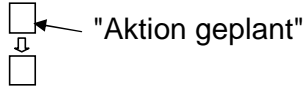


Man spielt mind. 10 Runden zu je 2 Phasen.

**Phase 1 - Aktionswahl:**



- ◆ Beginnend mit dem Spieler auf dem 1. Feld "Aktion ausgeführt" stellt jeder Spieler seinen Arbeiter auf ein beliebiges "Aktion geplant" - Feld. Jedes Feld trägt nur 1 Arbeiter.
- ◆ Es gilt die Reihenfolge der Arbeiter auf der Aktionstafel.
- ◆ Man darf auch wieder die selbe Aktion wie zuvor wählen.
- ◆ **BONUS:** Liegt auf dem gewählten Feld ein Bonus-Plättchen, erhält man sofort die angegebenen Siegpunkte und entfernt das Plättchen.
- ◆ Haben alle Spieler ihre Aktion ausgewählt, legt man je ein "+1" - Plättchen auf die "Aktion geplant" - Felder ohne Arbeiter. Liegt dort schon ein Bonus, erhöht man um +1, max. bis auf 4.

**Phase 2 - Aktionsausführung:**

- ◆ Nun werden die belegten Aktionen der Aktionstafel von links an ausgeführt. Ausser bei der Tausch-Aktion sind immer alle Spieler betroffen.
- ◆ Der Spieler mit Figur im Aktions-Feld führt zuerst die Aktion aus, danach die Mitspieler in ihrer Arbeiter-Reihenfolge auf der Aktionstafel.
- ◆ Zum Schluss rutscht der Arbeiter im Aktions-Feld nach unten.

**AKTIONEN:**

- 1) PECH herstellen:**
  - ◆ Steht Dein Arbeiter dort, musst Du 3 Klötzchen nehmen, alle Mitspieler je 1 Klötzchen (falls vorrätig).
- 2) TIERE sammeln:**
  - ◆ Bei 4 Spielern zieht man blind aus den Beuteln: 2 Weibchen und 2 Männchen und sucht sich eines aus.
  - ◆ In Zugreihenfolge sucht sich jeder Mitspieler nun aus den gerade gezogenen restlichen Tieren eines aus.
  - ◆ Einzelne Tiere (bisher ohne passenden Partner) liegen mit sichtbarer rosa/blauer Seite aus. Sobald auf dem Tisch der Partner liegt, werden beide Tiere auf orange oben gedreht.

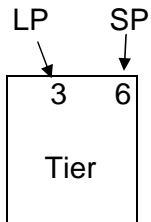
- 3) FUTTER sammeln:**
  - ◆ Du musst 3 Futter-Plättchen aus dem Vorrat nehmen.
  - ◆ In Zugreihenfolge muss auch jeder Mitspieler aus dem Vorrat je 1 Futter-Plättchen nehmen.
- 4) TAUSCH:**
  - ◆ Aktion für einen einzigem Spieler: Dein Arbeiter auf Feld "Tausch" bringt zunächst wahlweise 1 SP / 1 Futter-Plättchen / 1 Käfigwand / 1 Pech-Klötzchen
  - ◆ Danach **MUSST DU ENTWEDER** 2 Käfigwände auf dem Archen-Spielplan gegeneinander austauschen. Die Wände müssen verschiedene Farben haben.
  - ODER 3 TIER-Plättchen aus Beuteln Deiner Wahl blind ziehen. Genau 1 Plättchen davon darfst Du gegen 1 Tier in Deinem Besitz tauschen. Tiere, deren Partner schon im Spiel sind, dürfen nicht mehr weggetauscht werden.
- 5) HOLZ FÄLLEN:**
  - ◆ Dein Arbeiter auf dem Feld "Holz fällen" zwingt Dich, 4 Käfigwände eigener Farbe aus dem Vorrat zu nehmen. Jeder andere Spieler nimmt danach 2 Käfigwände eigener Farbe (falls vorrätig).
- 6) Die ARCHE BAUEN:**
  - ◆ Dein Arbeiter auf dem Feld "Arche bauen" erlaubt Dir, bis zu 8 Käfigwände und/oder Pech-Klötzchen auf die Arche zu legen.
  - ◆ Danach darf jeder andere Spieler in Zugreihenfolge bis zu 5 Käfigwände und/oder Pech-Klötzchen legen.
  - ◆ Man erhält 1 SP pro Käfigwand bzw. Pech-Klötzchen, das man auf die Arche gelegt hat.
  - KÄFIGE** bestehen aus max. 4 Quadraten, die komplett von Wänden umgeben sind. Die Form ist egal. Wände in einem Käfig werden entfernt. Entsprechend dürfen in Käfige auch keine Wände eingezogen werden.
  - PECH** kann man entlang der Außenhülle der Arche legen. Es müssen aber zu beiden Seiten des Pech-Feldes Wände liegen.

**7) Die ARCHE BELADEN:**

- ◆ Steht Dein Arbeiter auf dem Feld "Arche beladen", darfst Du bis zu 8 Ladepunkte (LP) ausgeben, um Futter und Tiere in die Arche zu laden.
- ◆ Danach darf jeder andere Spieler bis zu 5 Ladepunkte ausgeben.

- 1 LP:
- ◆ 1 Futter in die Arche in einen fertigen Käfig laden. Dazu muss mind. 1 Wand des Käfigs Deine Farbe haben.
  - ◆ Jedes leere Feld nimmt 1 Futter auf, das dort verbleibt. Belohnung für den Spieler: 1 SP

- 1 - 4 LP:
- ◆ 1 passendes Tierpaar in einen fertigen Käfig passender Größe legen. Du musst mind. 1 Tier besitzen.



- ◆ Der Käfig darf nicht zu klein oder zu groß sein.
- ◆ Nur 1 Kleintier-Paar (0 LP) darf schon im Käfig sein.\*
- ◆ Dazu muss mind. 1 Wand des Käfigs Deine Farbe haben.
- ◆ Außenhüllenteile müssen Pech-Klötzchen haben.
- ◆ Jedes eigene Tier kostet 1 - 4 LP. Ein mitgeladenes Tier eines Mitspielers ist kostenlos.
- ◆ Kleintiere können kostenlos geladen werden (0 LP).
- ◆ Jedes Käfigfeld muss 1 Futter enthalten.

- Punkte
- ◆ Geladene Tiere bringen SP für deren Besitzer.
  - ◆ Jede Käfigwand bringt im gerade benutzen Käfig je 1 Punkt an die Besitzer der Wände.
  - ◆ Der ladende Spieler erhält 1 Punkt je Pech-Klötzchen, das zum Bau des benutzten Käfigs eingesetzt wurde.

**Ende einer Runde:**

Haben alle Spieler alle Aktionen gemacht, ist die Runde vorbei. Die schwarze Anzeigescheibe zieht um 1 Feld nach rechts. Hat sie das letzte Feld nun überschritten, endet das Spiel, wenn

- ➡ mind. 10 Runden gespielt wurden UND
- ➡ die gesamte Außenhülle der Arche mit Käfigwänden belegt ist

Ansonsten beginnt eine neue Runde mit Phase 1.

**SPIELEND:**

- ◆ Jeder Spieler hat nochmal Gelegenheit, die Arche zu beladen. Wer die wenigsten Punkte hat fängt an und darf Futter in beliebige Käfige auf freie Felder legen, ohne Ladepunkte zu zahlen. So geht es weiter bis zum Spieler mit den meisten Punkten.
- ◆ Danach darf in der selben Reihenfolge jeder Spieler beliebige passende Tierpaare auf die Arche legen, nach den üblichen Regeln (ohne LP).
- ◆ In den o.a. Fällen muss man nicht am Käfigbau beteiligt gewesen sein. Es gibt KEINE Siegpunkte mehr.

**SCHLUSSWERTUNG:**

- ◆ Wer die meisten eig. Wände auf der Außenhülle der Arche liegen hat, erhält 5 Bonus-SP. Bei Patt: Alle Beteiligten erhalten diesen Bonus.
- ◆ Jede Käfigwand / Futter / Pech vor Dir = 1 Minus-SP.
- ◆ Jedes Tier vor Dir bringt entsprechend seiner Größe (1 - 4) Minus-SP.

Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinn(t)en das Spiel.

**PATT-Auflösungen:**

Nach meiner Anfrage beim Verlag erhielt ich die Antwort, dass man sich eine beliebige Gleichstandsmethode aussuchen solle. Ich würde dann die Spieler-Reihenfolge auf der Aktionsleiste nehmen.  
07.12.13 Roland Winner

\*Es ist somit möglich, für das große Tierpaar zu punkten und auch erneut für die Wände und Pech-Klötzchen mit dem Kleintier-Paar.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 25.04.14  
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)