

### Zuuli - KSR

Es werden 3 Jahre (Durchgänge) gespielt zu je 4 Phasen. Jeder Spieler startet mit einer Einfriedung mit Kapazität 6. 3 Lebensräume: Savanne (gelb), Wasser (blau), Dschungel (grün).

Ablauf eines Durchganges:

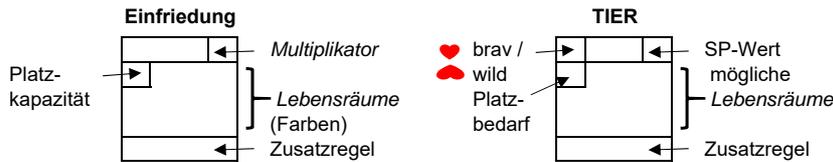
- 1) Karten-Verteilung:** Verteilt Karten verdeckt an die Spieler, die diese auf die Hand nehmen. Je nach Durchgang (D1 ... D3) und Spieleranzahl erhält jeder Spieler:

| Anz. | D1 | D2 | D3 |
|------|----|----|----|
| 2    | 10 | 9  | 8  |
| 3    | 9  | 8  | 7  |
| 4    | 8  | 7  | 6  |

| Anz. | D1 | D2 | D3 |
|------|----|----|----|
| 5    | 7  | 6  | 5  |
| 6    | 6  | 5  | 4  |

- 2) Nimm 1 Karte, gib Rest weiter:** Wähle aus Deiner Hand 1 Karte und lege sie verdeckt vor Dir ab. Haben das alle Spieler getan, decken alle auf. Alle Hand-Karten werden weitergegeben, im Durchgang 2 gg. den Uhrzeiger. In dieser Weise wird so lange gedrahtet, bis alle Karten vor Euch liegen.

- 3) Park ausbauen:** Jeder Spieler nimmt alle vor sich ausliegenden neuen Karten und ordnet sie seinen Einfriedungen zu, wobei auch schon platzierte Tiere umziehen dürfen.



- LEGE Tiere neben eine Einfriedung, deren Lebensräume (Savanne / Dschungel / Meer) dazu passen. Einer der Lebensräume, den ein Tier hat, muss in der Einfriedung vorkommen.
- WILDE Tiere können **nur** mit Tieren ihrer Art in der selben Einfriedung leben, d.h., auch sie können **nicht** mit BRAVEN Tieren zusammen in ihrer Einfriedung sein. Allerdings gibt es ein UPGRADE, das vorhergehende Regel aufhebt.
- Der belegbare Platz einer Einfriedung muss ausreichen, also ist keine Überschreitung möglich.
- UPGRADES sind optional und verfallen bei Nichtplatzierung nach aktuellem Durchgang.

- 4) Ende des Jahres / Durchgangs:** Es werden Sieg-Punkte (SP) je Einfriedung errechnet:  
 a) Addierter SP-Wert der Tiere MAL Multiplikator der Einfriedung  
 b) Nicht zugeordnete Tiere werten minus.  
 Ist die Punktesumme negativ, bleibt es bei null SP.

**Spielende:** Nach 3 Durchgängen gewinnt, wer die meisten SP erzielt.  
*Patt: Der Beteiligte mit den meisten Tieren einer Art siegt.*

**Tier-Karten:**

| Name        | Platz | SP | Art  | Bemerkung   |
|-------------|-------|----|------|---|
| Ameisenbär  | 2     | 2  | ♥ B  |   |
| Anglerfisch | 1     | 2  | ♥♥ W |   |
| Baumfrosch  | 1     | 1  | ♥ B  | Wenn ein Frosch in seiner Einfriedung mit Dschungel UND Wasser liegt, wertet er 2 SP.   |
| Elefant     | 6     | 5  | ♥ B  |   |
| Faultier    | 2     | 2  | ♥ B  | Das Faultier wertet "0" SP, wenn es ohne jegliches andere Tier* in seiner Einfriedung bleibt.   |
| Flusspferd  | 4     | 5  | ♥♥ W |   |
| Giraffe     | 4     | 3  | ♥ B  |   |
| Grizzly     | 3     | 3  | ♥♥ W | Der Grizzly wertet 4 SP, wenn er komplett allein in seiner Einfriedung ist.   |
| Krokodil    | 3     | 3  | ♥♥ W |   |
| Löwe        | 3     | 3  | ♥♥ W | Der Löwe braucht nur 2 Platz (statt 3), wenn mind. 1 zweiter Löwe in selber Einfriedung ist.<br><i>Im 6er-Gehege würden 2 Löwen nicht werten!</i> |
| Qualle      | 1     | 1  | ♥ B  | Jede Qualle wertet 2 SP, wenn mind. 2 Quallen in selber Einfriedung sind.   |
| Roter Panda | 2     | 1  | ♥ B  | Jeder Panda wertet 3 SP, wenn mind. 2 Pandas in selber Einfriedung sind.  |