

African Park - KSR																															
Ablauf einer Runde:																															
1) Neue Tierkarten verteilen:																															
⇒ Der Startspieler zieht so viele Tierkarten wie Spieler und legt sie offen aus. Beginnend mit Startspieler, dann reihum nimmt jeder 1 Karte. Blaue Plätze: Jedes Tier ist möglich. Wassertiere können nur dahin. Braune Plätze: Wassertiere können da nicht sein.																															
2) Karten anlegen:																															
⇒ Die neue Karte auf einen <u>freien</u> Platz im eigenen Reservat ablegen. Man muss die Plätze von unten nach oben belegen, Karten überlappend.																															
<ul style="list-style-type: none"> Das Tier muss in einem Gebiet abgelegt werden, das mind. so viele Plätze anbietet, wie auf der Tierkarte unten links angegeben sind. Es darf aber in einem Gebiet liegen, dass <u>genau 1 Platz weniger</u> hat, als sein Platzbedarf sagt. Es bringt dann nur "null" Siegpunkte. Man muss das Tier unterbringen, wenn es regelkonform möglich ist. Das Tier ist ein Fleischfresser (auch Krokodil): Im selben Gebiet kann nur <u>eine</u> Art Fleischfresser vorkommen. Fleischfresser fressen alle Pflanzenfresser sofort auf (--> Friedhof). Die bleibenden Tiere rutschen im Gebiet nach unten, wenn möglich. Das Tier ist ein Pflanzenfresser: Man darf keinen Pflanzenfresser in Gebiet mit Fleischfresser legen. Mehrere Pflanzenfresser der selben Art im selben Gebiet = Herde. Herdenbonus: Anzahl Tiere: <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>4</td><td>7</td><td>12</td></tr></table> Bonuspunkte: <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>4</td><td>7</td><td>12</td></tr></table> Das Tier ist ein Dickhäuter: Im selben Gebiet dürfen nicht Elefanten <u>und</u> Nashörner sein. Weißes Nashorn und Nashorn gelten als die selbe Art. Limit Dickhäuter je Gebiet: Plätze im Gebiet: <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>3</td><td>4</td><td>6</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr></table> Max. Anzahl: <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr></table> Das bringt keine Punkte: <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>X</td></tr></table> Das Tier ist ein Wassertier: Im selben Gebiet dürfen nicht Flusspferde <u>und</u> Krokodile sein. Wassertiere können nur auf Flussplätzen untergebracht werden. Das Tier kann nicht untergebracht werden oder wurde gefressen: Es kommt verdeckt auf den eigenen Friedhofsstapel (Minuspunkte). 		2	3	4	5	6	1	2	4	7	12	2	3	4	5	6	1	2	4	7	12	3	4	6	1	2	3	1	2	3	X
2	3	4	5	6																											
1	2	4	7	12																											
2	3	4	5	6																											
1	2	4	7	12																											
3	4	6																													
1	2	3																													
1	2	3																													
X																															
3) Neue Runde: Spieler links vom Startspieler wird neuer Startspieler.																															
Spielende: Das Spiel endet nach der Runde, in der mind. 1 Spieler alle 15 Plätze in seinem Reservat belegt hat. ODER für die Folgerunde keine Tierkarten mehr vorhanden sind.																															
Wertung: Es werden die Punkte in allen Gebieten gezählt, minus die Punkte von Tieren auf dem Friedhof. Bonus für Herden beachten (ohne depressive). Beim Zählen auf Tiere (depressiv, zuwenig Platz) ohne Punktwert achten.																															
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.06.10 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de																															

African Park - KSR																															
Ablauf einer Runde:																															
1) Neue Tierkarten verteilen:																															
⇒ Der Startspieler zieht so viele Tierkarten wie Spieler und legt sie offen aus. Beginnend mit Startspieler, dann reihum nimmt jeder 1 Karte. Blaue Plätze: Jedes Tier ist möglich. Wassertiere können nur dahin. Braune Plätze: Wassertiere können da nicht sein.																															
2) Karten anlegen:																															
⇒ Die neue Karte auf einen <u>freien</u> Platz im eigenen Reservat ablegen. Man muss die Plätze von unten nach oben belegen, Karten überlappend.																															
<ul style="list-style-type: none"> Das Tier muss in einem Gebiet abgelegt werden, das mind. so viele Plätze anbietet, wie auf der Tierkarte unten links angegeben sind. Es darf aber in einem Gebiet liegen, dass <u>genau 1 Platz weniger</u> hat, als sein Platzbedarf sagt. Es bringt dann nur "null" Siegpunkte. Man muss das Tier unterbringen, wenn es regelkonform möglich ist. Das Tier ist ein Fleischfresser (auch Krokodil): Im selben Gebiet kann nur <u>eine</u> Art Fleischfresser vorkommen. Fleischfresser fressen alle Pflanzenfresser sofort auf (--> Friedhof). Die bleibenden Tiere rutschen im Gebiet nach unten, wenn möglich. Das Tier ist ein Pflanzenfresser: Man darf keinen Pflanzenfresser in Gebiet mit Fleischfresser legen. Mehrere Pflanzenfresser der selben Art im selben Gebiet = Herde. Herdenbonus: Anzahl Tiere: <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>4</td><td>7</td><td>12</td></tr></table> Bonuspunkte: <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>4</td><td>7</td><td>12</td></tr></table> Das Tier ist ein Dickhäuter: Im selben Gebiet dürfen nicht Elefanten <u>und</u> Nashörner sein. Weißes Nashorn und Nashorn gelten als die selbe Art. Limit Dickhäuter je Gebiet: Plätze im Gebiet: <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>3</td><td>4</td><td>6</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr></table> Max. Anzahl: <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr></table> Das bringt keine Punkte: <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>X</td></tr></table> Das Tier ist ein Wassertier: Im selben Gebiet dürfen nicht Flusspferde <u>und</u> Krokodile sein. Wassertiere können nur auf Flussplätzen untergebracht werden. Das Tier kann nicht untergebracht werden oder wurde gefressen: Es kommt verdeckt auf den eigenen Friedhofsstapel (Minuspunkte). 		2	3	4	5	6	1	2	4	7	12	2	3	4	5	6	1	2	4	7	12	3	4	6	1	2	3	1	2	3	X
2	3	4	5	6																											
1	2	4	7	12																											
2	3	4	5	6																											
1	2	4	7	12																											
3	4	6																													
1	2	3																													
1	2	3																													
X																															
3) Neue Runde: Spieler links vom Startspieler wird neuer Startspieler.																															
Spielende: Das Spiel endet nach der Runde, in der mind. 1 Spieler alle 15 Plätze in seinem Reservat belegt hat. ODER für die Folgerunde keine Tierkarten mehr vorhanden sind.																															
Wertung: Es werden die Punkte in allen Gebieten gezählt, minus die Punkte von Tieren auf dem Friedhof. Bonus für Herden beachten (ohne depressive). Beim Zählen auf Tiere (depressiv, zuwenig Platz) ohne Punktwert achten.																															
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.06.10 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de																															