

Zuuli - KSR

Es werden 3 Jahre (Durchgänge) gespielt zu je 4 Phasen. Jeder Spieler startet mit einer Einfriedung mit Kapazität 6. 3 Lebensräume: Savanne (gelb), Wasser (blau), Dschungel (grün).

Ablauf eines Durchganges:

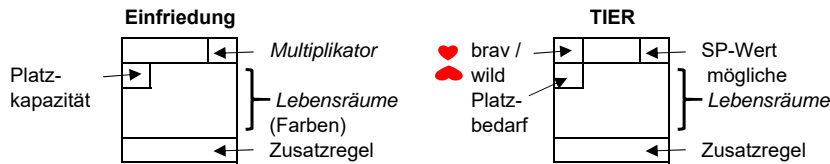
- 1) Karten-Verteilung:** Verteilt Karten verdeckt an die Spieler, die diese auf die Hand nehmen. Je nach Durchgang (D1 ... D3) und Spieleranzahl erhält jeder Spieler:

Anz.	D1	D2	D3
2	10	9	8
3	9	8	7
4	8	7	6

Anz.	D1	D2	D3
5	7	6	5
6	6	5	4

- 2) Nimm 1 Karte, gib Rest weiter:** Wähle aus Deiner Hand 1 Karte und lege sie verdeckt vor Dir ab. Haben das alle Spieler getan, decken alle auf. Alle Hand-Karten werden weitergegeben, im Durchgang 2 gg. den Uhrzeiger. In dieser Weise wird so lange gedrahtet, bis alle Karten vor Euch liegen.

- 3) Park ausbauen:** Jeder Spieler nimmt alle vor sich ausliegenden neuen Karten und ordnet sie seinen Einfriedungen zu, wobei auch schon platzierte Tiere umziehen dürfen.



- LEGE Tiere neben eine Einfriedung, deren Lebensräume (Savanne / Dschungel / Meer) dazu passen. Einer der Lebensräume, den ein Tier hat, muss in der Einfriedung vorkommen.
- WILDE Tiere können **nur** mit Tieren ihrer Art in der selben Einfriedung leben, d.h., auch sie können **nicht** mit BRAVEN Tieren zusammen in ihrer Einfriedung sein. Allerdings gibt es ein UPGRADE, das vorhergehende Regel aufhebt.
- Der belegbare Platz einer Einfriedung muss ausreichen, also ist keine Überschreitung möglich.
- UPGRADES sind optional und verfallen bei Nichtplatzierung nach aktuellem Durchgang.

- 4) Ende des Jahres / Durchgangs:** Es werden Sieg-Punkte (SP) je Einfriedung errechnet:
 a) Addierter SP-Wert der Tiere MAL Multiplikator der Einfriedung
 b) Nicht zugeordnete Tiere werten minus.
 Ist die Punktesumme negativ, bleibt es bei null SP.

Spielende: Nach 3 Durchgängen gewinnt, wer die meisten SP erzielt.
Patt: Der Beteiligte mit den meisten Tieren einer Art siegt.

Tier-Karten:

Name	Platz	SP	Art	Bemerkung
Ameisenbär	2	2	♥ B	
Anglerfisch	1	2	♥ W	
Baumfrosch	1	1	♥ B	Wenn ein Frosch in seiner Einfriedung mit Dschungel UND Wasser liegt, wertet er 2 SP.
Elefant	6	5	♥ B	
Faultier	2	2	♥ B	Das Faultier wertet "0" SP, wenn es ohne jegliches andere Tier* in seiner Einfriedung bleibt.
Flusspferd	4	5	♥ W	
Giraffe	4	3	♥ B	
Grizzly	3	3	♥ W	Der Grizzly wertet 4 SP, wenn er komplett allein in seiner Einfriedung ist.
Krokodil	3	3	♥ W	
Löwe	3	3	♥ W	Der Löwe braucht nur 2 Platz (statt 3), wenn mind. 1 zweiter Löwe in selber Einfriedung ist. <i>Im 6er-Gehege würden 2 Löwen nicht werten!</i>
Qualle	1	1	♥ B	Jede Qualle wertet 2 SP, wenn mind. 2 Quallen in selber Einfriedung sind.
Roter Panda	2	1	♥ B	Jeder Panda wertet 3 SP, wenn mind. 2 Pandas in selber Einfriedung sind.