

Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

CALDERA PARK



für 1 bis 4 Personen, ab 10 Jahren

SPIELANLEITUNG



Thema und Ziel des Spiels

Willkommen in der Wildnis Nordamerikas! Hier erwarten euch atemberaubende Berglandschaften und spektakuläre Geysire. Ausgedehnte Wälder und die Weite der Prärie bieten Lebensraum und Rückzugsgebiet für zahllose Tierarten. In euren jeweiligen Parks habt ihr die Aufgabe, den Tieren zu helfen, sich mit ihresgleichen in möglichst großen Familien zu versammeln. Dabei gilt es zu beachten, dass die Familien Zugang zu Wasserstellen finden und die verschiedenen Landschaftsformen möglichst komplett besiedeln. Achtet auch auf die Wetterphänomene, die den Tieren gefährlich werden und von denen ihr erst im Laufe des Spiels Kenntnis erlangt. Sobald alle Tiere einen Platz gefunden haben, endet das Spiel mit einer Schlusswertung. Es gewinnt, wer die meisten Punkte sammeln konnte.



Spielmaterial

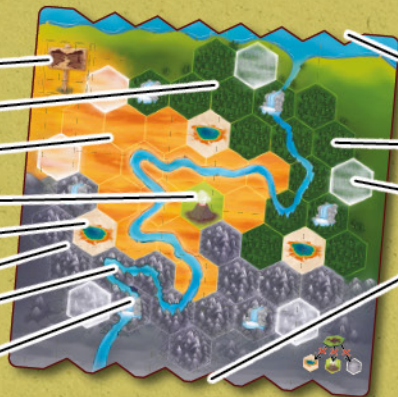
4 Faltschachteln



4 Parks 1 für jede Person

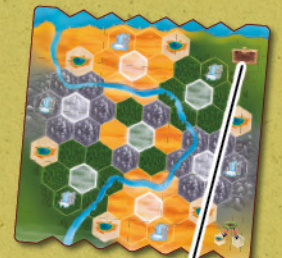
Vorderseite:

Fluss-Schild
Wald
Prärie
Vulkan
Geysir
Gebirge
Fluss
Wasserfall



Ablagekante für Tierplättchen
Landschaftsfeld
Wetterfeld
Ablagekante für Wetterplättchen

Rückseite:



Geysir-Schild

140 Tierplättchen 35 Plättchen pro Person

Vorderseite:



Rückseite:



40 Wetterplättchen 10 Plättchen pro Person

Vorderseite:



Rückseite:



1 Aktionstafel



Auswahlbereich:
Geländeauswahl
Auswahlreihe

Wertungskategorien

1 Murmeltier



7 Aktionsplättchen

Vorderseite:



Rückseite:

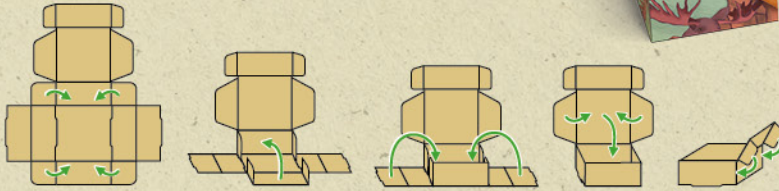


1 Wertungsblock



Spielvorbereitung

1 Jede Person wählt eine Tierspur und nimmt sich die **Schachtel** mit der entsprechenden Markierung. Darin könnt ihr euer Spielmaterial verstauen.



2 Jede Person nimmt sich einen **Park** und legt ihn so vor sich ab, das die Seite mit dem **Fluss-Schild** nach oben zeigt.



3 Jede Person nimmt sich **alle Plättchen, die auf der Rückseite ihre Tierspur zeigen**, und verfährt dann wie folgt: Mische zunächst verdeckt deine **35 Tierplättchen** und bilde daraus einen oder mehrere verdeckte Stapel rechts oberhalb deines Parks. Decke im Anschluss 7 Tierplättchen davon auf und lege sie in beliebiger Reihenfolge an die obere Ablagekante. Dies ist deine **Tierplättchen-Auslage**.



Es gibt 6 Tierarten:



Pro Tierart gibt es folgende Kombinationen (hier am Beispiel des Wolfes):



Die 35 Tierplättchen sind alle unterschiedlich, und jede Kombination gibt es genau einmal. Jede Person besitzt aber die gleichen 35 Kombinationen.

Sortiere aus deinen **10 Wetterplättchen** das Plättchen mit der **Sonne** aus und lege es, mit der **Vorderseite nach oben**, an beliebiger Stelle an die untere Ablagekante deines Parks.



Mische dann verdeckt die verbliebenen 9 Wetterplättchen und lege 5 davon, mit der **Rückseite nach oben**, ebenfalls an die untere Ablagekante deines Parks. Diese nun 6 Plättchen bilden deine **Wetterplättchen-Auslage**. Lege die überzähligen Wetterplättchen unbesehen in deine Schachtel zurück.

Wähle nun noch eines der Wetterplättchen aus deiner Auslage (das offenliegende oder ein verdecktes) und lege es **offen** auf ein beliebiges der 6 nebligen **Wetterfelder** deines Parks.



Jedes Wetterplättchen zeigt eines von 8 **Wetterphänomenen**, die die Tiere bei der Schlusswertung beeinflussen. Details dazu findet ihr auf Seite 4 und 8.



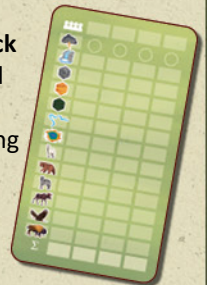
4 Legt die **Aktionstafel** in die Tischmitte.



5 Legt die 7 **Aktionsplättchen** offen auf die Felder der **Auswahlreihe** der Aktionstafel. Das Aktionsplättchen mit der Wasserstelle kommt ganz nach rechts, die 6 übrigen in beliebiger Reihenfolge daneben.



6 Legt den **Wertungsblock** bereit. Er wird erst bei der Schlusswertung benötigt.



7 Wer zuletzt ein Tier gestreichelt hat, erhält das **Murmeltier** und stellt es vor sich ab.



8 Falls weniger als 4 Personen mitspielen, kommt **überzähliges Spielmaterial** zurück in die Schachteln.

Spielablauf

Gespielt werden **5 Durchgänge**.

Jeder Durchgang besteht aus: **A) der Wetteraussicht**, **B) 7 Aktionsrunden** und **C) dem Durchgangsende**.

Nach dem fünften Durchgang folgt die Schlusswertung.

A) Wetteraussicht

Am Anfang jedes Durchgangs muss jede Person aus ihrer Wetterplättchen-Auslage **ein Plättchen** wählen und es **offen** auf das **im Uhrzeigersinn** nächste freie Wetterfeld ihres Parks legen (ausgehend von den bereits gelegten Wetterplättchen). Das heißt, im ersten Durchgang kommt das neugewählte Plättchen auf das Wetterfeld, das im Uhrzeigersinn auf das Wetterplättchen aus der Spielvorbereitung folgt.


Im zweiten Durchgang kommt das neugewählte Wetterplättchen auf das Wetterfeld, das im Uhrzeigersinn auf dasjenige aus dem ersten Durchgang folgt usw.

Welches Wetterplättchen ihr jeweils aus eurer Auslage nehmt, ist euch überlassen: Das kann ein beliebiges verdecktes oder aber das offenliegende mit der **Sonne** sein, sofern es noch da ist. Dieses Sonnen-Wetterplättchen ist gut, weil es angrenzende Tierfamilien bei der Schlusswertung vergrößert (siehe hierzu Seite 9).


Alle anderen Wetterplättchen sind schlecht, weil ihre Wetterphänomene bestimmte Kriterien vorgeben, die die angrenzenden Landschaftsfelder negativ beeinflussen und dortige Tiere vertreiben können: Jedes Tierplättchen, das **bei der Schlusswertung** an ein Schlecht-Wetterphänomen angrenzt, mit dem es mindestens ein Kriterium teilt, muss mit der Rückseite nach oben gedreht werden und zählt für die Wertung der Tierarten nicht mit. Genauere Beispiele hierzu findet ihr auf Seite 8.




Übersicht der Schlecht-Wetterphänomene:

Orkan  Alle Tierplättchen, die an den Orkan angrenzen und mindestens einen **Adler** und/oder mindestens einen **Elch** und/oder eine **Wasserstelle** zeigen, müssen zu Beginn der Schlusswertung umgedreht werden.




Hagelschauer  Alle Tierplättchen, die an den Hagelschauer angrenzen und mindestens einen **Bären** und/oder mindestens einen **Wolf** und/oder eine **Wasserstelle** zeigen, müssen zu Beginn der Schlusswertung umgedreht werden.




Starkregen  Alle Tierplättchen, die an den Starkregen angrenzen und mindestens eine **Bergziege** und/oder mindestens einen **Bison** und/oder eine **Wasserstelle** zeigen, müssen zu Beginn der Schlusswertung umgedreht werden.




Schneesturm  Alle Tierplättchen, die an den Schneesturm angrenzen und mindestens einen **Wolf** und/oder mindestens einen **Elch** zeigen, müssen zu Beginn der Schlusswertung umgedreht werden.




Hitze  Alle Tierplättchen, die an die Hitze angrenzen und mindestens eine **Bergziege** und/oder mindestens einen **Bären** zeigen, müssen zu Beginn der Schlusswertung umgedreht werden.



Nebel  Alle Tierplättchen, die an den Nebel angrenzen und mindestens einen **Adler** und/oder mindestens ein **Bison** zeigen, müssen zu Beginn der Schlusswertung umgedreht werden.



Gewitter  Alle Tierplättchen, die an ein Gewitter angrenzen, das genauso viele **Wolken** zeigt, wie insgesamt Tiere auf dem Tierplättchen abgebildet sind (egal welcher Tierart), müssen zu Beginn der Schlusswertung umgedreht werden.



B) Aktionsrunden

Nun folgen insgesamt 7 Aktionsrunden. Jede dieser Aktionsrunden besteht aus **3 Schritten**:

1. Aktionsplättchen wählen und Geländemerkmale bestimmen

2. Alle legen ein passendes Tierplättchen in den eigenen Park

3. Eigene Tierplättchen-Auslage auffüllen

Schritt 1:

Aktionsplättchen wählen und Geländemerkmale bestimmen

Die Person, **vor der das Murmeltier steht**, wählt eines der Aktionsplättchen in der **Auswahlreihe** auf der Aktionstafel und schiebt es nach oben auf ein beliebiges **freies** Feld der **Geländeauswahl**. Dann sagt sie ihre Wahl laut an.

„Ein Bär muss auf ein Feld mit Fluss!“

Damit bestimmt sie die Kriterien für das Tierplättchen, das alle Personen im nächsten Schritt nehmen und in ihren Park legen müssen, nämlich:

- welches Merkmal das Tierplättchen aufweisen muss **und**
- welches Geländemerkmale das Landschaftsfeld aufweisen muss, auf das dieses Tierplättchen gelegt wird.



Geländemerkmale des Landschaftsfeldes:

Feld in der Prarie

Feld im Wald

Feld im Gebirge

Feld, das an einen Geysir angrenzt

Feld mit Wasserfall

Feld mit Fluss

Beliebiges Feld

Merkmal auf dem Tierplättchen:



Das Tierplättchen muss mindestens einen **Adler** zeigen

Das Tierplättchen muss mindestens einen **Elch** zeigen

Das Tierplättchen muss mindestens eine **Bergziege** zeigen

Das Tierplättchen muss mindestens einen **Bären** zeigen

Das Tierplättchen muss mindestens einen **Bison** zeigen

Das Tierplättchen muss mindestens einen **Wolf** zeigen

Das Tierplättchen muss eine **Wasserstelle** zeigen

Achtung:

Das rechte Feld der Geländeauswahl ist untrennbar mit dem Wasserstellen-Aktionsplättchen verbunden: Kein anderes Aktionsplättchen kann dorthin verschoben werden. Auch darf die Wasserstelle zu keinem anderen Feld der Geländeauswahl verschoben werden.



Schritt 2:

Alle legen ein passendes Tierplättchen in den eigenen Park

Jede Person **muss** nun **ein Plättchen** aus ihrer Tierplättchen-Auslage wählen, auf dem das benannte Merkmal (Tierart bzw. Wasserstelle) mindestens einmal zu sehen ist. Es ist egal, was sonst noch auf dem Plättchen abgebildet ist.

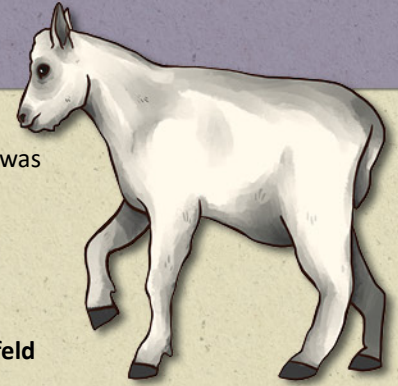
Nur wenn kein einziges Plättchen in der eigenen Tierplättchen-Auslage dieses Merkmal aufweist, darf stattdessen ein beliebiges der dortigen Tierplättchen gewählt werden

Im Anschluss legt jede Person ihr gewähltes Tierplättchen offen auf ein **freies Landschaftsfeld** ihres Parks, welches das benannte Geländemerkmale aufweist.

Dabei ist es egal, was sonst noch auf diesem Landschaftsfeld abgebildet ist oder woran es angrenzt, solange das benannte Geländemerkmale eingehalten wird. (Wurde beispielsweise ein Feld mit Fluss benannt, ist es egal ob zusätzlich zum Fluss dort auch ein Wasserfall abgebildet ist und ob es in der Prärie, im Wald oder Gebirge liegt oder an einen Geysir angrenzt.)

Nur wenn alle Landschaftsfelder des benannten Geländemerkmals bereits belegt sind, darf stattdessen das gewählte Tierplättchen auf ein beliebiges Landschaftsfeld gelegt werden.

Achtung: Auf die Felder **Geysir** und **Vulkan** sowie die **Wetterfelder** können nie Tierplättchen gelegt werden.



Schritt 3:

Eigene Tierplättchen-Auslage auffüllen

Nachdem jede Person ihr gewähltes Tierplättchen in ihrem Park platziert hat, füllt sie ihre Tierplättchen-Auslage wieder mit einem Plättchen vom verdeckten Stapel auf, sodass sie wieder 7 Plättchen zur Auswahl hat. (Sollten die Stapel aufgebraucht sein, werden die leeren Plätze der Tierplättchen-Auslage fortan nicht mehr aufgefüllt.) Dann wird das **Murmeltier** an die im Uhrzeigersinn nächste Person weitergereicht, die es vor sich abstellt.

Sofern sich in der Auswahlreihe der Aktionstafel noch Aktionsplättchen befinden, wird der Durchgang mit der nächsten Aktionsrunde fortgesetzt.

Befindet sich dort kein Plättchen mehr, weil bereits 7 Aktionsrunden gespielt wurden, endet der Durchgang.



Beispiel: Aktionsrunde

Mia hat das Murmeltier. Sie wählt im **1. Schritt** das Aktionsplättchen „Wolf“ und verschiebt es zum „Wald“ in der Geländeauswahl. Damit gibt sie vor, dass alle im **2. Schritt** eines ihrer Tierplättchen, das mindestens 1 Wolf zeigt, auf ein Landschaftsfeld im Wald legen müssen.



Mia selbst wählt dementsprechend das Plättchen mit den drei Wölfen aus ihrer Auslage und legt es auf eines ihrer Landschaftsfelder im Wald. (Die drei Landschaftsfelder daneben, die an das Wetterphänomen „Hagelschauer“ angrenzen, vermeidet sie bewusst, da sie die 3 Wölfe bei der Schlusswertung natürlich nicht vertreiben möchte.)



Christine hat kein Tierplättchen mit einem Wolf in ihrer Auslage und darf daher ein beliebiges Tierplättchen von dort nehmen. Sie entscheidet sich für die 3 Elche und legt sie auf ein Landschaftsfeld im Wald, das zusätzlich den Fluss zeigt.



Klaus wählt das Tierplättchen aus seiner Auslage, das 1 Wolf und 1 Elch zeigt, und legt es direkt neben sein Sonnen-Wetterplättchen auf den Wasserfall im Wald.



Nachdem alle ihre Wahl getroffen haben und ihre Tierplättchen-Auslage aufgefüllt haben, erhält **Christine** das Murmeltier und beginnt die nächste Aktionsrunde, indem sie ein Aktionsplättchen auf der Aktionstafel wählt.

C) Durchgangsende

Nach der siebten Aktionsrunde, wenn alle 7 Aktionsplättchen zur Geländeauswahl verschoben wurden, endet der Durchgang.

Legt nun die 7 Aktionsplättchen wieder zurück auf die Felder der Auswahlreihe. Achtet dabei darauf, das Plättchen mit der Wasserstelle wieder auf das Feld ganz rechts zu legen.

Sofern ihr noch Plättchen in euren Tierplättchen-Auslagen übrig habt, beginnt ein **neuer Durchgang**.

Habt ihr keine Tierplättchen in euren Auslagen mehr übrig, endet das Spiel mit der **Schlusswertung**.



Das Spiel endet nach dem 5. Durchgang (im Laufe dessen ihr eure letzten Wetter- und Tierplättchen im Park untergebracht habt). Jetzt findet die **Schlusswertung** statt.

Stellt dazu das Murmeltier auf das Feld ganz links der *Wertungskategorien* und nehmt den Wertungsblock zur Hand.



Wertet nun Kategorie für Kategorie. Beginnt mit dem „Schlechtes Wetter“. Rückt im Anschluss das Murmeltier zur Wertungskategorie „Wasserfälle“ vor, wertet diese für jede Person und notiert das jeweilige Ergebnis auf dem Wertungsblock. Rückt dann das Murmeltier zum Feld der nächsten Wertungskategorie vor, notiert auch hier das Ergebnis jeder Person und fährt immer so fort, bis ihr alle 13 Kategorien abgehandelt habt.



1) Schlechtes Wetter

Kontrolliert bei jeder Person, ob es in ihrem Park Tiere gibt, die von Schlecht-Wetterphänomenen vertrieben werden: Jedes Tierplättchen, das an ein Schlecht-Wetterphänomen angrenzt, mit dem es mindestens ein Kriterium teilt, muss nun **mit der Rückseite nach oben** gedreht werden.

Eine Übersicht der Schlecht-Wetterphänomene findet ihr auf Seite 4. Hier folgen ein paar konkrete Beispiele:



Das Wetterphänomen „Hitze“ ist schlecht für alle direkt angrenzenden Tierplättchen, auf denen Ziegen und/oder Bären vertreten sind. Diese Plättchen müssen nun umgedreht werden.



Das Wetterphänomen „Hagelschauer“ ist schlecht für alle direkt angrenzenden Tierplättchen, auf denen eine Wasserstelle und/oder Wölfe und/oder Bären vertreten sind. Diese Plättchen müssen nun umgedreht werden.



Das Wetterphänomen „Gewitter“ ist schlecht für alle direkt angrenzenden Tierplättchen, auf denen jeweils genauso viele Tiere vertreten sind, wie das Gewitter Wolken zeigt (1-3). Dabei ist es egal, welcher Tierart die Tiere auf den Plättchen angehören und ob dort eine Wasserstelle abgebildet ist. Betroffene Tierplättchen müssen nun umgedreht werden.

Beispiel: eine Gewitterwolke



Beispiel: zwei Gewitterwolken



Beispiel: drei Gewitterwolken



Bei den folgenden 6 Kategorien erhält jede Person, der es gelungen ist, die jeweiligen Landschaftsfelder in ihrem Park komplett mit Plättchen abzudecken, die entsprechenden Punkte:



2) Wasserfälle

Wem es gelungen ist, alle 6 Wasserfall-Felder abzudecken (so das keines davon mehr sichtbar ist), erhält **4 Punkte**.



3) Gebirge

Wem es gelungen ist, alle 14 Gebirgs-Felder abzudecken, erhält **7 Punkte**.



4) Prärie

Wem es gelungen ist, alle 14 Prärie-Felder abzudecken, erhält **7 Punkte**.



5) Wald

Wem es gelungen ist, alle 14 Wald-Felder abzudecken, erhält **7 Punkte**.



6) Fluss

Wem es gelungen ist, alle Fluss-Felder abzudecken, erhält **8 Punkte**.



7) Geysire

Für **jeden** Geysir im eigenen Park, bei dem sämtliche direkt angrenzenden Felder abgedeckt werden konnten, gibt es jeweils **4 Punkte**.



8 bis 13) Die einzelnen Tierarten

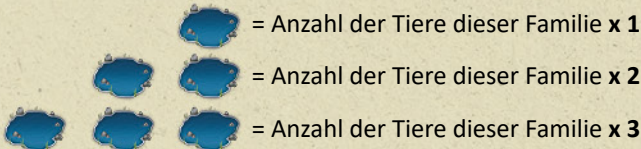


Nun werden die einzelnen Tierarten im eigenen Park gewertet.

Bei jeder Tierart-Kategorie wertet jede Person ihre jeweils **wertvollste** Familie.

Als **Familie** werden alle Tiere einer Art bezeichnet, deren Tierplättchen so aneinander angrenzen, dass sie eine **zusammenhängende Gruppe** bilden. Dabei ist es egal, was noch zusätzlich auf diesen Plättchen abgebildet ist, solange mindestens ein Tier der zu wertenden Art darauf vertreten ist. Je mehr Tiere der eigenen Art eine Familie beinhaltet, desto besser. Eine Familie ist aber nur dann überhaupt etwas wert, wenn auch Tiere dazu gehören, auf deren Plättchen Wasserstellen abgebildet sind.

Wasserstellen gelten als **Multiplikatoren**. Je nachdem wie viele Wasserstellen sich innerhalb einer Familie befinden, berechnet sich ihr Wert wie folgt:



Diese Bärenfamilie besteht aus 10 Tieren und beinhaltet 2 Wasserstellen. Sie ist damit 10 x 2 = 20 Punkte wert.

Beachtet:

Pro Tierart darf jede Person nur **eine** Familie werten. Wer mehrere Familien hat, wählt diejenige mit dem größten Wert und erhält dafür so viele Punkte, wie es diesem Wert entspricht.



Grenzt das Sonnen-Wetterplättchen an eine Familie, so zählt das darauf abgebildete Tier dieser Art ebenfalls zu der Familie hinzu.

Nachdem alle Kategorien gewertet wurden, gewinnt die **Person mit der höchsten Gesamtpunktzahl**.

Bei Gleichstand gewinnt die daran beteiligte Person, in deren Park die **meisten Flussfelder** abgedeckt sind.

Gibt es noch immer einen Gleichstand, gewinnt die daran beteiligte Person, in deren Park **weniger** Tierplättchen mit der Rückseite nach oben zeigen.

Gibt es danach immer noch einen Gleichstand, teilen sich die daran beteiligten Personen den Sieg.

Wertungsbeispiel

Mia wertet ihren Park bei der Schlusswertung wie folgt:

1) Schlechtes Wetter:

Angrenzend zum Wetterphänomen „Starkregen“ hat **Mia** zwei Plättchen, die umgedreht werden müssen, weil darauf Bisons abgebildet sind. Alle anderen Schlecht-Wetterphänomene vertreiben zum Glück keines ihrer Tiere.



2) **Wasserfälle:** Weil keine Wasserfälle mehr zu sehen sind und **Mia** somit alle 6 Wasserfall-Felder abdecken konnte, erhält sie **4 Punkte**.

3) **Gebirge:** Es sind auch keine Gebirgs-Felder mehr zu sehen. Das heißt, **Mia** konnte alle 14 Landschaftsfelder im Gebirge abdecken. Sie erhält dafür insgesamt **7 Punkte**.

4) **Prärie:** Leider konnte **Mia** nicht alle Landschaftsfelder in der Prärie abdecken. Daher bekommt sie in dieser Kategorie **keine Punkte**.

5) **Wald:** **Mia** konnte jedoch alle 14 Landschaftsfelder im Wald abdecken. Dafür erhält sie insgesamt **7 Punkte**.

6) **Fluss:** Leider konnte **Mia** nicht alle Fluss-Felder abdecken. Somit bekommt sie dafür **keine Punkte**.

7) **Geysire:** **Mia** konnte bei zwei Geysiren jeweils alle angrenzenden Landschaftsfelder mit Tierplättchen abdecken und erhält für jeden dieser Geysire 4 Punkte, also insgesamt **8 Punkte**.



8) **Bergziegen:** Es gibt 2 Bergziegen-Familien. Die obere besteht aus 6 Bergziegen, die Zugang zu 1 Wasserstelle haben. Sie würde 6 Punkte bringen (6 Bergziegen x 1 Wasserstelle). Die untere Familie besteht ebenfalls aus 6 Bergziegen, beinhaltet jedoch 2 Wasserstellen, wodurch sie 12 Punkte wert ist (6 Bergziegen x 2 Wasserstellen). **Mia** wertet also die untere Familie mit **12 Punkten**.



9) **Bären:** Es gibt eine große Familie und 2 Einzelgänger. Der einzelne Bär, ganz links, ist nichts wert. Der Bär, ganz rechts, wäre 1 Punkt wert (1 Bär x 1 Wasserstelle). Die Bären-Familie besteht aus 10 Bären und 2 Wasserstellen und bringt **Mia** somit **20 Punkte** ein (10 Bären x 2 Wasserstellen).



10) Wölfe: Mia konnte eine Familie mit 4 Wölfen und 2 Wasserstellen vereinen. Dafür erhält sie **8 Punkte** (4 Wölfe x 2 Wasserstellen). Zwar hat die größere Gruppe 5 Wölfe, allerdings keine Wasserstelle. Daher ist sie nichts wert (5 Wölfe x 0 Wasserstellen = 0 Punkte).



11) Elche: Hier ist es Mia gelungen, alle Elche in einer Familie zu vereinen. Sie erhält dafür die Höchstpunktzahl von **36 Punkten** (12 Elche x 3 Wasserstellen).



12) Adler: Die große Familie besteht aus 10 Adlern und 3 Wasserstellen. Sie bringt Mia somit **30 Punkte** (10 Adler x 3 Wasserstellen).



13) Bisons: Leider wurden die Bisons durch das Wetterphänomen „Starkregen“ etwas geschwächt. Dadurch haben nur noch jeweils 2 Bisons Zugang zu je einer Wasserstelle. Mia wertet eine dieser beiden Familien und erhält **2 Punkte** (2 Bisons x 1 Wasserstelle).



Insgesamt hat Mia also **134 Punkte** erreicht.

| Icon | Mia | Score |
|-----------------|------------|-------|
| 4 water sources | 0 | |
| 2 water sources | 4 | |
| 1 water source | 7 | |
| 0 water sources | - | |
| 1 water source | 7 | |
| 0 water sources | - | |
| 1 water source | 8 | |
| 2 water sources | 12 | |
| 3 water sources | 20 | |
| 4 water sources | 8 | |
| 5 water sources | 36 | |
| 6 water sources | 30 | |
| 7 water sources | 2 | |
| Σ | 134 | |

Übrigens!

Kennt ihr schon unsere **Deep Print Games App**? Hier findet ihr virtuelle Wertungsblöcke zu all unseren Spielen. Da wird euch nicht nur das Ergebnis ausgerechnet, sondern ihr könnt jederzeit die Ergebnisse vergangener Partien abrufen.

Jetzt kostenlos im App Store und bei Google Play.

<https://scoreapp.deep-print-games.com>



Solo-Herausforderung

Vorbereitung

Um alleine zu spielen, führe die Spielvorbereitungen so durch, wie auf Seite 3 beschrieben. Beachte aber folgende Ausnahme bei Schritt 5: Anstatt die Aktionsplättchen in der Auswahlreihe auszulegen, mische sie und bilde daraus einen verdeckten Aktionsstapel, den du in der Mitte der Auswahlreihe abstellst.

Spielablauf

Gespielt wird wie üblich, mit folgender Ausnahme:
In Schritt 1 jeder Aktionsrunde deckst du 1 Plättchen vom Aktionsstapel auf und legst es in der Geländeauswahl auf ein freies Feld deiner Wahl, um die Merkmale für Schritt 2 zu bestimmen. (Deckst du das Aktionsplättchen mit der Wasserstelle auf, musst du dieses wie üblich auf das Feld ganz rechts legen.)
Am Durchgangsende mischst du dann die Aktionsplättchen wieder, um den Aktionsstapel für den nächsten Durchgang zu bilden.

Spielende

Das Spielende und die Schlusswertung erfolgen wie üblich.

Wie viele Punkte schaffst du?

- < 80 Das untere Ende der Nahrungskette!
- ab 80 Ups, das schreit nach Wiederholung!
- ab 110 Naja, da geht doch noch mehr!
- ab 140 Tierisch gut!
- ab 165 Da steppt die Bergziege!
- ab 185 Du hast ein Adlerauge!
- ab 205 Außerordentlich! Der Neid der anderen ist dir sicher!
- ab 220 Unfassbar!
Dein Park ist bärenstark!



Sturmwarnung im Geysirpark

Vorbereitung

Jede Person legt ihren Park so vor sich ab, dass die Seite mit dem **Geysir-Schild** nach oben zeigt. Ansonsten verfährt ihr bei der Spielvorbereitung ganz normal, mit folgender Ausnahme am Ende von Schritt 3: Anstelle wie üblich eines ihrer Wetterplättchen aus ihrer Auslage auf ein Wetterfeld zu legen, nimmt jede Person zwei Wetterplättchen von ihren überzähligen. Eines davon platziert sie offen auf dem **Wetterfeld in ihrer Parkmitte** das andere offen auf einem beliebigen anderen Wetterfeld ihres Parks.

Spielablauf

Gespielt wird wie üblich, mit folgender Ausnahme: Bei der Wetteraussicht am Anfang jedes Durchgangs, deckt jede Person zu allererst eines der verdeckten Plättchen in ihrer Wetterplättchen-Auslage auf. Von den 2 Wetterplättchen, die nun dort offen liegen, wählt sie dann eines aus, das sie - wie üblich - auf das im Uhrzeigersinn nächste freie Wetterfeld legt. (Im Unterschied zu sonst verbleibt daher nach dem letzten Durchgang bei jeder Person noch ein Plättchen in ihrer Wetterplättchen-Auslage.)

Spielende

Das Spielende und die Schlusswertung erfolgen wie üblich. (Da es allerdings mehr Geysire gibt und jeder Geysir nur 3 angrenzende Landschaftsfelder hat, ist es hier einfacher, deren Punkte zu bekommen.)



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team.



Spieldesign: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Artwork: Annika Heller
Redaktion: Peter Eggert, Viktor Kobilke,
VEB Spielekombinat Katja Volk

© 2022 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

www.deep-print-games.com

Vertrieb:

Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung
der Anleitung, des Spielmaterials
oder der Illustrationen ist nur mit
vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)



Pegasus Spiele