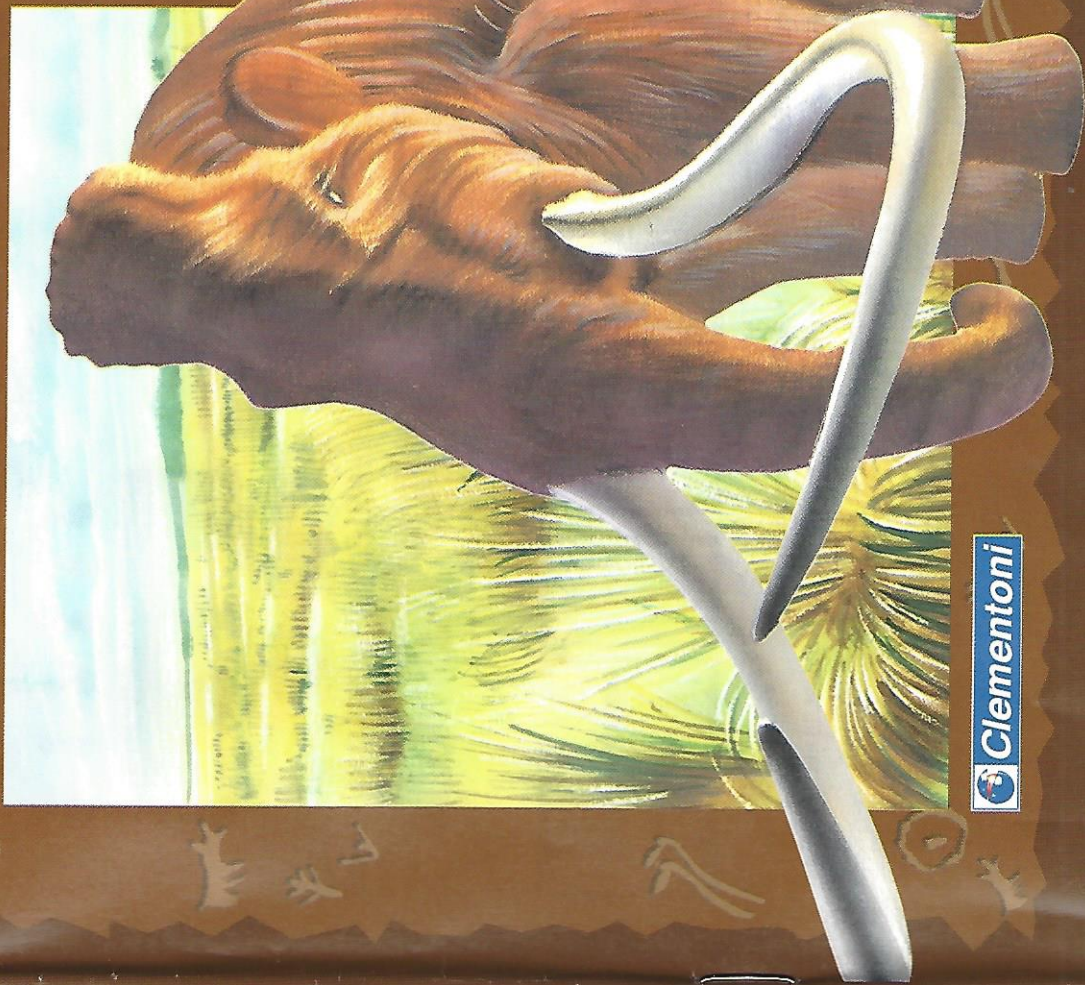


Wolfgang Kramer

Wildlife

Der Kampf ums Überleben
Millionen Jahre vor unserer Zeit



 Clementoni

Wildlife

www.clementoni.de

Clementoni GmbH • Gutenbergstraße 3 • 76437 Rastatt
Tel: 07222-9689860 Fax: 07222-9689868

577012

WildLife

Millionen Jahre vor unserer Zeit kämpfen Lebewesen um die Vorherrschaft auf der Erde.
Ein Evolutionsspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahren;
Spieldauer 60 - 120 Minuten.

SPIELMATERIAL

- **1 Spielplan:** Er zeigt um die Spielfläche eine **Erfolgsskala**, unten eine **Wertungs-** und eine **Gebietskala**, in der Mitte eine **Landschaft**, die aus **6 Geländearten** besteht. Jede Geländeart kommt zweimal vor, je einmal als großes und kleines Gebiet. Insgesamt gibt es **12 Gebiete**.



Die **6 Geländearten:**

- **6 Erfolgssteine**



- **6 Lebewesentafeln**



- **180 Lebewesen**

(30 von jeder Art)



- **72 Anpassungskärtchen**

(von jedem Gebiet 3x Wandern, 4x Expandieren, 5x Attackieren)



- **15 Fähigkeitskarten**

- Nahrung 5x,
- Intelligenz 4x,
- Mobilität 3x,
- Verteidigung 2x,
- Angriff 1x.



- **1 Wertungsstein**

- **11 Gebietssteine**



Wertungsstein Gebietsstein

- **110 Wildlifekarten** (60 Geländekarten, 18 Pfeilkarten zum Erwerb von Fähigkeitskarten, 15 Radkarten zum Erwerb von Anpassungskärtchen, 10 Jokerkarten (Blitz), 7 Textkarten (3 Karten Nahrungsquelle, 2 Seuchenkarten, 2 Karten Hungersnot).

SPIELZIEL

Das Rad der Geschichte wird um etwa 2,5 Millionen Jahre zurückgedreht. Die ersten Menschen kämpfen mit Mammuts, Bären, Krokodilen, Adlern und Schlangen um das Überleben und um die Vorherrschaft auf der Erde. Welches Lebewesen wird sich am besten behaupten, die größte Herde bilden und die erfolgreichste Lebensstrategie entwickeln? Ist es der Mensch oder ein anderes Lebewesen, das sich in der Wildnis die besten Voraussetzungen für die Zukunft schafft?

Jeder Spieler verkörpert ein Lebewesen, das sich vermehrt und auf der Erde ausbreitet. Für besonders erfolgreiche Lebensstrategien erhält man Erfolgspunkte, die auf der Erfolgsskala festgehalten werden. Wer bei Spielende die meisten Erfolgspunkte besitzt, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

• **Der Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.

- **Die 6 Lebewesentafeln** werden gemischt. Jeder Spieler zieht verdeckt **1 Karte** und legt sie **offen** vor sich auf den Tisch. Alle Spieler wissen damit, welches Lebewesen er verkörpert und welche Farbe er besitzt. Nehmen weniger als 6 Spieler teil, kommen die nicht benötigten Tafeln in die Schachtel zurück.

- **Die Lebewesen:** Jeder Spieler nimmt seine Lebewesen und legt sie als **Vorrat** vor sich auf den Tisch.

- Bei 2-3 Spielern wird mit allen 30 Lebewesen,

- bei 4 Spielern mit 25,

- bei 5 Spielern mit 21 und

- bei 6 Spielern mit 18 Lebewesen gespielt.

Die nicht benötigten Lebewesen kommen in die Schachtel zurück.

- **Startspieler** ist der Spieler, der das **älteste** Lebewesen darstellt. Danach folgt sein linker Nachbar usw.

- **Die Erfolgssteine:** Jeder Spieler erhält einen Erfolgsstein in seiner Farbe.

Der Startspieler stellt seinen Stein auf das **Feld 1** der Erfolgsskala, sein linker Nachbar stellt seinen auf Feld 2, der dritte Spieler auf Feld 3 usw.

- **Die Nahrungschips:** Jeder Spieler erhält 8 Punkte, der Rest wird in zwei Stapeln auf den Spielplan gelegt.

- **Die Anpassungskärtchen** werden nach Farben und innerhalb der Farben nach Art sortiert neben den Spielplan gelegt.

- **Die Fähigkeitskarten** werden nach Arten sortiert neben den Spielplan gelegt.

- **Die 11 Gebietssteine** werden auf die 11 Felder der Gebietskala gelegt.

- **Der Wertungsstein** wird auf das runde lila Feld der Wertungsskala gestellt.

- **Die Wildlifekarten** werden gemischt. Jeder Spieler erhält **10 Karten** auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Abhebestapel bereit gelegt.

- **Die Kurzspielregeln** werden bereit gelegt.

Nach der Vorbereitung sieht der Spielplan (Ausschnitt) wie folgt aus:

Ein Spielplanfeld
Geländeart: Steppe

Die 5 Felder stellen
ein komplettes
Gebiet dar.

Wertungsstein

Wertungsskala

Gebietsskala
mit Wertungsfeld

Gebietsstein

Erfolgsskala

Nahrungschips

Erfolgsstein. Wer auf Feld 1
der Erfolgsskala steht, ist der Startspieler.

AUSGANGSSITUATION HERSTELLEN

Zuerst bringen die Spieler einige ihrer Lebewesen auf den Spielplan.

Die Anzahl hängt von der Zahl der Spieler ab; siehe nebenstehende Tabelle. Jeder **nimmt** von seinen Lebewesen die angegebene Anzahl **auf**.

Der Startspieler beginnt und legt **eines dieser** Lebewesen auf den Spielplan. Danach legt sein linker Nachbar eines seiner Lebewesen auf den Spielplan usw. Das Legen erfolgt im Uhrzeigersinn reihum. Wenn jeder Spieler ein Lebewesen gelegt hat, wird auf die gleiche Weise ein zweites, dann ein drittes und viertes Lebewesen gelegt. Diese Legephase dauert so lange bis jeder Spieler alle zuvor ausgewählten Lebewesen gesetzt hat. Die Lebewesen darf man auf ein beliebiges, freies Feld in einem Gebiet legen, für das man auf der Lebewesentafel die Befähigung **"Wandern"**, **"Expandieren"** oder **"Attackieren"** besitzt.

Anzahl Spieler	Anzahl Lebewesen
2	12
3	8
4	5
5	4
6	3

Beim Herstellen der Ausgangssituation ist zu beachten:

- **Kein Lebewesen** darf in Gebiete gelegt werden, für die auf der eigenen

Lebewesentafel **"keine Aktion"** angegeben ist.

- Auf einem Feld kann nur **1 Lebewesen** vorkommen.
- In den **kleinen Gebieten** (4-5 Felder groß) dürfen **maximal 2** Lebewesen und in den **großen Gebieten** (8-9 Felder groß) **maximal 4** Lebewesen gelegt werden.

Das nebenstehende Beispiel zeigt eine abgeschlossene Ausgangssituation.

Teilgenommen haben die 4 Spieler: Schlange (gelb, Startspieler), Mammut (grün), Mensch (orange) und Adler (braun).

Wenn die Ausgangssituation hergestellt ist, beginnt das eigentliche Spiel.

LEBEWESENTAFEL

Die Tafel zeigt das Lebewesen, sein Alter und die sechs Gebiete (Wüste, Steppe, Savanne, Wald, Gebirge, Wasser). Ein Spieler kann nur in den Gebieten Aktionen ausführen, für die er eine Befähigung besitzt.

Beispiel: Der Spieler **"Mensch"** kann

- **wandern** im **Wald** und **Gebirge**
- **expandieren** in der **Steppe** und
- **attackieren** in der **Savanne**

Er kann keine Aktion ausführen im **Wasser** und in der **Wüste**.



Wandern ist die schwächste Aktion, stärker ist das **Expandieren** und die stärkste Aktion ist das **Attackieren**.



Beispiele für das Wandern, das Expandieren und das Attackieren (Spieler: "Mammut" - hellgrün)



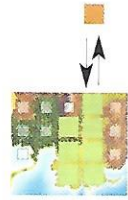
WANDERN

Man darf ein eigenes Lebewesen um 1 Feld bewegen - waagrecht oder senkrecht. Dabei darf man auch benachbarte eigene Lebewesen überspringen. Man kann nur in Gebiete wandern, für die man die Befähigung "**Wandern**", "**Expandieren**" oder "**Attackieren**" besitzt. Das gestrichelte Lebewesen (Mammut) springt in den Wald.



EXPANDIEREN

Man setzt ein Lebewesen von **außen** vom eigenen Vorrat auf ein Feld eines Gebietes, für das man die Befähigung "**Expandieren**" oder "**Attackieren**" besitzt. Das Lebewesen ganz oben (Mammut) wurde auf einem Feld der Savanne neu eingesetzt (Pfeil).



ATTACKIEREN

Attackieren kann man nur in den Gebieten, für die man die Befähigung "**Attackieren**" besitzt und in denen **alle** Felder besetzt sind. Hier herausgeworfene Lebewesen scheiden aus dem Spiel aus. Das orangefarbene Lebewesen (Mensch) ganz rechts wurde hinausgeworfen und an seine Stelle ein eigenes hellgrünes (Mammut) gesetzt.

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft im Uhrzeigersinn reihum. Der Startspieler beginnt, danach kommt sein linker Nachbar an die Reihe. **Wer am Zug ist, spielt 3 Karten** nacheinander aus und führt folgende Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus:

1. **Aktionen aufgrund der Wildlifekarten**
2. **Wandern**
3. **Aktionen aufgrund der Fähigkeitskarten**
4. **Nahrungspunkte umtauschen**
5. **Wildlifekarten nachziehen (wieder auf 10 Stück ergänzen)**

Die ausgespielten Wildlifekarten bleiben so lange vor einem Spieler liegen, bis er seinen Zug komplett beendet hat. Erst danach kommen die Wildlifekarten auf den Ablagestapel.

WILDLIFEKARTEN

Jede Karte steht für eine Aktion. Da ein Spieler 3 Karten ausspielen kann, stehen ihm **3 Aktionen** zur Verfügung. Davon muss man **mindestens eine** Aktion, d.h. eine Karte, an die Mitspieler **verkaufen**. Man kann aber auch mehrere Karten verkaufen. Die Wildlifekarten zeigen entweder:



Gelände oder

Rad oder

Pfeil oder

Blitz oder

Text.



Zeigt eine Karte ein Gelände (Wüste, Steppe, Savanne, Wald, Gebirge, Wasser), führt der Spieler in einem dieser Gebiete eine **Aktion entsprechend seiner Befähigung** auf der Lebewesentafel aus.

- **Hat man keine Befähigung** bietet man die Karte den Mitspielern zum Kauf an (siehe "Karte verkaufen") oder legt sie ohne Aktion ab.
- **Hat man die Befähigung "Wandern"**, kann man mit einem eigenen Lebewesen auf dem Spielplan entsprechend den Wanderregeln in dieses Gebiet wandern oder man versteigert die Karte.
- **Hat man die Befähigung "Expandieren"**, kann man ein Lebewesen vom eigenen Vorrat auf ein freies Feld in einem der beiden Gebiete einsetzen, welches die Karte zeigt.
- **Hat man die Befähigung "Attackieren"**, kann man ein Lebewesen vom eigenen Vorrat auf ein freies Feld in einem der beiden Gebiete **einsetzen** (wie beim Expandieren) oder man kann, wenn **alle** Felder eines Gebietes besetzt sind, ein fremdes Lebewesen in diesem Gebiet **entfernen** und auf das frei gewordene Feld ein Lebewesen vom eigenen Vorrat einsetzen.

Beachte: Hinausgeworfene Lebewesen scheiden aus dem Spiel aus!

Beachte: In den Gebieten herrscht zuerst **Wachstum**. Erst wenn ein Gebiet voll besetzt ist, beginnt die Phase der **Verdrängung**, d.h. erst jetzt kann man andere Lebewesen hinauswerfen.



Zeigt die Karte ein Rad, so erwirbt man ein **Anpassungskärtchen** und kann damit seine Befähigung in einem **beliebigen** Gebiet verbessern.

- Wer in einem Gebiet noch gar **keine Befähigung** (= keine Aktion) hat, erwirbt das Anpassungskärtchen "**Wandern**" und legt es auf das Feld "keine Aktion" seiner Lebewesentafel. Ab sofort kann der Spieler in dieses Gebiet **wandern**. Er kann dort aber noch keine Lebewesen vom Vorrat einsetzen (= Expandieren).
 - Wer in einem Gebiet die **Befähigung "Wandern"** hat, erwirbt das Anpassungskärtchen "**Expandieren**" und legt es auf das Feld "Wandern" bzw. auf ein "Wanderkärtchen". Ab sofort kann der Spieler in diesem Gebiet Lebewesen von seinem Vorrat auf freie Felder **einsetzen**.
 - Wer in einem Gebiet die **Befähigung "Expandieren"** hat, erwirbt das Anpassungskärtchen "**Attackieren**" und legt es auf das Feld "Expandieren" bzw. auf ein "Expandierkärtchen". Ab sofort kann der Spieler in diesem Gebiet Lebewesen von seinem Vorrat einsetzen, und wenn in diesem Gebiet **alle Felder besetzt** sind, fremde Lebewesen **hinauswerfen** und dort ein eigenes einsetzen.
 - Wer in einem Gebiet bereits die **Befähigung "Attackieren"** besitzt, kann für dieses Gebiet seine Befähigung nicht mehr verbessern.
- Man kann in einem Zug auch **zwei** Anpassungskärtchen von einem Gebiet erwerben. Wer z.B. in einem Gebiet noch keine Befähigung hatte, erwirbt zuerst die Befähigung "Wandern" und dann sofort die Fähigkeit "Expandieren".



Zeigt die Karte einen Pfeil, so erwirbt man eine beliebige **Fähigkeitskarte** und legt sie offen vor sich ab. Die Fähigkeitskarte nimmt man sich vom Vorrat. Wenn es dort von der gewünschten Art keine Karte mehr gibt, nimmt man sie einem Mitspieler ab. Besitzen mehrere Spieler eine solche Karte, **muß** man sie dem Spieler abnehmen, der auf der Erfolgsskala am weitesten vorne liegt - bei Gleichstand darf man wählen, welchem von diesen Spielern man die Karte abnimmt. An welcher Stelle der eigene Erfolgsstein liegt, spielt beim Wegnehmen einer Fähigkeitskarte keine Rolle.

Beachte: Die Aktion der Fähigkeitskarte kann man **ab sofort** - noch im selben Zug - ausführen.

Beachte: Von derselben Art kann man nur **eine** Fähigkeitskarte besitzen!



Zeigt die Karte einen Blitz, so entspricht dies einem Joker. Der Spieler kann selbst entscheiden, was er machen möchte, z.B. ein **Gebiet** (Expandieren, Attackieren), ein **Rad** oder einen **Pfeil** wählen und die entsprechende Aktion ausführen.



Steht auf der Karte ein Text, so führt der Spieler die Aktion aus, die auf der Karte steht.

EINE KARTE VERKAUFEN

Der Spieler am Zug muss mindestens **1 Karte** seinen Mitspielern zum Kauf anbieten. Wenn er mehrere Karten verkaufen möchte, muss er die Karten immer einzeln verkaufen.

Der Spieler legt die zu verkaufende Karte auf das "Verkaufsfeld" auf dem Spielplan und fragt, ob ein Spieler sie kaufen möchte. Zuerst gibt sein linker Nachbar ein Angebot ab oder er passt. Reihum muss nun jeder Spieler erhöhen oder passen. Geboten wird mit den **Nahrungspunkten**.

Das **Mindestgebot** sind immer **3 Nahrungspunkte**. Es wird solange geboten, bis alle Spieler bis auf einen gepasst haben. Wer das **höchste** Angebot abgab, zahlt entsprechend viele Nahrungspunkte an den Verkäufer und führt **sofort** die Aktion aus, welche die gekaufte Karte vorgibt oder er legt die Karte ohne Aktion auf den Ablagestapel, wenn er die Aktion nicht ausführen kann (oder nicht möchte). Wenn niemand Interesse an der Karte hat, entfällt die Aktion. Die Karte kommt auf den Ablagestapel.

WANDERN

Unabhängig von den Aktionen mit den Wildlifekarten kann (muss nicht) der Spieler, der am Zug ist, **zusätzlich** mit **einem** seiner Lebewesen wandern. Er zieht mit einem eigenen Lebewesen um 1 Feld auf ein **freies** Feld weiter. Dabei kann auch über benachbarte **eigene** Lebewesen gesprungen werden.

Für das Ankunftsfield muss man die Befähigung "Wandern", "Expandieren" oder "Attackieren" besitzen.

Diese Aktion kann man vor, während oder nach den Aktionen mit den Wildlifekarten ausführen.



Wandern

NAHRUNGSPUNKTE UMTAUSCHEN

• Für das **Zurückgehen um 1 Feld** auf der Erfolgsskala erhält man **3 Nahrungspunkte** vom Vorrat. Diesen Umtausch darf man aber nur dann ausführen, wenn man eine Wildlifekarte von einem Mitspieler erworben hat, sie aber mit den eigenen Nahrungspunkten **nicht** bezahlen kann. Man darf so viele Felder zurückgehen - auch hinter das Startfeld - wie es für das Bezahlen der Wildlifekarte erforderlich ist.

• Für die **Abgabe von 3 Nahrungspunkten** an den allgemeinen Vorrat rückt man **1 Feld** auf der Erfolgsskala vor. Den Umtausch beliebig vieler Nahrungspunkte kann man nur ausführen, wenn man an der Reihe ist.

AKTIONEN AUFGRUND DER FÄHIGKEITSKARTEN

Wer eine oder mehrere Fähigkeitskarten besitzt, kann immer, wenn er an der Reihe ist, die Aktionen der Fähigkeitskarten in seinen Zug beliebig einbauen, ausgenommen ist die Karte "Verteidigung" - sie kann nur bei den Zügen der Mitspieler eingesetzt werden. Wer durch Versteigerung einer Wildlifekarte mit Pfeil eine Fähigkeitskarte erwirbt, kann sie erst einsetzen, wenn er am Zug ist (Ausnahme "Verteidigung").

WILDLIFEKARTEN NACHZIEHEN

Alle ausgespielten Wildlifekarten kommen auf einen Ablagestapel. Am Ende seines Zuges ergänzt man seine Handkarten wieder auf 10 Stück. **Wenn der Abhebestapel zu Ende geht**, wird der Ablagestapel gut gemischt und als neuer Abhebestapel verwendet.

WERTUNGEN

1. Alle Felder eines Gebietes sind belegt (kleine Wertung)

Immer dann, wenn das **letzte Feld** eines Gebietes belegt wird, erhält der Spieler, der diesen Zug ausgeführt hat, **3-5 Erfolgspunkte** und rückt seinen **Erfolgsstein vorwärts**. Die Anzahl gibt das Feld an, von dem der **Gebietsstein** genommen wird. Zum Zeichen, dass dieses Gebiet gewertet wurde, wird ein **Gebietsstein** in dieses Gebiet gestellt. Die Gebietssteine werden von der **Gebietskala von links nach rechts** weggenommen. Ein Gebiet wird nur **einmal** gewertet. Wenn in einem voll besetzten Gebiet Lebewesen abwandern, bleibt der Gebietsstein in diesem Gebiet (als Zeichen dafür, dass das Gebiet bereits gewertet wurde).



Gebietsstein
Hellgrün hat das letzte Feld des Gebietes belegt. Er erhält Erfolgspunkte.

2. Große Wertung

Immer dann, wenn ein Gebietsstein von einem **Wertungsfeld der Gebietskala** genommen wird (dies trifft auf das 4., 8. und 11. Feld zu), findet, **nachdem** der Spieler am Zug **alle** seine Aktionen beendet hat, die Große Wertung statt, bei der **alle Gebiete, die größten Herden, die Anpassung an Gebiete, die**



Fähigkeiten und die **Nahrungschips** gewertet werden.

Die **Wertungskala** legt die Reihenfolge der einzelnen Wertungen fest. Zuerst werden die Savannen, Gebirge, Steppen, Wüsten, Wassergebiete und Wälder gewertet. Dann wertet man die **Herden**, die **Anpassung**, die **Fähigkeiten** und zuletzt die **Nahrungschips**. Dazu wird der lilafarbene Wertungsstein von Feld zu Feld gezogen. Nachdem alle Wertungen durchgeführt wurden, setzt man ihn wieder auf sein Ausgangsfeld.

Beachte: Es werden in einer Farbe immer das große und das kleine Gebiet gewertet.

Wertung der Gebiete

- Wer in einem Gebiet **allein** vertreten ist, und in dem Gebiet **alle** Felder besetzt sind (= **großes Monopol**), erhält **5 Erfolgspunkte**.
- Wer in einem Gebiet **allein** vertreten ist, aber in dem Gebiet **nicht** alle Felder besetzt sind (= **kleines Monopol**), erhält **4 Erfolgspunkte**.
- Wer in einem Gebiet die **meisten** Lebewesen, aber kein Monopol besitzt (1. Platz), erhält **3 Erfolgspunkte**.
- Wer in einem Gebiet die **zweitmeisten** Lebewesen besitzt (2. Platz), erhält **2 Erfolgspunkte**.
- Wer in einem Gebiet die **drittmeisten** Lebewesen besitzt (3. Platz), erhält **1 Erfolgspunkt**.

Wenn **mehrere** Spieler **gleich viele** Lebewesen in einem Gebiet haben, erhalten sie die Punkte des nächst niedrigeren Ranges. **Beispiele:** Nehmen mehrere Spieler den 1. Rang ein, erhalten sie die Punkte des 2. Ranges, nehmen mehrere Spieler den 2. Rang ein, erhalten sie die Punkte des 3. Ranges und wenn mehrere Spieler sich den 3. Rang teilen, erhalten sie keine Punkte mehr.

Wertung der Herden

Lebewesen, die **waagrecht** oder **senkrecht (nicht diagonal)** verbunden sind, stellen eine **Herde** dar. Eine Herde kann sich über mehrere Gebiete erstrecken. In dem nebenstehenden Beispiel besitzt Orange eine 4er-Herde, Hellgrün eine 3er- und Braun zwei 1er-Herden.



- Wer die größte Herde besitzt, erhält **10 Erfolgspunkte**.
- Wer die zweitgrößte Herde besitzt, erhält **7 Erfolgspunkte**.
- Wer die drittgrößte Herde besitzt, erhält **5 Erfolgspunkte**.
- Wer die viertgrößte Herde besitzt, erhält **3 Erfolgspunkte**.
- Wer die fünftgrößte Herde besitzt, erhält **1 Erfolgspunkt**.

Wenn mehrere Spieler gleich große Herden besitzen, erhalten sie die Punkte des nächst niedrigeren Ranges. **Beispiele:** Haben mehrere Spieler die größte Herde, erhalten sie die Punkte des 2. Ranges (= 7), haben mehrere Spieler die zweitgrößte Herde, erhalten sie die Punkte des 3. Ranges (= 5) usw.

Ein Spieler kann mehrere Herden in die Wertung bringen. Besitzt ein Spieler zwei gleich große Herden, macht er sich selbst dadurch keine Konkurrenz. Beide Herden erhalten die volle Punktzahl. Nur dann, wenn noch eine Herde eines anderen Spielers dazu kommt, erhalten sie die Punkte des nächst niedrigeren Ranges. **Vergleichen Sie das Beispiel für eine Wertung am Ende der Spielanleitung.**

Wertung der Anpassung

Wer insgesamt die meisten Anpassungskärtchen besitzt - es gelten alle Kärtchen, auch die unten liegenden - erhält **4 Erfolgspunkte**, der Zweite erhält **2 Punkte**. **Gleichstand** beim 1. Platz ergibt für jeden **2 Erfolgspunkte**, Gleichstand beim 2. Platz ergibt **0 Punkte**.

Wertung der Fähigkeiten

Wer die meisten Fähigkeitskarten besitzt, erhält **4 Erfolgspunkte**, der Zweite erhält **2 Punkte**. **Gleichstand** beim 1. Platz ergibt für jeden **2 Erfolgspunkte**, Gleichstand beim 2. Platz ergibt **0 Punkte**.

Wertung der Nahrungschips

Wer die meisten Nahrungschips besitzt, erhält **4 Erfolgspunkte**, der Zweite erhält **2 Punkte**. Gleichstand beim 1. Platz ergibt für jeden **2 Erfolgspunkte**, Gleichstand beim 2. Platz ergibt **0 Punkte**.

SPIELEINDE

Das Spiel endet, wenn einer der zwei folgenden Fälle eintritt.

- Der 11. (letzte) Gebietsstein wird von der Gebietskala auf ein vollbesetztes Gebiet gestellt.
- Ein Spieler setzt das **letzte** Lebewesen von seinem Vorrat auf ein Feld des Spielplanes.

In beiden Fällen findet nach der **letzten** Aktion des am Zug befindlichen Spielers die abschließende "Große Wertung" statt. Danach ist das Spiel zu Ende. Wer jetzt auf der Erfolgsskala in Führung liegt, hat das Spiel gewonnen. Nicht umgewandelte Nahrungschips haben keine Bedeutung.

SONDERREGELN FÜR 2 SPIELER

- Von den Fähigkeitskarten "Nahrung", "Intelligenz", "Mobilität", "Verteidigung" wird je 1 Karte aus dem Spiel genommen. Man darf von derselben Art mehrere Fähigkeitskarten besitzen!
- Auch bei zwei Spielern muss dem Mitspieler eine Wildlifekarte zum Erwerb angeboten werden.

Der Mitspieler zahlt immer nur das Mindestgebot von 3 Nahrungspunkten!

- Spielende: Wenn ein Spieler alle seine Lebewesen auf dem Spielplan eingesetzt hat, endet das Spiel mit einer Großen Wertung als Schlusswertung. Es ist dabei gleichgültig, wie viele "Große Wertungen" zuvor stattfanden.

VARIANTEN

- **Fähigkeitskarten:** Von derselben Art darf man mehrere Fähigkeitskarten besitzen! Bei Spielbeginn erhält jeder Spieler 9 beliebige Wildlifekarten und 1 Wildlifekarte mit einem Pfeil zugeteilt, so dass jeder Spieler gleich in der ersten Runde die Chance hat, eine Fähigkeitskarte zu erwerben.
- **Versteigerung:** Bei einer erstellten Geländekarte darf man auch dann ein Lebewesen vom Vorrat einsetzen, wenn man nur die Befähigung "Wandern" besitzt. (Dies soll dazu beitragen, das Versteigern lebhafter zu machen).
- **Lebewesentafeln / Startspieler:** Die Spieler erhalten bei Spielbeginn zuerst 12 Nahrungspunkte. Anschließend werden die Lebewesentafeln versteigert. Wer die meisten Nahrungspunkte bietet, sucht sich eine Tafel aus. Danach steigern die verbliebenen Spieler darum, wer sich als Zweiter eine Tafel aussuchen kann usw.. Wenn jeder Spieler eine Tafel besitzt, setzen sich die Spieler in der Reihenfolge des Alters ihrer Lebewesen an den Tisch. Der Spieler mit dem ältesten Lebewesen ist der Startspieler, danach folgt der Spieler mit dem zweitältesten Lebewesen usw.

- **Wechselnder Startspieler:** Nach jeder **Runde** (wenn alle Spieler an der Reihe waren) kann der Startspieler wechseln. Es ist immer der Spieler, der auf der Erfolgsskala die letzte Position einnimmt. Sind dies mehrere Spieler, wird derjenige davon Startspieler, der ausgehend vom bisherigen Startspieler als nächster an die Reihe kommt. Zur Kennzeichnung des Startspielers wird der Wertungsstein verwendet. Er steht jeweils vor dem Startspieler. Lediglich bei einer Wertung wird er kurzfristig für die Wertungsskala verwendet.

Nach dem Startspieler folgt sein linker Nachbar. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn reihum.

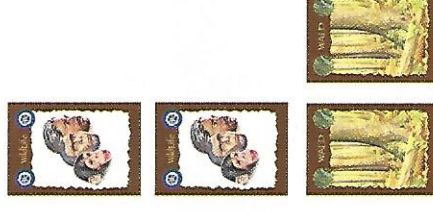
Beispiel für einen Zug von Spieler Orange (Mensch)

Er besitzt 1 Fähigkeitskarte "Intelligenz" und kann deshalb 4 Wildlifekarten ausspielen.

Vor dem Zug



Ausgespielte Karten



Nach dem Zug



Orange führt folgende Aktionen aus

1. Anpassung Wald - von Wandern auf Expandieren erhöhen.
2. Zwei Lebewesen in das Gebiet Wald bringen.
3. Wandern: Das Lebewesen rechts unten wandert in den Wald.
4. Orange hat das letzte Feld des Waldes belegt. Er stellt einen Gebietsstein in den Wald und rückt dafür seinen Erfolgsstein 3-5 Felder vor.
5. Aktion: Verkauf einer "Radkarte".

Beispiel für eine Große Wertung

Gebiete / Herden	Punkte pro Spieler			
	orange	grün	blau	braun
Wasser groß	-	-	4	-
Wasser klein	-	-	-	-
Steppe groß	2	3	-	-
Steppe klein	3	1	-	1
Savanne groß	3	2	-	-
Savanne klein	3	1	-	1
Wald groß	2	2	2	-
Wald klein	1	3	1	-
Gebirge groß	-	2	-	3
Gebirge klein	-	-	-	4
Wüste groß	-	-	4	-
Wüste klein	-	-	2	3
größte Herde	-	7	7	-
zweitgrößte	-	-	-	-
drittgrößte	-	-	-	5
viertgrößte	3 + 3	-	-	-
fünftgrößte	-	-	-	-
Summe	20	21	20	17



Punkte Gebiete Herde	Mono	Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4	Platz 5
5/4	3	2	1	-	-	-
-	10	7	5	3	1	1

Erklärungen

- **Großes Wasser:** Blau ist allein und besitzt somit ein kleines Monopol (= 4 Erfolgspunkte).
- **Kleine Steppe:** Grün und Braun liegen gemeinsam auf dem 2. Platz, sie fallen einen Platz zurück und erhalten die Punkte für den 3. Platz.
- **Große Savanne:** Braun und Blau nehmen gemeinsam den 3. Platz ein, sie fallen einen Platz zurück auf den 4. Platz, dafür gibt es keine Punkte mehr.
- **Großer Wald:** Orange, Grün und Blau nehmen gemeinsam den 1. Platz ein, sie fallen einen Platz zurück und erhalten Punkte für den 2. Platz.
- **Größte Herden:** Blau und Grün haben mit je 11 Lebewesen die größte Herde, sie fallen einen Platz zurück und erhalten die Punkte für die zweitgrößte Herde. Braun hat mit 9 Lebewesen die drittgrößte Herde. Orange nimmt allein mit zwei Herden den vierten Rang ein. Er erhält für beide Herden je 3 Punkte. Die fünfgrößte Herde entfällt dadurch. Würde ein anderer Spieler mit einer Herde ebenfalls noch den vierten Rang einnehmen, würden alle 3 Herden je 1 Punkt erhalten.