 0**, verliert ihr sofort.
- Müsst ihr ein **Zerstörungsplättchen** auf den Spielplan legen und könnt keines legen, weil keine Zerstörungsplättchen mehr im Vorrat sind, verliert ihr sofort.
- Schafft ihr es bei der Abstimmung im **zweiten** Abstimmungsjahr **nicht**, dass **mind. 4 Länder mit Ja stimmen**, endet das Spiel und ihr verliert.

ALLGEMEINE REGELN

- Ihr müsst Kartentexte und Regeln immer so vollständig wie möglich ausführen.
- Herrscht **Gleichstand** um das „meiste“, „wenigste“, „nächstgelegene“ usw., entscheidet euch gemeinsam für eines der am Gleichstand beteiligten Elemente. Könnt ihr euch nicht einstimmig einigen, entscheidet die Mehrheit. Gibt es keine Mehrheit, entscheidet, wer am Zug ist.
- Sofern nicht anders angegeben, bedeutet „angrenzend“ immer waagerecht und senkrecht (nicht diagonal).
- Die meisten Aktionskarten zeigen symbolisch 3 weiße Kästchen für Würfel, es dürfen aber mehr als 3 Würfel darauf liegen, sofern sie regelkonform gelegt werden.
- Manche Aktionskarten zeigen nur 1 weißes Kästchen für Würfel, weil sie nur einmal genutzt werden können und danach abgelegt werden.
- Alles Spielmaterial ist begrenzt. Ist zum Beispiel der Vorrat aus Einflussmarkern leer, könnt ihr keine mehr legen, bis wieder welche zurück in den Vorrat kommen.



Der Wettlauf um die Rettung bedrohter Arten ist Realität. Die Wissenschaft schätzt, dass jeden Tag dutzende Arten aussterben. Bis 2050 könnten 30 bis 50 Prozent aller Arten kurz vor dem Aussterben stehen.

Wir haben uns mit dem ***Center for Biological Diversity*** zusammengetan, einer gemeinnützigen Naturschutz-Organisation aus den USA. Sie setzt sich rund um die Uhr in den Bereichen Recht, Forschung und Aktivismus dafür ein, Arten vor dem Aussterben zu retten – von Wölfen, Meeresschildkröten und Eisbären bis hin zu Vögeln, Pflanzen, Muscheln und Insekten. Alle Arten, egal ob groß oder klein, verdienen die Chance, zu überleben. In den letzten 30 Jahren hat die Organisation mehr als 700 bedrohte Tier- und Pflanzenarten sowie über 200 Mio. Hektar Lebensraum geschützt. Durch unsere Zusammenarbeit hilft jedes Exemplar dieses Spiels, die Mission der Organisation voranzutreiben und mehr Bewusstsein dafür zu schaffen, wie dringend wir handeln müssen, um die Natur zu retten. Informiert euch online, wie ihr das Center for Biological Diversity unterstützen könnt.

MITWIRKENDE

Spielidee: Joe Hopkins
Grafik und Spielanleitung: Josh Cappel
Illustration: Beth Sobel und Ben Flores
Herausgeber: Marc Specter

DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

Übersetzung, Lektorat und Satz:
Translation Circus (Lisa Prohaska, Frank Thuro)
Redaktion:
Steffen Trzensky

Marc Specter dankt Katia Howatson für ihre unermüdliche Unterstützung und Freundschaft.

Joe Hopkins dankt seiner Frau Amanda Hopkins für ihre liebevolle und nie endende Unterstützung bei all seinen Abenteuern in der Brettspielwelt; seinem Sohn James Hopkins für seine Begeisterung für die Natur; Marc Specter für die Chancen, die er unbekannten Spielautor*innen gibt; Matt Sever, Nick Hounshell, Sarah Knapp, Angela Knapp, Rick Churchill, Eric Bird, Spencer Capp, James Arnoldi, Brendan Pratt, Steve Hopkins, Michigame Design Lab, Protospiel MI, Table Treasure, Grand Gaming Academy, seiner Familie und den vielen Menschen, die dieses Spiel getestet haben.

Grand Gamers Guild
www.grandgamersguild.com
© 2022. Alle Rechte vorbehalten.