

Autor: Corné van Moorsel
Gestaltung: Steven Tu



Spieleranzahl: 2-5
Alter: 10-100
Spieldauer: 40 Minuten

Regellayout: Ron van Dalen
Übersetzung: Erik Foltin

A detailed illustration of a lizard, possibly a gecko, with a grey body and a prominent red stripe along its back. It is perched on a brown, textured rock. The background features green grass and a dark, shadowed area. The overall style is realistic and detailed.

**Zebras brauchen Grasland,
Schimpansen Wald, Krokodile Wasser,
Ameisen Trockenland und Schweine von
allem etwas. Deine Aufgabe als
Parkmanager ist es, den Lebensraum
für die Tiere deines afrikanischen
"Wildlife"-Parks bereitzustellen. Ergänzend
baust Du Aussichtstürme und Zufahrtsstraßen,
um die Wünsche der Touristen zu erfüllen.
Kombiniere das alles am besten!**

MATERIAL IN SPIELERFARBEN

5 Eingangs-Plättchen



5 Zählsteine



5 Spielfiguren



Jede Spielschachtel enthält keramische Tierfiguren in variabler Zusammenstellung, die als Spielfiguren genutzt werden. Nach dem Spiel packt ihr die Keramikfiguren wieder in ihre Tütchen und separiert sie in der Schachtel, um Bruch zu verhindern.

ALLGEMEINES MATERIAL

1 Zähltafel, von 0 bis 70, mit Austausch-Teil für 2 oder 3 Spieler



9 Ziel-Plättchen 112 Park-Plättchen

VORBEREITUNG

1. Alle Spieler legen ein **Eingangsplättchen** vor sich aus. Die Spielerfarbe wird durch das Gebäude (oder das braune Boot) angezeigt.



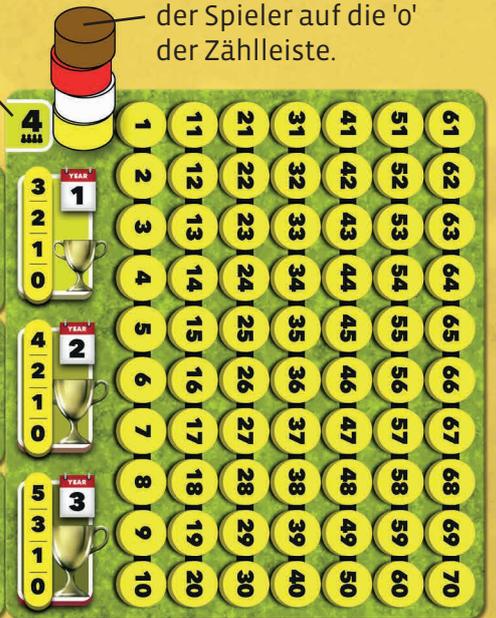
Roter Spieler



4. Mischt die 9 **Zielplättchen** und legt 1 Plättchen offen an jedes Kalenderjahr (1, 2 und 3) neben die Zählleiste.



3. Legt die **Zählsteine** der Spieler auf die '0' der Zählleiste.



5. Mischt die 112 **Parkplättchen** und legt sie verdeckt als Vorrat bereit.

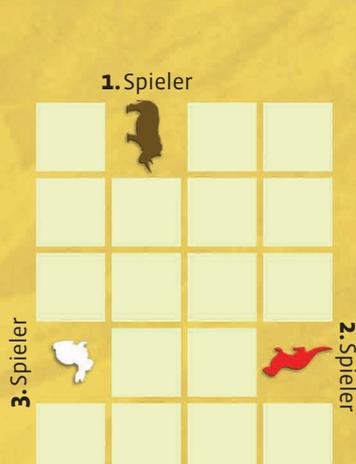
6. Bestimmt einen **Startspieler**. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

7. Legt Parkplättchen, wie in der Abbildung gezeigt, **offen** in der Mitte des Tisches aus. Platziert die **Spielfiguren** wie in der Abbildung. Lasst alle Tierfiguren auf die gegenüberliegende Seite blicken. Dieses zentrale Raster ist der **Markt**.

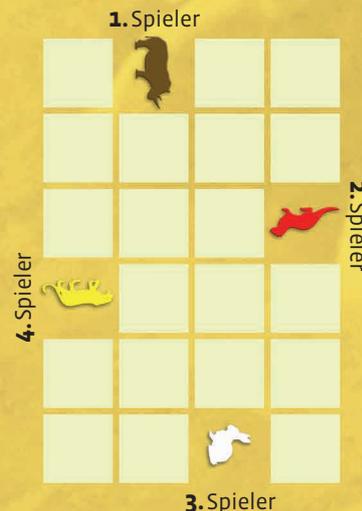
Für 2 Spieler



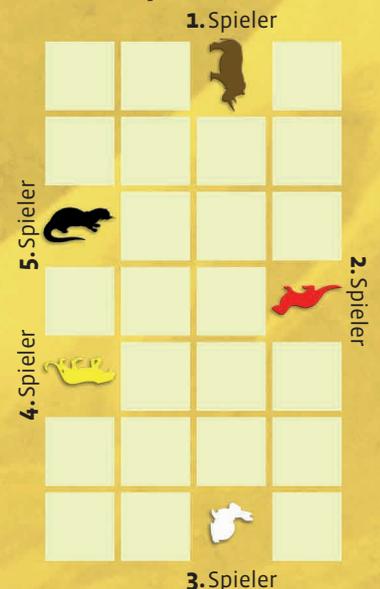
Für 3 Spieler



Für 4 Spieler



Für 5 Spieler



DEINEN PARK AUSBAUEN

Jeder Zug besteht aus 4 Schritten, in dieser Reihenfolge:

1. NIMM EIN PLÄTTCHEN VOM MARKT

Nimm das erste Plättchen vor, rechts oder links deiner Spielfigur. (Die Figuren anderer Spieler blockieren das nicht.) Du darfst das Plättchen hinter deiner Figur nicht nehmen!

Ausnahme: Falls es kein Plättchen in den 3 erlaubten Richtungen gibt, nimmst du das Plättchen hinter deiner Figur.



2. BEWEGE DEINE SPIELFIGUR

Stelle deine Figur an die Stelle, von der du das Plättchen genommen hast. Drehe ihre Rückseite zu der Seite, von der du gekommen bist!

3. LEGE EIN NEUES PLÄTTCHEN IN DEN MARKT

Lege ein vom Vorrat zufällig gezogenes Plättchen offen an die Stelle, von der deine Figur kam.

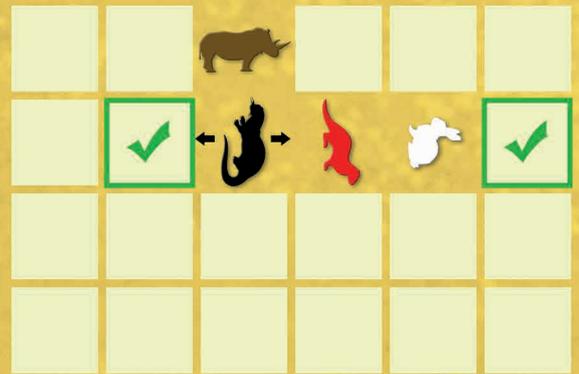
4. LEGE DAS ERHALTENE PLÄTTCHEN IN DEN PARK

Du platzierst dein Plättchen orthogonal an ein anderes Plättchen deines Parks, wobei gilt:

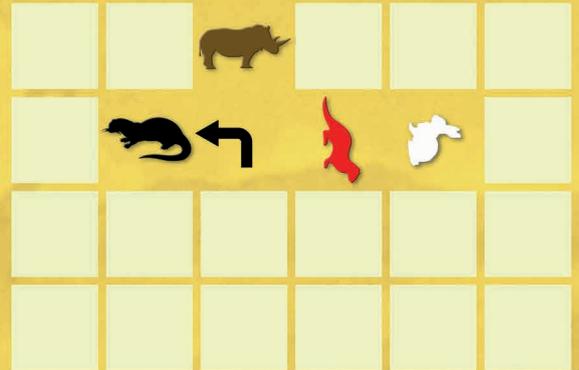
- ✗ Deine Zufahrtsstraße verläuft gradlinig zum Eingang. Daher sind keine Parkplättchen in der Spalte unterhalb deines Eingangs erlaubt.
- ✗ An Seiten von Parkplättchen mit Straße darf nie ein Plättchen angelegt werden. (Dies sind Zufahrtsstraßen.)



4. Schwarz hat 7 mögliche Stellen für das neue Plättchen.



1. Schwarz kann nur ein Plättchen auf seiner linken oder rechten Seite wählen, da kein Plättchen vor Schwarz liegt.



2. Schwarz wählt das Plättchen links, stellt seine Figur an diese Stelle und dreht sie gegen den Uhrzeigersinn, so dass die Rückseite zu der Seite, von der sie herkam, zeigt.



3. Schwarz legt ein neues Plättchen vom Vorrat an die Stelle, von der Schwarz kam.

ZÜGE PRO JAHR

Anzahl Züge pro Spieler:

	Jahr 1	Jahr 2	Jahr 3
Mit 2 Spielern:	9	6	6
Mit 3 Spielern:	8	6	6
Mit 4 Spielern:	7	6	6
Mit 5 Spielern:	6	6	6

JÄHRLICHE ZIELE

Nach **1 Jahr** werden die Siegpunkte (SP) für das erste **Ziel-Plättchen** (an Jahr 1 der Zählleiste) berechnet. Die Siegpunkte des zweiten Ziels werden nach **2 Jahren** berechnet. Das letzte Ziel wird am Spielende, also nach **3 Jahren**, berechnet. Um die Anzahl der Züge pro Jahr zu zählen, legt einen Stapel Parkplättchen, entsprechend der Anzahl an Zügen pro Spieler, zu dem Spieler rechts vom Startspieler. Nur dieser Spieler nutzt diese, um sein gezogenes Plättchen im Markt zu ersetzen.



Im ersten Jahr eines 5-Spieler-Spiels wird ein Stapel von 6 Plättchen zum letzten Spieler gelegt.



Um die Siegpunkte eines Ziels zu berechnen, vergleicht die Parks aller Spieler. Der Spieler, der das Ziel am besten erfüllt bekommt die höchste für das Jahr angegebene Punktzahl, der 2. Platz ergibt die zweitmeisten Punkte usw. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die Punkte des niedrigsten Rangs ihrer Gruppe, z. B. bei Gleichstand dreier Spieler für Platz 1 erhalten alle die Punkte für den 3. Platz. Die Punkte werden mit Zählsteinen auf der Zählleiste abgetragen.

Nach dem 1. Jahr mit 4 Spielern bringt das 1. Ziel 3 SP für den Spieler, der es am besten erfüllt, 2 SP für den zweitbesten, 1 SP für den 3. und 0 SP für den letzten Spieler.

Siehe die 9 Zielplättchen hierunter. Zwei Ziele betreffen Areale. **Ein Areal besteht aus einem Plättchen oder einer Gruppe (Seite an Seite, nicht diagonal) verbundener Plättchen in einer der 4 Landschaftstypen.** Aussichtstürme (grau) zählen nicht zu den Landschaftstypen.

BIGGEST AREA

Wer hat das größte Areal? Bei Gleichstand wird das zweitgrößte Areal der betroffenen Spieler betrachtet, falls immer noch gleich das drittgrößte Areal und so weiter.

Siehe Abbildung: Rot hat ein Grasareal von 4 Plättchen. Bei Gleichstand hätten Rots nächste Areale die Größe 2 (Wald), 2 (noch ein Wald) und 1, 1, 1 (Wasser und Trockenland) Plättchen.

MANY AREAS

Wer hat die meisten Areale?

Siehe Abb.: Rot hat 7 Areale.

LONG PARK

Wer hat die längste Reihe (orthogonal) verbundener Plättchen?

Siehe Abb.: Rots längste Reihe ist 6 lang (vom linken Plättchen zum Aussichtsturm).

DIAGONALLY LONG PARK

Wer hat die längste Kette diagonal verbundener Plättchen?

Siehe Abb.: Rots längste diagonale Kette enthält 3 Plättchen (z. B. vom Nilpferd zum Erdmännchen).

LANDSCAPE TYPES

Wer hat die meisten der 4 verschiedenen Landschaftstypen? Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten kompletten Sätzen (je 2 von diesen, je 3 von diesen usw.) der jeweiligen Landschaftstypen.

Siehe Abb.: Rot hat 4 verschiedene Landschaftstypen. Im Falle eines Gleichstands hätte Rot 2 komplette Sätze aller 4 Landschaftstypen.

FLORA DIVERSITY

Wer hat die meisten verschiedene Blumen? Es gibt 4 verschiedene Blumen, je 1 pro Landschaftstyp. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Blumen insgesamt.

Siehe Abb.: Rot hat 2 verschiedene Blumen (Wald- und Grasblumen). Im Falle eines Gleichstands hat Rot 3 Blumen insgesamt.

COMPACT PARK

Wer hat die meisten Plättchen in einer rechteckigen Fläche, die komplett mit Plättchen gefüllt ist?

Siehe Abb.: Rots größtes Rechteck ist 5 weit und 2 hoch, hat also 10 Plättchen.

KEEP IT CLOSE

Wer hat seine Plättchen am nächsten an seinem Eingangs-Plättchen? Zählt die minimale Anzahl an orthogonalen Schritten, um das am weitesten vom Eingang entfernte Plättchen zu erreichen.

Siehe Abb.: Rot braucht maximal 4 Schritte vom Eingang (zum linken Plättchen).

ACCESSIBILITY

Wer hat alle Plättchen am nächsten an einer Straße? Zählt die minimale Anzahl an orthogonalen Schritten, die nötig ist, eine Straße vom am weitesten von einer Straße entfernten Plättchen zu erreichen.

Siehe Abb.: Rot hat alle Plättchen im Anstand von 2 Schritten von einer Straße.



PARKWERTUNG

Landschaftstyp:	Grasland	Wald	Trockenland	Wasser
Plättchen				
Symbol				

Nach 3 Jahren werden die individuellen Parkbewertungen ermittelt.

TIERE

Man erhält die auf dem Tierplättchen vermerkten Punkte, **falls die erforderlichen Landschaftsplättchen in (orthogonal) benachbarten Arealen vorhanden sind**. Der Bedarf des Habitats wird durch die Symbole auf dem Plättchen gezeigt. *Ausnahme: Bienen, Hummeln und Schmetterlinge brauchen Blumen. Diese Blumen müssen zum Plättchen einzeln oder als Gruppe(n) (orthogonal verbundener Blumen) benachbart sein.*

Der jeweilige Parkmanager legt seine Tierplättchen offen, aber auf Kopf (so dass die Siegpunktzahl auch auf Kopf steht) in seinen Park, solange die Anforderungen an das Habitat nicht erfüllt sind. Sind sie erfüllt, wird das Plättchen rotiert, so dass die Siegpunkte unten stehen.



Der Salamander hat sein erforderliches Habitat, da ein Waldareal mit 2 Plättchen benachbart ist. Der Eisvogel hat ebenfalls sein Habitat. Der Impala hat noch keine 3 Felder Grasland in 1 oder mehr benachbarten Arealen und ist daher auf Kopf gedreht.

BLUMEN

Blumen bringen immer 1 Siegpunkt.



Die Blume hat keine Anforderungen an angrenzenden Plättchen und gibt 1 SP.



Die Biene benötigt 1 Blume angrenzend. 2 SP.



Der Dachs hat (eigenes) Gras und benötigt Wald. 2 SP.



Der Aasgeier braucht 1 Trockenland und 2 Gras. 3 SP.



Die Giraffe braucht Wasser, Wald und Gras um ihr eigenes Grasplättchen. 4 SP.



Das Nilpferd will 2 Wasser, Trockenland und Gras. 5 SP.

AUSSICHTSTÜRME

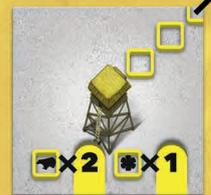
Die Punkte dieser Plättchen erhältst du für sichtbare Tiere oder Blumen.

Tiere zählen nur bei erfülltem Habitat!

Ausnahme: Falls ein anderer Aussichtsturm die Aussicht vom Turm blockiert, kann man nicht weiter sehen.



1 SP pro Tier und Blume in der angezeigten geraden (unendlichen) Blickrichtung.



2 SP pro Tier und 1 pro Blume in der diagonalen (unendlichen) Blickrichtung.



2 SP pro Tier und 1 pro Blume in den 4 direkt angrenzenden Feldern.



1 SP pro Tier und Blume in den 8 direkt umgebenden Feldern.

TOURISTEN

Es gibt 2 Arten von Touristenplättchen:

- Die Plättchen mit "BIG" bringen 1 SP pro Plättchen (dieses selbst nicht mitgerechnet) in ihrem eigenen Areal.
- Plättchen mit "MANY" bringen 1 SP pro Areal ihrer Landschaftsart (das Areal mit diesem Plättchen selbst zählt nicht).

Dieser Tourist möchte einen großen See.



Dieser Tourist mag viele verschiedene Seen.



EXTRA ZUFAHRTSSTRASSEN

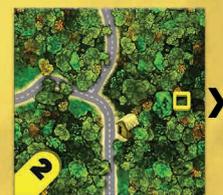
Diese Plättchen bringen die SP, die diagonal in der Ecke des Plättchens stehen, **falls alle Seiten ohne Straße ein benachbartes Plättchen haben**. (Diese Seiten haben ein gelbes Quadrat.)



Nur 1 Zufahrtsstraße. Du erhältst die 4 SP nur, falls Besucher deinen Park in 3 Richtungen betreten können.



2 Zufahrtsstraßen. Es gibt die 3 SP nur, falls Besucher deinen Park in 2 Richtungen betreten können.



3 Zufahrtsstraßen. Die 2 SP erhältst du auf jeden Fall, da das Plättchen an der einen offenen Seite angelegt werden muss.

BEISPIEL PARKWERTUNG

Es empfiehlt sich, die Parkwertungen nacheinander durchzuführen. Zählt systematisch, z. B. von links oben nach rechts unten und addiert dabei die Werte aller Plättchen im Park. Addiert das Ergebnis zum Punktestand des Spielers auf der Zählleiste.

Parkwertung für Gelb

Dem **Kudu** fehlt benachbartes Grasland, daher ist er auf Kopf gedreht: **0 SP**.

Das Plättchen mit **2-seitiger Zufahrtsstraße** hat 1 nichtverbundene, offene Seite, somit **0 SP**.

Das **Flusschwein** hat sein Habitat, somit **3 SP**.

Vom **Aussichtsturm** sieht man den Otter, die Blume auf Gras und das Erdmännchen, ergibt **3 SP**. Das Nilpferd zählt nicht für den Aussichtsturm da es auf Kopf steht (es hat nicht das richtige Habitat).

Der **Otter** hat sein Habitat: 3 Wald- und ein Wasserplättchen in benachbarten Arealen. Damit **4 SP**.

Dem **Nilpferd** fehlt 1 benachbartes Wasserplättchen, somit **0 SP**.

Der **Eule** fehlt das Habitat, somit **0 SP**.

Der **Aussichtsturm** mit Blick in 8 Richtungen erlaubt die Beobachtung von Erdmännchen und Grasblume. Somit **2 SP**.

Das **Touristenplättchen** für den **großen Wald** liegt in einem 3-er Wald. Das Plättchen selbst zählt nicht mit, somit **2 SP**.

Die **Hummel** hat 2 benachbarte, zusammenhängende Blumen, **3 SP**.

Für die **Waldblume** gibt es **1 SP**, für die **Grasblume** ebenfalls **1 SP**.

Der **Aussichtsturm** mit Blick in 4 Richtungen erlaubt die Aussicht auf Erdmännchen (Tier: 2 SP) und Waldblume (Blume: 1 SP). Somit **3 SP**.

Die **einseite Straße** hat alle 3 anderen, offenen Seiten verbunden, also **4 SP**.

Für das **Erdmännchen** gibt es **2 SP**.

Vom **Aussichtsturm** mit diagonaler Aussicht sieht man Erdmännchen (2 SP), Waldblume (1 SP) und Flusschwein (2 SP). Somit **5 SP**.

Das **Touristenplättchen** für **viele Grasgebiete**: Es gibt 3 Grasgebiete (mit 2, 1 und 2 Plättchen). Das Gebiet mit diesem Plättchen zählt nicht, also **2 SP**.

Das Plättchen mit **3 Straßen-Seiten** bringt **2 SP**.

Das ergibt für den Park einen Gesamtwert von **37 SP**.

Herausgeber: Cwali
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Niederlande
tel: 0031-640893506
info@cwali.nl
http://www.cwali.nl

