



ANIMALS ON BOARD



Ein Spiel von Ralf zur Linde und Wolfgang Sentker
für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Jeder Spieler besitzt eine eigene Arche und möchte möglichst viele Tiere an Bord holen. Leider beansprucht ein gewisser Noah sämtliche Tierpaare für sich und hat ein Paar-Verbot erwirkt. Daher müssen die Spieler zusehen, dass sie am Spielende möglichst von keinem Tier genau zwei Exemplare an Bord haben, da diese sonst wieder abgegeben werden müssen. Zum Glück lässt sich das Verbot umgehen, indem man drei, vier oder sogar fünf Tiere einer Art zusammenbekommt. Diese gelten nämlich bereits als Herde und sind damit nicht nur erlaubt, sondern sogar wertvoller. Blöd nur, dass der Weg zur Herde selten ohne vorangehende Paarbildung auskommt ... Wer schafft es bei Abfahrt die wertvollsten Einzeltiere und Herden an Bord zu haben und damit das Spiel zu gewinnen?

Spielmaterial

20 Futterkisten



4 Archen



4 Pausenflaggen



1 Startspielerflagge



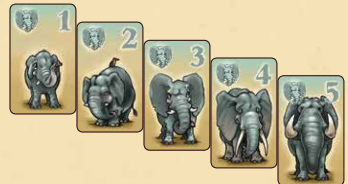
60 Tierplättchen

Es gibt insgesamt 12 Tierarten.



Rückseite

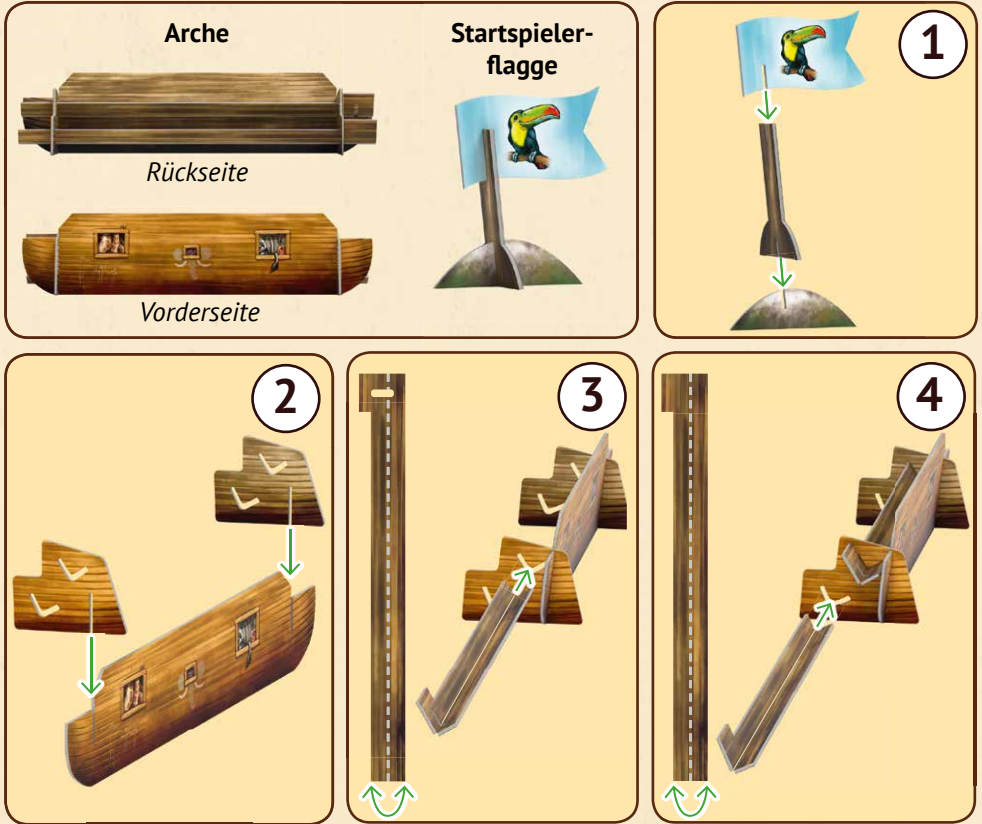
Von jeder Tierart gibt es genau fünf Plättchen, die jeweils die Zahlen 1 bis 5 tragen.



Vor der ersten Partie:

Löst vorsichtig die Tierplättchen, die Futterkisten, die Archen-Bauteile, die Pausenflaggen und die Bauteile der Startspielerflagge aus den Stanztableaus.

Baut dann die Startspielerflagge sowie jede der 4 Archen wie folgt zusammen:



Spielvorbereitung


1. Jeder Spieler erhält eine **Arche**, die er vor sich abstellt. Die Archen dienen als Plättchenhalter, damit die Vorderseiten der eigenen Tierplättchen nur für einen selber, nicht aber für die anderen Spieler zu sehen sind.





2. Jeder Spieler erhält eine **Pausenflagge** und legt sie vor sich ab.



- 3.** Je nach Spielerzahl benötigt ihr für das Spiel die **Tierplättchen** unterschiedlich vieler Tierarten:

 **Im Spiel zu viert** benötigt ihr alle 12 Tierarten (60 Tierplättchen insgesamt).

 **Im Spiel zu dritt** benötigt ihr 10 Tierarten (50 Tierplättchen insgesamt). Das heißt, ihr müsst die 5 Plättchen von jeweils 2 Tierarten eurer Wahl aussortieren und in die Schachtel zurücklegen.

 **Im Spiel zu zweit** benötigt ihr 8 Tierarten (40 Tierplättchen insgesamt). Das heißt, ihr müsst die 5 Plättchen von jeweils 4 Tierarten eurer Wahl aussortieren und in die Schachtel zurücklegen.

Mischt die verwendeten Tierplättchen verdeckt gut durch und bildet dann daraus beliebig viele verdeckte **Auffüllstapel**. Legt diese etwas abseits der Tischmitte bereit, da ihr die Tischmitte als Spielfläche benötigt.



- 4.** Legt die 20 **Futterkisten** neben den Auffüllstapeln als **allgemeinen Vorrat** bereit.



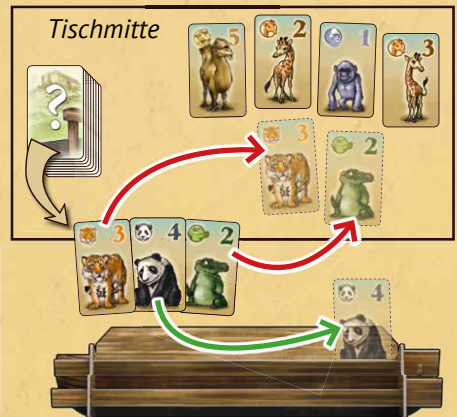
- 5.** Nun nimmt sich jeder Spieler **1 Futterkiste**, die er für alle **gut sichtbar** neben seiner Arche als **persönlichen Vorrat** ablegt.

- 6.** Der älteste Spieler erhält die **Startspielerflagge** und stellt sie neben seiner Arche auf.



- 7.** Schließlich zieht jeder Spieler von einem beliebigen der Auffüllstapel **3 Tierplättchen** und schaut sie sich an. Von diesen sucht er sich geheim **1 Plättchen** aus und stellt es in eine der Halterungsschienen seiner Arche.

Nachdem alle Spieler je 1 Plättchen geheim gewählt haben, legt jeder seine 2 nicht-gewählten Plättchen **offen** in die Tischmitte, wo sie eine große gemeinsame Tiergruppe bilden.



Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Es endet am Ende der Runde, in der mindestens ein Spieler seine Arche mit Tieren voll beladen hat (= 10 oder mehr Tierplättchen).



Rundenbeginn

Zu Beginn jeder Runde müsst ihr die große Tiergruppe in der Tischmitte auffüllen. Schiebt dafür zunächst alle dort liegenden Plättchen nah zusammen. Zieht dann von beliebigen Auffüllstapeln so lange Tierplättchen nach und legt sie zu der Tiergruppe hinzu, bis die genaue Plättchen-Anzahl für eure Spielerzahl erreicht ist:



Im Spiel zu viert muss die Tiergruppe genau aus 12 offenen und 1 verdeckten Tierplättchen bestehen.



Im Spiel zu dritt muss die Tiergruppe genau aus 10 offenen und 1 verdeckten Tierplättchen bestehen.



Im Spiel zu zweit muss die Tiergruppe genau aus 8 offenen und 1 verdeckten Tierplättchen bestehen.



Hinweis: Es gibt keine Rangfolge innerhalb der Plättchen der großen Tiergruppe. Ihr könnt sie also anordnen, wie ihr möchtet (z.B. um die Übersichtlichkeit zu erhöhen).

Achtung: Das verdeckte Plättchen muss so platziert werden, dass keiner seine Vorderseite sehen kann. Außerdem darf immer nur 1 verdecktes Tierplättchen in der Tischmitte liegen. Wenn also noch das verdeckte Plättchen aus der Vorrunde dort liegt, kommt **kein** weiteres verdecktes Plättchen hinzu.

Was ist eine Tiergruppe?

- Am Anfang jeder Runde gibt es in der Tischmitte eine einzige große Tiergruppe, die sich während der Runde in immer kleinere Tiergruppen aufspaltet.
- Die Plättchen einer Tiergruppe zeichnen sich dadurch aus, dass sie immer nahe beieinander liegen und von anderen Tiergruppen durch einen eindeutigen Abstand getrennt sind.
- Es ist dabei völlig egal, aus welchen Tieren und Tierarten eine Gruppe besteht.
- Ein einzeln liegendes Tier gilt für sich ebenfalls als Tiergruppe.

Rundenablauf

Der Spieler mit der Startspielerflagge beginnt die Runde mit seinem Zug. Dann läuft die Runde stets reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Jedes Mal wenn du dabei mit deinem Zug an die Reihe kommst, musst du genau eine von zwei möglichen Aktionen ausführen:

ENTWEDER

Aktion A) Du teilst eine Tiergruppe so, dass zwei getrennte Tiergruppen daraus entstehen. Dafür erhältst du 1 Futterkiste.

ODER

Aktion B) Du holst eine Tiergruppe auf deine Arche und steigst aus der Runde aus.

Aktion A) Eine Tiergruppe teilen

Wähle eine Tiergruppe aus der Tischmitte, die aus mindestens 2 Plättchen besteht und bilde zwei getrennte Tiergruppen daraus. Wie du die Plättchen aufteilst, ist dir überlassen. Wichtig ist nur, dass du aus der **gesamten** von dir gewählten Gruppe **genau zwei** neue Gruppen bildest und jede dieser neuen Gruppen aus mindestens 1 Plättchen besteht. Plättchen anderer Gruppen darfst du dabei nicht umgruppieren! **Wichtig:** Nachdem du die zwei neuen Gruppen gebildet hast, nimm dir genau 1 Futterkiste vom allgemeinen Vorrat und lege sie neben deine Arche. Dadurch stockst du deinen persönlichen Vorrat an Futterkisten auf.

Beispiel:

In der Tischmitte liegen 4 Tiergruppen (A,B,C,D).



Nina ist am Zug und wählt Tiergruppe A, um daraus 2 neue Tiergruppen zu bilden.



Nachdem sie dies getan hat, nimmt sie sich 1 Futterkiste vom allgemeinen Vorrat und legt sie in ihren persönlichen Vorrat.



Achtung: Kein Spieler darf mehr als 5 Futterkisten in seinem persönlichen Vorrat haben. Wer durch das Ausführen der Aktion seine sechste Futterkiste erhalten würde, muss stattdessen 1 Futterkiste in den allgemeinen Vorrat zurücklegen (seinen persönlichen Vorrat also auf 4 Futterkisten reduzieren).

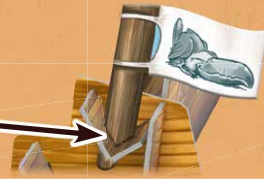
Aktion B) Eine Tiergruppe auf deine Arche holen

Wähle eine Tiergruppe aus der Tischmitte, die du an Bord holen willst. Lege dafür **exakt** so viele Futterkisten aus deinem persönlichen Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurück, wie die Tiergruppe groß ist (= Anzahl Tierplättchen, aus der die Gruppe besteht). Dann nimm die Tiergruppe aus der Tischmitte und stelle deren Plättchen beliebig nebeneinander in die Halterungsschienen deiner Arche.

- Du musst immer die gesamte Gruppe nehmen und dafür entsprechend viele Futterkisten abgeben.
- Falls du für eine bestimmte Gruppe nicht genug Futterkisten hast, darfst du diese Gruppe nicht nehmen.
- Sollte zu der genommenen Gruppe das verdeckte Plättchen gehören, stelle es wie jedes andere Plättchen auf deine Arche, ohne es den anderen Spielern zu zeigen.

Wichtig: Indem du diese Aktion ausführst, steigst du automatisch aus der laufenden Runde aus. Das heißt, du kommst in dieser Runde **nicht** mehr an die Reihe und wirst fortan übersprungen.

Hinweis: Um anzuzeigen, dass du ausgestiegen bist, solltest du am Ende der Aktion deine Pausenflagge in die kleine Öffnung stecken, die sich oben rechts an deiner Arche befindet.



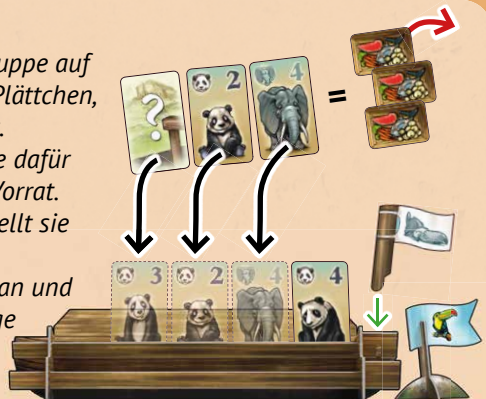
Solltest du der **erste Spieler** sein, der in der laufenden Runde aussteigt, nimm dir zusätzlich die Startspielerflagge und stelle sie neben deiner Arche auf. Das heißt, du wirst die nächste Runde als Startspieler beginnen.

Beispiel:

Nina möchte die rechts abgebildete Tiergruppe auf ihre Arche holen, die aus dem verdeckten Plättchen, einem Panda und einem Elefanten besteht.

Da die Gruppe 3 Plättchen umfasst, legt sie dafür 3 Futterkisten zurück in den allgemeinen Vorrat. Dann nimmt sie die 3 Tierplättchen und stellt sie auf ihre Arche.

Danach steckt sie noch ihre Pausenflagge an und stellt schließlich noch die Startspielerflagge vor sich auf, da noch kein anderer Spieler vor ihr ausgestiegen ist.



Wichtig: Sobald du durch das Nehmen einer Tiergruppe deine Arche vollständig gefüllt hast und somit **10 oder mehr Tierplättchen** besitzt, musst du dies den anderen Spielern sofort ansagen. Da auf der Arche nur 10 Tierplättchen aufgereiht werden können, lege eventuell überschüssige Plättchen dann einfach erst einmal offen daneben. (Diese gehören dir aber genauso, wie diejenigen auf deiner Arche.)

Allgemeine Hinweise und Sonderfälle:

- Solltest du Aktion A nicht ausführen können, weil keine teilbaren Tiergruppen mehr in der Tischmitte liegen, dann musst du Aktion B ausführen.
- In dem sehr unwahrscheinlichen Fall, dass du weder Aktion A noch B ausführen kannst, musst du deinen Zug ausfallen lassen.
- Dein persönlicher Vorrat an Futterkisten muss immer für alle sichtbar sein.
- Wenn ein Spieler wissen will, wie viele Tierplättchen du auf deiner Arche hast, musst du ihm die genaue Anzahl mitteilen (aber natürlich nicht welche Tiere).

Rundenende

Sobald nach dem Zug eines Spielers nur noch ein einziger Spieler übrig ist, kommt dieser verbliebene Spieler ein letztes Mal an die Reihe, um entweder Aktion A oder B auszuführen. Dann endet die Runde.

Sollte nun mindestens ein Spieler eine vollbeladene Arche haben (weil er 10 oder mehr Tierplättchen besitzt), endet das Spiel. Andernfalls folgt eine neue Runde.

Achtung: Bevor ihr die nächste Runde beginnt, müssen noch alle Spieler von ihrer Arche die Pausenflagge entfernen und wieder vor sich ablegen.



Spielende

Das Spiel endet, wenn **am Ende** einer Runde mindestens 1 Spieler 10 oder mehr Tierplättchen besitzt.

Dann führt jeder Spieler die folgenden Schritte aus, um die Abfahrt seiner Arche vorzubereiten:

1. Jede Tierart, von der er jetzt **genau** 2 Plättchen besitzt, muss er entfernen und in die Schachtel zurücklegen.
2. Seine übrigen Plättchen reiht er (nach Tierarten sortiert) auf seiner Arche auf.

Achtung: Jede Arche hat nur Platz für maximal 10 Tierplättchen. Wer jetzt noch immer mehr als 10 Tierplättchen besitzt, muss seine Tierplättchen auf 10 reduzieren und überschüssige Plättchen in die Schachtel zurücklegen. Welche seiner Tierplättchen er dabei weglegt, ist ihm überlassen. Er darf dadurch jedoch keine seiner Tierarten so reduzieren, dass wieder genau 2 Plättchen davon übrigbleiben würden.

3. Dann erfolgt die Abfahrt der Arche des Spielers. Dazu zeigt er sie seinen Mitspielern und ermittelt seine Gesamtpunktzahl. Dabei ist zu beachten, dass jedes Plättchen auf seiner Arche entweder als **Einzeltier** gilt (weil es auf der Arche das einzige Plättchen seiner Tierart ist) oder als **Herdentier** (weil seine Tierart auf der Arche mit mindestens 3 Plättchen vertreten ist).

Seine Gesamtpunktzahl errechnet der Spieler wie folgt:

- Jedes **Einzeltier** zählt die auf dem Plättchen **aufgedruckte Punktzahl**.
- Jedes **Herdentier** zählt **automatisch 5 Punkte** (egal welche Zahl darauf aufgedruckt ist).
- Jede **Futterkiste**, die der Spieler noch in seinem persönlichen Vorrat liegen hat, zählt jeweils **1 Punkt**.

Beispiel:

Das Spiel ist zu Ende und Nina bereitet ihre Abfahrt vor.

Sie besitzt insgesamt 11 Tiere:



Da sie genau 2 Elefanten hat, muss sie diese jetzt in die Schachtel zurücklegen.

Auf ihrer Arche verbleiben damit:

- 1 Krokodil (Einzeltier)
- 1 Tiger (Einzeltier)
- 3 Giraffen (Herde)
- 4 Pandas (Herde)

Außerdem besitzt sie noch 2 Futterkisten.

Bei der Abfahrt erhält sie dafür folgende Punkte:

4 + 2 + 4 x 5 + 3 x 5 + 2 = 43

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.
 Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der die meisten **unterschiedlichen** Tierarten auf seiner Arche hat.
 Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Impressum

Autoren: Ralf zur Linde und Wolfgang Sentker | **Illustration:** Alexander Jung
Redaktion, Spielanleitung und Layout: Viktor Kobilke
Copyright: © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.
www.eggertspiele.de | www.pegasus.de



Pegasus Spiele