

FAUNA

DAS TIERISCH GUTE WISSENSSPIEL



Für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

Hätten Sie es gewusst? Die Giraffe kann über 5 Meter hoch werden und der Brillenkaiman bringt gerade einmal 60 Kilogramm auf die Waage. Doch wie lang ist der Schwanz des Eisbären und wo lebt eigentlich die Sattelkröte?

Diese und viele weitere Fragen stellen sich den Spielern von FAUNA. Aber mal ganz ehrlich: Man kann nicht alles wissen, wenn es um 360 Tiere zu Lande, zu Wasser und in der Luft geht. Darum gibt es auch Punkte, wenn die Antwort knapp daneben liegt. Doch Vorsicht: Wer seine Schätzsteine zu riskant einsetzt, verliert sie auch ganz schnell.

INHALT

1 Spielplan
180 Tierkarten mit 360 Tieren
1 Kartenbox
42 Schätzsteine in 6 Spielerfarben

30 schwarze Auswertungssteine
1 Startspielerfigur
1 Begleitheft mit Informationen
zu allen Tieren im Spiel

SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält **7 Schätzsteine** in seiner Farbe. Einen dieser Schätzsteine legt jeder Spieler neben das Feld 1 der Zählleiste. Die **schwarzen Auswertungssteine** werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die **Kartenbox** wird mit **Tierkarten** gefüllt. Es empfiehlt sich, die Kartenbox ganz zu füllen, auch wenn für eine Partie FAUNA nur etwa 10 bis 15 Tiere benötigt werden.

Der Spieler mit dem exotischsten Haustier wird Startspieler der ersten Runde und bekommt den **Startspieler-Löwen** und die Kartenbox.



DIE TIERKARTEN

Zu Beginn des Spiels entscheiden sich die Spieler, ob sie mit den einfacheren Tieren (grüner Kartenrand) oder mit den exotischeren Tieren (schwarzer Kartenrand) spielen wollen. Natürlich ist auch eine Mischung aus beiden möglich. Die Kartenbox wird entsprechend gefüllt.

Die **obere Hälfte** einer Karte zeigt Informationen, welche die Spieler vor dem Setzen ihrer Schätzsteine bekommen:

- Tierklasse
- Name / Wissenschaftlicher Name
- Abbildung des Tieres
- Anzahl der Gebiete, in denen das Tier in der freien Natur vorkommt
- Angaben, die eingeschätzt werden können:
 - Gewicht
 - Länge (Kopf-Rumpf-Länge - ohne Schwanz)
 - Gesamtlänge (mit Schwanz)
 - Höhe (des stehenden Tieres)
 - Schwanzlänge

Diese Informationen sind sichtbar, wenn die Karte in der Kartenbox steckt.

Die **untere Hälfte** einer Karte zeigt die zoologische Einordnung und die gesuchten Fakten rund um das Tier:

- Gebiete, in denen das Tier in der freien Natur zu finden ist
- Weltkarte zum schnellen Finden der gesuchten Gebiete
- Durchschnittswerte für die gesuchten Maße

Die untere Hälfte der Karte ist während dem Setzen der Schätzsteine verdeckt und wird erst zur Auswertung gezeigt, wenn die Karte aus der Kartenbox genommen wird.

SPIELZIEL

Jede Runde schätzen die Spieler die Lebensräume und die Maße zu einem Tier ein. Reihum platzieren sie ihre Schätzsteine auf der Weltkarte oder auf einer der Skalen. Am Ende einer Runde werden für richtige Einschätzungen Punkte vergeben, für falsch eingesetzte Steine gehen die Spieler leer aus. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.



DAS SPIEL

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Eine Runde besteht aus:

- I. Setzen der Schätzsteine
- II. Auswertung
- III. Startspielerwechsel und neue Runde

I. Setzen der Schätzsteine

Alle schauen sich das oberste Tier in der Kartenbox genau an und überlegen, wo sie ihre Schätzsteine einsetzen wollen. Hierzu kann sich jeder die Kartenbox nehmen, jedoch darf die Karte nicht herausgezogen werden.

Beginnend mit dem Startspieler **muss** im Uhrzeigersinn **jeder Spieler einen seiner Schätzsteine** auf dem Plan einsetzen, und zwar entweder in ein freies Gebiet oder auf ein freies Feld auf einer der Skalen.

Einsetzen in ein Gebiet

Ein eigener Schätzstein kann in ein Land- oder Meeresgebiet auf dem Spielplan eingesetzt werden, in dem sich noch kein anderer fremder oder eigener Stein befindet.

Meeresgebiete sind durch einen Rahmen um den Namen gekennzeichnet.

Achtung: Sie umfassen neben dem Meeresabschnitt auch die Inseln, die in ihnen liegen, sofern diese nicht speziell als Landgebiete gekennzeichnet sind!

*Mississippi, Mexiko,
Mittelamerika und Guyana sind
Landgebiete.*

*Die Karibik ist ein Meeresgebiet,
zu dem auch die darin befind-
lichen Inseln zählen.*

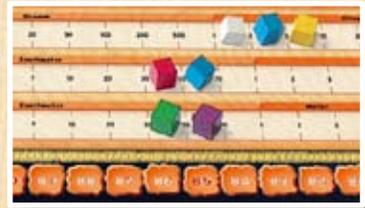


*Der rote Spieler will einen weiteren seiner Steine
in ein Gebiet einsetzen. Mississippi, Mexiko und
Rocky Mountains sind schon von Steinen belegt.
Somit muss der rote Spieler ein anderes Gebiet
zum Einsetzen seines Schätzsteines auswählen.*

Einsetzen auf einer Skala

Ein eigener Schätzstein kann auf ein Feld einer Skala eingesetzt werden, in dem sich noch kein anderer fremder oder eigener Stein befindet.

Achtung: Bei manchen Tieren spielen nicht alle Skalen eine Rolle. Nach welchen Maßen gefragt wird, ist auf der oberen Hälfte der Tierkarten zu sehen.



Nachdem jeder Spieler einen Stein eingesetzt hat, **kann** - wiederum beginnend mit dem Startspieler - jeder reihum entweder einen weiteren **Stein einsetzen** oder **passen**.

Weitere Steine einsetzen

Ist ein Spieler an der Reihe, setzt er einen eigenen Schätzstein in ein freies Gebiet oder auf ein freies Feld einer Skala. Im Laufe einer Runde kann ein Spieler auch mehrere Steine auf derselben Skala einsetzen.

Passen

Passt ein Spieler, weil er keine Steine mehr einsetzen möchte oder kann, ist das Einsetzen für ihn in dieser Runde beendet. Ein späteres Einsteigen in dieser Runde ist nicht mehr möglich.

Haben alle Spieler gepasst, kommt es zur Auswertung der Runde.

II. Auswertung

Die Tierkarte wird vollständig aus der Kartenbox gezogen. Zuerst werden die Gebiete ausgewertet, dann die Skalen.

Auswertung der Gebiete

Als Hilfe für die Auswertung der Gebiete können die **schwarzen Auswertungssteine** eingesetzt werden. Auf jedes Gebiet, das auf der unteren Kartenhälfte aufgeführt ist, wird ein schwarzer Stein gesetzt, um anzuzeigen, dass dieses korrekt ist. Nach der Auswertung werden die schwarzen Steine wieder vom Spielplan entfernt.

Die Spieler erhalten für jeden Schätzstein, den sie in ein **korrektes** Gebiet gesetzt haben, Punkte. Kommt das Tier in 16 oder weniger Gebieten vor, gibt es auch Punkte für Steine, die **benachbart** zu einem korrekten Gebiet liegen. Die Punkte werden sofort auf der Zählleiste am Spielplanrand vorgerückt.

Wertung		
GEBIETE		
Anzahl	Treffer	benachbart
1	12 Punkte	8 Punkte
2	10 Punkte	5 Punkte
3 - 4	8 Punkte	4 Punkte
5 - 8	6 Punkte	2 Punkte
9 - 16	4 Punkte	1 Punkt
17 +	3 Punkte	

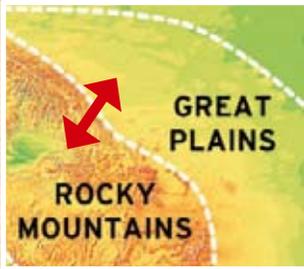
GEWICHT / LÄNGEN	
Treffer	benachbart
7 Punkte	3 Punkte

Wertungstabelle

Die Punktzahl ist abhängig von der Anzahl der Gebiete, in denen das gesuchte Tier in der freien Natur heimisch ist.

Beispiel: Kommt ein Tier in 7 Gebieten vor, erhält ein Spieler für einen korrekt gesetzten Stein 6 Punkte, für einen Stein, den er in ein benachbartes Gebiet eingesetzt hat, 2 Punkte.

Benachbarte Gebiete: Zwei Gebiete sind benachbart, wenn sie entweder eine gemeinsame Grenzlinie haben oder als Land- und Meeresgebiet aneinander stoßen.



Die Landgebiete Rocky Mountains und Great Plains sind benachbart.

Das Meeresgebiet Karibik und das Landgebiet Guyana sind benachbart.



Nach der Auswertung der Gebiete folgt die Auswertung der Skalen.

Auswertung der Skalen

Die Spieler erhalten Punkte für jeden Schätzstein, den sie auf ein **korrektes** Feld auf einer der Skalen gesetzt haben. Hierbei gibt es sowohl Punkte für einen genauen Treffer, als auch Punkte für Steine, die **benachbart** zu einem korrekten Feld liegen. Die Punkte werden sofort auf der Zählleiste vorgerückt.

Auf allen Skalen gibt es immer 7 Punkte für einen korrekt gesetzten Stein und 3 Punkte für einen in ein benachbartes Feld gesetzten Stein.



Das Grevyzebra wiegt zwischen 350 und 430 kg. Somit ist das Feld 200 bis 500 kg korrekt. Rot erhält für seinen Stein 7 Punkte. Blau und Grün liegen benachbart und bekommen noch jeweils 3 Punkte. Der grüne Stein auf dem Feld 1 bis 2 t geht leer aus.

Falsch gesetzte Schätzsteine

Schätzsteine, die korrekt oder zumindest benachbart eingesetzt wurden, gehen nach der Auswertung in den Vorrat ihrer Besitzer zurück. Falsch platzierte Schätzsteine werden **neben dem Spielplan gesammelt**. Sie stehen den Spielern erst später wieder zur Verfügung (siehe unten).

III. Startspielerwechsel und neue Runde

Hat nach der Auswertung noch kein Spieler die zum Gewinnen notwendige Punktzahl erreicht oder überschritten, wird der Startspieler-Löwe an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Jeder Spieler bekommt **einen** seiner Schätzsteine - sofern vorhanden - aus dem Vorrat neben dem Spielplan wieder zurück.

Hat nun ein Spieler **weniger als 3 Schätzsteine** vor sich liegen, füllt er seinen eigenen Vorrat auf 3 Schätzsteine auf, so dass er in der nächsten Runde mindestens 3 Steine zum Einsetzen hat.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald nach einer Runde der erste Spieler die vorgegebene Punktzahl erreicht oder überschritten hat:

- Bei 2 oder 3 Spielern: 120 Punkte
- Bei 4 oder 5 Spielern: 100 Punkte
- Bei 6 Spielern: 80 Punkte

Der Spieler mit den meisten Punkten nach dieser letzten Runde gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Hinweis: Die Informationen auf den Tierkarten stammen aus verschiedenen Quellen im Internet sowie aus Fachbüchern der Speziellen Zoologie. Einzelne Quellen können unterschiedliche Werte aufweisen. Für die Informationen auf den Karten wurden Durchschnittswerte verschiedener Quellen verwendet.





© 2008 HUCH & friends
www.huchandfriends.de

Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Autor:
Friedemann Friese
Illustration Tiere:
Peter Braun
Illustration Packung:
Alexander Jung
Grafik und Layout:
Volker A. Maas

