

Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler ist 20-mal dran und baut an seiner eigenen Landschaft.

Ablauf eines Spielzuges:

- ◆ Du führst Deinen Zug in 4 aufeinander folgenden Schritten durch.

1) Auf Überbevölkerung prüfen:

- ◆ In der Auslage liegen 4 Wildnis-Plättchen und 4 Tiere in Kombination aus.
- ◆ **Sind alle 4 Tiere gleich?** Wenn JA, lege sie beiseite und ziehe 4 Tiere einzeln aus dem Beutel. Lege sie von links nach rechts zu je 1 Wildnis-Plättchen. Sollten erneut alle Tiere gleich sein, wiederhole den Vorgang.
ODER sind 3 Tiere gleich? Wenn JA, DARFST Du sie nur komplett beiseite legen (1-mal im Zug) und legst 3 neue Tiere nach, eines nach dem anderen.
- ◆ *Ausgetauschte Tiere kommen jetzt in den Beutel, der durchgemischt wird.*

2) Wildnis-Plättchen + Tier nehmen:

- ◆ Nimm 1 ausliegende Kombination aus Wildnis-Plättchen und Tier.
- ◆ ODER zahle 1 ZAPFEN und wähle a) bzw. b):
a) Du darfst 1 Wildnis-Plättchen + 1 der 4 Tiere Deiner Wahl nehmen.
b) Tausche 1 - 4 Tiere gegen gleich viele neue aus und gehe zu Schritt 1.
Je weiterem Zapfen, den Du abgibst, darfst Du b) erneut ausführen.
- ◆ Insgesamt darfst Du aber nur 1 Wildnis-Plättchen und 1 Tier nehmen.

3) Wildnis-Plättchen + Tier in Landschaft platzieren:

- ◆ Entscheide, was Du zuerst platzieren willst (Du musst nur 1 Teil platzieren).

Wildnis-Plättchen (PFLICHT):

- ... Platzierung angrenzend mit mind. 1 Seite an eine vorhandene Landschaft.
- ... Nicht auf ein anderes Plättchen legen.
- ... In beliebiger Ausrichtung platzieren.

TIER (optional):

- ... Platzierung auf 1 eigenen Wildnis-Plättchen, wo bisher kein Tier liegt.
- ... Das Tier muss auf der Wildnis abgebildet sein.
- ... Ist ein Zapfen auf der Wildnis, erhalte 1 Zapfen.
- ... Willst/kannst Du das Tier nicht platzieren, kommt es in den Beutel.

KSRs: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 30.06.22

SP = Siegpunkte

4) Auslage auffüllen:

- ◆ Decke von einem der Stapel 1 Wildnis-Plättchen auf und ziehe 1 Tier aus dem Beutel. Beide Plättchen kommen in die Auslage.

Spielende/Wertung:

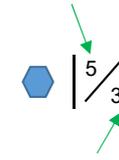
Das Spiel endet, sobald die Auslage in Schritt 4 nicht mehr aufgefüllt werden kann, da alle Stapel leer sind. Es liegen also nur noch 4 Plättchen offen aus. Es wird nun in 4 Kategorien gewertet.

- 1) Jede Tierart bringt SP gemäß Wertungs-Karte für diese Art.
- 2) Jeder Spieler ermittelt sein größtes Wildnis-Gebiet jeder Art und erhält 1 SP je Plättchen darin. Das Gebiet muss zusammenhängen.

- 3) Vergleiche unter allen Spielern, wer das größte und zweitgrößte Gebiet in jeder Wildnis-Art hat.

*Beispiel:
Du hast ein Gebiet aus 5-mal Fluss.*

Anzahl Spieler	SP für		SP bei Patt auf Rang 1, Rang 2:		0
	größtes Gebiet	zweitgr. Gebiet	Nur zwei Beteiligte	drei/vier Beteiligte	
3 - 4	3	1	je 2	je 1	0
2	2	0	je 1		



- 4) Übrige Zapfen: je 1 SP

Da Du in Eurer Partie zu viert das größte Flussgebiet hast, gibt es 3 SP Bonus.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten SP.
Patt: Beteiligter mit mehr übrigen Zapfen siegt. Andernfalls gilt der Sieg als geteilt.

Vorbereitung der Partie:

- 1) Alle 100 Tiere (Holzscheiben) kommen in den Beutel, 20 von jeder Art.
- 2) Entfernt bei 2 / 3 / 4 Spielern zufällige 42 / 22 / 2 Wildnis-Plättchen. Mischt den Rest, stapelt die Plättchen verdeckt in einige Stapel auf.
- 3) Wählt (ggf. zufällig) für jede Tierart 1 Wertungs-Karte aus, also 5 Karten.
- 4) Jeder Spieler erhält 1 zufällige 3er-Start-Landschaft, aufgedeckt vor ihm.
- 5) Deckt 4 Wildnis-Plättchen auf und ordnet sie nebeneinander an.
- 6) Zieht einzeln 4 Tiere aus dem Beutel und legt sie je in Folge zu 1 Wildnis.
- 7) Der Vorrat an Zapfen wird bereitgelegt.