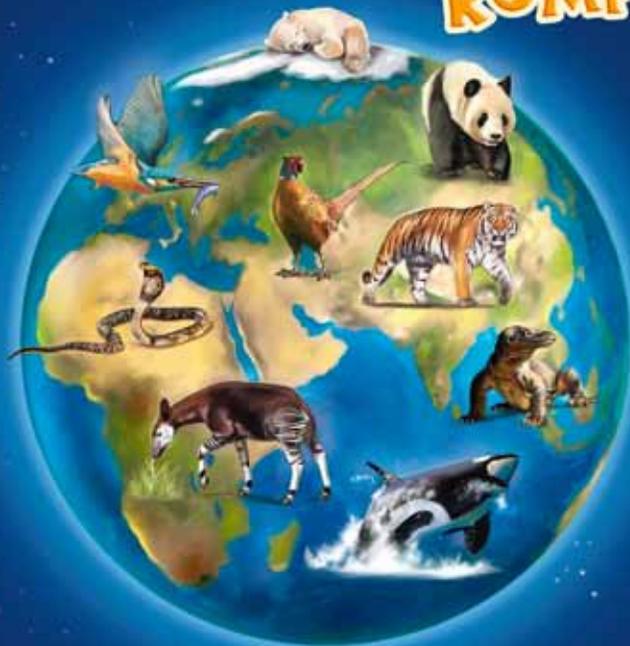


FAUNA

DAS TIERISCH GUTE WISSENSSPIEL

KOMPAKT



Für 2 bis 8 Spieler ab 8 Jahren

Wissensspaß im Doppelpack!

FAUNA Kompakt bietet gleich zwei Spielmöglichkeiten:

Das eigenständige Spiel sowie

Die **Erweiterung zu FAUNA** (nominiert zum Spiel des Jahres 2009).

Entdecken Sie über 170 neue Tiere und erleben Sie jetzt in größerer Runde mit bis zu 8 Spielern dieses tierisch gute Wissensspiel!

INHALT

- 87 Tierkarten mit 174 Tieren
- 6 Spielplankarten „Welt“
- 3 Skalenkarten

- 1 Kartenbox
- 14 Schätzsteine in 2 Spielerfarben

6 Spielplankarten und 3 Skalenkarten bilden einen Spielplan mit 7 Land- und 6 Meeresregionen



Skalen für Gewicht, Länge und Schwanzlänge



Kartenbox mit Tierkarten



2 x 7 Schätzsteine in Türkis und Orange

Mit dem enthaltenen Material können Sie das Spiel sowohl einzeln, als auch als Erweiterung zum Spiel Fauna nutzen. Im Folgenden wird das eigenständige Spiel erklärt. Auf Seite 7 finden Sie die Regelanpassungen für die Verwendung als Erweiterung.

SPIELVORBEREITUNG FÜR FAUNA KOMPAKT

(Das Spiel FAUNA sowie Kenntnisse zu dessen Regeln werden nicht benötigt.)

Aus dem Kartenstapel werden die **6 Spielplankarten** und die **3 Skalenkarten** aussortiert. Diese 9 Karten werden - wie oben zu sehen - zu einer **Weltkarte** zusammengelegt.

Die **Kartenbox** wird mit den Tierkarten gefüllt, so dass das Tierbild oben sichtbar ist.

Die **14 Schätzsteine** werden für alle gut erreichbar neben die Weltkarte gelegt.

Nun werden noch **Papier und Stift** für das Notieren der Siegpunkte bereitgelegt.

Ein Spieler wird bestimmt, der die Gebote und die erzielten Siegpunkte aller Spieler notiert, er ist auch der erste **Startspieler**.

DIE TIERKARTEN

Auf den Karten sind viele interessante Informationen zu den einzelnen Tieren zu finden. Die detaillierte Aufzählung der Lebensräume wird jedoch nur benötigt, wenn das Spiel als Erweiterung genutzt wird. Das eigenständige Spiel **Fauna kompakt** ordnet die Tiere jeweils größeren Regionen zu.

In der **oberen Kartenhälfte** stehen Informationen, welche die Spieler zu Beginn einer Runde erhalten. Damit können sie einschätzen, wie viele korrekte Antworten sie geben können.

- Tierklasse
- Name
- Wissenschaftlicher Name
- Abbildung des Tieres
- Anzahl der Gebiete, in denen das Tier in der freien Natur vorkommt

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



In der **unteren Kartenhälfte** stehen die zoologische Einordnung und die gesuchten Fakten rund um das Tier:

- Gebiete, in denen das Tier in der freien Natur zu finden ist
- Durchschnittswerte der gesuchten Maße:
 - Gewicht
 - Länge (Kopf-Rumpf-Länge - ohne Schwanz)
 - Gesamtlänge (mit Schwanz)
 - Schwanzlänge
- Weltkarte zum schnellen Finden der gesuchten Gebiete



Die untere Kartenhälfte bleibt während einer Runde für alle verdeckt und wird erst zur Wertung am Ende der Runde aus der Kartenbox genommen.

SPIELBLAUF

Jede Runde schätzen die Spieler die Lebensräume und die Maße zu dem Tier ein, das vorne in der Kartenbox steckt.

Zuerst liest der Startspieler den Namen des Tieres vor, sowie die Anzahl der gesuchten Gebiete und die gesuchten Maße. Anschließend gibt jeder Spieler beginnend beim Startspieler ein Gebot ab. Dabei schätzen die Spieler ein, wie viele korrekte Angaben sie zu den gesuchten Gebieten und Maßen machen können. Nach dem Bieten wird das höchste Gebot durch Setzen der Schätzsteine überprüft. Zum Schluss werden die erzielten Punkte notiert.

I. Abgabe der Gebote

Der Startspieler gibt zuerst sein Gebot ab, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Durch sein Gebot gibt ein Spieler an, wie viele gesuchten Gebiete und Maße er glaubt, richtig nennen zu können. Der Startspieler notiert die abgegebenen Gebote.

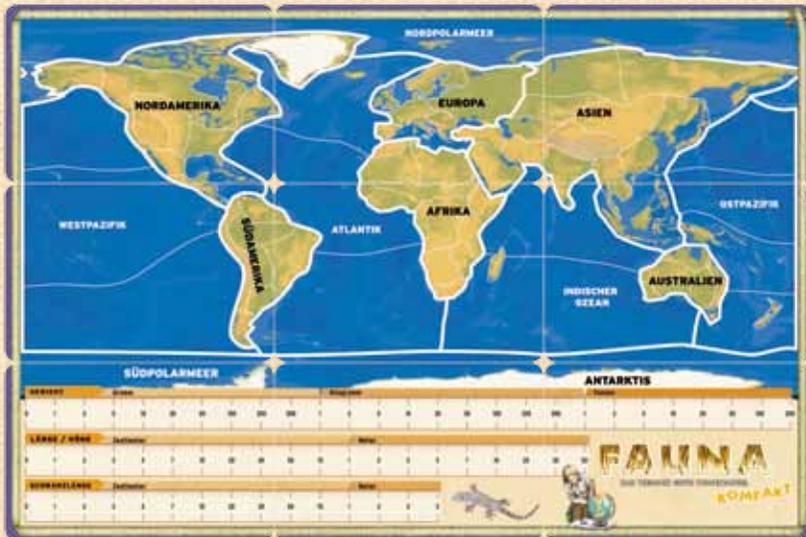
Jedes Gebot kann frei bestimmt werden und darf sogar niedriger sein, als das vorherige.

Nur der Spieler mit dem höchsten Gebot muss anschließend Schätzsteine setzen.

Gibt es nach dem Bieten mehrere Spieler mit dem höchsten Gebot, muss von diesen Spielern derjenige die Schätzsteine setzen, der sein Gebot als letztes abgegeben hat.

Es gibt **6 Meeresregionen**: Atlantik, Indischer Ozean, Nordpolarmeer, Ostpazifik, Südpolarmeer und Westpazifik ...

... und **7 Landregionen**: Afrika, Antarktis, Asien, Australien, Europa, Nordamerika und Südamerika.



II. Setzen der Schätzsteine

Jetzt markiert der Spieler mit dem höchsten Gebot seine Antworten mit den Schätzsteinen auf den Spielplan- und den Skalenkarten. Die Anzahl der zu setzenden Steine muss genauso hoch sein, wie das Gebot des Spielers.

Achtung: Bei einigen Fragen ist es - je nach Tier - möglich, mehrere korrekte Antworten zu geben bzw. mehrere Schätzsteine zu setzen (siehe Abbildung unten).

Einsetzen auf einer Region der Weltkarte

Ein Schätzstein kann sowohl in einer Land-, als auch einer Meeresregion auf der Weltkarte eingesetzt werden. Meeresregionen sind mit einem weißen Namen gekennzeichnet, Landregionen mit einem schwarzen Namen.

Achtung: Meeresregionen umfassen neben dem Meeresabschnitt auch die in dieser Region liegenden Inseln, sofern diese nicht speziell als Landregion gekennzeichnet sind!

Einsetzen auf einer Skala

Ein Stein kann auch auf ein Feld einer Skala eingesetzt werden. Den Skalenfeldern ist jeweils ein Messbereich zugeordnet. Bei den Längen finden sich links Zentimeter und rechts Meter-Angaben. Beim Gewicht reicht die Skala von Gramm über Kilo bis hin zu Tonnen.

Achtung: In der oberen Kartenhälfte ist zu sehen, welche Maße gesucht werden.



Beispiel: Das Graue Riesenkänguru wiegt zwischen 15 und 54 kg. In diesem Fall sind sogar 3 Felder auf der Gewichtsskala richtig: Das Feld zwischen 10 und 20 kg, das Feld zwischen 20 und 50 kg und das Feld zwischen 50 und 100 kg.

III. Wertung

Nun überprüft der Spieler links des Spielers mit dem höchsten Gebot die markierten Antworten mit Hilfe der Tierkarte. Dazu wird die Tierkarte aus der Kartenbox genommen.

Überprüfen der Schätzsteine auf den Regionen der Weltkarte

Auf jeder Tierkarte sind die Verbreitungsgebiete des Tieres im Text aufgelistet und in der Weltkartenübersicht im unteren Teil der Spielkarte farblich hervorgehoben.

Befindet sich mindestens eines der auf der Tierkarte genannten Gebiete in einer Region, die der Spieler mit seinem Schätzstein markiert hat, ist die Antwort richtig!

Überprüfen der Schätzsteine auf den Skalenfeldern

Auch hier werden die markierten Skalenfelder mit den Daten der Tierkarte verglichen. Ist der auf der Tierkarte angegebene Wert ganz oder teilweise durch das vom Spieler markierte Skalenfeld abgedeckt, ist die Antwort richtig!

Achtung: Sämtliche Antworten müssen genau dem richtigen Wert bzw. der richtigen Region entsprechen. Liegt ein Schätzstein lediglich in einer benachbarten Region oder einem benachbarten Feld einer Skala, so ist die Antwort falsch!

- Hat der Spieler **alle** Schätzsteine korrekt gesetzt, bekommt er die Anzahl der gesetzten **Schätzsteine plus 3 weitere Punkte** als Siegpunkte gutgeschrieben.
- Ist auch **nur ein Schätzstein falsch** gesetzt, bekommt der Spieler **keine** Siegpunkte.
- Unabhängig davon, ob der Spieler mit dem höchsten Gebot richtig oder falsch geantwortet hat, erhalten **alle anderen** Spieler ihre zuvor notierten Gebote als Siegpunkte.



IV. Ende einer Runde

Wurden alle Siegpunkte notiert, wird nun der Spieler links vom bisherigen Startspieler neuer Startspieler. Die alte Tierkarte wird beiseitegelegt und eine neue Runde beginnt.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler zweimal Startspieler war. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

FAUNA KOMPAKT als Erweiterung zu FAUNA

Die Tierkarten werden genau wie im Grundspiel verwendet. Die Tierkarten von **Fauna Kompakt** sind allerdings nicht mehr in „einfache Tiere“ und „exotische Tiere“ unterteilt. Beide Seiten einer Karte zeigen eine einheitliche Farbe am Rand.

Beim Spiel mit **7 oder 8 Personen** gibt es folgende Änderungen.

- Beim Setzen dürfen die **Schätzsteine auch auf andere Steine** gesetzt werden. Maximal dürfen sich aber **nur 2 Schätzsteine im gleichen Feld** befinden.
- Für Schätzsteine, die auf anderen Steinen stehen, also später eingesetzt wurden, erhält der entsprechende Spieler bei der Wertung **2 Punkte weniger**.
Achtung: Ein Spieler kann dadurch nie weniger als 0 Punkte bekommen!
- Das Spiel **endet**, sobald der erste Spieler **80 oder mehr Punkte** erreicht hat.

Beispiel: Um die Frage nach diesem Gebiet korrekt zu beantworten, muss ASIEN markiert sein.

Beispiel: Korrekte Antworten auf die Frage nach dem Gewicht sind die Felder zwischen „1 und 2 kg“ sowie „2 und 5 kg“. **Jedes** dieser beiden Felder würde einen Siegpunkt einbringen.





© 2011 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

Hersteller & Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
Art. Nr. 877 628 A

Autor:
Friedemann Friese
Illustration Tiere:
Peter Nishitani
Illustration Schachtel:
Alexander Jung
Grafik und Layout:
HUCH! & friends, Volker A. Maas
Bearbeitung:
Bernd Dietrich Spielentwicklung

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **Warning:** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **OPGEPAST!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

