

MATERIALÜBERSICHT

Allgemeines Material:

1 Auslagetableau



1 Artenschutztableau



10 Artenschutzziele



135 Karten



21 Beutelmarker



20 Artenschutzmarker



1 Wertungsblock

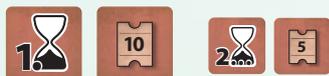


5 Spielhilfen



5 Spielende-Marker

(1x 10 Punkte, 4x 5 Punkte)



Für das Solospiel: 18 Solomarker

(je 3x mit den Zahlen 1–6)



Persönliches Material – je 5X:



1 Zooplan



1 Kartenhalter

4 Aktionsplättchen

1 Aktionsplättchen Projekte



3 Aktionsplättchen Tiere



4 Aufwertungsmarker (in 5 Farben)



(Rückseite)

4 Artenschutzerfolgs- marker (in 5 Farben)



(Rückseite)

ERKLÄRUNG DER VERSCHIEDENEN SYMBOLE

Einige Regeln in diesem Abschnitt werden beispielhaft an einem speziellen Symbol erklärt, z. B. dem Raubtiersymbol. Im Spiel kommt die betreffende Kartenfunktion oftmals auch mit anderen Symbolen vor, z. B. dem Vogelsymbol. Die Regel gilt dann entsprechend auch für diese Symbole.

Tiergrößen



Kleintier. Ein Kleintier ist ein Tier, dessen aufgedruckte benötigte Stufe (am linken mittleren Rand der Karte) 2 oder 3 beträgt.



Großtier. Ein Großtier ist ein Tier, dessen aufgedruckte benötigte Stufe (am linken mittleren Rand der Karte) 4 oder 5 beträgt.

Lebensraum



Das Symbol für den unbestimmten Lebensraum zählt nicht als irgendein bestimmter Lebensraum (Wald, Wasser, Felsen). Wenn z. B. eine Karte in deinem Zoo Punkte für Waldsymbole bringt, dann zählt dieses Symbol nicht mit.

Wertungen



Erhalte 1 Punkt für jedes **verschiedene Tierklassen- und/oder Kontinentsymbol** auf Karten, die direkt **benachbart** zu dieser Karte sind. Gleiche Symbole, die auf mehreren benachbarten Karten sind, zählen also nur einmal. Andere Symbole wie Lebensraum, Projekt oder Gebäude zählen nicht mit.



Erhalte 2 Punkte für jedes **Primatensymbol** auf Karten, die direkt **benachbart** zu dieser Karte sind. Ein Primatensymbol auf dieser Karte selbst zählt nicht mit.



Erhalte 2 Punkte für jedes **Gebäudesymbol** in deinem Zoo. Die Karten mit dem Symbol können sich **irgendwo** in deinem Zoo befinden. Ein Gebäudesymbol auf dieser Karte selbst zählt auch mit.



Erhalte 2 Punkte für jedes **Europasymbol** auf **verbundenen** Karten.
Verbunden sind:

- die Karte selbst, auf der sich diese Wertung befindet,
- Karten mit Europasymbol, die direkt benachbart zu dieser Karte sind,
- Karten mit Europasymbol, die über andere Karten mit Europasymbol ohne Unterbrechung indirekt zu dieser Karte benachbart sind.

In diesem Beispiel geben dir die **Schneeeule** und das **Alpen-Areal** jeweils 8 Punkte: je 2 Punkte für die Schneeeule, den Fischotter, den Alpensteinbock und das Alpen-Areal (A). Für den Partnerzoo Europa (B) geben die Karten keine Punkte, da er weder direkt noch indirekt über andere Europa-Karten mit der Schneeeule oder dem Alpen-Areal **verbunden** ist.



Erhalte Punkte für eine **Gruppe** aus miteinander **verbundenen** Streichtieren. Die Punktzahl ist abhängig davon, wie viele Streichtiere diese Gruppe enthält.

Für eine Gruppe aus:

- 1 Streichtier erhältst du 3 Punkte. Dieses Tier ist also nicht direkt benachbart zu einer anderen Karte mit Streichtiersymbol.
- 2 Streichtieren erhältst du insgesamt 9 Punkte. Die beiden Streichtiere müssen zueinander benachbart sein.
- 3 oder mehr miteinander verbundenen Streichtieren erhältst du insgesamt 18 Punkte. Verbunden heißt hier, dass alle Streichtiere dieser Gruppe zu mindestens 1 anderen Tier der Gruppe benachbart sind.

Du erhältst die Punkte **nicht pro Streichtier**, sondern nur **pro Gruppe!** Hast du mehrere separate Gruppen von miteinander verbundenen Streichtieren, so wird jede Gruppe separat gewertet.

Streichtiere: In diesem Beispiel erhältst du insgesamt 12 Punkte für deine Streichtiere. Die 2er-Gruppe aus **Schaf** und **Esel** (A) bringt dir 9 Punkte. Die **Ziege** (B) ist nicht mit den anderen Streichtieren verbunden, daher ist sie alleine 3 Punkte wert. Wären alle 3 Streichtiere als 3er-Gruppe miteinander verbunden, wären sie zusammen 18 Punkte wert.



Erhalte 2 Punkte für jede Karte, die sich am Ende des Spiels auf deiner Hand befindet.

Effekte

Die Ausführung der Effekte ist freiwillig.



Ziehe 1 Karte vom Stapel und nimm sie auf die Hand.



Wirf bis zu 2 Karten ab, erhalte für jede 1 .

Du darfst bis zu 2 Karten von der Hand ablegen, um dafür je 1 Beutelmarker zu erhalten. Jeder Beutelmarker zählt am Spielende 2 Punkte.



Lege 1 Aktion auf .

Du darfst **im Anschluss** 1 deiner Aktionsplättchen (unter dem Zooplan) von seiner aktuellen Position auf die Position ganz links legen und die dazwischenliegenden Aktionsplättchen entsprechend nach rechts rücken, so als hättest du dieses Aktionsplättchen für eine Aktion genutzt (du führst jedoch die Aktion auf dem Plättchen nicht aus). Die anderen Aktionen werden dadurch stärker.

Im Anschluss bedeutet, dass du zuerst deine aktuelle Aktion beendest und die Aktionsplättchen entsprechend verschiebst, bevor du diesen Effekt nutzt. Du führst ihn also nicht sofort aus.



Lege 1 Freifläche vom Stapel in deinen Zoo.



Du darfst 1 Freifläche in deinen Zoo legen (auf ein leeres Feld benachbart zu einer Karte oder dem Eingang). Nimm dafür 1 Karte vom Stapel und lege sie, ohne dir die Vorderseite anzuschauen, als Freifläche aus. Wenn du damit einen Platzierungsbonus überdeckst, erhältst du ihn sofort.



Nimm 1 Karte aus der Auslage.



Nimm 1 beliebige Karte aus der Auslage auf die Hand. Die Einschränkung zur Reichweite aus Schritt 1.6 deines Zugs gilt für diesen und andere ähnliche Effekte nicht.



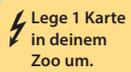
Nimm 1 beliebiges Tier bzw. Gebäude aus der Auslage auf die Hand.



Nimm dir die angezeigte Anzahl an Artenschutzmarkern aus dem Vorrat (hier 1).



Decke die obersten 3 Karten des Stapels auf. Nimm 1 Tierkarte auf die Hand. Lege die anderen Karten ab. Deckst du keine Tierkarte auf, erhältst du auch keine Karte.



Du darfst 1 Karte, die bereits in deinem Zoo liegt, auf ein anderes Feld legen. In Kürze bedeutet das: Die Karte muss

auf ihrem neuen Feld die allgemeinen Legeregeln erfüllen und ggf. auch ihre spezielle Platzierungsbedingung (Gebäude). Die Karten um ihr altes Feld herum müssen nicht beachtet werden. Im Detail:

- Karten, die **Freiflächen benötigen**, kannst du nur dann umlegen, wenn sich auch an der neuen Position die nötigen Freiflächen befinden (du darfst in diesem Moment keine neuen Freiflächen erzeugen).
- Legst du ein **Auswildern-Projekt** um, musst du das Projekt selbst sowie das durch es verdeckte Tier umlegen, als wären sie 1 Karte (du nimmst nicht das Projekt vom Tier herunter).
- Bei **Gebäuden mit Platzierungsbedingung** muss diese auf dem neuen Feld weiterhin erfüllt sein (z. B. muss das Affenhaus am neuen Ort wieder neben mindestens 1 Primaten liegen). Bei **Gebäuden mit Ausspielbedingung** musst du diese jedoch nicht erneut erfüllen (z. B. musst du für die Statue nicht erneut 4 Karten ablegen).
- Hat das neue Feld einen **Platzierungsbonus**, löst du ihn durch das Umlegen aus. **Effekte** auf der umgelegten Karte löst du in diesem Moment jedoch **nicht** aus.
- Was mit den Karten um das **alte Feld** herum geschieht, spielt keine Rolle. D. h. du darfst auch Freiflächen von einem Tier umlegen, sodass dieses nicht mehr seine benötigten Freiflächen hat, oder eine zu einem Gebäude benachbarte Karte so umlegen, dass dessen Bedingung nicht mehr erfüllt ist.



Immer wenn du ein Tier oder ein Projekt mit dem abgebildeten

Symbol (hier Felsen bzw. Asien) spielst, reduziert sich die benötigte **Aktionsstärke** für diese Karte um X (hier um 1 bzw. 2). Für das Ausspielen der Karte, auf der dieser dauerhafte Effekt abgebildet ist, gilt der Effekt **noch nicht!**

Spielst du eine Karte, auf die mehrere dieser dauerhaften Effekte zutreffen (hier z. B. ein Felsentier aus Asien), so addieren sich die Effekte (hier z. B. reduziert sich die benötigte Aktionsstärke um 3). Die benötigte Aktionsstärke kann allerdings nicht unter 0 sinken. Darfst du mit einem aufgewerteten Aktionsplättchen 2 Tiere ausspielen (hier z. B., falls du 2 Asientiere zusammen ausspielst), so gilt der Effekt für **jedes** der 2 Tiere separat. Auf Gebäude mit dem abgebildeten Symbol hat der Effekt keine Auswirkung.



Immer wenn du eine Karte mit dem vor dem Doppelpunkt abgebildeten Symbol spielst (hier Pflanzenfresser), erhältst du den nach dem Doppelpunkt abgebildeten Effekt (hier: Nimm 1 Gebäude aus der Auslage).

*Nimm 1 Gebäude aus der Auslage.

Dies gilt **auch bereits** für die Karte, auf der dieser Effekt abgebildet ist! Kannst du den Effekt nicht ausführen (hier z. B., weil gerade kein Gebäude in der Auslage liegt), dann verfällt er.



Spielst du ein Projekt, mit dem du ein Tier auswilderst, so lege die Projektkarte **auf ein Tier** in deinem Zoo mit dem **entsprechenden Symbol** (hier Afrika). Das Tier und die darauf abgebildeten Symbole gelten nicht mehr als in deinem Zoo. Du kannst die Symbole des Tiers nicht mehr nutzen und erhältst am Ende

des Spiels keine Punkte für das Tier. Erhalte einmalig und sofort 2 bzw. 3 Artenschutzmarker, je nachdem, ob das ausgewilderte Tier ein Klein- oder Großtier ist (siehe Seite 1). Du darfst die Karte **nicht** auf ein **Projekt oder Gebäude** mit dem abgebildeten Symbol legen.

Platzierungs- und Ausspielbedingungen auf Gebäuden

Die folgenden Gebäude musst du auf ein Feld auf deinem Zooplan legen, das neben den normalen Legeregeln auch die genannte **Platzierungsbedingung** erfüllt:



Lege dieses Gebäude so, dass es **direkt benachbart** zu mindestens 2 Karten mit dem abgebildeten **Symbol** ist (hier Wasser). Die Karten, an die du das Gebäude anlegst, müssen nicht direkt zueinander benachbart sein.



Lege dieses Gebäude so, dass es **direkt benachbart** zu einem **Gebiet** aus mindestens 4 **verbundenen** Karten mit dem

abgebildeten Symbol ist (hier Wald). Das Gebäude muss direkt benachbart zu mindestens 1 Karte sein, die Teil des verbundenen Gebiets ist. Bezüglich der Definition von verbundenen Karten siehe den Abschnitt *Wertungen*. Du darfst das Gebäude nicht so legen, dass erst dadurch 2 kleinere Gebiete zusammen mit dem Gebäude zu einem großen Gebiet vereint werden.



Lege dieses Gebäude so, dass es **direkt benachbart** zu einer beliebigen Kombination aus mindestens 4 **verschiedenen** Tier- und/oder Kontinentsymbolen ist. Andere Symbole wie Lebensraum, Projekt oder Gebäude zählen nicht mit.



Lege dieses Gebäude so, dass es direkt neben dem **Fluss** am linken oder rechten Rand deines Zooplans liegt. Das heißt, du darfst dieses Gebäude nur auf die 3 Felder am linken Rand oder die 3 Felder am rechten Rand deines Zooplans legen. Du musst das Gebäude weiterhin auf ein leeres Feld benachbart zu einer bereits ausliegenden Karte auf deinem Zooplan legen. Zu Beginn des Spiels kannst du dieses Gebäude also z. B. noch nicht auslegen (da dein Eingang zu weit vom Fluss entfernt ist).

Die folgenden Gebäude darfst du auf ein leeres Feld deiner Wahl legen, das die normalen Legeregeln erfüllt, sofern du auch die genannte **Ausspielbedingung** erfüllst:



Zum Ausspielen müssen alle 6 Felder am Fluss belegt sein. Das sind die 3 Felder am linken sowie die 3 Felder am rechten Rand deines Zooplans.



Zum Ausspielen musst du alle 5 Kontinentsymbole bzw. mindestens 5 **verschiedene** Tiersymbole (von den 6, die es gibt) auf Karten in deinem Zoo haben.



Zum Ausspielen musst du in Schritt **3** deines Zugs **mindestens 7** Karten auf der Hand haben. Diese Karte selbst zählt dabei mit.



Zum Ausspielen musst du 4 andere Karten deiner Wahl von der Hand auf den **Ablagestapel** legen. Hast du weniger als 4 andere Karten auf der Hand, kannst du dieses Gebäude nicht spielen.

ABLAUF UND ZIEL DES SOLOSPIELS

Im Solospiel spielst du deine Züge genauso wie im Mehrpersonenspiel. Zusätzlich entfernst du pro Zug 1 Karte aus der Auslage (als würdest du gegen eine andere Person spielen). Die Solomarker nutzt du, um zu bestimmen, welche Karte du zusätzlich aus der Auslage entfernst. Außerdem zählst du mit ihnen die Anzahl deiner Züge.

Dein Ziel ist es, innerhalb einer festgelegten Anzahl von Zügen das Spielende auszulösen. Dabei willst du möglichst viele Punkte erzielen.

Aufbau

 Mische die 18 Solomarker und lege sie verdeckt bereit. Baue das Spiel ansonsten genauso auf wie ein Mehrpersonenspiel. Lege das Aktionsplättchen „Projekte“ unter den Wert 1 deines Zooplans.

Änderungen in Schritt 6. – **Fülle die Auslage auf:** Bevor du die Auslage mit neuen Karten auffüllst, deckst du 1 Solomarker auf. Befindet sich in der Auslage an der Position der aufgedeckten Zahl eine Karte, lege diese ab. Befindet sich dort **keine Karte**, lege die Karte auf der **niedrigsten belegten Position** ab. Anschließend füllst du die Auslage wie gewohnt auf.



Deckst du bei dieser Auslage in Schritt 6 einen Solomarker mit der Zahl 4 auf, entfernst du das Alpaka an Position 4 aus der Auslage.

Deckst du stattdessen eine 5 auf, entfernst du den Löwen an Position 2 aus der Auslage (da auf den Positionen 5 und 1 keine Karten liegen).

Änderungen zu Spielende und Schlusswertung: Hast du den letzten Solomarker aufgedeckt, ohne im selben Zug das Spielende auszulösen, so gilt die Partie als verloren. Ansonsten gewinnst du das Spiel, sobald du das Spielende auslöst. Möchtest du die Partie mit anderen gewonnenen Solo-Partien vergleichen, so führe die normale Schlusswertung aus, inklusive 10 Punkten für den Spielende-Marker. Addiere außerdem 5 Punkte zu deiner Punktzahl für jeden noch verdeckten Solomarker (also für jede Runde, die du früher fertig warst).

Mehr Herausforderung und Abwechslung

Für eine größere Herausforderung kannst du das Spiel auch mit 15 oder sogar nur mit 12 zufälligen Solomarkern spielen. Lege dafür zu Spielbeginn die überzähligen Marker unbesehen in die Schachtel zurück.

Für mehr Abwechslung und zusätzliche Herausforderungen für das Solospiel besuche unsere Website:



www.feuerland-spiele.de/spiele/artengarten

Artengarten hat euch begeistert?

Dann stellt eure neugewonnenen Fähigkeiten als Zooführungskräfte noch mal richtig auf die Probe – in **ARCHE NOVA**! Als **internationaler Bestseller** hat ARCHE NOVA bereits die Herzen vieler Spielefans erobert und etliche **Preise** gewonnen:



- 1–4 Personen
- ab 14 Jahre
- 90–150 Minuten
- Expertenspiel



Impressum

Autor: Mathias Wigge

Grafikdesign: Christof Tisch, Dennis Lohhausen

Cover: Christof Tisch, auf Basis eines Entwurfs von Steffen Bieker

Illustration: Felix Wermke

Redaktion & Realisation: Frank Heeren, Bastian Winkelhaus, Felina Haun, Inga Keutmann

Lektorat: Felina Haun, Christian Hildenbrand

Layout und Satz: Ursula Steinhoff, Felina Haun

3D-Spielszene: Andreas Resch

Stellvertretend für die vielen Testspieler*innen und Unterstützer*innen danken wir Raik Neuwirth, Stella Berker, Michael Lahl, Olaf Darge, Wanja Heeren, Ilai Heeren, Timo Kessler, Nina Piel, Fabian Piel, Diana Deparade, Johanna Bochennek, Konrad Bochennek, Vincent Bochennek, Anja Holzapfel, Andreas Peter, Miriam Faßbender, Tristan Tisch, Nicole Harkovskaya, Yannik Stürmlin, Roland Hoyer, Zsolt Hevesi, Denny Delakowitz, Carolin Wigge, Pan Pollack, Jule Pollack, Paul Bischof, Jan Schmerbach und Leonie Kock.

Bildnachweise:

076, 077, 083, 096, 097, 098, 099, 108, 109, 121, 132: Zoo Frankfurt
Alle anderen: pixabay.com, iStock.com, privat



© 2025 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Nassastraße 3 • 65719 Hofheim am Taunus

Fehlen Teile? Hast du noch Fragen?
Im Hilfebereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen:
www.feuerland-spiele.de