



PANDA

Ihr befindet euch im Giant Panda Nationalpark. Erschafft eine sichere Umgebung für eure Tiere. Aber passt auf, blühende Landschaften ziehen auch Raubtiere an!



ZIEL DES SPIELS

Erzielt Punkte, indem ihr Tiere und Pflanzen im Park ansiedelt und eure Raubtiere strategisch klug platziert. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

VORBEREITUNG

- Alle erhalten je 1 Set aus **10 Raubtierkarten***. Legt sie offen vor euch aus. Jedes Set hat eine andere Farbe. Es gibt 4 Sets, eines pro Person. Falls ihr weniger als 4 seid, legt nicht verwendete Sets in die Schachtel zurück.
- Alle erhalten je 1 Set aus **2 Punktekarten**.
- Alle erhalten **alle Wasserkarten**, um damit die Startposition des Parks zu legen. Hierfür gibt es mehrere Möglichkeiten.

*Falls ihr dieses Spiel zum ersten Mal spielt, sollte jedes Set nur aus 5 Raubtierkarten bestehen: Panda, Rotfuchs, Timberwolf, Schakal und Marderhund. Legt die restlichen Raubtierkarten in die Schachtel zurück.



- Platziert reihum je 1 Wasserkarte auf dem Tisch, bis alle Wasserkarten ausgelegt sind.
 - Wählt eines der Startszenerien für den Aufbau (siehe Ende der Anleitung).
 - Einigt euch auf eine frei wählbare Form.
- Mischt **alle Beutetierkarten**, um einen verdeckten Zugstapel zu bilden.
 - Entscheidet, wer beginnt.

ÜBERSICHT

Ihr drafter die Karten auf eurer Hand, um bestimmte Karten zu behalten und störende Karten weiterzugeben. Nach dem Draften platziert ihr im Uhrzeigersinn entweder eine Beutetierkarte oder eine Raubtierkarte im Park. Sobald alle ihre Beutetierkarten ausgespielt haben, endet die Runde. Nach der vierten Runde endet die Partie, und ihr zählt eure Punkte, indem ihr eure Raubtier-Punkte zu den Beutetier-Punkten addiert.

RUNDENABLAUF

Eine Runde besteht aus zwei Phasen. Phase 1: Draften. Phase 2: Platizieren.

Personenanzahl	Anzahl Karten pro Person pro Runde
2	6
3	4
4	3

Phase 1: Draften. Zieht alle jeweils so viele Karten, wie in der Tabelle angegeben, und zeigt sie niemandem. Jetzt draftert ihr die Karten. Das bedeutet: Nehmt eine bestimmte Anzahl Karten aus eurer Hand und gebt sie nach links weiter. Nehmt die Karten, die euch von rechts angereicht werden, auf eure Hand.

Spielt ihr zu dritt oder zu viert, draftert ihr folgendermaßen: Behalte 1 Karte auf der Hand und gib den Rest nach links weiter. Behalte danach 2 Karten auf deiner Hand* und gib die restlichen nach links weiter. (Spielt ihr zu viert, seid ihr nun bereit für Phase 2.)

Behalte 3 Karten auf deiner Hand* und gib die restlichen nach links weiter. (Spielt ihr zu dritt, seid ihr nun bereit für Phase 2.)

Spielt ihr zu zweit, draftert ihr folgendermaßen: Behalte 2 Karten und gib den Rest nach links. Behalte danach 4 Karten* und gib den Rest nach links. Ihr seid nun bereit für Phase 2.

*Karten, die du behalten hast, darfst du während des Draftens auch wieder weitergeben.

Phase 2: Platizieren. Beginnend mit der Person, welche die Partie begonnen hat, platziert ihr reihum jeweils 1 Karte im Park. Der Park ist der Spielbereich auf dem Tisch. Wasser gibt es schon im Park. Sobald du am Zug bist, musst du eine Karte ausspielen, falls du noch Beutetierkarten auf der Hand hast. Die Karte, die du spielst, darf eine Beutetierkarte von deiner Hand sein oder eine Raubtierkarte aus deinem eigenen Vorrat. Jede Karte, die du im Park platziert, bleibt bis zum Ende der Partie dort. Du kannst sie nicht mehr woanders umlegen (ausgenommen den Schneeleoparden).

Es kann sein, dass du noch Beutetierkarten auf der Hand hast, während die anderen all ihre Beutetierkarten schon gespielt haben. Das passiert, wenn du mehr Raubtierkarten gespielt hast als die anderen. Falls du selbst keine Beutetierkarten mehr auf der Hand hast, darfst du immer noch entweder eine Raubtierkarte spielen oder passen. Sobald du aber gepasst hast, kannst du in dieser Runde keine Karten mehr spielen. Spielt weiter, bis niemand mehr eine Beutetierkarte auf der Hand hat. Damit endet die Runde. Wer links von der Person sitzt, die die Runde begonnen hat, beginnt die nächste Runde. Beginnt die nächste Runde mit Phase 1.

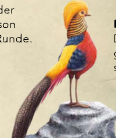
Regeln für das Platizieren

- Platziert die Karten im Park nach folgenden Regeln:
- Karten müssen angrenzend an Karten gespielt werden, die bereits im Nationalpark ausliegen. Karten dürfen sich nicht überlappen. Diagonal aneinander grenzende Karten gelten nicht als verbunden (dazu mehr unter „Bedeutung der Symbole“).
 - Platziert entweder die schmalen oder die langen Seiten der Karten aneinander.
 - Falls ihr die langen Seiten der Karten aneinander spielt, dürfen die Kanten einander entweder ganz oder zur Hälfte berühren.
 - Ihr könnt nur bis zu 2 Raubtierkarten pro Runde spielen.
 - Die erste Karte der Partie muss neben einer Wasserkarte platziert werden.
 - Zwischen Karten darf es offene Plätze geben.



ENDE DER PARTIE

Die Partie endet nach vier Runden. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen alle, die daran beteiligt sind.



WERTUNG

Ihr könnt Punkte auf zwei Arten erzielen: Mit Beutetier- oder mit Raubtierkarten. Falls ihr eine Beutetierkarte platziert, bekommt ihr sofort Punkte für diese Karte. Falls ihr eine Raubtierkarte platziert, geschieht nichts. Diese werden am Ende der Partie gewertet. Nutzt die Punktekarten wie in nachstehendem Beispiel beschrieben, um eure Punktestände festzuhalten. Wenn es euch lieber ist, könnt ihr auch einfach Stift und Papier benutzen.



Sarah hat 25 Punkte. Indem sie eine Karte platziert, erhält sie 6 Punkte, das macht insgesamt 31 Punkte. Sie verschiebt ihre Punktekarten entsprechend.



BEDEUTUNG DER SYMBOLE

Wenn immer du eine Karte spielst, die +1 oder +2 neben einem Tier-, Wasser- oder Baum-Symbol abgebildet hat, erzielt diese Karte 1 bzw. 2 Punkte pro Karte dieser Art, die angrenzend zu der soeben gespielten Karte liegt. Bei Beutetierkarten werden diese Punkte sofort gewertet. Raubtierkarten werden am Ende der Partie gewertet, sodass du im Verlauf der Partie weitere passende Karten an deine Raubtiere anlegen kannst.



Wenn immer du eine Karte mit einem Kettensymbol spielst, erzielt diese Karte Punkte für jede entsprechende Karte, welche mit der angrenzenden Karte **verbunden** ist. Beispiel: Ein Braunbär erzielt 1 Punkt für jeden Riesenbitterling, der mit dem angrenzenden Riesenbitterling verbunden ist. Voraussetzung ist, dass es einen angrenzenden Bitterling gibt. Falls ein so verbundener Bitterling ebenfalls mit einem Bitterling verbunden ist, bekommst du auch für diesen Punkte usw.

Das Symbol für ein Alphamännchen hat eine Umrandung

Einige Tiere bewegen sich in Gruppen mit einem Alphamännchen. Rothirsche, Goldfasane und Takine gehören in diese Kategorie. Pro Tierart gibt es nur ein Männchen im Stapel der Beutetierkarten. Raubtiere erzielen keine Extrapunkte für Alphamännchen. Ein Alphamännchen zählt einzeln und gibt 1 Punkt, falls seine Art auf der Raubtierkarte abgebildet ist.



Wann immer du dieses Symbol siehst, bedeutet das, dass es sich um ein einseitiges Tier handelt. Es ist nicht erlaubt, dieses Tier neben derselben Tierart zu platzieren. Beispiel: Es ist nicht erlaubt, einen Braunbären neben einem anderen Braunbären zu platzieren.



Wann immer du auf einer Karte die Symbole -1 oder -2 siehst, handelt es sich um ein kleines Raubtier. Am Ende der Partie bekommst du jeweils -1 bzw. -2 Punkte pro Karte dieser Art, welche an diese Karte angrenzt. Beispiel: Steinmarder bringen -1 Punkt für jeden angrenzenden Amoytiger und -2 Punkte für jeden angrenzenden Timberwolf.



Der Schneeleopard ist die einzige Karte mit diesem Symbol. Der Schneeleopard ist ein sehr vorsichtiges Tier und geht anderen Raubtieren aus dem Weg. Wann immer du oder jemand anderes ein anderes Raubtier neben dem Schneeleoparden platziert, muss dieser Schneeleopard zu einem anderen freien Platz im Park bewegt werden. Wer den zu bewegendem Schneeleoparden ursprünglich platziert hatte, entscheidet, wo er als nächstes platziert wird. Dabei kannst du den Schneeleoparden nicht direkt neben einem anderen Raubtier platzieren.



DER GIANT PANDA NATIONALPARK. In diesem Park könnt ihr weiterverbreitet wie auch seltene Tierarten entdecken. Da ihr die Karten seid, die während des Spiels diesen Park aufbaut, müsstet ihr euch gerne die Namen der Tiere merken, die euch im Spiel begegnen.

RAUBTIERE: Riesenspanda, Braunbär, Timberwolf, Amoytiger, Rotfuchs, Steinmarder, Marderhund, Schneeleopard, Schakal, Mongoose-Viper.

BEUTETIERE: Stumpfnasennaffe, Rothirsch, Takin, Steppenmurmeltier, Goldfasan, Riesenbitterling, Malaisches Stachelschwein.



Platziere den Bitterling immer neben Wasserarten, niemals darauf. Außerdem erweitert der Bitterling die Wasserflächen im Park. Dafür steht das Wasser-Symbol in der unteren linken Ecke des Bitterlings. Einige Tiere erzielen Punkte pro angrenzender Wasserkarte. Der Bitterling gilt gleichzeitig als Wasserkarte und als Bitterling.



Wertungsbeispiel A. Schlusswertung für gelbe Raubtiere. Der Wolf erzielt 3 Punkte (1 für den Hirsch und 2 für die beiden Takine). David erzielt 5 Punkte für den Bären (2x1 für die Waldkarte und insgesamt 3 Punkte für 1 angrenzenden und 2 verbundene Bitterlinge).

Wertungsbeispiel B. Während ihres Spielzuges platziert Anja einen weiblichen Takin. Dafür erzielt sie 5 Punkte (1 Punkt für den angrenzenden Wald, 2 Punkte für den männlichen Takin, 1 Punkt für den anderen weiblichen Takin und 1 Punkt für den angrenzenden Bitterling (Bitterlinge zählen auch als Wasser)).

VERSCHIEDENE STARTSZENARIEN



CRÉDITS

Autor: Adrie Drent
Illustrationen: Zhenya Lyapina
Grafikdesign: Vicky Trouerbach
Verlag: Jolly Dutch
Version: 2024

Deutsche Übersetzung und Bearbeitung:
Claudio Schisano und Janina Wittmann für The Geeky Pen

SCHAU EUCH UNSER RECEIVED RIN!

