

# WILD LIFE

## EIN NEUES ZUHAUSE FÜR BEDROHTE TIERE

Ein Spiel von **Christian Fiore & Knut Happel**

für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren • Spieldauer 30 bis 45 Minuten

### SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 4 Geldmarker (in den 4 Spielerfarben)



- 4 Tierschützerfiguren (in den 4 Spielerfarben)



- 32 Reservatsmarker (je 8 in den 4 Spielerfarben)



- 36 Tierkarten  
(je 6 für jeden der 6 Kontinente)



- 6 Spielendemarker



- 66 Reisekarten (18x Lastwagen, 18x Eisenbahn, 18x Schiff, 12x Joker mit Frachtflugzeug)



- 6 Spezialauftragskarten



- 1 Spielanleitung

### SPIELÜBERBLICK

Zoos leisten einen wichtigen Beitrag zum Tierschutz und Artenerehalt. Viele Zoos, die erfolgreich bedrohte Tierarten vermehrt haben, wildern Tiere wieder in natürliche Lebensräume und in Reservate aus.

Ihr seid Tierschützer, die den Zoos helfen, bedrohte Tiere wieder auszuwildern. Dazu reist ihr um die Welt und nehmt Aufträge von Zoos entgegen, die in den Zoos vermehrten Tiere in Reservate auf anderen Kontinenten zu bringen. Aber für die Tiere sind jeweils nur bestimmte Reservate geeignet und in jedem Reservat ist der Platz zum Auswildern begrenzt.

Zum Reisen über den Spielplan benötigt ihr Reisekarten, von denen es 4 Sorten gibt: Lastwagen, Eisenbahn, Schiff und den Joker (mit Frachtflugzeug). Jedes erfolgreich ausgewilderte Tier bringt euch Geld für eure Tierschutzarbeit. Wer von euch durch sorgsames Auswählen seiner Aufträge und geschicktes Reisen viele Tiere auswildert und damit am Ende das meiste Geld gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



## SPIELVORBEREITUNGEN

Breitet den **Spielplan** in der Mitte des Spieltisches aus. Der Spielplan zeigt eine Weltkarte der 6 Kontinente mit 30 Orten: 6 Zoos (9) und 6 Reservate (10) (jeweils 1 pro Kontinent), aber auch 18 Wegpunkte (11). Die Orte sind mit Reiserouten verbunden, über die ihr mit euren Tierschützerfiguren rücken könnt. Jeder von euch wählt eine Farbe und setzt den **Geldmarker** seiner Farbe auf das Feld 5.000 der Geldleiste des Spielplans. (1)

Setzt jetzt im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem jüngsten Spieler, jeder die **Tierschützerfigur** seiner Farbe auf eines der Reservatfelder. (2) Ihr entscheidet, in welchem Kontinent ihr eure Figur einsetzt; bei Spielbeginn darf aber in jedem Kontinent nur eine Tierschützerfigur stehen.

Legt bei 2 Spielern 8 **Reservatsmarker** eurer Farbe, bei 3 Spielern 7 und bei 4 Spielern 6 vor euch bereit.

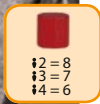
Von den 6 **Spielendemarkern** (3) wird je einer in das Reservat jedes Kontinents gestellt: (3) bei 2 Spielern in das 2. Achteck bei 3 Spielern in das 3. und bei 4 Spielern in das 4.



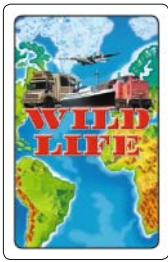
Auf den **Tierkarten** könnt ihr jeweils unten rechts in der Ecke sehen, bei welcher Spielerzahl die Karten verwendet werden. (4)

Dies sind bei:

2 Spielern (2+) 24 Tierkarten,  
 3 Spielern (3+) 30 Tierkarten,  
 4 Spielern (4) alle 36 Tierkarten.  
 Nicht benötigte Karten legt ihr in die Schachtel zurück. Mischt die verwendeten Karten und legt sie als verdeckten Stapel auf dem Vorratsfeld (5) des Spielplans bereit. Zieht dann 4 Tierkarten vom Stapel und legt diese offen neben dem Vorratsstapel auf den 4 Tierkartenfeldern des Spielplans ab. (6)

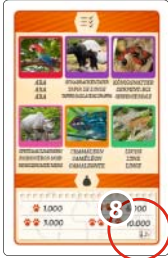


#2 = 8  
 #3 = 7  
 #4 = 6



Mischt dann die 66 **Reisekarten** und legt sie als verdeckten Stapel unten links auf dem Vorratsfeld **7** des Spielplans bereit.

**Jeder Spieler zieht 4 Karten vom Stapel und nimmt sie auf die Hand.**



Von den 6 **Spezialauftragskarten** verwendet ihr bei:

- 2 Spielern ( ) 4 Karten,
- 3 Spielern ( ) 5 Karten,
- 4 Spielern ( ) 6 Karten.

**8** Mischt die verwendeten Spezialauftragskarten,

zieht jeder eine davon, schaut sie euch an und legt sie verdeckt vor euch. Übrige Spezialauftragskarten legt ihr in die Spielschachtel zurück.

## SPIELBLAUF

Der jüngste Spieler beginnt, dann sind die anderen reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Wer von euch am Zug ist, hat folgende Möglichkeiten:

- 1 Reisen zu einem Zoo:** 1 Tierkarte nehmen und 1 Reisekarte nachziehen.
- 2 Reisen zu einem Reservat:** Tierkarte(n) ausgeben und 1 Reisekarte nachziehen.
- 3 Reisen zu einem Wegpunkt:** 2 Reisekarten nachziehen.
- 4 Nicht reisen:** 1.000 Geld **zurückgehen** und 4 Reisekarten nachziehen.

**Für jede Reise von einem Ort zum nächsten müsst ihr eine Reisekarte aus eurer Hand auf den Ablagestapel legen. 12**

Es gibt 4 Arten von Transportmitteln, die ihr für die passenden Reiserouten einsetzen könnt, und für jedes Transportmittel eine bestimmte Reisekarte: Lastwagen, Eisenbahn, Schiff und den Joker mit dem zusätzlichen Frachtflugzeug darauf. Ein Joker kann als Ersatz für eine beliebige andere Reisekarte genutzt werden.

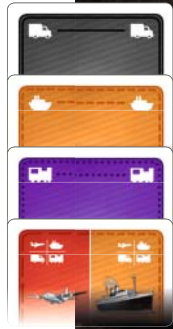
4 Wegepunkte am linken und rechten Spielplanrand haben eine rote Umrandung. Mit dem Frachtflugzeug auf der Reisekarte „Joker“ könnt ihr von einem dieser roten Wegpunkte zu einem der anderen roten Wegpunkte reisen.

Mit Karten, die ein Transportmittel doppelt zeigen, dürft ihr 2 Reiserouten nutzen (müsst aber nicht), aber nur direkt hintereinander.

### 1 IN EINEM ZOO – EINE TIERKARTE NEHMEN:

Die Tierkarten zeigen eine Tierart **1**, den Kontinent des Zoos, wo die Tierart erfolgreich vermehrt wurde (Startpunkt) **2**, den Kontinent des Reservats, wo die Tierart ausgewildert wird (Zielpunkt) **3** und eure Belohnung für das erfolgreiche Auswildern. **4**

Wer seinen Spielzug in einem Zoo beendet, kann eine der 4 Tierkarten vom Spielplan nehmen, **wenn die Tierkarte genau diesen Zoo als Startpunkt hat.** Die Tierkarte legt er offen vor sich ab und zieht 1 Reisekarte auf die Hand nach. Als Ersatz zieht ihr eine Tierkarte vom Vorratsstapel nach und legt sie offen auf das freigewordene Kartenfeld.



## Vor jedem Spieler dürfen bis zu 3 Tierkarten ausliegen.





Solltet ihr dennoch ein neues Tier nehmen wollen (weil es besser zu eurem Auftrag passt oder mehr Geld bringt) dürft ihr eine eurer Tierkarten ersatzlos und ohne Belohnung abwerfen und verdeckt unter den Vorratsstapel mit den Tierkarten zurücklegen.

## 2 IN EINEM RESERVAT – TIERKARTE(N) ABGEBEN:

Wer seinen Spielzug in einem Reservat beendet und eine Tierkarte mit einem Tier vor sich liegen hat, das in diesem Reservat ausgewildert werden soll, legt die Tierkarte verdeckt vor sich ab und rückt seinen Geldmarker soweit auf der Geldleiste vor wie es auf der Tierkarte angegeben ist. Wer mehr als 59.000 Geld erreicht, rückt seinen Geldmarker trotzdem weiter; die 0 steht für 60.000 usw.

*Hinweis: Ihr dürft in einem Zug mehrere Tiere in demselben Reservat auswildern.*

Dann legt dieser Spieler für jedes Tier einen Reservatsmarker seiner Farbe (von links nach rechts) auf eines der Achtecke im Reservat ab.

-  Der erste Spieler, der einen Reservatsmarker in einem Reservat platziert, darf seinen Geldmarker zusätzliche 2.000 Geld auf der Geldleiste vorrücken, der zweite Spieler immerhin noch um 1.000 Geld.
-  Bei 3 und 4 Spielern könnt ihr Reservatsmarker auch in das 3. und 4. Achteck legen, ohne dafür aber zusätzliches Geld zu erhalten.
- 
- 

 Legt ihr einen Reservatsmarker auf ein Feld, auf dem ein **Spielendemarker** steht, 

so versetzt ihr den Spielendemarker auf den entsprechenden Kontinent in der kleinen Weltkarte unten rechts auf dem Spielplan.

**Für jedes weitere Tier**, das ihr in einem Reservat ohne Spielendemarker auswildert, erhaltet ihr **1.000 Geld weniger** als auf der Tierkarte angegeben.

Am Ende eures Spielzuges zieht ihr eine Reisekarte auf die Hand nach.

## 3 AUF EINEM WEGPUNKT – NACHZIEHEN VON 2 REISEKARTEN:



Wenn ihr euren Zug auf einem Wegpunkt beendet, zieht ihr 2 Reisekarten nach.

## 4 NICHT REISEN – NACHZIEHEN VON 4 REISEKARTEN:

Wenn ihr an der Reihe seid, könnt ihr auch nicht reisen und mit eurer Tierschützerfigur stehenbleiben. Setzt dann euren Geldmarker um 1.000 Geld zurück und zieht 4 Reisekarten nach.

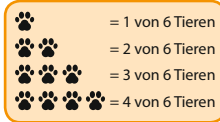
## GENERELL GILT:

Ihr dürft soweit reisen, wie ihr möchtet – auch hin und zurück in einem Zug – und es euch nach euren Handkarten möglich ist. Auch dürft ihr in eurem Zug so viele verschiedene Transportmittel nutzen wie ihr möchtet. Stellt eure Tierschützerfigur an den Ort, zu dem ihr gereist seid. An einem Ort können mehrere Tierschützerfiguren stehen.

**Euer Zug endet** aber immer dann, wenn ihr in einem Zoo Tierkarten aufnehmt oder in einem Reservat Tierkarten abgibt, auf einem Wegpunkt 2 Karten nachzieht oder nicht reist.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn 4 Spielendemarker auf die kleine Weltkarte gesetzt wurden **oder** wenn einer von euch alle seine Reservatsmarker platziert hat. Alle anderen Spieler sind dann noch einmal am Zug.



Dreht jetzt die von euch erfüllten und verdeckt vor euch abgelegten Tierkar-

ten um. Entsprechend eurer **Spezialauftragskarte** rückt ihr euren Geldmarker weiter vor, wenn ihr eines oder mehrere der Tiere auf eurer Spezialauftragskarte ausgewildert habt. Wer danach auf der Geldleiste am weitesten vorgerückt ist, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

*Hinweis: Die Orte auf dem Spielplan sind dem Spielablauf angepasst. Wundert euch also etwa nicht, dass alle Tiere eines Kontinents in demselben Reservat ausgewildert werden.*

## ZUSAMMENFASSENDES BEISPIEL EINER SPIELRUNDE MIT 3 SPIELERN:



**Spieler Gelb** (Gabi) ist am Zug. Sie spielt aus ihrer Hand eine Reisekarte Eisenbahn und bewegt ihre Tierschützerfigur ins australische Reservat. Dann spielt sie eine Reisekarte Schiff aus und bewegt ihre

Tierschützerfigur auf den Wegpunkt nördlich des australischen Reservats. Auf diesem Weg-

punkt beendet Gabi ihren Spielzug und zieht deshalb vom Vorratsstapel 2 neue Reisekarten auf die Hand. Ihre beiden ausgespielten Reisekarten legt sie auf den Ablagestapel.

Dann ist **Spieler Rot** (Klaus) am Zug. Er benötigt dringend mehr Reisekarten. Deshalb bleibt er mit seiner Tierschützerfigur stehen und setzt seinen Geldmarker um 1.000 Geld zurück. Dafür zieht er vom Vorratsstapel 4 neue Reisekarten auf die Hand.

Schließlich ist **Spieler Blau** (Michael) am Zug. Er hat die Tierkarte Komodowaran und will den Komodowaran zum australischen Reservat bringen. Er spielt aus seiner Hand eine Reisekarte Lastwagen und bewegt seine Tierschützerfigur in den asiatischen Zoo sowie anschließend mit einer Reisekarte Eisenbahn zu dem Wegpunkt östlich davon. Von dort reist er mit einer Reisekarte Frachtflugzeug zu dem Wegpunkt nördlich des australischen Reservats und mit einer Reisekarte Schiff weiter ins Reser-

vat. Weil Michael der Erste ist, der ein Tier im australischen Reservat auswildert, setzt er einen seiner blauen Reservatsmarker auf das erste Reservatsfeld. Für das Auswildern des Komodowarans erhält er 7.000 Geld (wie es auf der Tierkarte steht) und weitere 2.000 Geld (wie es auf dem Reservatsfeld steht) und setzt seinen Geldmarker um insgesamt 9.000 vor. Die Tierkarte Komodowaran legt Michael verdeckt vor sich ab. Weil er seinen Spielzug in einem Reservat beendet, zieht er vom Vorratsstapel 1 neue Reisekarte auf die Hand. Seine 4 ausgespielten Reisekarten legt er auf den Ablagestapel.





**Achtung.** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

**Attention.** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.

**Avvertenza.** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.  
Pericolo di soffocamento.



© 2017 by Edition Carlit,  
Würenlos

**Grafik / Graphisme / Grafica:** Fiore GmbH | [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)

**Autoren / Auteurs / Autori:** Christian Fiore & Knut Happel |  
[www.spielziel.com](http://www.spielziel.com)

58.404.145