



SOLO-HERAUSFORDERUNGEN

WERTUNG UND MEILENSTEINE

NORMALES SOLO-SPIEL Spiele dein Artengarten Solo-Spiel nach den üblichen Regeln (siehe *Glossar* Seite 4), einschließlich der Vorbereitung mit 18, 15 oder 12 Solomarkern. Führe die Schlusswertung für deinen Zoo aus, sobald du gewinnst, indem du das Spielende auslöst.

MEILENSTEINE Neben deinem üblichen Ziel (das Spiel zu gewinnen, bevor dir die Solomarker ausgehen) versuchst du, während des Spiels die Meilensteine zu erreichen, die auf den Solo-Herausforderungs-Weltkarten abgebildet sind.

Du darfst Meilensteine nur markieren, wenn du das Spiel gewinnst.

Diesmal gibt es **2 unterschiedliche Arten von Zielen:**

Die **erste Zeile** jedes Kontinents funktioniert genauso wie die Meilensteine aus der ersten Solo Challenge (Basis 1).

Die **zweite Zeile** enthält eine grundsätzliche Einschränkung, mit der du das Spiel gewinnen musst, um den Meilenstein markieren zu dürfen.

Gewinnst du ein Spiel und erreichst einen Meilenstein, den du vorher noch nicht erreicht hast (der also noch nicht markiert ist), markiere ihn auf der Weltkarte. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl an Meilensteinen, die du in einem einzigen Spiel erreichen kannst. Du kannst also mehrere im selben Spiel erreichen.

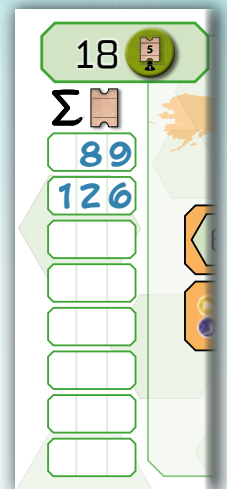
PUNKTE Links neben jeder Weltkarte kannst du das Ergebnis jedes Spiels notieren, in dem du versuchst, Meilensteine zu erreichen.

Das hat zwei Vorteile:

Du kannst so deine Punktzahlen festhalten und außerdem sehen, wie viele Spiele du brauchst, um alle Meilensteine zu erreichen.

Wenn du es schaffst, alle Meilensteine innerhalb von maximal 8 Spielen pro Weltkarte zu erreichen: Herzlichen Glückwunsch! Sei gespannt auf weitere Herausforderungen.

Und wenn es beim ersten Mal nicht klappt, drück dir die Weltkarten einfach neu aus und versuch es noch mal.



Solo Meilensteine Fortgeschritten 1

Gewinne das Spiel ...



... und habe am Ende alle **4 Aktionsplättchen aufgewertet.**



... mit nur **1 aufgewertetem Aktionsplättchen.**
Du darfst Phase 5 „Werte eins oder mehrere deiner Aktionsplättchen auf“ ignorieren, um dieses Ziel zu erreichen.



... und habe am Ende **X Artenschutzmarker** übrig.



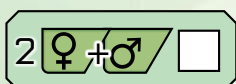
... ohne **Artenschutzmarker für Artenschutzziele zu verwenden.**
Du musst das Spiel dabei über die Artenschutzziele gewinnen. Du darfst am Ende des Spiels Artenschutzmarker besitzen.



... und habe am Ende **X Paare aus Beutelmarker und Artenschutzmarker.**



... ohne Felder mit **Platzierungsboni zu belegen.**
Die 5 Platzierungsboni auf deinem Zooplan müssen das gesamte Spiel über sichtbar bleiben.



... und habe am Ende **X Tierpaare** (weibliches und männliches Exemplar des gleichen Tieres nebeneinander) in deinem Zoo.



... und löse das Spielende aus, indem du **deinen Zooplan vollständig bebaust.**



... und habe am Ende **X Beutelmarker.**




... ohne **Karten von den Positionen 4, 5 oder 6 zu nehmen.** Lege zu Beginn des Spieles einen Beutelmarker auf die Position 4. Entferne den Marker, sobald du das erste Mal eine Karte von Position 4, 5 oder 6 nimmst. Liegt der Marker am Spielende noch aus, hast du dieses Ziel erfüllt.

Ultimative Variante

... mit nur **1 aufgewertetem Aktionsplättchen**, allerdings darfst du die Aufwertung der Aktionsplättchen **nicht ignorieren.**

18 

Σ 

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |



3  + 

2 ♀ + ♂





4 

5 

5 

max. 1 





15 

Σ 

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |



2  + 

2 ♀ + ♂





4 

4 


4 

max. 1 





12 

Σ 

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |



1  + 

1 ♀ + ♂





4 

3 

3 

max. 1 



