

Karl-Heinz Schmiel
Donnersbergerstr. 55
8000 München 19
Tel. 089/131881

MOSKITO
SPIELE

SPIELREGEL



Für 2-4 Erwachsene

Spieldauer: 1,5 - 2 Stunden

Material

- 1 Spielplan
- 1 Umweltkarte
- 4 Ablagebänkchen
- 7 Holzsteine (3 x weiß, 4 x 1 Farbe)
- 1 Stoffsäckchen
- 28 Tierkarten
- 30 Kampfwürfel (Kunststoff)
- 20 Markierungssteine (in 4 Farben)
- 84 Chips mit Aufkleber:
 - je 12 x Sonne/Kirschen (rot)
 - je 12 x Fische/Wasser (blau)
 - je 12 x Bäume/Blätter (grün)
 - je 12 x Knochen (weiß)
- 1 Ablaufplan
- 1 Spielregel

Gliederung

Beschreibung der Spielidee

Spielvorbereitung

1. Tischmitte
2. Die Spieler
3. Die Umweltkarte
4. Start

Spielablauf

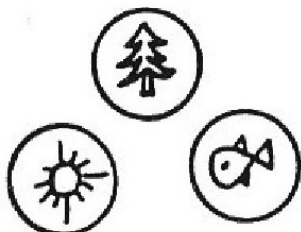
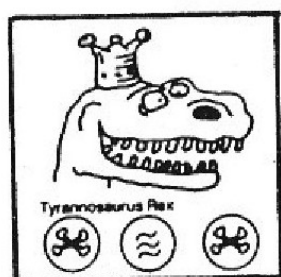
1. Das Legen der Tierkarten
 - 1.1. Bedeutung
 - 1.2. Die Tierkarten
 - 1.3. Legevorgang
 - 1.4. Erste Spielrunde
2. Umweltveränderungen
 - 2.1. Bedeutung
 - 2.2. Legemechanismus
 - 2.3. Änderung der aktuellen Lebensbedingungen
 - 2.4. Rapide Umweltveränderung
 - 2.5. Stärkewürfel
 - 2.6. Rundenbegrenzung
 - 2.7. Extra-setzen
 - 2.8. Überleben prüfen
3. Kämpfe
 - 3.1. Bedeutung
 - 3.2. Herausforderung
 - 3.3. Stärke einer Tierkarte
 - 3.4. Ermittlung der Würfelzahl
 - 3.5. Kampfablauf
 - 3.6. Auswirkungen bei 2:0
 - 3.7. Auswirkungen bei 2:1
4. Fortschreiten der Evolution (Karten schieben)
 - 4.1. Bedeutung
 - 4.2. Das normale Schieben
 - 4.3. Schieben auf den Sonderfeldern
 - 4.4. Das doppelte Schieben
5. Abrechnung

Spielende

Das Spiel für 2 und 3 Spieler

Beschreibung der Spielidee

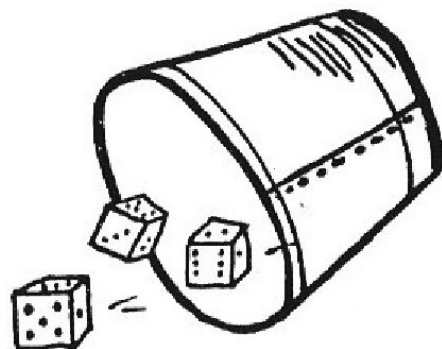
Wer kennt ihn nicht, den gefährlichsten Saurier der Urzeit: Tyrannosaurus Rex! Riesige und starke Tiere waren das. Und trotzdem sind sie ausgestorben, fielen sie den Mechanismen der Evolution zum Opfer. Wie mag das zugegangen sein? Das vorliegende Spiel kann zwar diese Frage nicht wissenschaftlich beantworten, aber es versucht auf spielerischer Basis die Mechanismen der Evolution einzufangen. Die nachfolgende Kurzbeschreibung gibt einen Überblick zum Ablauf des Spiels.



Jeder Spieler wählt für sich Tierkarten aus, legt diese auf den Spielplan und kennzeichnet sie mit einem Markierstein. Das symbolisiert das Auftauchen neuer Tiergattungen auf der Erde.

Diese Tiere sind nun den Umweltbedingungen auf der Erde ausgesetzt. Die aktuellen Lebensbedingungen werden durch Symbolchips ausgedrückt, die auf der Umweltkarte liegen. Jeder Spieler kann diese Bedingungen verändern mit Hilfe eigener Chips. Damit verbessert er die Chancen seiner Tierkarten für das weitere Spiel.

Nach den Umweltveränderungen kommt es zum erbitterten Überlebenskampf. Ein Tier ist dabei umso stärker, je mehr es an die aktuellen Lebensbedingungen angepaßt ist. Der Kampf wird mit den Würfeln ausgetragen. Unterlegene Tiere scheiden aus. Die siegreichen Tiere werden stärker, schreiten in der Entwicklung fort und bringen dem "Besitzer" Punkte.



Je länger sich ein Tier auf der Erde halten kann, umso mehr Punkte kann ein Spieler damit sammeln. Sieger ist der Spieler, der am Ende die meisten Punkte aufweisen kann.

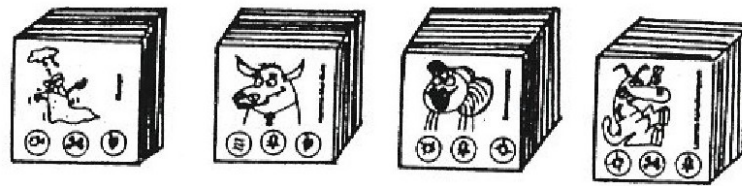
Welche Tiere sich im Überlebenskampf durchsetzen hängt vom taktischen Geschick der Spieler und natürlich vom Würfelglück ab. Zu Beginn des Spiels haben alle Tiere die gleiche Chance, doch oft genug erwischt es auch die vermeintlich stark gewordenen Tiere. Zur Freude der Mitspieler, die das mit einem genüßlichen "ex!" vermerken. Dieser Ausruf verhalf auch dem Spiel zu seinem Namen: **Tyranno EX!**

Spielvorbereitung

1. Tischmitte

In die Tischmitte wird gelegt: - der Spielplan
- die Umweltkarte
- die Kampfwürfel (Kunststoff)

Die Symbolchips kommen ins Stoffsäckchen und werden kräftig gemischt. Die 28 Tierkarten werden ebenfalls gemischt und in 4 Stapeln zu je 7 Tierkarten aufgeteilt. Die jeweils oberste Karte eines Stapels liegt offen auf.



4 Stapel mit je 7 Karten

2. Die Spieler

Jeder Spieler erhält: - 1 Ablagebänkchen
- 1 Holzstein mit Aufdruck "5" seiner Farbe
- 5 Markierungssteine (Farbwürfel ohne Augen) seiner Farbe
- 12 Symbolchips aus dem Säckchen, die er auf sein Ablagebänkchen stellt.

3. Die Umweltkarte

Jedes der 4 Felder "Aktuelle Lebensbedingungen" (braune Farbe) erhält aus dem Säckchen einen Chip, der offen ausgelegt wird. Auf das Feld "1" (weißer Kreis) der Rundenanzeige kommt der weiße Holzstein mit dem Aufdruck "Zug". Der Holzstein mit dem Aufdruck "Ende" kommt auf Feld "3" (weißer Kreis) der Rundenanzeige.

Umweltkarte					Rundenanzeige
Aktuelle Lebensbedingungen ▷ offen					
Potentielle Lebensbedingungen ▷ verdeckt					+ 1 Punkt 2 + 1 Punkt 4 5

(Zug)

(Ende)

4. Start

In beliebiger Form wird ein Startspieler bestimmt. Er erhält den weißen Holzstein mit dem Aufdruck "Start" und das Spiel kann beginnen.

Spielablauf

Der Spielablauf gliedert sich in verschiedene **Phasen**, die nacheinander durchlaufen werden. Sie bilden auch die Überschriften für die einzelnen Punkte des Spielablaufs. Die Phasen sind:

1. Das Legen der Tierkarten
2. Umweltveränderungen
3. Kämpfe
4. Fortschreiten der Evolution (Karten schieben)
5. Abrechnung

Im Nachfolgenden werden die einzelnen Phasen genau beschrieben. Zu Anfang steht dabei immer eine kurze Bemerkung zur Bedeutung der jeweiligen Phase.

Der Ablauf mit seinen verschiedenen Phasen wiederholt sich über mehrere Spielrunden. Die Phasen sind auch auf dem Ablaufplan angegeben, zusammen mit einigen Stichpunkten zur raschen Orientierung während des Spiels.

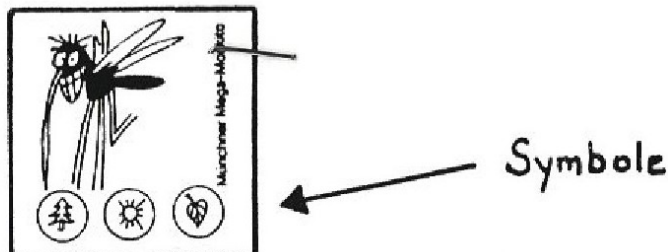
1. Das Legen der Tierkarten

1.1. Bedeutung

In dieser Phase bringen die Spieler neue Tiergattungen auf die Erde und schicken sie in den Überlebenskampf auf der Spielbrettwelt. Die Auswahl richtet sich zum einen nach den eigenen Symbolchips, zum anderen nach der aktuellen Lage auf der Umweltkarte.

1.2. Die Tierkarten

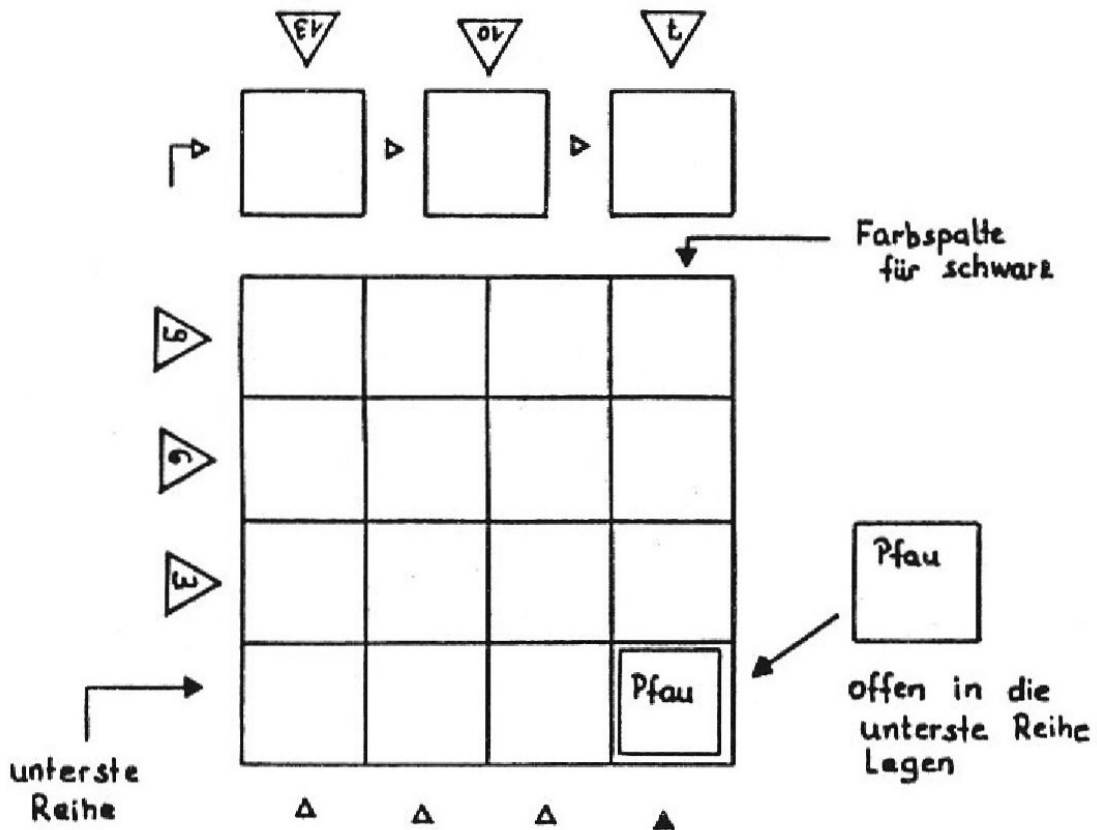
Jede Tierkarte hat neben einer netten Zeichnung 3 Symbole in den Kreisen aufgedruckt. Diese geben an, welche Umweltbedingungen für das jeweilige Tier günstig sind. Der Spieler sollte bei der Auswahl der Karte darauf achten, daß er entsprechende Chips zur Verfügung hat, um beim späteren Wechsel der Umweltbedingungen eine gute Basis für seine Tierkarten zu haben. Je mehr Chips von den Symbolen einer Tierkarte bei den "aktuellen Lebensbedingungen" liegen, umso besser für das Tier.



Während des Legevorgangs müssen die "aktuellen Lebensbedingungen" nicht beachtet werden. Das heißt, man kann durchaus eine Karte vom Stapel nehmen, die mit keinem einzigen Symbol bei den Chips der Umweltkarte vertreten ist. Nach der Phase der Umweltveränderungen aber gibt es eine Überlebensprüfung. Und da muß jede Karte mit mindestens einem Chip vertreten sein, sonst scheidet sie aus.

1.3. Legevorgang

Der an der Reihe befindliche Spieler wählt von den offen liegenden Tierkarten eine aus. Diese legt er auf das **unterste** Feld **seiner** Farbspalte auf dem Spielplan (siehe Zeichnung). Dann legt er auf die Karte einen Markierungsstein seiner Farbe.



Die 4 farbigen Dreiecke auf dem Spielplan zeigen dem Spieler, welche Farbspalte der Spielbrettwelt ihm gehört. Jeder Farbspalte wiederum hat 4 Felder, die übereinander liegen.

Hat jeder Spieler eine Karte gelegt, beginnt die Phase der Umweltveränderungen.

1.4. Erste Spielrunde

Abweichend von den übrigen Spielrunden wird in der ersten Spielrunde von jedem Spieler eine zweite Tierkarte gelegt. Diese wird in das zweite Feld über die jeweilige erste Tierkarte des Spielers gelegt. Diese Reihe ist auf dem Spielplan an der Seite mit einem Dreieck (Zahlenwert "3") gekennzeichnet. Das Legen geschieht in einer zweiten Runde wieder reihum.

2. Umweltveränderungen

2.1. Bedeutung

In dieser Phase nehmen die Spieler Einfluß auf die aktuellen Lebensbedingungen und versuchen, diese möglichst günstig für ihre eigenen Tierkarten zu gestalten. Dies geschieht mit Hilfe der Chips, welche die Spieler auf die Umweltkarte legen. Dieses Legen wird zeitlich begrenzt durch die Anzahl der Legerunden. Dazu dient die Spalte "Rundenanzeiger" auf der Umweltkarte.

Die Umweltbedingungen sind für ein Tier umso günstiger, je mehr Chips mit den gleichen Symbolen der jeweiligen Tierkarte bei den "Aktuellen Lebensbedingungen" liegen. Der Startspieler beginnt mit dem Legen.

2.2. Legemechanismus

Der an der Reihe befindliche Spieler hat 2 Möglichkeiten:

- * Chips tauschen
- * Chips setzen

Will er keines von beiden, so kann er "passen" und der nächste Spieler ist an der Reihe.

2.2.1. Chips tauschen

Der Spieler kann bis zu 3 seiner Chips gegen neue tauschen. Das darf er aber nur in den ersten 3 Setzrunden (siehe Rundenanzeiger). Dazu nimmt er diese Chips von seinem Ablagebänkchen, zieht verdeckt die entsprechende Anzahl neue Chips aus dem Säckchen und wirft danach die alten ins Säckchen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

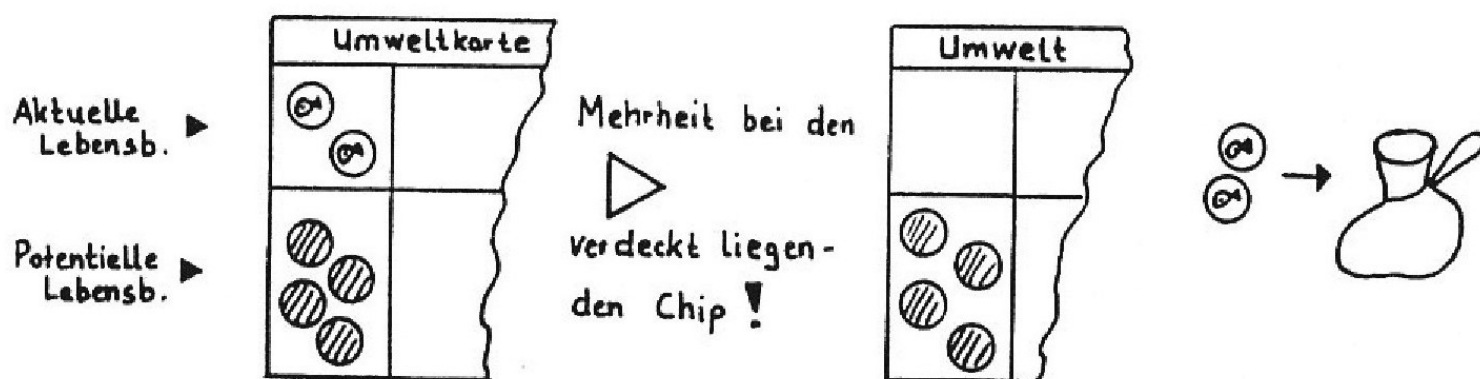
2.2.2. Chips setzen

Der Spieler legt bis zu 2 seiner Chips auf eines der 4 Felder "Potentielle Lebensbedingungen" der Umweltkarte. Die Chips werden verdeckt gesetzt. Der Spieler kann die Chips auch auf 2 verschiedene Felder verteilen.

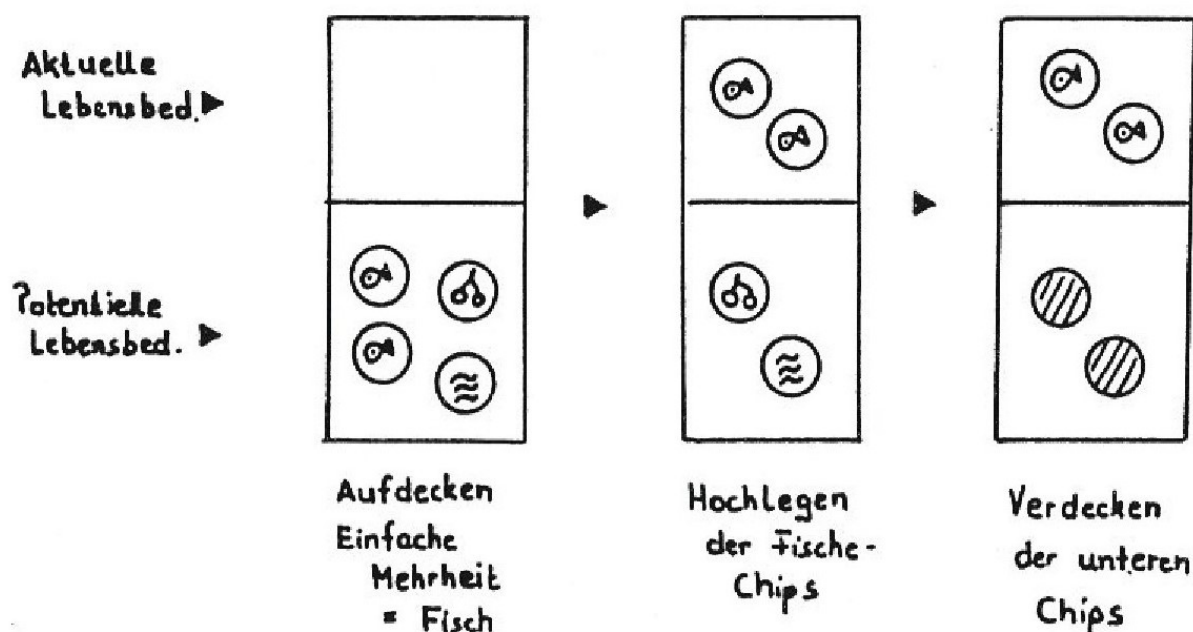
2.3. Änderung der aktuellen Lebensbedingungen

Durch das Legen der Chips auf die Felder "Potentielle Lebensbedingungen" können sich auch die aktuellen Lebensbedingungen ändern. Das geschieht, wenn die Anzahl der Chips auf einem Feld der potentiellen Lebensbedingungen höher ist als die Anzahl der Chips des dazugehörigen Feldes der aktuellen Lebensbedingungen.

Die offen liegenden Chips auf den aktuellen Lebensbedingungen werden dann sofort von der Umweltkarte genommen und ins Säckchen zurück gegeben.



Danach werden die noch verdeckt liegenden Chips auf dem Feld der potentiellen Lebensbedingungen umgedreht. Ergibt sich dabei eine **einfache Mehrheit** für ein bestimmtes Symbol, kommen alle Chips dieses Symbols auf das entsprechende Feld der aktuellen Lebensbedingungen geschoben.



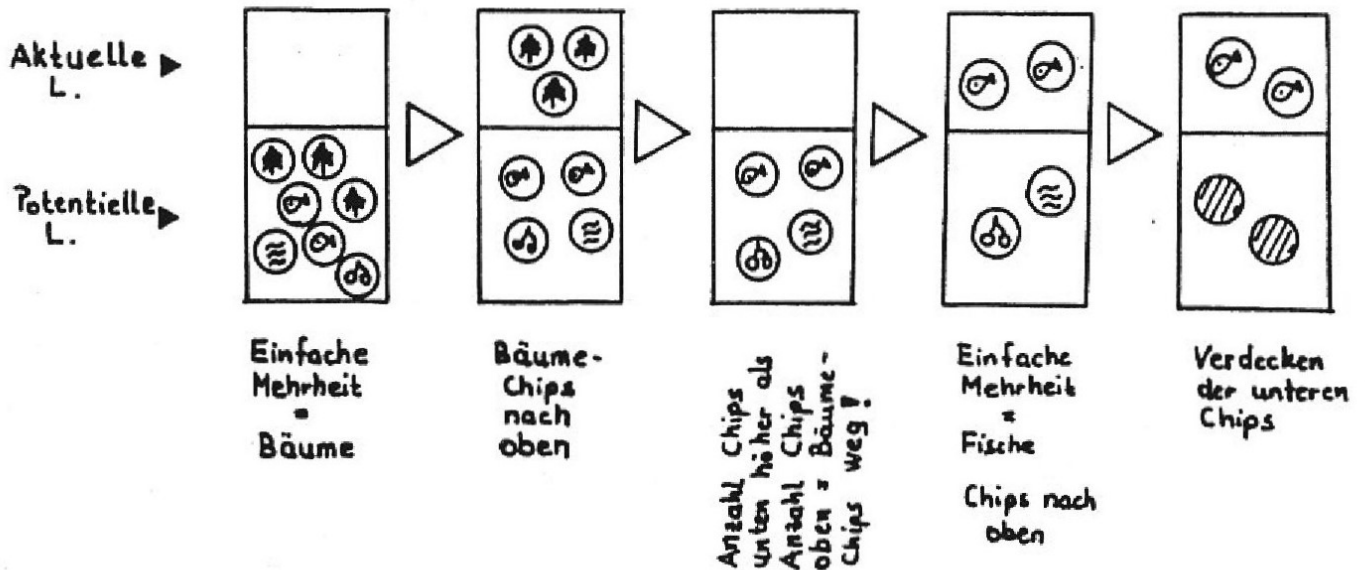
Die restlichen Chips werden wieder **umgedreht** und bilden weiterhin Möglichkeiten für die nächsten Spieler zu Umweltveränderungen.

Ergibt sich nach dem Ausdecken der Chips **keine einfache Mehrheit**, dann bleiben alle Chips im unteren Feld und werden wieder verdeckt. Das dazugehörige Feld der aktuellen Lebensbedingungen bleibt dann leer.

Legt später ein Spieler hier einen **neuen** Chip dazu, wird sofort geprüft, ob sich dadurch eine Mehrheit für ein Symbol ergeben hat.

2.4. Rapide Umweltveränderung

Bei einer entsprechend hohen Anzahl von verdeckt liegenden Chips kann es zur Situation der "rapiden Umweltveränderung" kommen. Dies wird am besten durch ein Beispiel gezeigt.



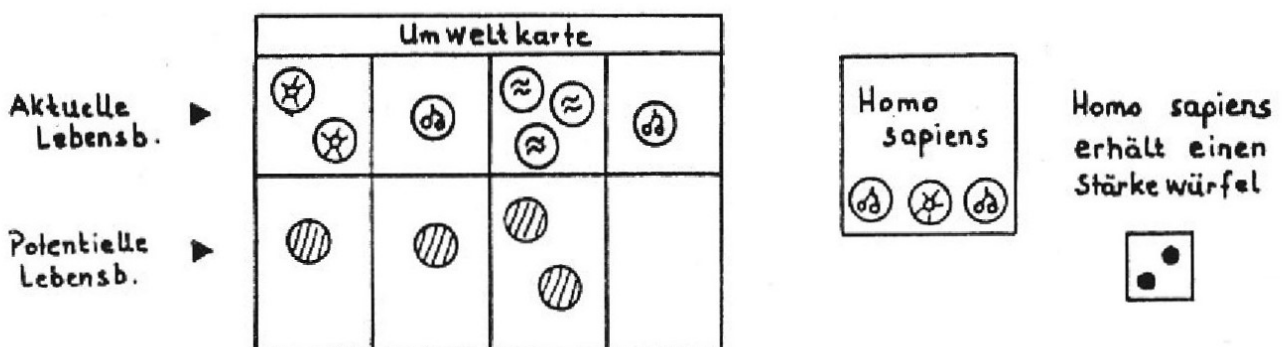
2.5. Stärkewürfel

Hat ein Spieler durch das Legen seiner Chips die **aktuellen** Lebensbedingungen verändert, dann kann er die Kampfstärke einer seiner Tierkarten erhöhen. Das darf er aber nur, wenn die drei Symbole dieser Tierkarte auch auf drei Feldern der Umweltkarte entsprechend vertreten sind. Hat eine Tierkarte zwei gleiche Symbole, dann müssen auch 2 verschiedene Felder der aktuellen Lebensbedingungen mit diesem Symbolchips belegt sein.

Der Spieler erhält dann für diese Karte einen sog. **Stärkewürfel**. Dazu nimmt er einen der Kampfwürfel legt ihn auf die Tierkarte und stellt darauf die Augenzahl "2" ein. Das bedeutet, daß dieses Tier beim Kämpfen nicht wie bisher nur mit der Augenzahl "1", sondern mit der "1" und mit der "2" erfolgreich ist.

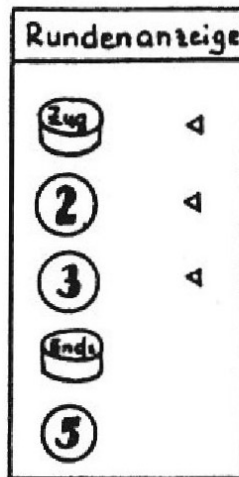
Hatte eine bestimmte Tierkarte bereits einen Stärkewürfel, so darf der Spieler die Kampfstärke dieser Tierkarte um "1" erhöhen. Dazu dreht er den Stärkewürfel dieser Karte um eine Augenzahl nach oben.

Die Möglichkeit, seinen Stärkewürfel zu erhöhen hat der Spieler aber nur in den **ersten 3 Setzrunden** (siehe Rundenanzeiger).



2.6. Rundenbegrenzung

Die Häufigkeit des Setzens der Chips ist begrenzt. Die Anzahl der Setzrunden wird auf dem Rundenanzeiger festgehalten und fortgeschrieben. Der Holzstein "Zug" gibt an, in welcher Setzrunde die Spieler sich befinden. Der Holzstein "Ende" markiert das Ende der Setzrunden. Immer wenn der Startspieler an die Reihe kommt, verschiebt er den Holzstein "Zug" auf die nächste Zahl der Rundenanzeige. Erreicht der "Zugstein" den "Ende-Stein" ist das Setzen beendet.



Zug-Stein steht auf ①
= 1. Setzrunde

Ende-Stein steht auf ④
= Es werden 3 Setzrunden
gespielt

Die Anzahl der Setzrunden vergrößert sich mit der Spielzeit. Nach der Phase "Abrechnung" wird der "Ende-Stein" jeweils um 1 ein Feld nach unten auf die nächste Zahl geschoben. Das geschieht solange, bis immer volle 5 Setzrunden gespielt werden.

Der Hinweis **Tausch/Würfel** neben den Ziffern der Rundenanzeige gibt an, in welchen Setzrunden Chips getauscht bzw. die Stärkewürfel erhöht werden dürfen. In den Setzrunden "4" und "5" darf also nicht mehr getauscht oder erhöht werden.

2.7. Extra-Setzen

Jeder Spieler hat **einmal im ganzen Spiel** die Möglichkeit, zwei zusätzliche Symbolchips auf die Umweltkarte zu legen, und zwar **nach Abschluß** der Setzrunden. Dazu muß er seinen Holzstein mit dem Aufdruck "5" abgeben. Dann legt er bis zu 2 Chips auf die Umweltkarte und führt alle sich daraus ergebenden Veränderungen durch.

Diesen Nachzug hat aber immer nur ein Spieler am Ende der Setzrunden, und zwar der Spieler, der seinen Stein-5 abgegeben hat. Wollen mehrere Spieler davon Gebrauch machen, so hat den **Vorrang** der Startspieler.

In der Praxis funktioniert das so, daß der Spieler, der in der normalen Legerunde als letzter am Zug war, bekannt gibt, ob er seinen Stein-5 einsetzen will. Möchte er dies, muß der vorletzte Spieler dem zustimmen. Will der Vorletzte aber selbst seinen Stein-5 einsetzen, so hat er Vorrang. Dann müssen aber noch die beiden Spieler vorher zustimmen. Hat ein Spieler keinen Stein-5 mehr, kann er keinen Einspruch erheben.

Wird ein Stein-5 im Spiel nicht verwendet, so zählt er am Spielende für den betreffenden Spieler 5 Punkte.

2.8. Überleben prüfen

Nach Abschluß der Umweltveränderungen wird geprüft, ob noch alle Tierkarten "überlegen". Zum Überleben benötigt jede Tiergattung **wenigstens einen** Symbolchip bei den aktuellen Lebensbedingungen, dessen Symbol auch auf der Tierkarte zu finden ist. Eine Karte, die diese Bedingung nicht erfüllt, wird vom Spielplan genommen und scheidet aus.

3. Kämpfe

3.1. Bedeutung

In dieser Phase kommt es zum direkten Kräfteressen der Tiere untereinander. Wer den Kampf übersteht wird stärker und darf später dafür Punkte kassieren. Der Kampf selbst wird mit Würfeln ausgetragen. Die Spieler versuchen dabei unliebsame Konkurrenten auszuschalten.

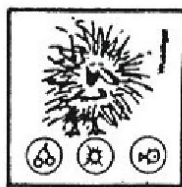
3.2. Herausforderung

Jeder Spieler darf sich einen Kampf aussuchen. Er kann auch verzichten. Der Startspieler beginnt. Er wählt eine seiner Tierkarten mit der er den Kampf bestreiten will. Dann fordert er eine beliebige Karte eines anderen Mitspielers heraus.

Bevor es zum Kampf kommt muß bei beiden Konkurrenten einmal die Stärke des Tieres und dann die Würfelanzahl festgestellt werden, die der Spieler verwenden darf.

3.3. Stärke einer Tierkarte

Die Stärke eines Tieres wird bestimmt durch den Stärkewürfel auf der Tierkarte. Er gibt an, bis zu welcher Augenzahl auf den Kampfwürfeln der Spieler bei seinem Gegner einen "Treffer" erreicht.



Die Zahl "3" auf dem Stärkewürfel bedeutet, daß jeder Würfel mit der Augenzahl 1, 2 oder 3 für den Spieler als gelungener Treffer zählt. Würfel mit 4, 5 oder 6 wären Nieten.



Trifft bei



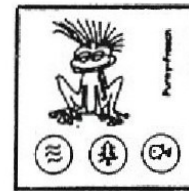
Hat eine Tierkarte noch keinen Stärkewürfel, so treffen die Würfel generell nur mit der "1".

3.4. Ermittlung der Würfelzahl

Zur Ermittlung der Würfelzahl wird für **jedes** der drei Symbole auf der Tierkarte gezählt, wieviel Chips von diesem Symbol in allen 4 Feldern der aktuellen Lebensbedingungen liegen. Diese Zahl entspricht der Anzahl Würfel, die ein Spieler im Kampf mit dieser Tierkarte bekommt.

Aktuelle
Lebensb. ►

Umweltkarte			
☹️	☹️	☹️ ☹️	☹️ ☹️
☹️		☹️ ☹️	☹️ ☹️

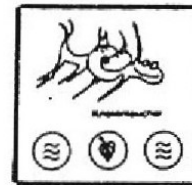


Frosch bekommt 5 Würfel:
2 für Wasser
3 für Fisch

Kommt ein bestimmtes Symbol auf einer Karte 2 mal vor, so werden die entsprechenden Chips auch 2 mal gezählt.

Aktuelle
Lebensb. ►

Umweltkarte			
☹️	☹️	☹️ ☹️	☹️ ☹️
☹️		☹️ ☹️	☹️ ☹️



Knotentaucher
bekommt 8 Würfel:
3 für erstes Wasser
2 für Blätter
3 für zweites Wasser

3.5. Kampfablauf

Die beiden Spieler würfeln gleichzeitig mit allen ihren Würfeln. Dabei empfehlen wir die Verwendung von Würfelbechern. Der erste Wurf ist die erste Kampfrunde. Dann ermitteln sie ihre Trefferzahl und vergleichen diese.

Wer mehr Treffer erwürfeln konnte, gewinnt diese Kampfrunde. Haben beide Spieler die gleiche Trefferzahl ist diese Kampfrunde unentschieden und wird nicht gewertet.

Es werden so viele Kampfunden gespielt, bis einer der beiden Gegner 2 Kampfunden gewonnen hat. Danach gibt es also 2 verschiedene Möglichkeiten des Ausgangs: ein Ergebnis mit 2:0 oder ein Ergebnis mit 2:1. Je nach Ergebnis hat das unterschiedliche Auswirkungen auf das Spiel.

Beispiel eines Kampfes:

Spieler A - Stärkewürfel "3"
Würfelanzahl 2

Spieler B - kein Stärkewürfel (trifft also mit "1")
Würfelzahl 7

1. Kampfrunde A würfelt "2" und "5" = 1 Treffer
 B würfelt "1", "2", "3", "3", "3", "5", "5" = 1 Treffer
 diese Kampfrunde endet unentschieden und wird nicht gewertet.
2. Kampfrunde A würfelt 1 und 4 = 1 Treffer
 B würfelt 2, 2, 3, 4, 4, 6, 6 = kein Treffer
 diese Kampfrunde gewinnt A. Es steht 1:0 für A.
3. Kampfrunde A würfelt 4 und 5 = kein Treffer
 B würfelt 1, 1, 3, 4, 4, 6, 6 = 2 Treffer
 diese Kampfrunde gewinnt B. Es steht 1:1
4. Kampfrunde A würfelt 3 und 4 = 1 Treffer
 B würfelt 1, 1, 3, 4, 5, 5, 5 = 2 Treffer
 diese Kampfrunde gewinnt B. Es steht 2:1 für B.

Damit endet dieser Kampf, den B hat 2 Kampfunden gewonnen und ist Sieger.

3.6. Auswirkungen bei 2:0

Der unterlegenere Spieler muß seine Tierkarte vom Spielplan nehmen und sie scheidet ganz aus dem Spiel aus. Der Sieger darf seinen Stärkewürfel um "1" erhöhen (bis max. auf "6"). Das darf der Spieler aber nur, wenn die Stärke seiner Tierkarte **nicht höher** war als die Stärke seines Gegners. Die Würfelanzahl spielt keine Rolle, es zählt nur der Vergleich der Stärkewürfel.

3.7. Auswirkungen bei 2:1

Für den Sieger wird hier genauso verfahren wie beim 2:0-Sieg: erhöhen des Stärkewürfels unter den genannten Bedingungen.

Der Verlierer muß seine Tierkarte nicht vom Spielplan nehmen, sondern er dreht diese um. Das dient zur Kennzeichnung, daß diese Karte in der folgenden Punkte-Abrechnung **nicht gewertet** wird. Gleichzeitig wird der Stärkewürfel dieser Karte um "1" vermindert. Hatte diese Karte keinen Stärkewürfel, so entfällt das Vermindern.

Umgedrehte Karten bleiben im Spiel und werden in der Schiebephase verdeckt mitgeschoben. Erst nach der Punktwertung werden sie wieder offen gelegt.

Jeder Spieler darf **1 mal** herausfordern. Danach ist die Kampfphase beendet und es beginnt das "Schieben" (Fortschreiten der Evolution).

4. Fortschreiten der Evolution (Karten schieben)

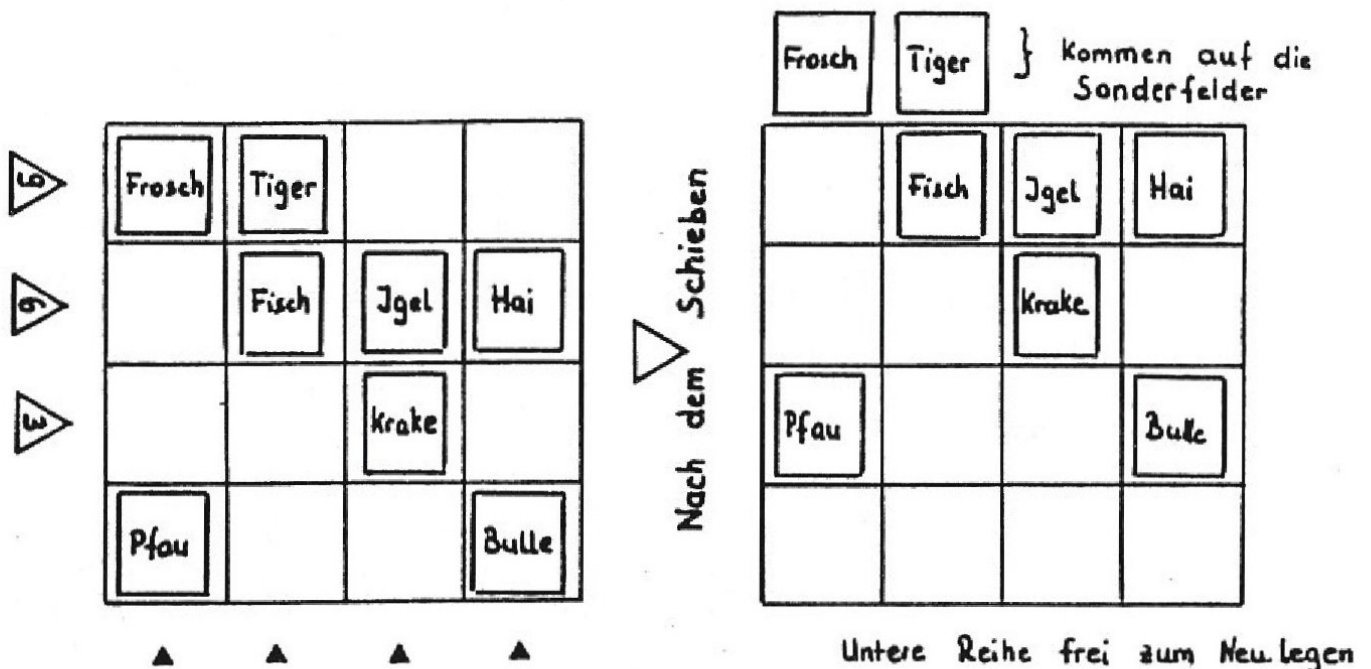
4.1. Bedeutung

Das Schieben stellt den Alterungsprozeß auf der Erde dar. Die Entwicklung der Tiergattungen schreitet sozusagen fort, alte verschwinden von der Erde und neue Tiergattungen kommen nach.

Zur Erklärung unterteilen wir in den normalen Schiebevorgang (im Gitterquadrat des Spielplans), das Schieben auf den Sonderfeldern (braune Felder des Spielplans) und in das doppelte Schieben.

4.2. Das normale Schieben

Nach den Kämpfen wird jede Karte auf dem Spielplan um **eine Reihe nach oben** geschoben. Die Karten bleiben dabei in ihrer jeweiligen Farbspalte. Vorhandene "Leerfelder" werden dabei "mitgeschoben".



Karten, die von der Reihe-9 oben rausgeschoben werden, kommen auf die 3 Sonderfelder des Spielplans.

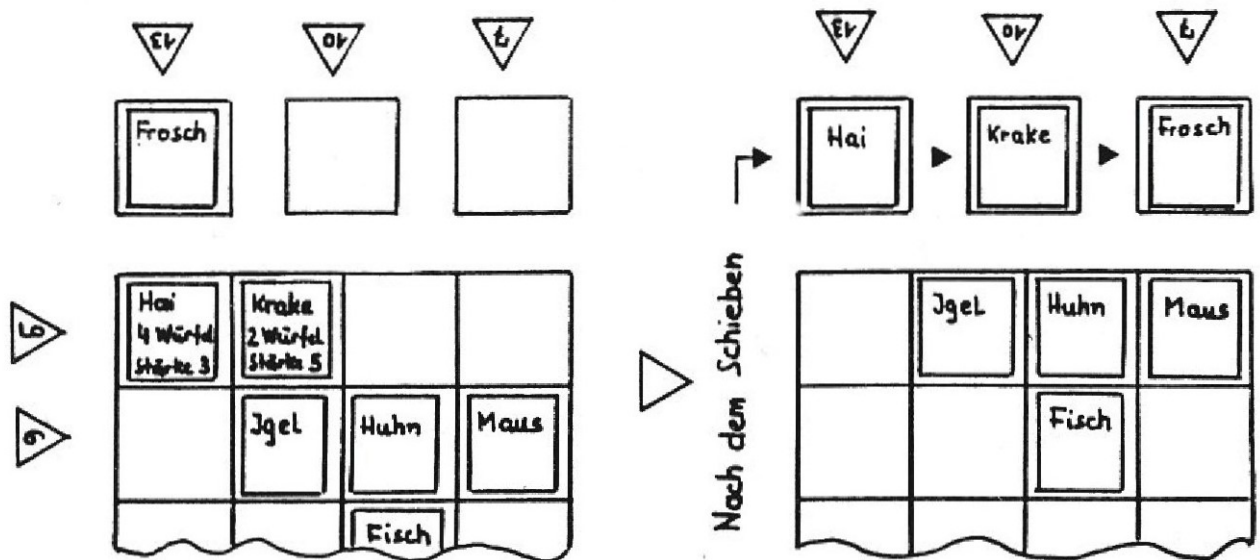
4.3. Schieben auf den Sonderfeldern

Eine Karte, die von der Reihe-9 aus dem Gitterquadrat geschoben wird, gelangt zunächst auf das Sonderfeld "13" auf der linken Seite. Von dort wird sie dann bei den weiteren Schiebevorgängen nach rechts geschoben auf die Sonderfelder "10" und "7", bis sie schließlich ganz aus dem Spiel geschoben wird.

Fallen mehrere Karten gleichzeitig aus dem Gitterquadrat und wollen auf die Sonderfelder, so gibt es eine Reihenfolge. Zuerst wird die Karte auf das Sonderfeld-13 gelegt, die beim Kämpfen die wenigsten Würfel bekäme. Gibt es Karten mit der gleichen Würfelzahl entscheidet die Höhe des Stärkewürfels. Besteht dann immer noch Gleichheit muß der Eintritt ausgekämpft werden: der Verlierer kommt zuerst auf Sonderfeld-13.

Nun werden die weiteren Karten, die von Reihe-9 rausgeschoben wurden auf die Sonderfelder geschoben. Die zuerst eingelegt Karte auf Sonderfeld-13 gelangt dabei mit jeder nachfolgenden Karte um ein Feld weiter nach rechts. Somit ist gesichert, daß die schwächste Karte nach dem Schieben die wenigsten Punkte bekommt. Im Extremfall (4 Karten gelangen gleichzeitig auf die Sonderfelder) fällt die schwächste der 4 Karten gleich ganz aus der Wertung.

Verdeckte Karten, die auf die Sonderfelder gelangen, werden immer vor den anderen (also zuerst) auf Feld-13 gelegt. Gibt es mehrere verdeckte Karten, so wird deren Reihenfolge nach dem gleichen Mechanismus bestimmt wie bei den offenen Karten.



4.4. Das doppelte Schieben

Die Schiebengeschwindigkeit wird erhöht, sobald 1 Stapel von den anfänglichen 4 Kartenstapeln aufgebraucht ist. Es wird nach dem Kämpfen 2 mal geschoben. Das bewirkt, daß gegen Ende des Spiels einmal viel Punkte zu machen sind, zum anderen daß auch die zuletzt gelegten Karten noch Chancen auf die Sonderfelder haben.

Beim doppelten Schieben wird so vorgegangen, daß zuerst einmal normal wie bisher um eine Reihe nach oben geschoben wird. Auch mit den Auswirkungen für die Sonderfelder. Danach wird dieser Schiebevorgang noch ein zweites mal gemacht.

Das doppelte Schieben bewirkt auch, daß für die nächste Spielrunde die **beiden untersten Reihen** (Reihe-null und Reihe-3) frei sind. Deshalb werden nun in der Legephase von jedem Spieler 2 Tierkarten neu auf den Spielplan gebracht. Welche Reihe der einzelne Spieler dann zuerst belegen will, bleibt ihm überlassen.

5. Abrechnung

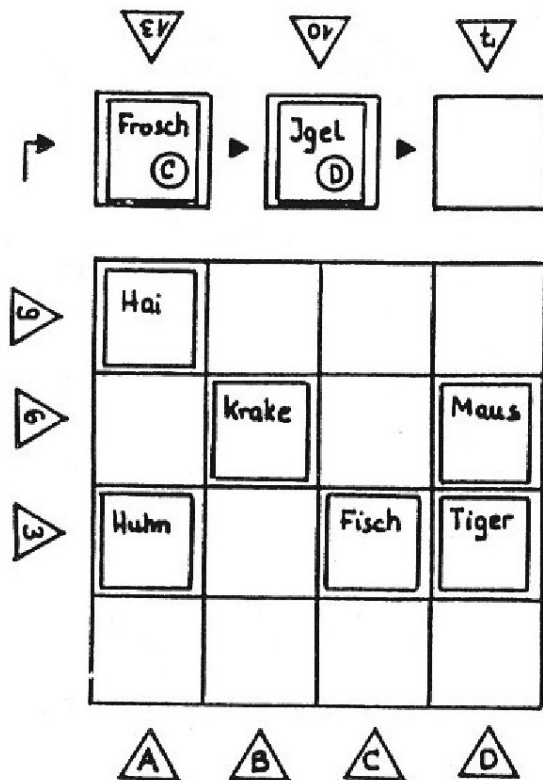
Nach dem Schieben gibt es für die verbliebenen Tierkarten auf dem Spielplan Punkte.

Im Gitterquadrat liegende Karten erhalten die Punktzahl entsprechend ihrer Reihe. Also eine Karte, die auf Reihe-3 liegt bekommt 3 Punkte. Zudem gibt es für diese Karte **Extra-Punkte**, wenn in dieser Reihe **Leerfelder** sind. Und zwar bringt jedes Leerfeld 1 Punkt extra.

Die Tierkarten auf den Sonderfeldern erhalten die jeweils angegebene Zahl auf dem Spielplan (also 13 bzw. 10 bzw. 7). Hier werden keine Extra-Punkte vergeben.

Nun werden die **Vorbereitungen für die nächste Spielrunde** getroffen. Jeder Spieler darf seinen Vorrat an Symbolchips aus dem Säckchen auf 12 Chips ergänzen. Der **Ende-Stein** des Rundenanzeigers wird um 1 Feld (Ziffer) weiter nach unten gesetzt. War er bereits auf der "5", so kommt er jetzt ganz aus dem Spiel.

Der Start-Stein wird vom bisherigen Startspieler an den nächsten Spieler (Uhrzeigersinn) weitergegeben. Dieser ist nun neuer Startspieler, legt den **Zug-Stein** des Rundenanzeigers auf "1". Es beginnt die nächste Spielrunde mit dem "Legen der Tierkarten".



A erhält:

Hai	9 + 3 (3 Leerfelder)
Huhn	3 + 1
<hr/>	
	12 + 4 = 16 Punkte

B erhält: Krake 6 + 2 = 8 Punkte

C erhält:

Frosch	13
Fisch	3 + 1
<hr/>	
	16 + 1 = 17 Punkte

D erhält:

Jgel	10
Maus	6 + 2
Tiger	3 + 1
<hr/>	
	19 + 3 = 22 Punkte

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Tierkarte im Gitterquadrat des Spielplans hat und auch keine neuen Karten eingesetzt werden können. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat.

Das Spiel für 2 und 3 Spieler

Die vorliegende Regel geht von 4 Mitspielern aus. Im Nachfolgenden sind die Abänderungen angegeben, die sich bei 2 und bei 3 Mitspielern ergeben.

1. Drei Spieler

Das Spiel läuft genau wie das 4-Personen-Spiel, lediglich daß eine Farbspalte des Spielplans frei bleibt. Zudem werden 4 Tierkarten aus dem Spiel genommen. Dazu werden die Tierkarten gemischt und die obersten 4 aussortiert. Vom Rest werden 4 Stapel mit je 6 Karten gebildet.

2. Zwei Spieler

Hier führt jeder der beiden Spieler 2 Farben und setzt entsprechend auf 2 Farbspalten des Spielplans seine Tierkarten. Als günstig erweist es sich dabei, daß jeder Spieler eine äußere und eine innere Farbspalte nimmt, d. h. der eine Spieler nimmt rot und schwarz, der andere grün und gelb. Die Anzahl der Symbolchips, die jeder Spieler bekommt bleibt gleich (12).

In der Kampfphase hat jeder Spieler 2 Kämpfe, allerdings mit jeder Farbe nur einen. Er beginnt stets mit der "äußeren" Farbgruppe (z. B. gelb). Danach kommt sein Gegner, im Beispiel dann mit schwarz. Entsprechend folgen die beiden Kämpfe mit den inneren Farbgruppen (grün und gelb).

Das Spiel endet auch hier, sobald eine Farbgruppe nicht mehr im Gitterquadrat des Spielplans vertreten und der Kartenstapel aufgebraucht ist.