

**Arche Opti Mix - KSR**

**Ablauf eines Spielzuges** (reihum im Uhrzeigersinn):

**Der Spieler am Zug MUSS**

**entweder 1a) KARTEN ZIEHEN:**

- **Eine** der 3 offenen Karten **und** die **oberste verdeckte** Karte vom Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen. Danach die offene Auslage auf 3 Karten auffüllen.
- **Regenkarte** gezogen ==> sofort offen beiseite legen ==> Ersatzkarte ziehen. Kommt 2. Regenkarte ==> Haustier-Runde:  
 Jeder Spieler legt verdeckt 1 Karte (Tier mit Gewicht < 3, ohne " ! ") vor sich ab. Zum Spielende werden die Karten aufgedeckt und gewertet.  
 Nach dem 5. Regen darf keine Ersatzkarte gezogen werden.

**oder 1b) KARTEN SPIELEN:**

- **1 oder 2 Karten** (nur in div.Kabinen) spielen. Je Karte muss die Waage separat passen. Langsame Tiere (Symbol Schnecke) oder Proviantkarten können nur allein und als 1. Karte gespielt werden. In diesem Fall darf dann also keine 2. Karte mehr gespielt werden.
- Karten werden immer **in bestehende Kabinen** (Limit: 3 Karten) gespielt **oder** man **eröffnet eine neue Kabine und handelt dann wie folgt:**
  - 1 Aktions-Chip an **rechten** Nachbarn geben.
  - Wahlweise linke/rechte Seite der Arche verlängern. Es müssen dabei nicht gleich viele Kabinen je Seite vorhanden sein.
  - 1 der 3 offenen Karten nachziehen. Eine 2. neue Kabine in einem Zug ermöglicht das Nachziehen aus dann nur 2 offenen Karten.
  - **Auslage auf 3 offene Karten auffüllen, wenn der Spielzug komplett beendet ist.**

**Karten in einer Kabine dürfen sich gegenseitig nicht gefährden und es dürfen nur Tiere mit gleichem oder verträglichem Klima (Mischklima) sein.**

| Regeln/Bedingungen in einer einzelnen Kabine  |   |   |   |   |          |
|---|---|---|---|---|----------|
| dieser Tiertyp will dahin →   |  |  |  |  | Proviant |
|    | OK  | Pflanzenfr. schwerer als Fleischfresser   | Pflanzenfresser muss schwerer sein als Mischfresser.                              | OK  | ----     |
|  | max 1x, leichter als Pflanzenfresser  | ----  | ----  | ----  | OK       |
|  | max 1x, leichter als Pflanzenfresser  | ----  | ----  | ----  | ----     |
|  | OK  | ----  | ----  | nur wenn Pflanzenfresser  | OK       |
| Proviant  | ----  | OK  | ----  | OK  | OK       |

- **Gewichtsauswirkung** durch eine Karte sofort auf der **Schiffswaage** einstellen. Es darf nur eine Karte gespielt werden, die nicht die maximale Neigung der Arche übersteigt. Jede Karte wird einzeln bei der Waage angerechnet.
- Karten mit " ! " können ihre **Spezialfähigkeiten** nutzen, wenn sie gespielt werden.

**Spezial-Fähigkeiten der Tiere: Symbol : !**

|                    |   |
|--------------------|---|
| <b>Fuchs</b>       | bringt bei Ausspielung 2 Aktions-Chips (aus der Bank) für den Spieler.  |
| <b>Igel</b>        | wird nicht von Fleischfressern/Mischfressern behelligt und kann daher mit diesen in 1 Kabine zusammen vorkommen.                                    |
| <b>Moskito</b>     | vertreibt bei Ausspielung 1 Tier mit Gewicht 2 aus der Kabine.  |
| <b>Bronto</b>      | wertet 1,5 Tiere statt 1. = 1 Tierfigur einsetzen auf Wertungskarte "schwer" und 1 Aktions-Chip aus der Bank darunter setzen.                       |
| <b>Schildkröte</b> | wird nicht von Fleischfressern/Mischfressern behelligt und kann daher mit diesen in 1 Kabine zusammen vorkommen.                                    |
| <b>Stinktier</b>   | vertreibt bei Ausspielung 1 beliebiges Tier aus der Kabine.   |
| <b>Spinne</b>      | vertreibt bei Ausspielung 1 scheues Tier aus der Kabine.  |
| <b>Schimpanse</b>  | Unter eine schon auf Wertungskarte (nicht Proviant) eingesetzte Tierfigur kann man 1 Aktions-Chip (aus der Bank) legen. Wertung: 1,5 Tiere statt 1. |

**2.) Wertungskarte:**

Nach einer gespielten Karte legt man **1** seiner **Tierfiguren** auf eine der fünf Wertungskarten, entsprechend der gespielten Gattung.

**3.) End-Spiel:**

- Sobald 5. Regenkarte ausliegt ==> End-Spiel. Kein Nachziehen von Karten.
- Linker Nachbar des Zugspielers beginnt und kann **PASSEN** (endgültig) oder **SPIELEN**:  
 1 Aktions-Chip an Bank zahlen. 1 Tier aus der Hand in Arche legen gemäß Regelwerk.  
 Eine neue Kabine kostet 1 Aktions-Chip an den rechten Nachbarn.  
 Langsame Tiere/Proviant sind nicht erlaubt. Es wird u.U. mehrmals reihum gespielt.

**4.) Der nächste Spieler ist am Zug.**

**Spiel-Ende und Wertung:**

Haben alle Spieler im End-Spiel gepasst ==> Spiel-Ende. Haustier vor jedem Spieler aufdecken und 1 Figur dafür auf Wertungskarte bringen. Jede Wertungskarte wird abgerechnet. Außerdem ist jeder Aktions-Chip = 1 Punkt.  
 Meiste / zweitmeiste / mind. 1 Figur/en eines Spielers dort = 10 / 6 / 2 Punkte.  
 Patt: Erster + Zweiter gleich = je 8 Punkte, Zweiter + Dritter gleich = je 4 Punkte, 3 Erste = je 6 Punkte.  
 Höchste Gesamt-Punktzahl gewinnt. Patt: besser ist = weniger Tierkarten auf der Hand



Scheue Tiere gehen nicht in Kabine mit Fleisch- oder Mischfresser. Sie meiden auch eine Kabine, an deren Seite/n ein Fleischfresser wohnt, Mischfresser sind OK. Ist ein scheues Tier schon in einer Kabine, bleibt es aber dort, auch wenn später Fleischfresser Nachbarn werden.

**Vertreibung:**

- Vertriebenes Tier (Karte) aus dem Spiel nehmen und dessen Wertungskarte nicht ändern.
- Vertreiber setzt 1 eigene Tierfigur auf Wertungskarte der Gattung des vertriebenen Tieres.
- Die neue Karte anstelle des vertriebenen Tieres muss nach Vertreibung regelkonform sein.
- Die Schiffswaage wird um die Differenz aus alter und neuer Karte bereinigt.  
 Karte nur spielen, wenn es kein Überlauf-Problem mit der Waage gibt.
- Fuchs, Spinne und Moskito lassen sich nicht vertreiben.
- Wer Bronto oder Schimpanse vertreibt, kann dann auch deren Wertungs-Funktion nutzen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 10.10.06  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)