



DEUTSCHE ÜBERSETZUNG:
MICHAEL KRÖHNERT

ARK & NOAH

INHALT

26 TIERWEIBCHEN (PLÄTTCHEN
MIT ROSA HINTERGRUND)

60 FUTTERPLÄTTCHEN

12 BONUSPLÄTTCHEN

4 PERSONENPLÄTTCHEN

26 TIERMÄNNCHEN
(PLÄTTCHEN
MIT BLAUEM
HINTERGRUND)

RÜCKSEITEN DER
TIERPLÄTTCHEN

4 ANZEIGESCHEIBEN
IN 4 FARBEN

8 ARBEITERFIGUREN IN 4 FARBEN

RUNDEN-ANZEIGESCHEIBE

1 AKTIONSTAFEL

DIESE SPIELREGEL

36 PECHKLÖTZCHEN

108 KÄFIGWÄNDE
(STÄBCHEN)
IN 4 FARBEN

1 VIERTEILIGER ARCHE-SPIELPLAN

... BAU DIR EIN SCHIFF,
EINE ARCHE. MACH SIE AUS
FESTEM HOLZ UND DICHT SIE
INNEN UND AUSSEN
MIT PECH AB. IM INNERN SOLL
SIE VIELE RÄUME HABEN...
„Gen 6,14“

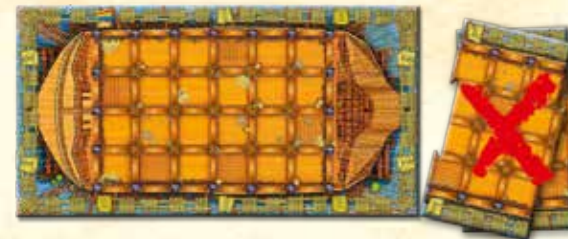
SPIELVORBEREITUNG

Zuerst müsst ihr die Arche zusammenbauen. Nehmt pro Spieler ein Spielplanteil. Die „Bug“- und „Heck“-Teile müssen immer dabei sein (bei 2 Spielern benötigt ihr also nur diese beiden Teile), bei mehr Spielern kommen 1 bzw. 2 Mittelteile dazu.

EUER ZIEL

In diesem Spiel werdet ihr in die Rollen von Noah und dessen Söhnen Sem, Cam und Jafet schlüpfen, deren Aufgabe es ist, die Arche zu bauen und sie mit Tierpaaren zu beladen, bevor die Sintflut einsetzt. Der Spieler, der am Schluss die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Siegpunkte erhält man durch den Bau von Käfigen auf der Arche und durch das Beladen mit Tieren.

Bitte beachten: Wenn dies euer erstes Spiel ist oder ihr mit Kindern spielt, solltet ihr die Schnellregel am Ende dieses Regelhefts benutzen.



BEISPIEL
FÜR DEN SPIELPLAN
BEI 2 SPIELERN

Legt die Aktionstafel auf den Tisch, normale Seite nach oben (siehe Bild). Die Tafel zeigt 7 Aktionen, die eure Arbeiter ausführen können. Über jeder Aktion ist das Feld für „Aktion ausgeführt“, darüber ist das Feld für „Aktion geplant“.

Legt alle Tierrännchen in den schwarzen Beutel, alle Tierweibchen in den weißen Beutel und mischt sie jeweils.



ACHTUNG! Im Spiel zu zweit oder dritt müssen einige Tiere aussortiert werden, bevor ihr sie in den Beutel legt. Auf der Rückseite jedes Plättchens könnt ihr sehen, ob es mitspielt oder ob es in die Spielschachtel zurückgelegt wird.

Jeder Spieler nimmt sich ein Personenplättchen, eine Arbeiterfigur (beim Spiel zu zweit nimmt er zwei) und 3 Käfigwände in seiner Farbe, außerdem 2 Pechklötzchen und 2 Futterplättchen, und zieht je 1 zufälliges Tiermännchen und Tierweibchen aus den Beuteln. Wenn man ein passendes Tierpaar zieht, muss man eins der Tiere in seinen Beutel zurücklegen und ein anderes ziehen (zwei unterschiedliche Spieler dürfen jedoch zueinander passende Tiere haben!).

Die übrigen Käfigwände, Pechklötzchen und Futterplättchen legt ihr für alle Spieler erreichbar bereit.

Wer zuletzt Regen abbekommen hat, wird Startspieler. Er setzt seine Figur das erste Feld „Aktion ausgeführt“ der Aktionstafel (das Feld ganz links). Die anderen Spieler setzen (im Uhrzeigersinn folgend) ihre Arbeiter nacheinander auf die weiteren „Aktion ausgeführt“-Felder (von links nach rechts). Im Spiel zu zweit setzt der erste Spieler seine Figuren auf das erste und vierte Feld, der andere auf das zweite und dritte.

Die schwarze Anzeigescheibe kommt auf das Startfeld der Rundenanzeige; die anderen Anzeigescheiben kommen auf das erste Feld der Siegpunktleiste.

Jetzt kann der Bau der Arche beginnen!



SPIELABLAUF

Das Spiel dauert mindestens 10 Runden. Jede Runde besteht aus 2 Phasen:

- Aktionswahl
- Aktionsausführung

PHASE 1: AKTIONSWAHL

In dieser Phase muss sich jeder eine Aktion aussuchen, die er in dieser Runde ausführen möchte. Beginnend beim Spieler, dessen Arbeiter auf dem ersten „Aktion ausgeführt“-Feld steht, stellt jeder Spieler seinen Arbeiter auf eines der „Aktion geplant“-Felder seiner Wahl. Die Spieler sind in der Reihenfolge ihrer Arbeiter auf der Aktionstafel an der Reihe. Man darf seinen Arbeiter auch wieder auf die Aktion stellen, auf der er bereits zuvor war, wenn man möchte.



WICHTIG: Auf jedem „Aktion geplant“-Feld kann höchstens 1 Arbeiter gleichzeitig stehen. Wenn du also deinen Arbeiter auf ein „Aktion geplant“-Feld stellst, kann kein anderer Spieler in dieser Runde diese Aktion wählen!

Bonusplättchen: Falls auf deinem gewählten „Aktion geplant“-Feld ein Bonusplättchen liegen sollte, bekommst du sofort die darauf abgebildeten Siegpunkte gutgeschrieben (ziehe deinen Anzeiger entsprechend auf der Siegpunktleiste weiter). Danach entfernst du das Bonusplättchen von der Aktionstafel. **Hinweis:** In der ersten Spielrunde liegen noch keine Bonusplättchen auf der Aktionstafel. Nachdem alle Spieler ihre Aktion ausgewählt haben, legt ihr ein +1-Bonusplättchen auf die „Aktion geplant“-Felder, auf denen keine Arbeiter stehen. Sollte dort bereits ein Bonusplättchen liegen, tauscht ihr es mit einem aus, dessen Wert um 1 höher ist (die Plättchen sind beidseitig bedruckt). Maximaler Bonus auf einem Feld ist +4.

PHASE 2: AKTIONSAUSFÜHRUNG

In dieser Phase werden alle Aktionen der Aktionstafel von links nach rechts ausgeführt, aber nur solche, auf deren „Aktion geplant“-Feld ein Arbeiter steht.

Beginnt mit der ersten Aktion (falls dort ein Arbeiter steht) und befolgt die Schritte, die auf der Aktionstafel gezeigt sind. Alle Aktionen außer der Tauschaktion betreffen immer alle Spieler. Der Spieler, dessen Figur auf dem zugehörigen „Aktion geplant“-Feld steht, führt die Aktion zuerst aus, danach alle anderen Spieler, in der Reihenfolge ihrer Arbeiter auf der Aktionstafel).

Sobald alle die „Aktion geplant“-Aktion ausgeführt haben, muss der Arbeiter auf das „Aktion ausgeführt“-Feld dieser Aktion umgestellt werden.

Beispiel: Noah stellt seinen Arbeiter auf Aktion 2, Sem seinen auf Aktion 4, Cams seinen Arbeiter auf Aktion 6 und Jafet seinen auf Aktion 7. Auf Aktion 1, 3 und 5 werden jetzt Bonusplättchen gelegt. Die erste Aktion, die ausgeführt wird, ist Aktion 2, da kein Arbeiter auf Aktion 1 steht:

Noah ist zuerst an der Reihe, dann Sem, dann Cam und schließlich Jafet. Da auf Aktion 3 kein Arbeiter steht, wird sie übersprungen und als nächste Aktion 4 ausgeführt. Weil dies die Aktion Tauschen ist, führt nur Sem sie aus.



Auf Aktion 5 steht auch kein Arbeiter, also wird auch sie übersprungen. Aktion 6 ist die nächste. Diesmal ist Cam zuerst an der Reihe, gefolgt von Noah, dann Sem und dann Jafet. Schließlich wird Aktion 7 ausgeführt, mit Jafet als erstem, dann Noah, Sem und Cam.

DER SPIELER, DESSEN ARBEITER AUF DER GEPLANTEN AKTION STEHT, FÜHRT DIESEN TEIL DER AKTION AUS



ALLE ANDEREN SPIELER FÜHREN IN REIHENFOLGE IHRER ARBEITER DIESEN TEIL DER AKTION AUS

DIE AKTIONEN

Die Aktionen, aus denen ihr wählen könnt, sind alle unterschiedlich:

AKTION 1: PECH HERSTELLEN

Diese Aktion erlaubt es **allen Spielern**, sich Pechklötzchen aus dem Vorrat zu nehmen. Pech wird zum Bau der Arche benötigt. Wenn dein Arbeiter auf dem Feld „Pech herstellen“ steht, **musst** du dir **3 Pechklötzchen** aus dem Vorrat nehmen.

In Zugreihenfolge **muss** sich jeder andere Spieler **1 Pechklötzchen** aus dem Vorrat nehmen. Sollte nicht mehr genug Pech im Vorrat sein, kann es vorkommen, dass einige Spieler nichts erhalten.



AKTION 2: TIERE SAMMELN

Diese Aktion erlaubt es **allen Spielern**, 1 Tierplättchen zu erhalten. Die meisten Siegpunkte im Spiel bekommt man durch Tiere. Wenn dein Arbeiter auf dem Feld „Tiere sammeln“ steht, ziehst du als erster Tierplättchen aus den zwei Beuteln, und zwar abhängig von der Spieleranzahl:

- Bei **zwei** Spielern: 1 Weibchen und 1 Männchen
- Bei **drei** Spielern: 1 Weibchen und 1 Männchen und außerdem noch 1 Weibchen oder Männchen (wie du willst)
- Bei **vier** Spielern: 2 Weibchen und 2 Männchen

Danach **musst** du dir **1 der gerade gezogenen Tiere** aussuchen und vor dich legen. In Zugreihenfolge muss sich schließlich jeder andere Spieler 1 übriges der gerade gezogenen Tiere nehmen.

WICHTIG: Alle Tierplättchen sind doppelseitig. Leg solche Tiere, für die noch kein passender Partner aufgedeckt wurde, mit der „Einzel“-Seite nach oben vor dich (blau oder rosa). Sobald ein Tierpaar aufgedeckt auf dem Tisch liegt (auch wenn eines der Tiere vor einem anderen Spieler liegt), dreht ihr diese Plättchen auf die „Paar“-Seite.

Beispiel: Noah zieht 2 Männchen (Hund und Giraffe) und 2 Weibchen (Hund und Taube). Er behält das Hundemännchen, Sem nimmt sich das Hundeweibchen, Cam nimmt die Taube und für Jafet bleibt die Giraffe. Die beiden Hunde, die gerade gezogene Taube, und die Taube, die bereits auf dem Tisch lag, werden auf die (orange) Paar-Seite umgedreht. Die Giraffe bleibt auf der Einzel-Seite.

AKTION 3: FUTTER SAMMELN

Diese Aktion erlaubt es **allen Spielern**, Futter aus dem Vorrat zu nehmen. Futter wird benötigt, um die Tiere in der Arche zu füttern.

Wenn dein Arbeiter auf dem Feld „Futter sammeln“ steht, **musst** du dir **3 Futterplättchen** aus dem Vorrat nehmen.

In Zugreihenfolge **muss** sich jeder andere Spieler **1 Futterplättchen** aus dem Vorrat nehmen. Sollte nicht mehr genug Futter im Vorrat sein, kann es vorkommen, dass einige Spieler nichts erhalten.



AKTION 4: TAUSCH

Diese Aktion erlaubt es **einem einzigen Spieler**, 1 Tier in seinem Besitz zu tauschen, oder 2 Käfigwände der Arche auszutauschen.

Wenn dein Arbeiter auf dem Feld „Tausch“ steht, darfst du dir eine dieser Belohnungen aussuchen:

- 1 Siegpunkt (auf der Siegpunktleiste);
- 1 Futterplättchen;
- 1 Käfigwand; oder
- 1 Pechklötzchen

Danach **musst** du eine der folgenden Tauschaktionen durchführen:

1. Tausche 2 Käfigwände auf dem Archen-Spielplan gegeneinander aus. Die Wände müssen unterschiedliche Farben haben.
2. Ziehe 3 Tierplättchen aus Beuteln deiner Wahl (du darfst sie nach deiner Wahl aus einem Beutel ziehen oder aus beiden). Du **darfst genau eines** dieser 3 Plättchen gegen 1 der Tiere in deinem Besitz tauschen. Danach kommen die nicht behaltenen Tiere in die entsprechenden Beutel zurück. Du darfst auch Tiere mit unterschiedlichem Geschlecht (weiblich oder männlich) tauschen.

WICHTIG: Du darfst ein Tier nicht wegtauschen, dessen passender Partner bereits im Spiel ist, auch wenn er einem anderen Spieler gehört!

Ein Partner ist ein Tier derselben Art, aber vom anderen Geschlecht (1 Männchen und 1 Weibchen). Wenn alle deine Tiere bereits passende Partner haben, darfst du diese Art Tausch nicht wählen (du müsstest stattdessen Käfigwände tauschen, wenn möglich). Die übrigen Spieler machen bei dieser Aktion nichts.

SEM Zieht 3 Tiere aus Beuteln seiner Wahl und kann eines davon mit seinem Krähenweibchen oder seinem Tigermännchen austauschen.

HUND ODER ELEFANT DARF ER NICHT TAUSCHEN, WEIL ES ZU BEIDEN BEREITS DEN PARTNER GIBT.

ER ENTSCHEIDET SICH FÜR DAS KRÄHENMÄNNCHEN, NIMMT ES UND LEGT DAFÜR SEINEN TIGER SOWIE DEN ANDEREN TIGER UND DAS NASHORN IN DIE BEUTEL ZURÜCK.



AKTION 5: HOLZ FÄLLEN

Diese Aktion erlaubt es **allen Spielern**, Käfigwände aus dem Vorrat zu nehmen. Wände dienen dazu, die Arche zu bauen.

Wenn dein Arbeiter auf dem Feld „Holz fällen“ steht, **musst** du dir **4 Käfigwände** deiner Farbe aus dem Vorrat nehmen.

Jeder andere Spieler **muss** sich **2 Käfigwände** seiner Farbe aus dem Vorrat nehmen.

Sollten keine Wände deiner Farbe mehr im Vorrat sein, nimmst du nichts.



AKTION 6: DIE ARCHE BAUEN

Diese Aktion erlaubt es **allen Spielern**, Käfigwände und Pech auf die Arche zu legen. Für das Legen von Teilen auf die Arche erhaltet ihr Siegpunkte. Fertiggestellte **Käfige** in der Arche ermöglichen es, Tiere auf die Arche zu laden. Wenn dein Arbeiter auf dem Feld „Die Arche bauen“ steht, **darfst** du bis zu 8 Käfigwände und/oder Pechklötzchen auf die Arche legen.

Nachdem du Wände und Pech gelegt hast, **darf** jeder der anderen Spieler in Zugreihenfolge bis zu 5 Käfigwände und/oder Pechklötzchen auf die Arche legen.

Du erhältst **1 Siegpunkt (auf der Siegpunktleiste) pro Käfigwand bzw. Pechklötzchen, die/das du auf die Arche gelegt hast.**



KÄFIGWÄNDE LEGEN

Der Archen-Spielplan besteht aus einer Anzahl von Quadraten (24 bis 48, je nachdem, wie viele Spieler mitspielen). Du darfst Käfigwände auf beliebige freie Seiten eines Quadrats legen. Dazu gehören auch die Seiten, die auf der Außenhülle der Arche liegen. Du legst Käfigwände, um daraus Käfige zu bauen.

WICHTIG: Du darfst nur Käfigwände in die Arche legen, die du besitzt. Du darfst also keine Wände aus dem Vorrat dazu nehmen (um das zu tun, gibt es die „Holz fällen“ bzw. „Tauschen“-Aktion).

KÄFIGE

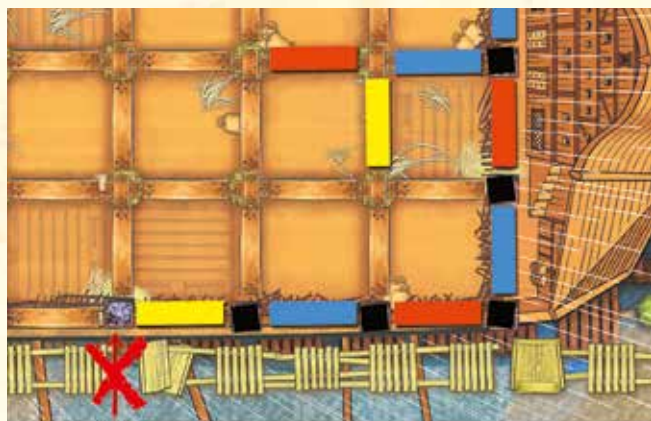
Ein Käfig ist eine Gruppe aus 4 oder weniger Quadraten, die komplett von Käfigwänden umgeben ist. Tiere dürfen nur in fertiggestellte Käfige geladen werden. Die Käfigwände, aus denen ein Käfig besteht, dürfen unterschiedliche Farben haben: die Spieler können also gemeinsam Käfige bauen!

WICHTIG: Es ist nicht erlaubt, eine Käfigwand innerhalb eines fertiggestellten Käfigs zu legen.

PECH EINFÜGEN

Entlang der Außenhülle der Arche gibt es eine Vielzahl von kleinen quadratischen Feldern. Auf diese Felder könnt ihr Pechklötzchen legen, um Siegpunkte zu erhalten. Ein Pechklötzchen darf aber nur gelegt werden, wenn auf beiden Seiten des Feldes Käfigwände liegen. Diese Wände dürfen beliebige Farben haben.

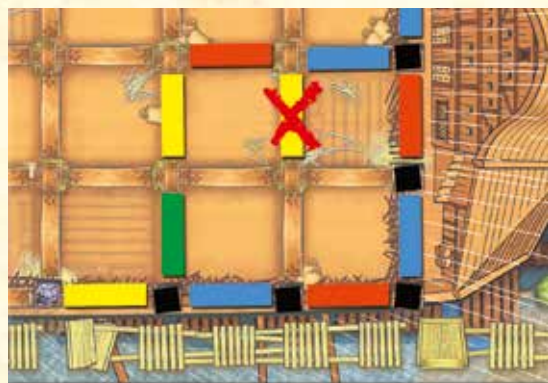
BEISPIEL: Cam hat seinen Arbeiter auf das Feld „Die Arche bauen“ gestellt, also darf er bis zu 8 Teile in die Arche legen. Er entscheidet sich, 6 Käfigwände und 2 Pechklötzchen zu legen, was ihm 8 Punkte auf der Siegpunkteleiste bringt. Noah ist der nächste in der Zugreihenfolge. Er legt 5 Wände und erhält 5 Punkte. Dann ist Sem an der Reihe. Er hat 2 Wände und 1 Pechklötzchen. Er entscheidet sich, nur das Pech zu legen und die Wände für später zu behalten. Er erhält nur 1 Siegpunkt. Am Schluss ist Jafet an der Reihe. Er legt 5 Pechklötzchen auf die Arche und bekommt 5 Punkte.



EIN PECHKLÖTZCHEN DARF NUR AUF EIN FELD GELEGT WERDEN, AN DAS BEIDSEITIG AUF DER ARCHEN-AUSSENSEITE BEREITS KÄFIGWÄNDE ANSCHLIESSEN (DAS GILT AUCH FÜR DIE ECKEN)

FALLS EINE KÄFIGWAND INNERHALB EINES FERTIGGESTELLTEN KÄFIGS LIEGT, WIRD SIE ENTFERNT UND IN DEN VORRAT GELEGT

HINWEIS: KÄFIGE DER GRÖSSE 3 UND 4 DÜRFEN BELIEBIGE FORMEN HABEN (IHRE QUADRATE KÖNNEN ALSO AUCH L-FÖRMIG ODER IN EINER REIHE ANGEORDNET SEIN).



AKTION 7: DIE ARCHE BELADEN

Diese Aktion erlaubt es allen Spielern, Futter oder Tierpaare auf die Arche zu laden. Hauptsächlich dadurch werdet ihr Siegpunkte erhalten.

Wenn dein Arbeiter auf dem Feld „Die Arche beladen“ steht, darfst du bis zu 8 Ladepunkte ausgeben, um Futter und Tiere in die Arche zu laden.

Nachdem du deine Ladepunkte ausgegeben hast, darf jeder der anderen Spieler in Zugreihenfolge bis zu 5 Ladepunkte ausgeben, um Futter und Tiere in die Arche zu laden.

LADEPUNKTE

Ladepunkte können auf zweierlei Weise ausgegeben werden:

- 1 Du kannst für 1 Ladepunkt 1 Futterplättchen in die Arche laden. Futter darf nur in einen fertiggestellten Käfig geladen werden und auch nur dann, wenn mindestens eine der Wände des Käfigs deine Farbe hat. Lege das Futterplättchen auf ein beliebiges leeres Quadrat innerhalb des Käfigs. Jedes Quadrat eines Käfigs kann nur 1 Futterplättchen aufnehmen. Sobald ein Futterplättchen auf die Arche gelegt wurde, kann es nicht mehr versetzt oder entfernt werden. **Du erhältst 1 Siegpunkt (auf der Siegpunkteleiste) pro Futterplättchen, das du auf die Arche geladen hast.**
- 2 Du kannst für Ladepunkte ein passendes Tierpaar auf die Arche laden. Um ein Tierpaar auf die Arche zu laden, musst du folgende Voraussetzungen erfüllen:
 - Das Tierpaar (1 Männchen und 1 Weibchen derselben Art) muss bereits im Spiel sein. Du musst mindestens 1 der beiden Tiere besitzen (das andere darf auch einem anderen Spieler gehören).
 - Es muss ein fertiggestellter Käfig vorhanden sein, der genau die richtige Größe für diese Tiere hat. Auf jedem Tierplättchen ist die richtige Käfiggröße für das Tierpaar abgebildet. Du darfst keine Tiere in einen Käfig laden, der zu klein oder zu groß ist.

AUSNAHME: Du darfst jedoch Kleintierpaare (solche mit der Größe „0“) in Käfige beliebiger Größe laden.

Beispiel: Das Hundepaar benötigt einen Käfig, der genau 1 Quadrat groß ist. Das Elefantenpaar benötigt einen Käfig aus genau 4 Quadraten.

- Der Käfig muss mit Futter gefüllt sein: in jedem Quadrat des Käfigs muss 1 Futterplättchen liegen.
- Der Käfig darf nicht mit anderen Tieren besetzt sein, Ausnahme: 1 Kleintierpaar.
- Sollte irgendein Teil des Käfigs die Außenhülle der Arche berühren, muss auf jedem kleinen Feld, das an die Wände des Käfigs angrenzt, ein Pechklötzchen liegen.
- **Mindestens 1 Wand** des Käfigs muss deine Farbe haben.

Wenn du diese Voraussetzungen erfüllst, kannst du die Tiere laden (lege ihre Plättchen in den Käfig). Du musst Ladepunkte für jedes deiner Tiere ausgeben, das du auf die Arche lädst, in Höhe der Größe des Tiers (ein Elefant kostet also 4 Ladepunkte, zwei Elefanten kosten 8 Ladepunkte). Wenn dir beide Tiere eines Paares gehören, musst du zum Laden auch für beide Tiere Ladepunkte ausgeben. Sollte dir jedoch nur eins der beiden Tiere gehören (und dessen Partner einem anderen Spieler), musst du zum Laden nur für dein Tier Ladepunkte ausgeben. Das Laden des anderen Tiers ist dann kostenlos.

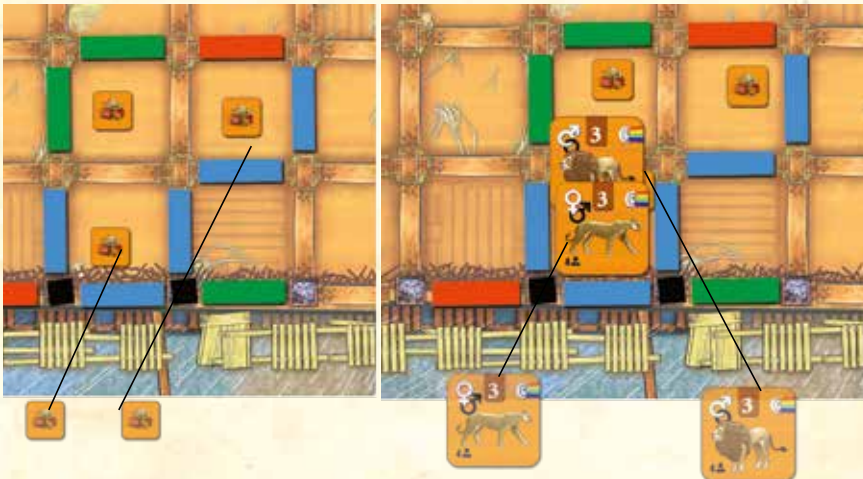
Das Laden von Kleintieren kostet keine Ladepunkte. In einem Käfig dürfen nicht mehr als 1 Paar Kleintiere und ein Paar Großtiere (deren Größe 1, 2, 3 oder 4 beträgt) sein.

Wenn du Tiere auf die Arche lädst, erhältst du Siegpunkte:

- Jedes Tierplättchen liefert Siegpunkte für denjenigen, in dessen Besitz es war, als es geladen wurde. Die Anzahl der Siegpunkte steht in der oberen rechten Ecke des Plättchens (Hinweis: Kleintiere bringen keine Siegpunkte).



- Jeder Spieler erhält **1 Siegpunkt** pro Käfigwand in seiner Farbe im gerade benutzten Käfig.
- Der Spieler, der die Tiere geladen hat, erhält **1 Siegpunkt** pro Pechklötzchen, das zum Bau des benutzten Käfigs eingesetzt wurde.



Beispiel: Jafet hat seinen Arbeiter auf das Feld „Die Arche beladen“ gestellt, also darf er 8 Ladepunkte ausgeben. Er gibt 2 Ladepunkte aus, um 2 Futterplättchen in einen Käfig zu legen. Er erhält sofort 2 Siegpunkte für das Futter.

Dann gibt er 6 Ladepunkte aus, um ein Löwenpaar in den Käfig zu legen ($3 + 3 = 6$). Beide Löwenplättchen gehörten ihm, also erhält er auch Siegpunkte für beide: jeweils 6. Die Besitzer der Käfigwände erhalten jetzt ebenfalls Siegpunkte: da die 5 blauen Käfigwände Jafet gehören, erhält er 5 Punkte. Die 2 grünen Wände gehören Noah, also erhält dieser 2 Punkte. Die rote Wand gehört Cam, der 1 Punkt erhält. Schließlich wurden in diesem Käfig noch 2 Pechklötzchen verbaut, also bekommt Jafet 2 weitere Punkte.

Jafet hat alle seine 8 Ladepunkte ausgegeben, allerdings kann er noch ein Kleintierpaar laden (das kostet 0 Ladepunkte). Er legt sein Krähennännchen in den Käfig der Löwen, nimmt Sems Krähennweibchen und legt es ebenfalls dort hinein. Die Krähenn selbst bringen zwar keine Siegpunkte, aber für die Wände und das Pech des Käfigs, in den sie gelegt wurden, gibt es Siegpunkte!

Also hat Jafet insgesamt 2 (Futter) + 6 (Löwenmännchen) + 6 (Löwenweibchen) + 0 (Krähennmännchen) + 5 (seine Wände beim Laden der Löwen) + 5 (seine Wände beim Laden der Krähenn) + 2 (Pechklötzchen beim Laden der Löwen) + 2 (Pechklötzchen beim Laden der Krähenn) = 28 Siegpunkte!

Noah hat 2 (seine Wände beim Laden der Löwen) + 2 (seine Wände beim Laden der Krähenn) = 4 Siegpunkte.

Cam hat 1 (seine Wand beim Laden der Löwen) + 1 (seine Wand beim Laden der Krähenn) = 2 Siegpunkte.

Sem erhält keine Siegpunkte, obwohl Jafet dessen Krähennweibchen auf die Arche geladen hat!

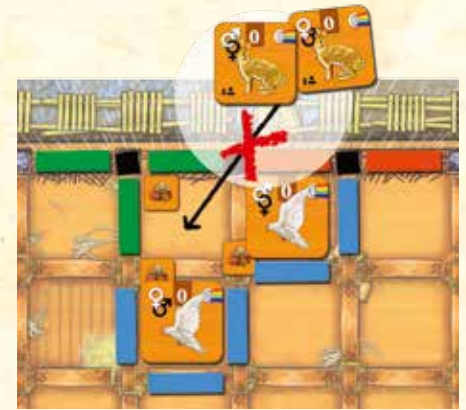
Jafet ist mit seinem Zug fertig, also kann jetzt Noah seine 5 Ladepunkte ausgeben. Er gibt zuerst 1 aus, um 1 Futterplättchen zu legen. Danach gibt er 4 aus, um sein Elefantenweibchen zu laden. Sem hat das Elefantenmännchen, das er nun in denselben Käfig legen muss. Noah muss keine Ladepunkte ausgeben, um Sems Elefanten zu laden.

Noah erhält 1 Siegpunkt für das Futter, 8 für seinen Elefanten, 5 für seine Wände im Käfig und 3 für die Pechklötzchen. Das macht gesamt 17 Siegpunkte. Sem erhält ebenfalls 8 Siegpunkte für seinen Elefanten sowie 5 für seine Wände im Käfig, was gesamt 13 ergibt.

In diesem Fall haben zwei Spieler gemeinsam einen Käfig für ihre Elefanten

gebaut. In Phase 1 hatte Noah eine Aktion gewählt, die es ihm gestattete, seine Tiere noch vor Sem zu laden, so dass er die Siegpunkte für die Pechklötzchen einstreichen konnte. Sehr gut geplant!

EIN KÄFIG DARF NIE MEHR ALS 1 KLEINTIERPAAR UND 1 GROSSTIERPAAR AUFNEHMEN (GROSSTIERE: GRÖSSE ZWISCHEN 1 UND 4). ES IST NICHT ERLAUBT, EIN ZWEITES PAAR KLEINTIERE IN EINEN KÄFIG ZU LADEN, IN DEM BEREITS EIN KLEINTIERPAAR LIEGT.



ENDE EINER RUNDE

Nachdem alle Aktionen von allen Spielern ausgeführt wurden, ist die Runde vorbei. Bewegt die schwarze Anzeigescheibe um ein Feld nach rechts zur nächsten Runde. Danach prüft ihr, ob das Spiel endet (siehe unten). Falls es weitergeht, beginnt jetzt eine neue Runde mit Phase 1: „Aktionen wählen“.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet am **Ende einer Runde**, in der **diese beiden Bedingungen** zutreffen:

- Mindestens **10 komplette Runden** wurden gespielt (die Anzeigescheibe hat das Feld der letzten Runde erreicht).
- Die **gesamte Außenhülle** der Arche ist mit Käfigwänden belegt (es spielt keine Rolle, ob auch überall Pechklötzchen liegen).

In diesem Moment wird der Regen stärker und die Flut setzt ein! Die Spieler haben nun eine **letzte Gelegenheit**, so viel auf die Arche zu laden, wie sie können.

Beginnend mit dem Spieler, der die **wenigsten Siegpunkte** hat und weiter bis zu dem mit den meisten, darf jetzt jeder Spieler Futterplättchen in jedes noch freie Quadrat beliebiger Käfige legen, ohne Ladepunkte auszugeben. Man darf sogar Futter in Käfige legen, an deren Bau man nicht beteiligt war.

Danach, in derselben Reihenfolge, darf jeder Spieler beliebige passende Tierpaare auf die Arche laden, nach den üblichen Regeln, was jedoch keine Ladepunkte kostet. Es ist erlaubt, Tiere in Käfige zu laden, an deren Bau man nicht beteiligt war.

WICHTIG: Für diese Ladungen in letzter Minute bekommt ihr **keine Siegpunkte!**

Nachdem jeder alles, was er noch an Futter und Tieren laden konnte, auf die Arche geladen hat, kommt es zur Schlusswertung.

SCHLUSSWERTUNG

Am Ende des Spiels erhaltet ihr folgende Belohnungen und Strafen:

- Wenn du der Spieler bist (oder bei Gleichstand einer dieser Spieler), der die **meisten Wände** auf der **Außenhülle** der Arche liegen hat, erhältst du 5 Bonus-Siegpunkte.
- Du **verlierst 1 Siegpunkt** pro Käfigwand, Futterplättchen und Pechklötzchen, das jetzt noch vor dir liegt.
- Entsprechend der Größe der Tiere, die jetzt noch vor dir liegen, **verlierst du Siegpunkte** (ein Elefant würde z.B. –4 Siegpunkte bedeuten). Kleintiere, die du jetzt noch hast, bringen keine Verluste.
- Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel! Bei Punktegleichstand wird der Sieg geteilt.

SCHNELLREGEL

Hier folgen vereinfachte Regeln, die ein schnelleres Spiel ermöglichen. Als idealer Einstieg in das Spiel sind sie besonders für Kinder und Familien geeignet!

Futtermarker und Pechklötzchen werden nicht benutzt. Sie kommen in die Spielschachtel zurück. Legt die Aktionstafel mit ihrer einfachen Seite aus.

Kleintiere werden nicht benutzt. Sie kommen in die Spielschachtel zurück.

Die übrige Spielvorbereitung entspricht den normalen Regeln.



SPIELRUNDE

Anders als bei den Normalregeln wird die Zugreihenfolge nicht durch die Arbeiter auf der Aktionstafel bestimmt. Ihr bestimmt einfach einen Startspieler und spielt im Uhrzeigersinn. Nachdem alle Spieler an der Reihe waren, schiebt ihr die schwarze Anzeigescheibe um 1 Runde weiter.

In deinem Zug machst du Folgendes:

Zuerst eine Aktion wählen

Du kannst dir eine beliebige Aktion aussuchen. Es ist egal, ob ein anderer Spieler diese Aktion früher in dieser Runde benutzt hat.

Dann die Aktion ausführen

Was du jetzt machen musst, hängt von der gewählten Aktion ab.

AKTION 1: TIERE

Zuerst ziehst du Tierplättchen aus den zwei Beuteln, abhängig von der Spieleranzahl:

Bei zwei Spielern: 1 Weibchen und 1 Männchen

Bei drei Spielern: 1 Weibchen und 1 Männchen

und außerdem noch 1 Weibchen **oder** Männchen (wie du willst)

Bei vier Spielern: 2 Weibchen und 2 Männchen

Danach suchst du dir **1 Tierplättchen** aus deinen gerade gezogenen aus und legst es vor dich hin. Schließlich nimmt sich jeder andere Spieler im Uhrzeigersinn folgend 1 der übrigen Tiere, die du gezogen hast.

AKTION 2: TAUSCHEN

Zuerst bekommst du 1 Siegpunkt auf der Anzeige, wenn du diese Aktion gewählt hast. Danach ziehst du 3 Tierplättchen aus Beuteln deiner Wahl (entweder nur Männchen oder nur Weibchen oder gemischt). Eins von diesen 3 Plättchen **darfst** du gegen eines deiner Tierplättchen austauschen. Danach musst du die nicht behaltenen 3 Plättchen wieder in die richtigen Beutel zurückwerfen. Du darfst auch Tiere unterschiedlichen Geschlechts (weiblich oder männlich) tauschen.

Bei dieser Aktion machen die anderen Spieler nichts.

WICHTIG: Anders als bei den normalen Regeln darfst du auch ein Tier tauschen, dessen Partner bereits bei einem anderen Spieler liegt.

AKTION 3: KÄFIGWÄNDE

Du nimmst dir **4 Käfigwände** deiner eigenen Farbe aus dem Vorrat.

Jeder andere Spieler nimmt sich **2 Käfigwände** seiner eigenen Farbe aus dem Vorrat.

AKTION 4: BAUEN

Du darfst **bis zu 8 Käfigwände** deiner Farbe in die Arche legen. Danach darf jeder andere Spieler im Uhrzeigersinn folgend **bis zu 5 Käfigwände** seiner Farbe in die Arche legen.

Der Archen-Spielplan besteht aus einer Anzahl von Quadraten (24 bis 48, je nachdem, wie viele Spieler mitspielen). Du darfst Käfigwände auf beliebige **freie** Seiten eines Quadrats legen. Dazu gehören auch die Seiten, die auf der Außenhülle der Arche liegen. Du legst Käfigwände, um daraus Käfige zu bauen.

WICHTIG: Du darfst nur Käfigwände in die Arche legen, die du besitzt. Du darfst also keine Wände aus dem Vorrat dazu nehmen (um das zu tun, gibt es die Käfigwände-Aktion).

KÄFIGE

Ein Käfig ist eine Gruppe aus **4 oder weniger** Quadraten, die komplett von Käfigwänden umgeben ist. Tiere dürfen nur in fertiggestellte Käfige geladen werden. Die Käfigwände, aus denen ein Käfig besteht, dürfen unterschiedliche Farben haben: die Spieler können also gemeinsam Käfige bauen!

WICHTIG: Es ist nicht erlaubt, eine Käfigwand innerhalb eines fertiggestellten Käfigs zu legen.

WICHTIG: Anders als bei den normalen Regeln bekommst du für das Legen von Käfigwänden keine Siegpunkte.

AKTION 5: BELADEN

Zuerst darfst du **bis zu 2 Tierpaare** in die Arche legen.

Danach darf jeder andere Spieler im Uhrzeigersinn folgend **1 Tierpaar** in die Arche legen.

BELADEREGELN

Um Tiere laden zu können, musst du:

- Ein passendes Tierpaar finden (1 Männchen und 1 Weibchen derselben Art). Du selber musst mindestens eins dieser beiden Tiere besitzen (das andere darf einem anderen Spieler gehören).
- Es muss ein fertig gestellter Käfig vorhanden sein, der genau die richtige Größe für diese Tiere hat. Auf jedem Tierplättchen ist die richtige Käfiggröße für das Tierpaar abgebildet. Du darfst keine Tiere in einen Käfig laden, der zu klein oder zu groß ist.

Beispiel: Das Hundepaar benötigt einen Käfig, der genau 1 Quadrat groß ist. Das Elefantenpaar benötigt einen Käfig aus genau 4 Quadraten.

- In dem Käfig dürfen keine anderen Tiere liegen.
 - **Mindestens 1 Wand** des Käfigs muss deine Farbe haben.
- Wenn diese Voraussetzungen erfüllt sind, kannst du die Tiere laden.

Wenn du Tiere einlädst, bekommst du Siegpunkte:

- Jedes Tierplättchen liefert **Siegpunkte für denjenigen, in dessen Besitz es war**, als es geladen wurde. Die Anzahl der Siegpunkte steht in der oberen rechten Ecke des Plättchens.
- Jeder Spieler erhält **1 Siegpunkt** pro Käfigwand in seiner Farbe im gerade benutzten Käfig.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet am **Ende einer Runde**, in der **beide dieser Bedingungen** erfüllt sind:

- mindestens **8 komplette Runden** wurden gespielt (die Anzeigescheibe hat das Feld der letzten Runde erreicht).
- Die **gesamte Außenhülle der Arche** ist mit Käfigwänden belegt.

SCHLUSSWERTUNG

Wenn du der Spieler bist (bzw. einer der Spieler bei Gleichstand), der die **meisten Käfigwände** auf der Außenhülle der Arche hat, erhältst du **5 Bonus-Siegpunkte**.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel!