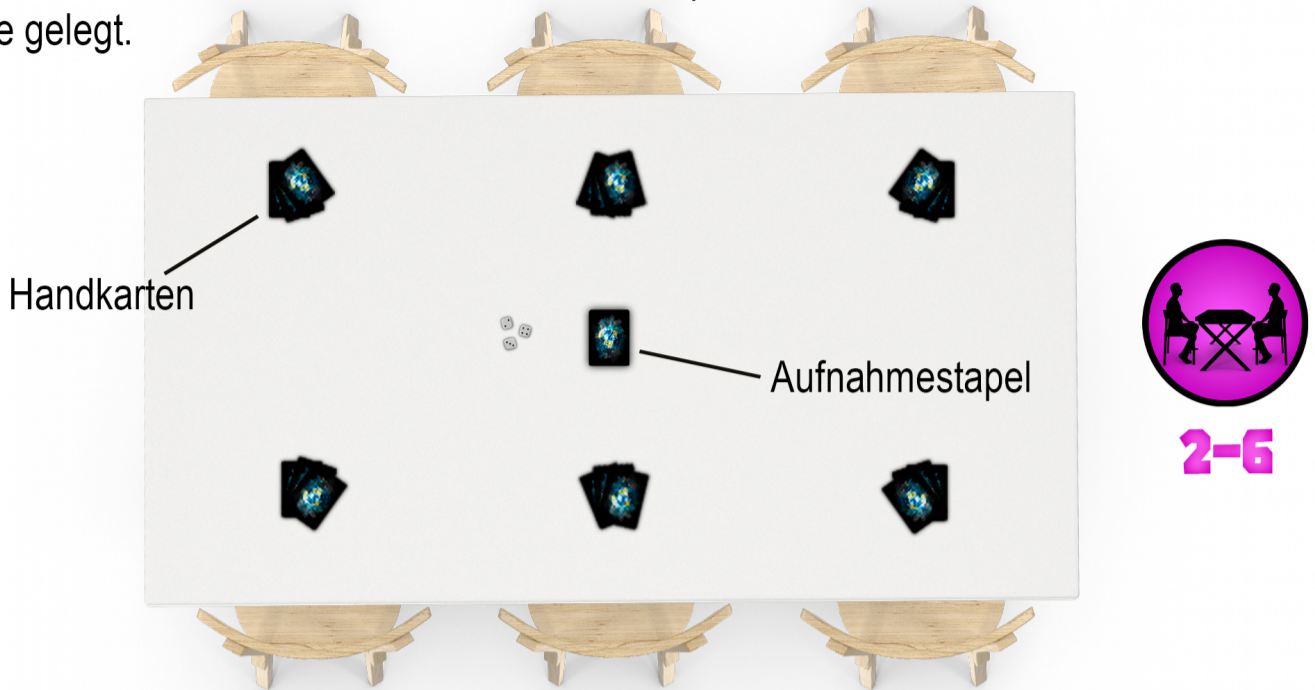


Alle Karten werden gemischt. Jeder Spieler bekommt **7** Karten auf die Hand. Wenn nur zwei Spieler spielen, bekommen sie je **9** Karten auf die Hand. Die Handkarten dürfen beim Aufnehmen **nicht sortiert** werden, sondern müssen in der ausgeteilten Reihenfolge bleiben. Der Rest der Karten wird als Aufnahmestapel, mit der Vorderseite nach unten, in die Mitte gelegt.



Ziel ist es, möglichst viele Karten zu sammeln und sie für Punkte einzutauschen. Wer 10'000 Punkte erreicht hat (dieser Wert kann bei Bedarf angepasst werden), hat gewonnen.

Der jüngste Spieler beginnt. Er wählt zwischen drei Spielzügen aus:
Jagd, Trumpf oder Vergiftung

Jagd:

Die obersten **drei** Karten des Aufnahmestapels werden aufgedeckt. Der Spieler, der am Zug ist, wählt nun **eine** der Karten aus, die er fangen will.



Danach muss er eine Zahl innerhalb der Skala, die auf der aufgedeckten Karte mit einem Würfel abgebildet ist, mit **drei** Würfeln gleichzeitig würfeln.



Wenn die **Summe** der drei Würfel eine Zahl **innerhalb** der Skala ergibt, gehört die Karte ihm und er darf sie **hinter** seinen Handstapel nehmen. Der Rest der Karten wird verdeckt zurück **unter** den Aufnahmestapel gelegt. Wenn er die Karte nicht fangen konnte, werden alle aufgedeckten Karten verdeckt zurück **unter** den Aufnahmestapel gelegt.

Trumpf:



Der Spieler, der am Zug ist, wählt **einen** Stärkepunkt (Leben, Schaden, Grösse oder Wert) auf der **vordersten** seiner **Handkarten** aus, liest ihn laut vor und legt die Karte **aufgedeckt** vor sich hin.



Die anderen Spieler lesen **denselben** Stärkepunkt bei ihrer **vordersten** Karte vor und legen diese ebenfalls vor sich hin.

Wer den höchsten Stärkepunkt hat gewinnt diese Runde.

Beispiel:

Es wurde
Leben
gewählt:



Dieser Spieler
gewinnt mit
44'000 Leben

Steht es zwischen zwei oder mehreren Karten unentschieden, legen alle die nächste Karte aus dem Handstapel auf die erste Karte. Der gleiche Stärkepunkt wird erneut verglichen und ein Gewinner ermittelt.

Dem Gewinner stehen alle Karten zu, die auf dem Tisch liegen. Aber die Verlierer, die nicht am Zug sind, können ihre Karten noch **retten**, bevor sie an den Gewinner gehen (jedoch können Spieler, die am Zug sind und bei Trumpf verloren haben, ihre Karte nicht mehr retten). Dazu darf jeder mit den **drei Würfeln** versuchen, eine Zahl innerhalb seiner Skala zu erzielen. Vor dem Würfeln muss festgestellt werden, welche Karte mit diesem Wurf gerettet werden soll. So gerettete Karten werden von ihrem Besitzer aus dem Spiel genommen und hinter den Handstapel gesteckt. Der Gewinner bekommt alle verbliebenen Karten und steckt sie **hinter** seinen Handstapel.

Bonus:

Viele Karten haben eine Tierkategorie, die ihre Stärkepunkte um **50%** steigern lässt. Hat ein Mitspieler eine Tierkategorie der **+50%** Steigerung, erhalten die betroffenen Spieler ihm gegenüber zusätzliche **50%** ihrer Stärkepunkte (die **Grösse** bleibt unverändert). Diese Summe zählt nun gegenüber diesem Mitspieler. Diesen Bonus kann bei Bedarf ausgelassen werden.

+800
+750
+3650

+50%

Igel II COMMON
1600 30CM
1500 7300
7-15 +50%

SPRINGSPINNE I COMMON
800 0.5CM
900 2800
8-12 +50%

MISTBIENE I COMMON
200 1.6CM
100 400
3-18 +50%

+50%

+100
+50
+200

+400
+450
+1400

Gewinnt der Spieler, der am Zug ist die Trumpfrunde, erhält er zusätzlich **200 Punkte**.

Vergiftung:



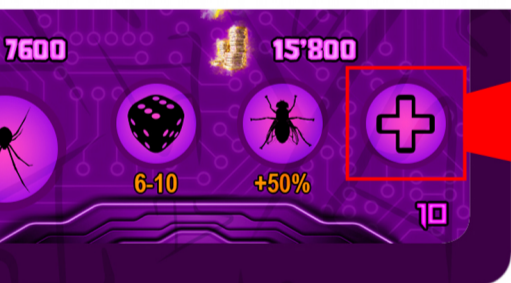
Jeder Spieler zieht eine **zufällige** Karte aus dem verdeckten Handstapel des Spielers **rechts** von ihm und legt diese vor sich hin.



Je nachdem wie gefährlich/giftig die **gezogene** Karte ist, verliert, oder gewinnt man Punkte.



+ 1000 Punkte



- 500 Punkte



- 1000 Punkte



- 3000 Punkte

Die gezogene Karte wird danach unter den Aufnahmestapel gelegt.





Nachdem der Zug beendet ist, eröffnet der Spieler rechts nebenan die nächste Runde. Jeder Spieler kann vor seinem offiziellen Zug Karten für Punkte eintauschen (siehe Punktetabelle). Die eingetauschten Karten werden unter den Aufnahmestapel gelegt und die Punkte auf einem Notizblatt festgehalten. Wenn ein Spieler keine Handkarten mehr hat, darf er sofort die oberste Karte, des Aufnahmestapels abheben und auf die Hand nehmen. Wenn keine Karten mehr auf dem Aufnahmestapel sind, muss der Spieler, der keine Handkarten mehr hat, solange aussetzen, bis wieder Karten auf dem Aufnahmestapel sind.

Spielidee:

Das Spiel soll das Sammelfieber senken, die Gemeinschaft fördern und zusätzlich etwas über Tiere lehren. Es bietet diverse Möglichkeiten, Kreativität auszuüben und die Spielanleitung seinen Vorstellungen anzupassen oder selbst etwas dazu zu erfinden.

Punktetabelle:

Nach Farbe (Seltenheit):

Anz. Karten	Farbe (Seltenheit)	Punkte
9x		3000
7x		3000
5x		3000
2x		2000
1x		3000

Beispiel:



= 5000 Punkte

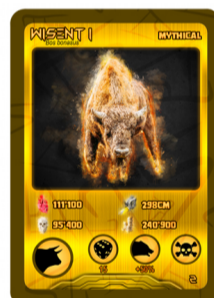
Punktetabelle 2:

Nach Tierart:

Dies ist nur möglich, wenn jeweils **min. 4 gleiche Tierkategorien** oder **min. 2 gleiche Tierarten** (z.B. **SCHWAN I** und **SCHWAN II**) vorhanden sind.

1x	1x	1x	1x	1x	Anzahl Karten
					Farbe (Seltenheit)
600	900	1200	2000	4000	Punkte

Beispiel 1:



4x



600 P. + 900 P. + 900 P. + 4000 P.

= 6400 Punkte

Beispiel 2:



2000 P. + 600 P.

= 2600 Punkte