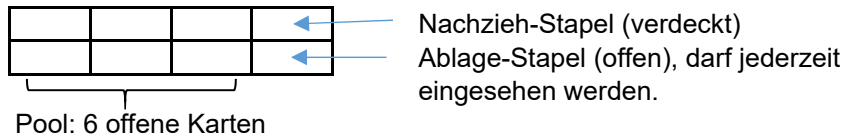


Aufbau:

- 1) Legt den Landkarten-Plan mit der gewünschten Seite aus. Unterschiede der Seiten sind im Aufbau des Terrains zu finden.
- 2) Legt den Aktions-Plan neben die Landkarte und platziert je 3 Exemplare der jeweils angezeigten 3 Tierarten in den 4 Entdeckungs-Bereichen.
- 3) Deckt die Aktions-Felder ab, die je nach Spieleranzahl nicht bereitstehen.
 SOLO / 2 Spieler: 3P und 4P abdecken.
 3 Spieler: 4P abdecken.
 4 Spieler: ---

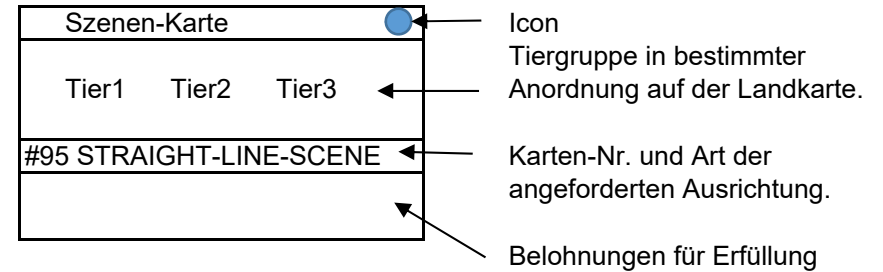
- 4) Mischt die Szenen-Karten (Giraffen sichtbar) und legt sie wie folgt bereit:



- 5) Platziert den 3D-Felsen neben der Landkarte irgendwo. Setzt den Rundenzähler (Nashornvogel) auf Feld "1" dort. Mischt die 12 AWARD-Plättchen und zieht 2 davon, die mit der Vorderseite nach oben auf die beiden vorgesehenen Felder am 3D-Felsen kommen.
- 6) Mischt die 12 "Große Wanderung" - Karten. Legt sie als Stapel verdeckt bereit.
- 7) Platziert die Münzen, Nahrungs-Marker, VFX-Marker und die 4 SP-Überlauf-Marker in die Tischmitte.
- 8) Jeder Spieler wählt seine Farbe und nimmt sich passend 2 Spielfiguren. 1 der Figuren kommt auf die "0" auf der Landkarte. Die andere Figur wird später auf dem Aktions-Plan eingesetzt.
- 9) Jeder Spieler legt den "Video Galerie"-Streifen seiner Farbe vor sich ab.
- 10) Jeder Spieler zieht 8 verdeckte Szenen-Karten und wirft nach Ansicht 4 davon offen auf den Ablagestapel.
- 11) Jeder Spieler erhält 6 Münzen.
- 12) Der Spieler, der zuletzt eine Wildlife-Doku gesehen hat, wird Startspieler. Er nimmt sich den Startspieler-Marker (Baum).

Spielablauf:

- Es werden 6 Runden im Uhrzeigersinn gespielt. Es geht in jeder Runde solange reihum, bis alle Spieler gepasst haben. Jede Aktion kostet 1 - 2 Münzen. Am Ende zählen die meisten Siegpunkte (SP).



Ablauf eines Spielzuges:

- Dein Zug besteht aus einer Basis-Aktion (PFLICHT) und beliebig vielen freien Aktionen während des Zuges.

BASIS-AKTION (in 8 Arten):

- SETZE (versetze) Deine Spielfigur auf 1 Aktions-Feld des Aktions-Plans und ZAHLE 1 - 2 Münzen (je nach Angabe auf dem Aktions-Feld).

Aktions-Plan:



1	2	3	4
5	6	7	8

Bereiche

- | | |
|--------------------|----------------------------------|
| 1: Fleischfresser | 5: Positions-Tausch zweier Tiere |
| 2: Gr. Säugetiere | 6: Bewegung eines Tieres |
| 3: Aasfresser | 7: Karte(n) vom Pool ziehen |
| 4: Pflanzenfresser | 8: Pool erneuern |

- 1 - 4: Wähle 1 Tier des gewählten Bereiches und platziere es auf einem freien Feld Deiner Wahl auf der Landkarte.
- 5: Wähle 2 Tiere auf der Landkarte und tausche ihre Positionen.
- 6: Bewege 1 Tier auf der Landkarte 1 - 3 Schritte (nicht in Runde 1), nicht diagonal. Die Bewegung muss komplett beendet werden, bevor z.B. eine Szenen-Karte erfüllt werden kann. Felder mit anderen Tieren dürfen durchquert werden. Zum Zugende muß das Tier ein freies Feld finden.
- 7: Ziehe 1 Karte gratis vom offenen Szenen-Karten-Pool. Du darfst weitere Karten für je 1 Münze kaufen. Bist Du final fertig, fülle den Pool auf.
- 8: Abwurf aller 6 Pool-Karten und Aufdecken 6 neuer Karten. Ziehe 1 Karte gratis vom offenen Szenen-Karten-Pool. Du darfst weitere Karten für je 1 Münze kaufen. Bist Du final fertig, fülle den Pool auf.

SZENEN-KARTEN: Sie müssen sichtbar sein für alle Spieler.
Erfüllte Karten liegen in der eigenen Video-Galerie, überlappend.
Max. 8 unerfüllte Szenen-Karten darf man haben.
Sollte man zum Zugende mehr haben, muss man abwerfen oder für Münzen abwerfen (siehe: freie Aktionen).

AKTIONS-FELDER:  nimmt nur 1 Spielfigur an  Platz für beliebig viele Spielfiguren

Die Spielfigur bleibt nach dem Zug auf dem Aktions-Feld.
Man darf in seinem Folgezug die selbe Aktionsart machen, aber man muss dann ein anderes Aktions-Feld darin aufsuchen.

Freie AKTIONEN:

Man darf während seines Zuges beliebig viele freie Aktionen machen.
Das können diese sein:

- ➔ Unerfüllte Szenen-Karten abwerfen:
1 Karte = ohne Effekt, 2 Karten = nimm 1 Münze
- ➔ Szenen-Karte(n) erfüllen:
Es darf gewartet werden mit der Erfüllungs-Ansage.
 - 1) Alle Tiere der Szene müssen in richtiger Ausrichtung auf Landkarte sein.
 - 2) Es gibt 3 Ausrichtungen: Linie / Nachbarschaft / Terrain-Bedingungen
 - a. Eine gerade Ausrichtung kann senkrecht / waagerecht sein mit Lücken und/oder fremden Tieren dazwischen. Nur die Reihenfolge muss stimmen.*
 - b. Bei Nachbarschafts-Anforderung ist das obere Tier das zentrale Tier. Die anderen genannten Tiere müssen auf den 8 Feldern um das zentrale Tier herum vorkommen.
 - c. Bei Terrain-Bedingung kommt es nur darauf an, daß die genannten Tiere im geforderten Terrain sind (Wasser, Fels, Grasland, Wald).
 - d. Haben Tiere ein Terrain-Icon, muss das Tier in diesem Terrain sein.
 - 3) Erhalte die Belohnungen nach Erfüllung und Ablage in Video-Galerie.
 - 4) Erhalte Icons und deren Nutzen.
 - 5) Text ganz unten auf der erfüllten Karte ggf. lesen.
- ➔ Nahrungs-Marker (Fleisch) und/oder VFX-Marker ausgeben:

Für jedes abgegebene Fleisch = Bewege 1 Tier Deiner Wahl um 1 Feld.
Für jeden abgegebenen VFX-Marker = Ignoriere 1 Terrain-Bedingung eines Tieres bei der Erfüllung einer Szenen-Karte.

VFX = Visuelle Effekte

PASSEN:

- Hast Du ≥ 3 Münzen, darfst Du nicht passen. Ansonsten darfst bzw. musst Du passen, wenn Du zu wenig Geld hast. Deine Spielfigur wird nach dem Passen vom Aktions-Plan genommen. Haben alle gepasst, endet die Runde.
- Wer passt, ist für die aktuelle Restrunde passiv.

VIDEO-GALERIE:



Beispiel:



Erfüllte Szenen-Karten, überlappend mit ihren Icons sichtbar.

BELOHNUNGEN:

- ... Nahrung (Fleisch-Marker) / VFX-Marker / SP / Ressourcen
- ... Manche Karten belohnen mit SP für die Menge von Icons im eigenen Besitz.
- ... Pflanzen (Blatt, Blume, Frucht) bringen SP je eigenem Icon + SP-Zuschlag.
- ... Tatzen-Icons werten über Awards als Joker für Tiere.
- ... Herz-Icons werten zum Spielende über ihre Anzahl:
Anz.:

3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	----

SP:

7	10	14	19	25	33	41	50
---	----	----	----	----	----	----	----
- ... Seltene Icons (nur 6-mal auf Szenen-Karten):
Sie bringen hohe SP-Belohnungen.

NEUE RUNDE VORBEREITEN:

- A) Rundenzähler +1 Feld voran.
- B) Zu Beginn der neuen Runde können 1 - 2 Ereignisse vorkommen:

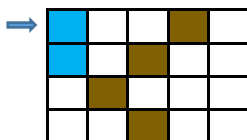
Runde 4:

Vergabe des 1. Awards:

- ➔ Die Spieler zählen auf ihren erfüllten Szenen-Karten die Tiere, die der Award fordert. Tatzen-Icons zählen je als 1 Joker-Tier.
- ➔ Wer die meisten Tiere dabei vorweist, erhält 2 SP je Tier.
Der zweite Rang erhält 1 SP je Tier.
Patt auf Rang 1: Jeder Beteiligte erhält volle SP und es gibt Rang 2.
Patt auf Rang 2: Jeder Beteiligte erhält volle SP.

Runde 4:

Zieht 1 "Große Wanderung" - Karte:



Beispiel

Das Muster der Karte zeigt bunte Felder, von denen die Tiere entfernt werden und in ihre Entdeckungsfelder auf dem Aktions-Plan kommen.
Bei 1 bis 3 Spielern gelten nur braune Felder. Zu viert sind auch noch blaue Felder betroffen.

Runde 5:

Zieht 1 "Große Wanderung" - Karte: siehe zuvor bei Runde 4

Runde 6:

Vergabe des 2. Awards: siehe zuvor bei Runde 4

Zieht 1 "Große Wanderung" - Karte: siehe zuvor bei Runde 4

- C) Entfernt alle 6 Pool-Karten und legt 6 neue aus.
- D) Jeder Spieler zieht 4 Szenen-Karten vom verdeckten Stapel und behält 1. Wer mehr Karten behalten will, zahlt für jede weitere Karte 1 Münze.
- E) Es wird RUNDEN-EINKOMMEN an jeden Spieler vergeben:
Ist neue Runde Nr. 1 / 2 / 3: 6 Münzen, neue Runde Nr. 4 / 5 / 6: 7 Münzen.
Jedes Icon mit Fleisch bzw. VFX bringt Euch 1 Fleisch- bzw. VFX-Marker.
- F) Den Startspieler-Baum im Uhrzeigersinn weitergeben.

Spielende:

Nach 6 Runden gibt es noch SP aus Herz-Icons und ggf. Spezialisten (erweitertes Spiel).
Wer die meisten SP (GELBER STERN) erzielt, gewinnt die Partie.
*Patt auf Rang 1: Der Beteiligte mit mehr erfüllten Szenen-Karten gewinnt.
Ansonsten gibt es mehrere Sieger.*

*Die Richtung kann von links nach rechts oder umgekehrt bzw. von Nord nach Süd oder umgekehrt verlaufen.

Pflanzen-Icons:

● Blatt / Blume / Frucht:

→ Belohnungen mit Pflanzen-Icons werten für die Anzahl eigener Icons EINER gewählten Pflanzen-Art und man addiert / substrahiert noch Siegpunkte dazu.

Spielhilfe Wild Serengeti

In Deinem Zug hast Du ...

➔ 1 Pflicht-Aktion, die " Basis-Aktion":

Aktions-Plan:

1	2	3	4
5	6	7	8

Bereiche

- SETZE Deine Spielfigur auf 1 Aktions-Feld des Aktions-Plans und ZAHLE 1 - 2 Münzen.

- 1 - 4: Wähle 1 Tier des gewählten Bereiches und platziere es auf einem freien Feld Deiner Wahl auf der Landkarte.
- 5: Wähle 2 Tiere auf der Landkarte und tausche ihre Positionen.
- 6: Bewege 1 Tier auf der Landkarte 1 - 3 Schritte (nicht in Runde 1), nicht diagonal. Die Bewegung muss komplett beendet werden, bevor z.B. eine Szenen-Karte erfüllt werden kann. Felder mit anderen Tieren dürfen durchquert werden. Zum Zugende muß das Tier ein freies Feld finden.
- 7: Ziehe 1 Karte gratis vom offenen Szenen-Karten-Pool. Du darfst weitere Karten für je 1 Münze kaufen. Bist Du final fertig, fülle den Pool auf.
- 8: Abwurf aller 6 Pool-Karten und Aufdecken 6 neuer Karten. Ziehe 1 Karte gratis vom offenen Szenen-Karten-Pool. Du darfst weitere Karten für je 1 Münze kaufen. Bist Du final fertig, fülle den Pool auf.

➔ beliebig viele freie Aktionen JEDERZEIT im Zug:

- ... Unerfüllte Szenen-Karten abwerfen: Je 2 Karten = 1 Münze nehmen.
- ... Szene(n)-Karten erfüllen.
- ... Nahrungs-Marker (Fleisch) und/oder VFX-Marker ausgeben.
Je Nahrung = 1 beliebiges Tier um 1 Schritt bewegen.
Je VFX-Marker = Ignoriere 1 Tier bei Erfüllung einer Szenen-Karte.

➔ die Möglichkeit, zu passen, wenn Du <3 Münzen hast.

Du bist damit für den Rest der Runde passiv.
Deine Spielfigur auf dem Aktions-Plan wird fortgenommen.

Ab Runde 4 kommen 1 - 2 Ereignisse vor:

- Runde 4: 1. Award wird vergeben: Vorgegeb. Tiere und Tatzen zählen.
1 "Große Wanderung" durchführen: Bestimmte Tiere entfernen.
- Runde 5: 1 "Große Wanderung" durchführen: Bestimmte Tiere entfernen.
- Runde 6: 2. Award wird vergeben: Vorgegeb. Tiere und Tatzen zählen.
1 "Große Wanderung" durchführen: Bestimmte Tiere entfernen.

Spielende: Herz-Icons noch werten. Anz.:

3	4	5	6	7	8	9	10
7	10	14	19	25	33	41	50

SP:

Spielhilfe Wild Serengeti

In Deinem Zug hast Du ...

➔ 1 Pflicht-Aktion, die " Basis-Aktion":

Aktions-Plan:

1	2	3	4
5	6	7	8

Bereiche

- SETZE Deine Spielfigur auf 1 Aktions-Feld des Aktions-Plans und ZAHLE 1 - 2 Münzen.

- 1 - 4: Wähle 1 Tier des gewählten Bereiches und platziere es auf einem freien Feld Deiner Wahl auf der Landkarte.
- 5: Wähle 2 Tiere auf der Landkarte und tausche ihre Positionen.
- 6: Bewege 1 Tier auf der Landkarte 1 - 3 Schritte (nicht in Runde 1), nicht diagonal. Die Bewegung muss komplett beendet werden, bevor z.B. eine Szenen-Karte erfüllt werden kann. Felder mit anderen Tieren dürfen durchquert werden. Zum Zugende muß das Tier ein freies Feld finden.
- 7: Ziehe 1 Karte gratis vom offenen Szenen-Karten-Pool. Du darfst weitere Karten für je 1 Münze kaufen. Bist Du final fertig, fülle den Pool auf.
- 8: Abwurf aller 6 Pool-Karten und Aufdecken 6 neuer Karten. Ziehe 1 Karte gratis vom offenen Szenen-Karten-Pool. Du darfst weitere Karten für je 1 Münze kaufen. Bist Du final fertig, fülle den Pool auf.

➔ beliebig viele freie Aktionen JEDERZEIT im Zug:

- ... Unerfüllte Szenen-Karten abwerfen: Je 2 Karten = 1 Münze nehmen.
- ... Szene(n)-Karten erfüllen.
- ... Nahrungs-Marker (Fleisch) und/oder VFX-Marker ausgeben.
Je Nahrung = 1 beliebiges Tier um 1 Schritt bewegen.
Je VFX-Marker = Ignoriere 1 Tier bei Erfüllung einer Szenen-Karte.

➔ die Möglichkeit, zu passen, wenn Du <3 Münzen hast.

Du bist damit für den Rest der Runde passiv.
Deine Spielfigur auf dem Aktions-Plan wird fortgenommen.

Ab Runde 4 kommen 1 - 2 Ereignisse vor:

- Runde 4: 1. Award wird vergeben: Vorgegeb. Tiere und Tatzen zählen.
1 "Große Wanderung" durchführen: Bestimmte Tiere entfernen.
- Runde 5: 1 "Große Wanderung" durchführen: Bestimmte Tiere entfernen.
- Runde 6: 2. Award wird vergeben: Vorgegeb. Tiere und Tatzen zählen.
1 "Große Wanderung" durchführen: Bestimmte Tiere entfernen.

Spielende: Herz-Icons noch werten. Anz.:

3	4	5	6	7	8	9	10
7	10	14	19	25	33	41	50

SP: