

## Animals on board - KSR

### Vorbereitungen:

- Es gibt 12 Tierarten mit je 5 Plättchen (mit den Zahlen 1 .. 5).  
Zu zweit / dritt / viert werden 8 / 10 / 12 Tierarten verwendet.
- Alle Plättchen werden verdeckt vermischt und auf mehrere sogenannte Auffüllstapel aufgeteilt. Es sollten mind. so viele Stapel wie Spieler sein\*.
- Von den 20 Futterkisten legt jeder Spieler 1 gut sichtbar neben seine Arche.
- Der älteste Spieler erhält die Startspielerflagge.
- Jeder Spieler zieht von einem beliebigen der Auffüllstapel 3 Tierplättchen, schaut sie an, wählt geheim 1 aus: Auf Schiene der eigenen Arche legen. Sind alle Spieler damit fertig, werden die jeweils 2 übrigen Plättchen offen in die Tischmitte als gemeinsame Tiergruppe gelegt.

### 1) Runde beginnt:

- Zieht solange vom Auffüllstapel Plättchen, bis bei 2 / 3 / 4 Spielern 8, 10, 12 offene Plättchen insgesamt mit den schon vorhandenen in der Tischmitte liegen.
- Sollte nicht genau 1 verdecktes Plättchen in dieser Gruppe liegen, wird noch 1 Plättchen verdeckt (unbesehen) zugefügt.

### 2) Wähle genau 1 von 2 verfügbaren Aktionen:

... wenn möglich

- Es beginnt der Startspieler, danach geht es stets im Uhrzeigersinn reihum. Wer am Zug ist, muss genau 1 Aktion machen:

#### ENTWEDER teilt man eine Tiergruppe auf:

- ➔ Man wählt eine Tiergruppe aus der Tischmitte (aus mind. 2 Plättchen) und bildet daraus völlig beliebig 2 getrennte Gruppen (je mind. mit 1 Tier).
- ➔ Vom allg. Vorrat nimmt man sich 1 Futterkiste (Besitzlimit: 5 Stück). Sollte man 6. Kiste erhalten, muss man seinen Besitz auf 4 reduzieren.

#### ODER man holt eine Tiergruppe auf seine Arche:

- ➔ 1 Tiergruppe aus der Tischmitte ist auszusuchen und auf eigene Arche zu stellen (ein ggf. verdecktes Plättchen ist für einen selbst dann offen).
- ➔ Die Gruppe ist komplett zu nehmen. Jedes Tier kostet 1 Futterkiste.
- ➔ Der Spieler steigt aus der laufenden Runde aus (Pausenflagge hissen!). 1. Aussteiger einer Runde erhält die Startspielerflagge für Folgerunde.

### 3) Ansage machen:

- Sind nach dem Bordgang auf eine Arche  $\geq 10$  Tierplättchen im eigenen Besitz, ist das sofort den Mitspielern anzusagen. Plättchen über 10 Stück gehören zwar zur Arche, liegen aber daneben.

### Rundenende:

- Ist nach dem Ausstieg eines Spielers danach nur noch ein einziger Spieler im Spiel, ist dieser noch 1-mal am Zug. Danach endet die Runde.
- Hat nun mind. 1 Spieler eine voll beladene Arche, endet auch das Spiel. Voll = mind. 10 Plättchen im Spielerbesitz.
- Andernfalls beginnt neue Runde. Alle Pausenflaggen vor sich ablegen! Alle Tiere in der Tischmitte werden zu einer einzig Gruppe verdichtet. Die neue Runde startet nach dem Auffüllen immer mit genau 1 Gruppe.

### Spielende:

Jeder Spieler sichtet seine Arche (und ggf. Plättchen daneben):

- 1) Jede Tierart mit genau 2 Plättchen muss in die Schachtel zurück.
- 2) Übrige Plättchen nach Tierarten sortieren: Max. 10 Tiere werten. Plättchen über der Anzahl 10 sind nach eigener Auswahl zu entfernen. Man darf dabei nicht eine Tierart auf 2 Plättchen reduzieren.
- 3) Die Abfahrt erfolgt und die Arche wird offen gezeigt. Punktzahl wie folgt ermitteln:

- ➔ Ist nur 1 Tier-Plättchen einer Tierart dabei, gilt seine aufgedruckte Zahl auch als Punktzahl.
- ➔ Ab 3 Tiere einer Tierart besteht eine Herde. Jedes Tier = 5 Punkte.
- ➔ Jede Futterkiste im Spielerbesitz = 1 Punkt.

Die höchste Gesamtpunktzahl gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit mehr unterschiedlichen Tierarten ist im Vorteil. Ansonsten gibt es danach mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 12.08.16  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

\*Tip von  
R. Winner