



COSTA RICA
REVEAL THE RAINFOREST



für 2-5 Spieler ab 8 Jahren
Spieldauer: 30-45 Minuten

HINTERGRUND

Ihr schlüpft in die Rolle von Entdeckern und seid auf der Suche nach exotischen Tieren im Regenwald von Costa Rica. Diese tummeln sich in den Flüssen, Wäldern und dem Hochland der tropischen Insel und es gilt so viele Tiere wie möglich aufzuspüren. Als Leiter der Expedition bestimmst du, wohin die Reise geht. Preschst du jedoch zu stark nach vorn, können andere Teilnehmer der Expedition den ganzen Ruhm für deine Entdeckungen einheimsen! Viel Wagemut tut auch nicht gut: setzt du die Teilnehmer zu vielen Gefahren aus, kann dies zum vorzeitigen Abbruch der Expedition führen. Für jedes entdeckte Tier streichst du Punkte ein – und zwar je mehr Tiere einer Art du entdeckst, desto besser. Ebenso warten viele Punkte auf dich, wenn du mindestens ein Tier jeder Art findest. Denn am Ende gewinnt, wer die meisten Punkte hat!

SPIELMATERIAL

72 Plättchen, darunter:

Für jede Art von Landschaft gilt: von den häufigen Tierarten gibt es doppelt so viele wie von den seltenen. Siehe Anhang für weitere Details.



Braunrückentukan (häufig)



Jaguar (selten)



Gefahr



Basilisk (häufig)



Rotaugenlaubfrosch (selten)



Kapuzineraffe (häufig)



Nashornkäfer (selten)

5 Spielhilfen (je 1 in 5 Farben)



30 Entdecker (je 6 in 5 Farben)



1 Expeditionsleiter

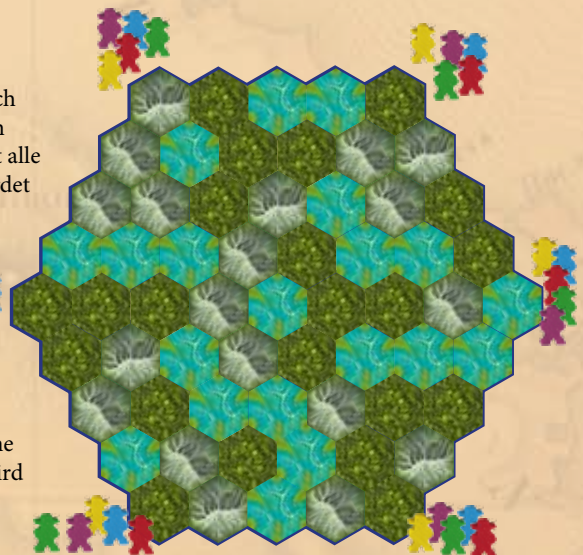


SPIELAUFBAU

Dreht alle Plättchen auf die Landschaftsseite (mit der Tierseite nach unten) und mischt sie gut durch. Formt daraus einen sechseckigen **Spielplan**, der an jeder Seite aus 5 Plättchen besteht (s. Abb.). Legt alle übrig gebliebenen Plättchen zurück in die Spielschachtel – ihr werdet sie in dieser Partie nicht benötigen.

Nehmt euch anschließend die 6 **Entdecker** einer Farbe sowie die zugehörige Spielhilfe. Stellt je einen eurer Entdecker neben die sechs Plättchen in den „Ecken“ des Spielplans (s. Abb.). Dadurch entstehen 6 **Expeditionsgruppen**, an denen jeweils einer eurer Entdecker teilnimmt.

Wer zuletzt in Costa Rica war, wird Startspieler. Alternativ könnt ihr den Startspieler zufällig bestimmen (z. B. indem ihr die Entdeckerfiguren einer Expeditionsgruppe mischt und zufällig eine zieht – stellt die Figuren anschließend zurück). Der Startspieler wird zum ersten **Expeditionsleiter** und nimmt sich die entsprechende Figur.



LANDSCHAFTEN UND GEFAHREN

Es gibt drei Arten von Landschaften im Spiel: Gebirge/Hochland, Küste/Sumpf und Wald. Jede Landschaft beherbergt nur ganz bestimmte Tierarten (siehe Übersicht am Ende dieser Spielanleitung), darunter eine häufig und eine selten vorkommende Art. Ebenso unterscheiden sich die Landschaften darin, wie viele Tiere es zu entdecken gibt sowie wie viele **Gefahren** sie bergen.



Gebirge/Hochland: häufig Tukane, selten Jaguare, viele Tiere, aber auch die meisten Gefahren

Küste/Sumpf: häufig Basilisken, selten Frösche, weniger Tiere, aber auch wenige Gefahren



Wald: häufig Affen, selten Käfer, sehr wenige Tiere, aber auch die wenigsten Gefahren

Moskitos symbolisieren Gefahren – sie mögen zwar einen harmlosen Eindruck erwecken, doch können sie sehr gefährlich werden (s. Anhang)! Einer einzigen Gefahr zu begegnen, stellt noch kein Problem dar. Begegnet du jedoch einer zweiten Gefahr, endet deine Expedition!



Bist du zwei Gefahren begegnet, wirst du mit weniger Plättchen gesegnet!

SPIELABLAUF

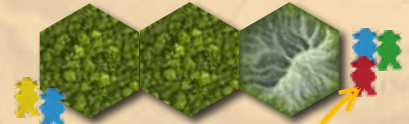
In jeder Runde entscheidet der **Expeditionsleiter**, welche der 6 Expeditionsgruppen sich bewegen darf und wohin die Reise geht. Als solcher erhältst du den Erstzugriff auf alle Plättchen, die du während der Runde aufdeckst. Deckst du jedoch zwei Gefahren auf, gehst du gegebenenfalls leer aus oder musst alle Plättchen aufnehmen, die du bis dahin aufgedeckt hast!

Als Erstes wählst du eine **Expeditionsgruppe** aus, in der du mit einem Entdecker deiner Farbe vertreten bist. Eine Expeditionsgruppe ohne Entdecker in deiner Farbe darfst du nicht bewegen. Hast du bereits alle deine Entdecker vom Spielplan genommen, nimmst du am Spielgeschehen nicht mehr teil und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn übernimmt die Rolle des Expeditionsleiters.

Wähle dann ein zur gewählten Expeditionsgruppe **angrenzendes Plättchen**. Wird eine Expeditionsgruppe zum ersten Mal bewegt, gibt es nur genau ein solches Plättchen – nämlich das Plättchen in der „Ecke“, in der die Expeditionsgruppe steht. Von da aus kannst du sie später zu einem beliebigen daran angrenzenden Plättchen bewegen.

Tip: Du kannst die Expeditionsleiter-Figur verwenden, um den von der Expeditionsgruppe eingeschlagenen Pfad zu verfolgen. Verschiebe die Figur jeweils immer auf das zuletzt gewählte Plättchen.

Decke schließlich das gewählte Plättchen auf: es zeigt ein oder zwei Tiere und gegebenenfalls eine Gefahr. Du musst dich nun entscheiden, ob du das Plättchen **nehmen** möchtest oder **passt**. Passt du, erhält jeder andere Spieler im Uhrzeigersinn, der einen Entdecker in der Expeditionsgruppe hat, ebenfalls die Gelegenheit, das Plättchen zu nehmen oder zu passen.



Rot darf eine Expeditionsgruppe nur dann bewegen, wenn diese einen roten Entdecker enthält.

PLÄTTCHEN NEHMEN

Nimmst du das Plättchen, so musst du auch deinen Entdecker aus der Expeditionsgruppe **entfernen** und vor dir ablegen. Das genommene Plättchen entfernst du vom Spielplan und legst es offen (d. h. mit der Tierseite nach oben) und gut sichtbar vor dir aus.

Anschließend versetzt du die übrigen Entdecker dieser Expeditionsgruppe auf die (nun freie) Stelle, von der du das Plättchen genommen hast. Sobald sich diese Expeditionsgruppe das nächste Mal bewegt, kann sie auf ein zu dieser Stelle angrenzendes Plättchen ziehen.

Wichtig: Immer wenn du ein Plättchen nimmst, entfernst du deinen Entdecker aus der Expeditionsgruppe, und zwar unabhängig davon, ob du gerade Expeditionsleiter bist oder nicht.

Die laufende Runde ist damit auf jeden Fall zu Ende. Die Expeditionsleiter-Figur wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben, der dann sofort die nächste Runde beginnt.

PASSEN UND WEITERE PLÄTTCHEN AUFDECKEN

Haben alle Spieler gepasst, deckst du als Expeditionsleiter das nächste Plättchen auf. Dieses muss an das direkt zuvor aufgedeckte Plättchen



Blau entscheidet sich, alle aufgedeckten Plättchen zu nehmen. Sie entfernt ihren Entdecker aus der Expeditionsgruppe und legt die Plättchen gut sichtbar vor sich ab. Anschließend versetzt sie die übrigen Teilnehmer der Expeditionsgruppe an die Stelle, an der das zuletzt aufgedeckte Plättchen lag.

angrenzen. Erneut entscheidest du zuerst, ob du **alle** in dieser Runde aufgedeckten Plättchen nehmen möchtest oder passt. Passt du, erhält jeder andere Spieler im Uhrzeigersinn, der einen Entdecker in der Expeditionsgruppe hat, ebenfalls die Gelegenheit, **alle** diese Plättchen zu nehmen oder zu passen.

Nimmt ein Spieler die Plättchen, entfernt er wie üblich seinen Entdecker aus der Expeditionsgruppe und versetzt die übrigen Teilnehmer der Expeditionsgruppe auf die Stelle, an der das zuletzt aufgedeckte Plättchen lag. Damit endet die Runde und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird Expeditionsleiter der nächsten Runde.

GEFAHREN

Deckst du eine Gefahr auf, passiert erst einmal nichts. Sobald du aber die zweite Gefahr in einer Runde aufdeckst, **endet die Runde sofort**. Nimm die beiden Plättchen mit der Gefahr aus dem Spiel und lege alle übrigen aufgedeckten Plättchen gut sichtbar vor dir ab.

Anschließend entfernst du deinen Entdecker aus der Expeditionsgruppe und versetzt die übrigen Entdecker auf die Stelle, an der das zuletzt aufgedeckte Plättchen lag. Damit endet die Runde. Gib die Expeditionsleiter-Figur an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

Anmerkung: Zeigen die ersten beiden aufgedeckten Plättchen eine Gefahr, gehst du leer aus – du bekommst keine Plättchen und musst dennoch deinen Entdecker aus der Expeditionsgruppe entfernen.



Als Expeditionsleiter **musst** du alle Plättchen nehmen, die keine Gefahr zeigen, und die beiden Gefahrenplättchen abwerfen. Die laufende Runde ist auf jeden Fall vorbei!

ABGESCHNITTEN SEIN UND ALLEINGANG

Steht eine Expeditionsgruppe an einer Stelle, zu der es **keine** angrenzenden Plättchen mehr gibt, gilt diese als abgeschnitten und kann keine weiteren Plättchen mehr entdecken! In diesem Fall werden alle Entdecker dieser Expeditionsgruppe vom Spielplan entfernt.

Ist einer deiner Entdecker der **letzte** Teilnehmer einer Expeditionsgruppe, kannst du (sobald du wieder Expeditionsleiter bist) mit diesem so lange Plättchen (nach den üblichen Regeln) aufdecken, bis du keine weiteren mehr aufdecken möchtest oder zwei Gefahren begegnest. Der letzte in einer Expeditionsgruppe zu sein, ist sehr stark!



SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet erst, wenn **alle Entdecker oder alle Plättchen** vom Spielplan entfernt wurden. Gegebenenfalls nehmen manche von euch nicht mehr am Spielgeschehen teil, bevor das Spielende eintritt (nämlich wenn ihr alle eure Entdecker bereits vom Spielplan entfernt habt).

Sobald das Spiel zu Ende ist, wird gewertet. Zunächst wertet ihr die 6 Tierarten. Ihr bekommt pro Tierart Punkte je nachdem, wie viele Tiere dieser Art ihr gesammelt habt.

Zudem gibt es **pro Set** aus allen 6 verschiedenen Tieren **20 Bonuspunkte**.

Bonuspunkte.

Es gewinnt, wer von euch die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wer von einer Tierart die meisten Tiere hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Beispiel:



3 Jaguare = 6 Punkte
1 Tukan = 1 Punkt
5 Affen = 15 Punkte
22 Punkte

VARIANTE FÜR ZWEI SPIELER

Zu zweit spielt ihr genauso wie zu mehreren – auch am Spielplan ändert sich nichts. Möchtet ihr jedoch eine längere Partie spielen, kann jeder von euch zwei Farben übernehmen. Wer eine Expedition beendet, entfernt dann eine seiner Farben aus der Expeditionsgruppe. Die gesammelten Plättchen werden jedoch pro Farbe separat gehalten. Am Ende wertet ihr eure beiden Farben unabhängig voneinander und addiert die Ergebnisse. Es gewinnt, wer in Summe die meisten Punkte hat.

Beispiel:



2 Jaguare = 3 Punkte
3 Affen = 6 Punkte
9 Punkte
2 Affen = 3 Punkte
1 Jaguar = 1 Punkt
1 Tukan = 1 Punkt
5 Punkte
gesamt = 14 Punkte

HINWEISE UND TIPPS

- Im Spiel zu zweit oder dritt musst du versuchen, wesentlich mehr Plättchen zu sammeln als zu viert oder fünft!
- Mit zunehmender Spielerzahl gewinnen die 20 Bonuspunkte für ein Set aus allen Tierarten an Bedeutung.
- Achtet darauf, was die anderen sammeln. Manchmal kann es sinnvoll sein, frühzeitig Plättchen zu nehmen, damit sie ein anderer Spieler nicht bekommt!
- Scheut auch nicht davor, eine Expedition frühzeitig abzubrechen, wenn ihr nur so sicherstellen könnt, dass eine andere Expeditionsgruppe nicht abgeschnitten wird!

ANHANG A: INFORMATIONEN ZU DEN PLÄTTCHEN

Landschaft	Tiere	Wahrscheinlichkeit für 2 Tiere auf einmal	Gefahrenquote
Gebirge/Hochland	Braunrückentukan (28, häufig), Jaguar (14, selten)	75%	3 zu 6
Küste/Sumpf	Basilisk (24, häufig), Rotaugenlaubfrosch (12, selten)	50%	2 zu 6
Wald	Kapuzineraffe (20, häufig), Nashornkäfer (10, selten)	25%	1 zu 6

ANHANG B: ÜBER DAS LAND UND DIE TIERE IN DIESEM SPIEL



Der Braunrückentukan

Dies ist eine recht häufig vorkommende Tukanart, die in Costa Rica und anderen Ländern zu finden ist. Die erwachsenen Tiere erreichen eine Körpergröße von 51 bis 56 cm, wobei die Männchen größer werden als die Weibchen. Der Braunrückentukan zählt zu den Fruchtfressern (d. h. er ernährt sich vorwiegend von Früchten), auch wenn er durchaus mal kleinere Insekten oder Reptilien verzehrt.



Der Jaguar

Der Jaguar zählt zu den größten Raubkatzen der westlichen Hemisphäre und lebt vorwiegend in Sumpfbereichen oder in der Nähe von Wasserquellen. Jaguare können hervorragend schwimmen und klettern. Obwohl sie quer durch Mittel- und Südamerika anzutreffen sind, droht ihnen der Verlust von Lebensraum und Ausrottung durch den Menschen.



Der Basilisk

Der gemeine Basilisk erreicht als erwachsenes Tier eine Körperlänge von bis zu 76 cm, wovon etwa drei Viertel auf den Schwanz entfallen. Basilisken erreichen auf dem Land Geschwindigkeiten von bis zu 11 km/h. Wenn sie bedroht werden, ziehen sie sich häufig in die Nähe von Wasser zurück, worauf sie durch ihre hohe Geschwindigkeit für kurze Zeit laufen können, bevor sie eintauchen.



Der Rotaugenlaubfrosch

Dieser nachtaktive Frosch macht einen tiefen und glockenartigen Laut (der sich wie „bub, bub, bub, bub“ anhört). Die Weibchen dieser Art sind leicht größer als die Männchen, werden aber für gewöhnlich nicht größer als 4 cm. Diese Art ist äußerst bedroht (durch Krankheiten und den Verlust von Lebensraum). Es sind aber bereits Bemühungen im Gange, die Kolonien in Costa Rica durch Kaulquappen aus anderen Gebieten zu stärken.



Der Kapuzineraffe

Kapuzineraffen sind eine sehr soziale Affenart, die in Gruppen von 16-20 Tieren leben und in Gefangenschaft mehr als 50 Jahre alt werden können. Sie sind in der Lage, Werkzeuge herzustellen und zu benutzen, und ernähren sich von einer Vielzahl von Pflanzen- und Insektenarten. Sie werden als äußerst nützlich für den Regenwald angesehen, weil sie durch ihre Ernährungsweise zur Samenverbreitung beitragen.



Der Nashornkäfer

Diese Käferart erreicht eine Körperlänge von bis zu 8 cm. Ihre bedrohlich wirkenden Hörner nutzen die Männchen um mit anderen Männchen um Nahrung und Weibchen zu ringen. Nashornkäfer werden bis zu 4 Jahre alt, wovon sie die Hälfte im Larvenstadium verbringen. Sie ernähren sich vorwiegend von vermodertem Holz (was auch der Grund dafür ist, dass sie so selten sind, denn sie brauchen alte Wälder, um zu überleben).



Der Moskito

Auch wenn Moskitos per se nicht lebensbedrohlich sind, können sie in Costa Rica das Dengue-Fieber übertragen, das im Krankheitsverlauf einer sehr schlimmen Grippe ähnelt. Wer nach Costa Rica reist und den Regenwald besucht, sollte daher möglichst lange Ärmel und Hosen tragen und in jedem Fall Insektenschutzmittel verwenden.

Costa Rica

Costa Rica ist ein Staat in Zentralamerika mit einer Einwohnerzahl von 4,5 Millionen. Jahrhunderte lang waren Kaffee und Bananen die Hauptexportgüter dieses Landes. Heutzutage bringen Mikroprozessoren, Pharmazeutika, Software und Tourismus frischen Wind in seine Wirtschaft. Als weltweit erstes Land hat Costa Rica 1949 seine Armee abgeschafft und dies in seiner Verfassung verankert (allerdings wird eine kleine militärische Streitkraft zum Zwecke des Grenzschutzes und für interne Angelegenheiten aufrecht erhalten).

Ebenfalls steht in seiner Verfassung, dass jeder Mensch „das Recht auf eine gesunde und ökologisch ausgeglichene Umwelt“ besitze. Costas Engagement für ökologisches Bewusstsein haben es nicht nur zu einem Paradebeispiel für Umweltschutz, sondern auch zu einem beliebten Reiseziel für Ökotourismus gemacht.

IMPRESSUM UND DANKSAGUNGEN

Testspieler: Gokce Balkan, Trevor Benjamin, Gavin Birmbuam, Pete & Jonathan Burley, Robert T. Carty, Jr., S. Coleman Charlton, Dave Cousins, Morgan Dontanville, Rob Harris, Chris Marling, Tom Morgan-Jones, Ron Magin, Sören Paukstadt, Alan Paull, Andrew Sheerin, Stefan Stadler, John Turner, Jen Wells, Julie Yeager, Andy Yiangou, John & Hosanna Yianni, and everyone who has supported the Playtest UK Meetups in Cambridge, London and at the UK Games Expo.

Besonderer Dank geht an Bill Bass, Sheila Bass, Frank Belter, Richard Bertok, Mary Bertok, Dan Decker, Gunter Doil, Chris Funk, Phil Kaplan, Rebecca Kjeer, Kim Marino, Brad McWilliams, Jim Miles, Chuck Rice, Bridget Roznai, Larry Roznai, Loren Roznai, Nate Scheidler, Brad Steffen, Brian Steffen

Autoren: Matthew Dunstan and Brett J. Gilbert

Entwicklung: Alex Yeager

Illustrationen und Graphikdesign: atelier198

Fragen, Anregungen oder Kritik?

Schreiben Sie uns an

buero@lookout-games.de