

african PARK



20'



6+



2-4

SPIELAUTOREN **Stefania Niccolini
& Marco Canetta**

Spielziel

In dem Spiel **Afrika Park** (African Park) ist jeder Spieler ein Wildhüter, der für ein afrikanisches Naturreservat verantwortlich ist und es wiederbevölkern muss, indem er Wildtiere einfängt und dort ansiedelt. Er sollte dafür sorgen, dass die Tiere sich in seinem Reservat so wohl fühlen wie möglich. Dafür muss er den richtigen Lebensraum beachten und die verschiedenen Bedürfnisse sowohl jedes neuen Tieres als auch der bereits im Reservat lebenden. In jeder neuen Spielrunde müssen die Spieler ein neues Tier auswählen: Sie versuchen dabei ein Tier zu wählen, welches den guten Ruf des Reservats steigert ohne Probleme zu bereiten. So würde ein Spieler z. B. lieber einen friedlichen Elefanten für sein Reservat nehmen und die hungrigen Krokodile den anderen überlassen. Die angeschafften und bestmöglich untergebrachten Tiere verhelfen dem Spieler zu Siegpunkten. Wenn Tiere in einem Reservat nicht genug Auslauf haben werden sie „depressiv“ und bringen keine Siegpunkte. Die Spieler verlieren sogar Punkte, wenn die Tiere in ihrem Reservat sterben bzw. von anderen Tieren aufgefressen werden. Der Spieler, der die Tiere am besten in seinem Reservat unterbringt wird die meisten Punkte haben und Spielsieger werden.

Spielmaterial

80 Spielkarten:

- 68 Tierkarten
- 12 Landschaftskarten

Kartenbeschreibung Landschaftskarten

Jeder Spieler schafft sich sein eigenes Naturreservat, indem er dafür drei verschiedene Landschaftskarten wählt. Jedes Reservat ist in vier eingezäunte Gebiete unterschiedlicher Größe unterteilt (2 Plätze, 3 Plätze, 4 und 6 Plätze,



Credits



Illustrationen: **Davide Tosello**

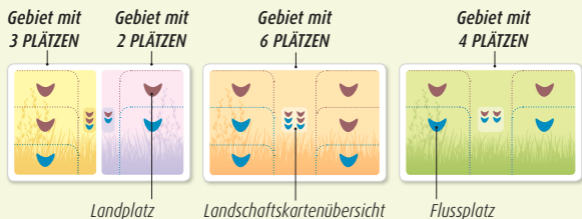
Grafische Gestaltung: **Paula Simonetti**

Deutsche Regel: **Ferdinand Köther**

Dank an: Alessandra e Jacopa.

insgesamt 15 Plätze). Die Plätze sind durch blaue  und braune  Symbole gekennzeichnet. **Auf jedem Platz kann immer nur ein Tier leben.**

Blaue Plätze  werden von einem Fluss durchflossen und können von jedem Tier bewohnt werden, sind aber der einzig richtige Lebensraum für Wassertiere. Braune Plätze  sind Landplätze. **Wassertiere können nicht auf Landplätzen leben.** Es gibt drei verschiedene Sorten Landschaftskarten:



Die Karten sind doppelseitig und zeigen auf jeder Seite verschiedene Landschaften.

Tierkarten

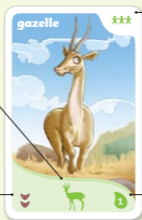
Tiere werden durch Tierkarten dargestellt. Hier ist ein Beispiel einer Tierkarte:

Tiersilhouette.

Die Farbe zeigt die Tiergruppe an, zu der das Tier gehört.

Minimal eingezäuntes

Gebiet, welches das Tier braucht (minimale Anzahl Plätze in dem Gebiet).



Anzahl der Spieler.

Diese Karte kann z. B. nur bei mindestens 3 Spielern benutzt werden.

Punktwert des Tieres.

Es gibt insgesamt vier Tiergruppen in diesem Spiel:



Fleischfresser



Pflanzenfresser



Dickhäuter



Wassertiere

Spielvorbereitung

Der jüngste Spieler ist der Oberwildhüter und Startspieler. Die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn.

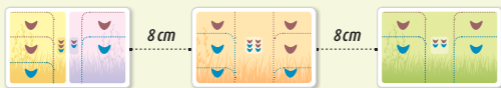
Aufbau der Naturreservate

Zunächst schafft jeder Spieler sein eigenes Naturreservat, indem er 3 Landschaftskarten nimmt: 1 Karte mit 2 und 3 Plätzen, 1 Karte mit 4 und 1 Karte mit 6 Plätzen. Dafür werden die Landschaftskarten vorher in drei kleine Stapel aufgeteilt: Ein Stapel mit den 2- und 3-Platzkarten, ein Stapel mit den 4-Platzkarten und einer mit den 6-Platzkarten. Jeder Stapel wird für sich gemischt.

Beginnend mit dem Oberwildhüter und dann weiter reihum im Uhrzeigersinn ziehen alle Spieler drei Karten, von jedem Stapel eine. Die Spieler schauen beide Seiten ihrer Karten an, beachten die Anzahl und Position der Flussfelder und entscheiden sich dann für eine Seite, je nach ihrer Strategie. Damit ist ihr Reservat fertig, es kann im Laufe des Spiels nicht mehr geändert werden.

In einem 2- oder 3-Personen-Spiel werden die nicht genommenen Landschaftskarten in die Spielschachtel zurück gelegt, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.

Jeder Spieler legt seine drei Karten vor sich auf der Spielfläche ab, mit der von ihm gewählten Seite nach oben. Zwischen den Karten sollte etwas Platz (ca. 1 Daumenlänge, etwa 8 cm) gelassen werden.






Zusammenstellung des Tierkartenstapels







Die Anzahl der für das Spiel benötigten Tierkarten hängt von der Spieleranzahl ab. In einem 4-Personen-Spiel werden alle Karten benutzt, in einem 2- oder 3-Personen-Spiel wird die Anzahl der Karten reduziert, d. h. einige Tierkarten bleiben in der Spielschachtel.

Die Karten werden wie in der Tabelle gezeigt benutzt. Das Symbol in der

rechten oberen Ecke der Tierkarten und die Farbe ihrer Rückseiten (lila, orangefarben und grün) sind dabei hilfreich.

* *Beispiel:*

In einem 3-Personen-Spiel werden nur die Karten mit den  und  Symbolen benutzt. Alle Karten mit dem  Symbol bleiben in der Schachtel und werden nicht benutzt.

ANZAHL DER SPIELER	BENUTZTE KARTEN	ANZAHL TIERKARTEN
2		42
3	 + 	57
4	 +  + 	68

Die Kartenrückseiten sind verschiedenfarbig, entsprechend der Spieleranzahl

Die Tierkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel (Tierseite unten) in die Tischmitte gelegt.

Spielablauf

Das Spiel geht über mehrere Runden. Zu Beginn jeder Runde zieht der Oberwildhüter so viele **Tierkarten** wie es Spieler gibt. Diese Karten werden offen (Tierseite oben) neben den Tierkartenstapel gelegt.

Beginnend mit dem Oberwildhüter und weiter reihum im Uhrzeigersinn nimmt jeder Spieler eine der offen liegenden Tierkarten und versucht, sie bestmöglich in seinem Reservat unterzubringen.

Nachdem jeder Spieler eine Karte genommen und das Tier in seinem Reservat untergebracht (oder das zumindest versucht) hat, ist die Runde beendet. Der Spieler links vom Oberwildhüter wird nun neuer Oberwildhüter (= Startspieler) und die nächste Runde kann beginnen.

Das Spiel endet, wenn zum Ende einer Runde:

- mindestens ein Spieler alle 15 Plätze seines Reservats belegt hat (das Reservat ist voll), ODER
- für die nächste Runde keine Tierkarten mehr vorhanden sind, d. h. der Tierkartenstapel aufgebraucht ist.

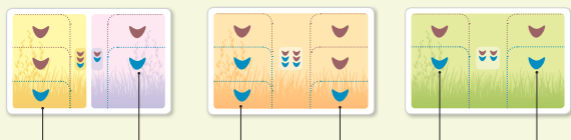
Zum Spielende zählen die Spieler ihre Siegpunkte.

Es folgen nun die genauen Spielregeln.

Ein Tier in ein Reservat bringen

a. Karten anlegen

Die Tierkarten können auf einen der freien verfügbaren Plätze des eigenen Reservats gelegt werden. Die freien Plätze sind jeweils die am weitesten unten liegenden Plätze mit braunem oder blauem Symbol in jeder Spalte auf allen eigenen Landschaftskarten. Zu Spielbeginn gibt es in jedem Reservat sechs freie Plätze:



Freie Plätze in einem Reservat zu Spielbeginn.

Wenn ein Tier auf einen Platz gelegt wird, muss die entsprechende Karte das Symbol des Platzes zudecken. Die Plätze werden von unten nach oben belegt, d. h. der nächste freie Platz der Spalte in diesem Gebiet ist der Platz über der gerade angelegten Tierkarte (falls überhaupt).

Eine neue Tierkarte überdeckt teilweise die anderen Tierkarten in derselben Spalte, aber die farbige Silhouette am unteren Rand der Karten muss sichtbar bleiben um den Spielern bei der Unterbringung neuer Tiere in ihrem Reservat zu helfen.

* Beispiel:

Der neue freie verfügbare Platz ist über der Flusspferd Karte.

1 Das Flusspferd wird auf einen Flussplatz in dem Gebiet mit 3 Plätzen gelegt. Die Karte bedeckt genau das blaue Symbol.



KARTENANLAGE

Die Karte wird an die blaue oder braune gestrichelte Linie angelegt.

2 Das Zebra wird auf den nächsten freien Landplatz des Gebietes gelegt und deckt das braune Symbol zu. Die Flusspferd Karte wird nicht vollständig verdeckt, die Silhouette bleibt sichtbar.



Der nächste freie Platz ist der Platz über der Zebra-Karte.

3 In der nächsten Runde wird ein Zebra auf den freien braunen Platz gelegt. Das Gebiet mit 3 Plätzen ist voll belegt.

Wenn alle Plätze eines Gebietes belegt sind, ist das Gebiet voll. In dieses Gebiet können keine weiteren Tierkarten gelegt werden.



4 Ein Leopard wird auf den freien Platz des Gebietes mit 2 Plätzen gelegt. Ein Landplatz ist in dem Gebiet noch frei.

b. Allgemeine Regeln

Die Tiere müssen nach folgenden Regeln in den Naturreservaten untergebracht werden:

- Jedes Tier muss in ein Gebiet gebracht werden, das mindestens so viele Plätze hat wie links unten auf der Karte angegeben. (Beispiel: Ein Gnu kann in einem Gebiet mit 4 oder 6 Plätzen angesiedelt werden.)
- Ein Tier kann auch in einem Gebiet mit einem Platz weniger als links unten auf der Karte angegeben untergebracht werden. Dann leidet das Tier allerdings (es hat nicht genügend Auslauf) und wird „depressiv“. Der Siegpunktwert der Karte wird dadurch 0. (Beispiel: Ein Gnu kann in einem Gebiet mit 3 Plätzen angesiedelt werden.)
- Ein Tier kann nie in einem kleineren Gebiet als oben beschrieben untergebracht werden. (Beispiel: Ein Gnu kann nicht in einem Gebiet mit 2 Plätzen angesiedelt werden.)

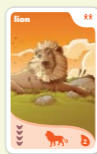
- Falls ein Tier regelkonform in einem Reservat untergebracht werden kann, muss das auch geschehen. Beispielsweise kann ein Spieler gezwungen sein, einen Fleischfresser in ein Gebiet mit Pflanzenfressern zu setzen, dann werden alle Pflanzenfresser von dem Fleischfresser gefressen (s. u.)!

c. Besondere Regeln

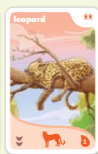
Für jede Tiergruppe gibt es zusätzlich zu den oben erklärten allgemeinen Regeln noch besondere Regeln:

FLEISCHFRESSER

- In ein und demselben Gebiet kann immer nur eine Art Fleischfresser sein (Löwen und Leoparden können nicht dasselbe Gebiet bewohnen).
- **Fleischfresser fressen alle Pflanzenfresser in ihrem Gebiet auf.**



Löwe



Leopard

PFLANZFRESSER

- Wenn ein Fleischfresser oder ein Krokodil in ein Gebiet mit Pflanzenfressern einzieht, **werden alle Pflanzenfresser in diesem Gebiet gefressen.**



Gnu



Zebra



Gazelle



Giraffe

- Es ist nicht erlaubt, einen Pflanzenfresser in ein Gebiet mit einem Fleischfresser oder Krokodil zu setzen (er würde sofort aufgefressen).
- Mehrere Pflanzenfresser derselben Art in demselben Gebiet bilden eine Herde. Herden geben Bonussiegepunkte, wie in der Tabelle rechts angegeben.

+1 Punkt
2 GLEICHE 

+2 Punkte
3 GLEICHE 

+4 Punkte
4 GLEICHE 

+7 Punkte
5 GLEICHE 

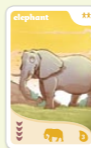
+12 Punkte
6 GLEICHE 

DICKHÄUTER

• In ein und demselben Gebiet kann immer **nur eine Art Dickhäuter** sein (Nashörner und Elefanten können nicht dasselbe Gebiet bewohnen).

• Nashorn und weißes Nashorn **gelten als dieselbe Art**.

• Dickhäuter sind sehr groß, deswegen ist ihre Anzahl pro Gebiet limitiert, wie aus der Tabelle ersichtlich.



Elefant



Nashorn



Weißes Nashorn

MAXIMALE ANZAHL DICKHÄUTER PRO GEBIET

In einem Gebiet mit 3 Plätzen kann nur 1 Dickhäuter sein (wird depressiv).

2 Dickhäuter können in einem Gebiet mit 4 Plätzen sein, 3 Dickhäuter in einem Gebiet mit 6 Plätzen.

Gebiet mit 3 Plätzen

1 DICKHÄUTER



Gebiet mit 4 Plätzen

2 DICKHÄUTER



Gebiet mit 6 Plätzen

3 DICKHÄUTER

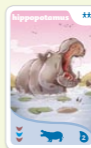


WASSERTIERE

• In ein und demselben Gebiet kann immer **nur eine Art Wassertier** sein (Flusspferde und Krokodile können nicht dasselbe Gebiet bewohnen).

• **Wassertiere können nur auf Flussplätzen untergebracht werden.**

• Krokodile fressen Pflanzenfresser in demselben Gebiet auf.



Flusspferd



Krokodil

Ein Tier kann nicht untergebracht werden (totes Tier)

Es kann vorkommen, dass ein Tier nicht untergebracht werden kann, ohne dabei eine oder mehrere Regeln zu verletzen. In dem Fall kann das Tier nicht untergebracht werden und stirbt. Der Spieler legt die Karte dann verdeckt neben seine Landschaftskarten (das ist sein „Friedhofsstapel“). Zum Spielende wird der Wert der toten Tiere vom Ergebnis des Spielers abgezogen.

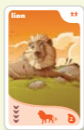
Aufgefressene Pflanzenfresser

Es kann passieren, dass Pflanzenfresser von einem Fleischfresser oder Krokodil aufgefressen werden. Das passiert immer dann, wenn ein Fleischfresser oder Krokodil in ein Gebiet mit einem oder mehreren Pflanzenfressern einzieht. Die Karten der gefressenen Tiere werden verdeckt auf den „Friedhofsstapel“ des Spielers gelegt.

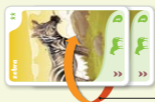
Gefressene Tiere machen Platz im Reservat. Falls in der Kartenspalte des gefressenen Tieres noch andere Tiere sind, **rutschen** diese gegebenenfalls **nach unten**, um den freien Platz zu füllen.

* *Beispiel:*

❶ Der Spieler ist gezwungen, einen Löwen in ein Gebiet mit 6 Plätzen zu setzen.



FRIEDHOF



❷ Der Löwe frisst die Zebras. Die Zebrakarten werden entfernt und verdeckt auf den „Friedhof“ gelegt.



❸ Die Löwenkarte rutscht auf den untersten freien Platz der Spalte.

Siegpunkte und Spielende

Zum Spielende zählen die Spieler ihre Siegpunkte, der Spieler mit den meisten Punkten ist Spielsieger. Bei Gleichstand siegt derjenige der daran beteiligten Spieler, der weniger Tiere auf seinem „Friedhof“ hat.

* Eine Übersicht und ein Beispiel einer Siegpunktabrechnung sind auf der nächsten Seite zu finden.

ERKLÄRUNG**SIEGPUNKTE****BEISPIEL: GNU**

Tier richtig
Untergebracht

**Siegpunkte laut
Tierkarte**

2 Siegpunkte in Gebiet mit
4 oder 6 Plätzen

„Depressive“ Tiere

0 Bonussiegpunkte

„Depressiv“ in Gebiet mit 3
Plätzen

Herde mit richtig unterge-
brachten Pflanzenfressern

Bonussiegpunkte

Je nach Größe der Herde
(s. Besondere Regeln)

Herde „depressiver“
Pflanzenfresser

0 Bonussiegpunkte

Gnuherde Gebiet mit 3
Plätzen

Gefressene Pflanzen-
Fresser und andere Tote Tiere

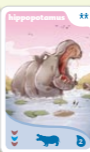
**Negative
Siegpunkte**

-2 Siegpunkte für
gefressenes/totes Gnu

FRIEDHOF**SCHLÜSSEL**

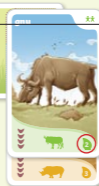
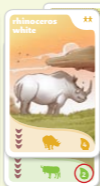
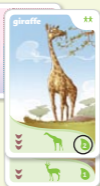
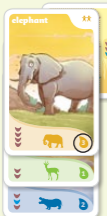
○ Depressive Tiere
(0 Punkte)

○ Pflanzenfresser Herde
(Bonuspunkte)

**TOTE/GEFRESSENE
TIERE**

-2 Giraffe
-1 Gazelle
-2 Flusspferd

-5 Punkte

**GEBIET MIT 4 PLÄTZEN**

4 weißes Nashorn
2 Gnu
2 Gnu
1 Bonuspunkts
3 Nashorn

12 Punkte

GEBIET MIT 3 PLÄTZEN

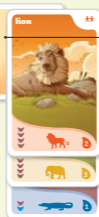
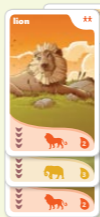
0 Elefant
1 Gazelle
2 Flusspferd

3 Punkte

GEBIET MIT 2 PLÄTZEN

0 Giraffe
1 Gazelle

1 Punkt

**GEBIET MIT 6 PLÄTZEN**

2 Löwe
3 Elefant
2 Löwe
2 Löwe
3 Elefant
1 Krokodil

13 Punkte

GESAMT 24 PUNKTE