



ANIMAL
KINGDOMS

ANIMAL KINGDOMS

STEVEN ARAMINI

8+
1-5
45+

SPIELZIEL

In „Animal Kingdoms“ kämpft ihr um die Vorrherrschaft in fünf Königreichen. Dazu spielt ihr Karten verschiedener Tierarten aus, die euch bei euren Bemühungen unterstützen.

In insgesamt drei Durchgängen schickt ihr eure Tiere zu den verschiedenen Königreichen, immer die gerade dort herrschenden Gesetze beachtend. Gelingt es euch, eure Position zu verbessern und als Sieger hervorzugehen?

Wer am Ende des dritten Durchgangs die meisten Siegpunkte hat, wird König der Tiere und Gewinner des spannenden Wettstreits.

SPIELMATERIAL

- 64 Tierkarten
(8 Tierarten mit den Werten 1-8)
- 30 Gesetzeskärtchen (klein)
- 1 Spielplan
(bestehend aus 5 Puzzleteilen)
- 15 Siegpunkte-Plättchen
(braun, mit Werten von 5-10)
- 4 Bonus-Plättchen
(grün, mit Werten von 2-5)
- 95 Schilde (19 pro Spielerfarbe)
- 1 Wertungstafel

SPIELVORBEREITUNG



Der **Spielplan** wird zusammengesetzt und in die Tischmitte gelegt.

Die **Wertungstafel** wird etwas abseits davon bereitgelegt.

Alle **64 Tierkarten** werden gut gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

Alle **30 Gesetzeskärtchen** werden gut gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. Anschließend werden die 5 obersten Karten offen und zufällig auf den 5 entsprechenden Feldern der einzelnen Königreiche platziert.

Die **15 braunen Siegpunkte-Plättchen** werden verdeckt gemischt. Anschließend werden pro Königreich 3 zufällige Plättchen aufgedeckt und so auf die kleinen Felder gelegt, dass sie von links nach rechts aufsteigend ausliegen, d.h. links liegt immer der niedrigste der 3 Werte und rechts der höchste, also z.B. 5-5-8 oder 6-7-10.

Die **4 grünen Bonus-Plättchen** werden gut gemischt. Anschließend werden 3 davon verdeckt neben die Wertungstafel gelegt. Das 4. Plättchen wird (unbesehen!) in die Schachtel zurückgelegt.

Jeder **Spieler erhält** in der Farbe seiner Wahl **alle Schilde** und legt sie vor sich bereit. Ein Schild legt jeder als Siegpunkte-Marker auf das 0/50er-Feld der Wertungstafel.

ROAR!

Anschließend zieht jeder **4 Tierkarten** vom Nachziehstapel, die er so auf die Hand nimmt, dass die anderen Spieler sie nicht einsehen können.

Der Spieler, der das Brüllen eines Tigers am besten nachmachen kann, wird **Startspieler**.



4 Tierkarten pro Spieler

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über drei Durchgänge. Jeder Durchgang verläuft auf dieselbe Weise. Der Startspieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Wer an der Reihe ist, hat eine von drei Zugmöglichkeiten:

A) AUSSPIELEN

B) TAUSCHEN

C) AUSSTEIGEN

A) AUSSPIELEN

In den meisten Fällen muss ein Spieler eine Karte ausspielen, indem er sie neben ein Königreich seiner Wahl legt. Dabei muss er das dort ausliegende Gesetzeskärtchen befolgen, andernfalls darf er dort keine Karte anlegen.

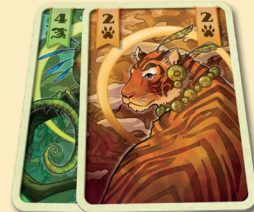
HINWEIS: Je nach Art der Gesetzeskärtchen (siehe Text auf der nächsten Seite) können die Karten dabei entweder direkt aufeinandergelegt (Stapel) oder auch etwas versetzt (fächerartig) ausgelegt werden, so dass man stets die Tierart bzw. den Kartenwert erkennen kann.

Liegt beispielsweise das Gesetzeskärtchen „8 bis 1“ aus, genügt es, wenn ein einzelner Stapel gebildet wird. Liegt aber z.B. „Keine doppelte Tierart“ aus, müssen die Karten leicht gefächert nebeneinander gelegt werden, so dass stets alle Tierarten erkennbar bleiben.

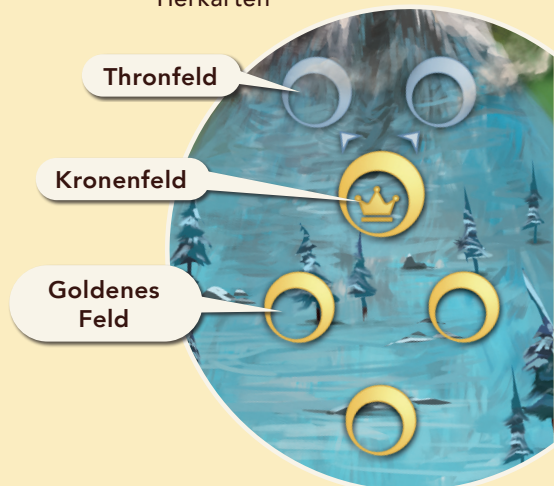
Nach dem Ausspielen einer Karte platziert der Spieler einen seiner Schilde auf einem leeren goldenen Feld dieses Königreiches. Auf das oberste goldene Feld („Kronenfeld“) darf ein Schild erst dann gesetzt werden, wenn alle anderen „normalen“ Felder des Königreiches bereits besetzt sind.

Die „Thronfelder“ (blau) dürfen in dieser Phase gar nicht besetzt werden; sie zählen auch nie als „goldene Felder“.

Abschließend zieht der Spieler vom Nachziehstapel nach, so dass er wieder 4 Karten hat.



Ausgespielte Tierkarten



DIE GESETZKÄRTCHEN



... zeigen zumeist Bedingungen, die sich nur auf die Tierkarten beziehen, die an sie angelegt werden (mit Pfeil nach unten).



Andere beziehen sich auf ihre beiden benachbarten Königreiche (mit individuellem Pfeil nach links und rechts).



Und schließlich haben manche Karten noch Bedingungen, die sich auf alle anderen Königreiche beziehen (mit Doppelpfeil nach links und rechts).

ACHTUNG: Es gilt grundsätzlich, dass bei allen Gesetzskärtchen, die sich auf benachbarte Königreiche beziehen, immer nur die jeweils zuletzt gespielte Tierkarte beachtet werden muss! Liegt noch gar keine Karte aus, werden entsprechende Gesetzskärtchen (noch) ignoriert.

HINWEISE ZU EINIGEN GESETZKÄRTCHEN:

- „+ 1 oder - 1“: Hier darf auch von 8 auf 1 gewechselt werden, bzw. umgekehrt.
- „Gleich oder höher als die höchste benachbarte Zahl“: Auch hier ist 1 höher als 8 (nicht aber als 7, 6, ...).
- „Gleich oder niedriger als die niedrigste benachbarte Zahl“: Auch hier ist 8 niedriger als 1 (nicht aber als 2, 3, ...).
- „8 bis 1“: Die erste Karte muss zwingend die 8 sein, dann die 7 usw. (bzw. bei „1 bis 8“: zuerst die 1, dann die 2 usw.).
- „Beliebiges Pärchen“: Natürlich zieht man hiernach anschließend zwei Karten nach.

B) TAUSCHEN



Anstatt eine Karte auszuspielen, kann ein Spieler auch beliebig viele seiner Karten tauschen. Dazu legt er 1-4 seiner Karten auf den offenen Ablagestapel und nimmt sich entsprechend viele vom Nachziehstapel wieder auf die Hand. Hierfür erhält er sofort 1 Siegpunkt auf der Wertungstafel.

HINWEIS: Sollte der Nachziehstapel leer sein, werden alle Karten des Ablagestapels gut gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

ACHTUNG: Sollte bereits jemand ausgestiegen sein (s.u.), darf die Tausch-Aktion nicht mehr ausgeführt werden. Sollte nun jemand keine Karte mehr passend ausspielen können, steigt er ohne weiteren Effekt aus.

C) AUSSTEIGEN



Spielt ein Spieler eine Tierkarte aus und besetzt dadurch mit seinem Schild ein Kronenfeld (das Kronenfeld muss dabei immer das letzte freie goldene Feld eines Königreiches sein!), steigt er damit aus. Dies bedeutet, dass er aus der laufenden Runde ausscheidet, d.h. er wird bis zum Ende des Durchgangs übersprungen. Dann zieht er wieder auf 4 Karten nach.



ZUR ERINNERUNG: Alle anderen Spieler dürfen ab jetzt keine Karten mehr tauschen, also Aktion B nicht mehr ausführen.



Der erste Spieler, der in einem Durchgang aussteigt, nimmt sich das oberste Bonus-Plättchen (grün), schaut es sich an und legt es anschließend verdeckt vor sich ab. Den Wert darauf erhält er am Spielende noch zu seinen Siegpunkten hinzu.

Ist jeder Spieler ausgestiegen, endet ein Durchgang, und es kommt zur Wertung.



WERTUNG

Beginnend beim kleinsten Königreich (hellblau, mit 4 goldenen Feldern) wird überprüft, wer hier die meisten Schilde hat. Dieser Spieler erhält so viele Siegpunkte, wie das kleinste noch offen liegende Siegpunkte-Plättchen anzeigt (= das linke im 1., das mittlere im 2. und das rechte im 3. Durchgang). Er rückt seinen Siegpunkte-Marker auf der Wertungstafel entsprechend vor. Der Spieler mit den zweitmeisten Schilden erhält die Hälfte der Punkte des Plättchens (ggf. aufrunden). Anschließend wird das Plättchen umgedreht.

Der Spieler mit den drittmeisten Schilden erhält 1 Siegpunkt. Wer in einem Königreich keinen einzigen Schild liegen hat, erhält nie etwas. Danach wird in derselben Weise das im Uhrzeigersinn nächste Königreich gewertet, bis alle fünf Königreiche gewertet wurden.



Gelb gewinnt und erhält die 5 SP des linken Plättchens (anschließend umdrehen). Weiß und Orange erhalten je 3 SP, Violett nichts.

GLEICHSTÄNDE

Sollte in einem Königreich ein Gleichstand um den ersten Platz bestehen, muss „gekämpft“ werden: Jeder daran Beteiligte spielt – zunächst verdeckt – eine seiner Handkarten aus. Nachdem das jeder getan hat, werden diese Karten aufgedeckt und verglichen: Wer die höchste Zahl gespielt hat, gewinnt den Kampf und damit die Siegpunkte des Plättchens. Die eingesetzten Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.

ACHTUNG: Werden beim Kartenvergleich die 1 und die 8 gespielt. Ist die 1 die höchste Karte.

Der andere Beteiligte erhält die halbe Punktzahl (aufgerundet). Waren mehrere andere am Kampf beteiligt, erhalten sie alle die (aufgerundete) Hälfte, und der 3. Platz entfällt.

Sollte es bei einem Kampf zu einem Gleichstand kommen, spielen diese Spieler noch eine weitere Karte aus, so lange, bis es einen eindeutigen Kampfgewinner gibt.

ACHTUNG: Erst nach einem Kampf stockt jeder daran Beteiligte seine Hand wieder auf 4 auf.

Anna, Bernd und Carla haben je 2 Schilde im 7er-Königreich, Dieter 1. Das Siegpunkte-Plättchen zeigt eine 9.

Beispiel 1:

Die drei Spieler mit je 2 Schilden müssen kämpfen und spielen – gleichzeitig – eine ihrer Handkarten aus: Anna - 7, Carla - 1, Bernd - 8.

Carla gewinnt den Kampf (ihre 1 schlägt die 8, die wiederum zuvor die 7 geschlagen hat) und damit die 9 Siegpunkte. Anna und Bernd erhalten als Zweitplatzierte je 5 Siegpunkte, Dieter nichts. Danach ziehen alle Beteiligten vom Stapel wieder auf 4 Handkarten nach.



Beispiel 2:

Die drei Spieler mit je 2 Schilden spielen – gleichzeitig – eine ihrer Handkarten aus:

Anna - 7, Carla - 1, Bernd - 7. Carla scheidet aus dem Kampf aus. Anna und Bernd spielen (von ihren jeweils noch 3 Handkarten) gleichzeitig eine weitere Karte aus: Anna - 6, Bernd - 8.

Bernd gewinnt den Kampf und damit die 9 Siegpunkte. Anna und Carla erhalten als Zweitplatzierte je 5 Siegpunkte, Dieter nichts. Danach ziehen alle Beteiligten vom Stapel wieder auf 4 Handkarten nach.



Sollte in einem Königreich ein Gleichstand um den 2. Platz bestehen, gibt es keinen Kampf. Stattdessen erhält jeder daran beteiligte Spieler die (aufgerundete) Hälfte der Siegpunkte, und der 3. Platz entfällt.

Sollte in einem Königreich ein Gleichstand um den 3. Platz bestehen, erhält jeder daran beteiligte Spieler 1 Siegpunkt.

DER NÄCHSTE DURCHGANG

Zunächst wird jeder Schild auf einem Kronenfeld auf eines der entsprechenden 2 blauen Thronfelder verschoben. Die Schilde auf den Thronfeldern verbleiben dort und werden dann bei der 2. und 3. Wertung zu den anderen Schilden in dem entsprechenden Königreich hinzugezählt!

Danach erhält jeder Spieler seine restlichen Schilde von den Königreichen zurück in seinen Vorrat. Alle neben den Königreichen ausliegenden Tierkarten werden auf den Ablagestapel gelegt. Die Handkarten verbleiben bei den Spielern.

Die Gesetzeskärtchen werden entfernt und die nächsten 5 Kärtchen vom Stapel zufällig ausgelegt.

Wer sich auf der Siegpunkte-Leiste am weitesten hinten befindet, beginnt den nächsten Durchgang. Befinden sich mehrere Spieler am weitesten hinten, wird gelost, indem für jeden eine Karte vom Nachziehstapel auf den Ablagestapel gelegt wird: die höhere Zahl beginnt (auch hier schlägt die 1 die 8). Danach geht es wie gehabt reihum weiter, bis zur nächsten Wertung.



SPIELENDE

Das Spiel endet nach der 3. Wertung. Jeder deckt noch seine Bonus-Plättchen auf und rückt seinen Marker entsprechend vor.

Wer nun die meisten Siegpunkte hat, ist der Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, dessen Schilde auf Thronfeldern zusammengezählt „wertvoller“ sind. Dabei gibt die Größe des jeweiligen Königreichs (8er, 7er, ...) den Wert des Schildes an.

SONDERREGELN FÜR ZWEI ERFAHRENE SPIELER

Alle vorgenannten Regeln bleiben bestehen. Mit folgenden Ausnahmen und Änderungen: Es spielt noch ein dritter, imaginärer Spieler mit (nennen wir ihn „Egon“ 😊 „ein Gegner ohne Nase“). Egon spielt mit den Schilden einer dritten Farbe.

Das Spiel verläuft reihum, wobei immer nach dem zweiten Spieler für Egon eine Karte vom Nachziehstapel aufgedeckt und direkt auf den Ablagestapel gelegt wird. Die Zahl auf dieser Karte gibt an, wo für Egon einer seiner Schilde platziert wird, nämlich in dem Königreich, dessen Größe der aufgedeckten Zahl entspricht (es gibt ja je ein 4er-, 5er-, 6er-, 7er- und 8er-Königreich; Sonderregeln für die Kartenwerte 1, 2, 3 s.u.).

ACHTUNG: Stimmt die aufgedeckte Karte mit der gerade offen oben auf dem Ablagestapel liegenden Karte in Zahl oder Tierart überein (also z.B. ein Tiger auf einen Tiger oder eine 3 auf eine 3), werden für Egon zwei Schilde platziert!

Zudem müssen folgende Regeln beim Platzieren von Egons Schilden beachtet werden:

- Wird für ihn eine 1, 2 oder 3 aufgedeckt, wird der Schild in dem Königreich platziert, in dem Egon bislang die wenigsten Schilde liegen hat. Gibt es mehrere solche Reiche, beginnt Egon beim kleinsten hiervon usw.
- Müsste für Egon ein Schild in einem Königreich platziert werden, in dem er bereits 2 oder mehr Schilde mehr als jeder andere Spieler liegen hat, wird der Schild in dem im Uhrzeigersinn nächsten freien Königreich platziert. Ist dies aber in keinem anderen Reich möglich, wird der Schild im ursprünglichen Reich platziert.
- Müsste für Egon ein Schild auf einem Kronenfeld platziert werden, wird er stattdessen in dem im Uhrzeigersinn nächsten Königreich platziert, das noch freie normale Felder hat. Ist dies in keinem Reich mehr möglich, wird der Schild auf dem ursprünglichen Kronenfeld platziert, womit Egon aussteigt und die beiden Spieler wie gehabt nicht mehr tauschen dürfen. Ist Egon der erste Spieler, der aus dem laufenden Durchgang aussteigt, wird ein „Bonus“-Plättchen aufgedeckt, und Egon rückt auf der Wertungstafel entsprechend vor.
- Hat ein Spieler bereits ein Kronenfeld besetzt und ist damit ausgestiegen, gilt die gerade beschriebene Regel für Egon nicht mehr: In dem Fall platziert auch er bei der nächsten passenden Gelegenheit seinen Schild auf einem Kronenfeld und steigt damit aus.

WERTUNG

Die Wertung erfolgt wie gewohnt. Auch Egons Siegpunkte werden markiert. Im Falle eines Gleichstands wird entsprechend der „Gleichstände“-Regeln vorgegangen, mit dem Unterschied, dass für Egon in einem Kampf immer zwei Karten vom Nachziehstapel aufgedeckt werden, von denen dann natürlich die bessere gilt.

DAS SOLO-SPIEL

Man spielt allein gegen Egon. Alle Regeln der gerade beschriebenen Sonderregeln für zwei erfahrene Spieler bleiben bestehen, außer dass die „Bonus“-Plättchen nicht benutzt und für Egon im Kampf immer 3 Karten aufgedeckt werden, von denen dann natürlich die beste Karte gilt.

CREDITS

Autor: Steven Aramini
Illustration: Katy Grierson
Grafik: Danny Devine, Michael Cofer,
Jeremy Wallace, Michelle Albano
Cover Anleitung: Nicolas Raymond
Dt. Anleitung: Steve Bridge
Redaktion: Frank Weiß
Game Factory Version: ©2021 Game Factory

ANMERKUNG

Nur aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.



Animal Kingdoms™ is a trademark of Galactic Raptor Games, LLC
©2019 Galactic Raptor Games, LLC.
All Rights Reserved.
www.galacticraptorgames.com

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
Carletto AG | Moosacherstr. 14
CH-Wädenswil | www.carletto.ch
www.gamefactory-spiele.com



