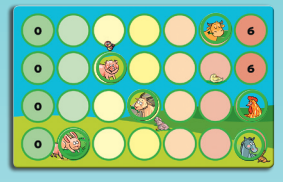
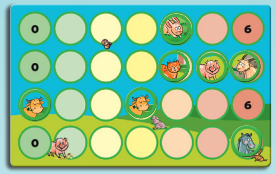
Beispiel 2:
Tierplättchen zurücksetzen



Würde der Spieler am Zug eine 5 oder 6 würfeln, käme ein Tier aus dem Spiel. Folgende Vorteilskarten können dies verhindern:

- **„3 Felder zurück“**,
- **„4 Felder zurück“**,
- **„5 Felder zurück“**,
- **„1x nicht würfeln“**,
- **„Neues Tierplättchen“**,
- **„Tierplättchen zurück auf 0 setzen“**.

Beispiel 3:
Zusätzliche Baukarte

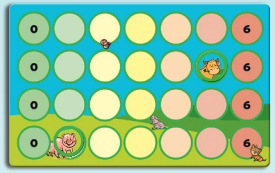


Der Spieler am Zug wählt die Aktion „Baukarte ziehen“ und zieht die Karte „Huhn“. Um für die Tiere auf dem Spielplan die Rettungschancen zu erhöhen, könnte er eine der folgenden Vorteilskarten einsetzen:

- **„1 Baukarte“** (und damit in einem Spielzug 2 Baukarten ziehen),
- **„Neue Baukarte“** (und damit eine Baukarte austauschen).

Gelangt der Spieler dadurch an eine passende Baukarte, kann er im aktuellen Zug aber kein Tier mehr retten (dafür hätte er die Vorteilskarte vor der 1. Phase einsetzen müssen).

Beispiel 4:
Rettungs-Chips abgeben oder erhalten



Kurz vor Spielende befinden sich nur noch eine Kuh und ein Schwein auf dem Spielplan, passende Baukarten für sie liegen aus. Der Spieler am Zug hat zwar keinen Rettungs-Chip mehr, aber die Vorteilskarte **„Bis zu 2 Rettungs-Chips abgeben oder erhalten“** (besäße er die Karte nicht, könnte er sie möglicherweise noch eintauschen). Er wählt die Option „2 Rettungs-Chips erhalten“ und bekommt diese von dem Spieler, der die beiden letzten Chips hat. Damit kann er nun die Kuh und das Schwein retten.

Impressum:
Ein Lebenshof für Tiere
Autor: Kaspar Spanuth, Wolfsburg
Illustrations-Ideen: Simone Spanuth, Wolfsburg
Grafik & Produktion: voice-design | Werbung, Design & Druck, Offenbach am Main, www.vegan-druck.de

© 2015 Vegwiser Medien, Kaspar Spanuth, Schwinkermühle 2, 38444 Wolfsburg, www.vegwiser-medien.de. Hergestellt in Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

Variante für Kinder ab 4 Jahren:

Spielvorbereitung:
Es werden benötigt: Spielplan, Würfel, 12 Baukarten mit Blume (Rückseite Zaunsymbol), 12 Tierplättchen: 1x Hund, 1x Katze, 1x Kuh, 1x Pferd, 1x Schaf, 1x Ente, 1x Gans, 1x Schwein, 2x Huhn, 2x Kaninchen.
Alle anderen Materialien bleiben im Karton.

- Der **Spielplan** wird ausgelegt, der **Würfel** wird bereitgelegt.
- Die **Baukarten** für Hund und Katze werden so zusammengelegt, dass das Hauptgebäude des Hofs entsteht. Die restlichen 10 Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgehalten.
- Die **Tierplättchen** werden ebenfalls gemischt. 4 Plättchen werden gezogen und jeweils offen auf eine Spielplan-Position 0 gelegt. Die restlichen Plättchen werden als verdeckter Stapel neben dem Spielplan platziert.

Spielablauf:
Der Spieler, der zuletzt ein Tierbuch angesehen hat, beginnt. Danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn. Ein Spielzug besteht immer aus 2 Phasen:

1. **1 Baukarte** ziehen und offen an den Hof anlegen **oder Tiere retten**;
2. **Würfeln** und 1 beliebiges Tierplättchen auf dem Spielplan vorsetzen.

Baukarte ziehen: Wer diese Aktion wählt, zieht 1 Karte vom Baukarten-Stapel und legt sie offen auf dem Tisch aus.

Tiere retten: Wer diese Aktion wählt, rettet beliebig viele Tiere, mindestens jedoch 1. Für jedes zu rettende Tier muss 1 passende freie Baukarte ausliegen (was am Anfang nur für den Hund und die Katze der Fall ist). Ein Tier wird gerettet, indem der Spieler es vom Spielplan nimmt (die Position von 0 bis 6 ist dabei egal) und auf 1 passende freie Baukarte legt. Manche Baukarten sind für mehrere Tierarten geeignet, andere nur für eine (die darauf abgebildeten Tiere zeigen dies an). **Auf 1 Baukarte darf aber stets nur 1 Tierplättchen liegen.** Anschließend werden entsprechend viele Tierplättchen nachgezogen (sofern der Stapel noch nicht aufgebraucht ist). Jedes neue Plättchen wird offen auf die Spielplan-Position 0 in einer frei gewordenen Reihe gelegt.
Tipp: Es kann sinnvoll sein, mehrere Tiere auf einmal zu retten.

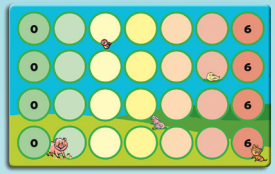
Würfeln und Tierplättchen vorsetzen: Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt zum Abschluss seines Spielzugs und setzt 1 beliebiges Tierplättchen auf dem Spielplan um diese Augenzahl vor. Dabei bleibt das Plättchen in seiner Reihe. In jeder Reihe darf sich nur 1 Tierplättchen befinden (anders als im Basisspiel). Es sind also stets 4 Plättchen auf dem Spielplan (außer möglicherweise kurz vor Spielende). Sobald ein Tierplättchen hinter der Position 6 landet, kann das entsprechende Tier nicht mehr gerettet werden. Das Plättchen kommt dann aus dem Spiel, ein neues wird gezogen und auf die Position 0 in der frei gewordenen Reihe gelegt.

Spielende: Wer Tiere rettet, ist immer ein Gewinner. Den größten Sieg erzielen die Spieler gemeinsam, wenn es ihnen gelingt, alle 12 Tiere zu retten.

Ein Lebenshof für Tiere

Spielidee und Spielziel: Ihr betreibt zusammen einen Lebenshof, den ihr im Lauf des Spiels stetig vergrößert. Ständig warten neue Tiere darauf, gerettet zu werden und auf dem Hof unterzukommen. Denn ob in der Massentierhaltung, im Tierversuchslabor oder im Zirkus: All diese Tiere wünschen sich ein leidfreies Leben. Euer Ziel ist es, gemeinsam möglichst viele Tiere zu retten.

Material und Spielvorbereitung: Vor dem ersten Spiel werden die Plättchen vorsichtig aus den Stanztableaus gelöst.



Der **Spielplan** wird ausgelegt.

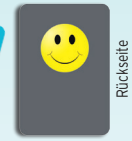
Die **Baukarten** für Hund und Katze werden so zusammengelegt, dass das Hauptgebäude des Hofs entsteht. Die restlichen 22 Baukarten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel bereitgehalten.

Rückseite

Häufigkeiten: 8x Kuh / Pferd / Schaf, 4x Ente / Gans, 3x Schwein, 3x Huhn, 2x Kaninchen, 2x Ziege, 1x Hund und 1x Katze

Die 24 **Tierplättchen** werden ebenfalls gut gemischt. 2 Tierplättchen werden gezogen und jeweils offen auf eine Spielplan-Position 0 gelegt (2 Reihen bleiben zunächst frei). Die restlichen Tierplättchen werden als verdeckter Stapel neben dem Spielplan platziert (das Aufschichten zu einem Stapel ist zwingend erforderlich).

Die 22 **Vorteilskarten** werden gemischt und verteilt: Bei 2 Spielern erhält jeder 7 Karten, bei 3 Spielern jeder 5 Karten und bei 4 Spielern jeder 4 Karten. Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel bereitgehalten. Jeder Spieler legt seine Vorteilskarten **offen nebeneinander** vor sich hin.



Rückseite

Die 24 **Rettungs-Chips** werden als Haufen neben dem Spielplan platziert. Jeder Spieler erhält vorerst 1 Chip.

Der **Würfel** wird bereitgelegt.

Spielablauf:
Am Anfang haben die Spieler mit dem Bau des Hofs begonnen. Die Baukarten für Hund und Katze liegen bereits aus. Das bedeutet, dass diese Tiere schon aufgenommen werden können. Für alle anderen Tiere müssen die passenden Umgebungen erst geschaffen werden, was im Lauf des Spiels in kooperativer Weise geschieht.

Der Spieler, der zuletzt ein Tierbuch gelesen oder angesehen hat, beginnt. Danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

Spielzug-Kurzübersicht:
Ein Spielzug besteht immer aus 2 Phasen:

1. Genau eine der folgenden Aktionen ausführen:
- Bis zu **2 Tierplättchen** ziehen und jeweils auf eine Spielplan-Position 0 legen.
- Bis zu **2 Rettungs-Chips** aus der Auslage nehmen.
- **1 Baukarte** ziehen und offen an den Hof anlegen.
- Beliebig viele **Tiere retten** (entsprechend viele Rettungs-Chips abgeben).

--- Vorteilskarte nur bis hier einsetzbar ---

2. Würfeln und 1 beliebiges Tierplättchen auf dem Spielplan vorsetzen.

1. Phase: Aktion ausführen
Der Spieler am Zug führt **genau eine** der folgenden 4 Aktionen aus. Dabei gilt grundsätzlich: Ist eine Aktion nicht ausführbar, darf sie nicht gewählt werden (z. B. kann man die Aktion „Rettungs-Chips nehmen" nur wählen, wenn noch Chips in der Auslage vorhanden sind). Kann der Spieler keine Aktion ausführen, endet das Spiel sofort (siehe „Spielende").

Tierplättchen ziehen:
Mit dieser Aktion erfahren die Spieler, welche weiteren Tiere in nächster Zeit gerettet werden können. Wer die Aktion wählt, zieht 1 oder 2 Plättchen vom Tierplättchen-Stapel. Jedes neue Plättchen wird offen auf eine Spielplan-Position 0 gelegt. Die Reihe ist dabei egal, sofern die Position 0 frei ist. Im Regelfall ist es sinnvoll, 2 Plättchen zu ziehen.
Im weiteren Spielverlauf gilt: Es dürfen mehrere Tierplättchen in einer Reihe liegen, aber niemals aufeinander.

Rettungs-Chips nehmen:
Die Rettungs-Chips stehen für den personellen, logistischen und finanziellen Aufwand im Zusammenhang mit Rettungs-Aktionen. Wer diese Aktion wählt, nimmt sich 1 oder 2 Rettungs-Chips aus der Auslage. Im Regelfall ist es sinnvoll, 2 Chips zu nehmen.

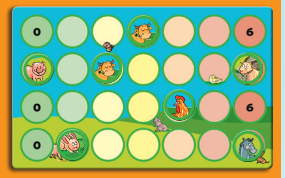
Baukarte ziehen:
Wer diese Aktion wählt, nutzt die Zeit zum Bauen und erweitert den Hof. Dafür zieht er 1 Karte vom Baukarten-Stapel und legt sie offen auf dem Tisch aus (in den Bereich, in dem die Hofkarten „Hund" und „Katze" liegen).

Tiere retten:
Wer diese Aktion wählt, rettet beliebig viele Tiere, die sich auf dem Spielplan befinden, mindestens jedoch 1. Für jedes zu rettende Tier muss 1 passende freie Baukarte ausliegen (was am Anfang nur für den Hund und die Katze der Fall ist). Der Spieler am Zug gibt zuerst für jedes Tierplättchen, das er nehmen will, **1 Rettungs-Chip** ab. **Abgegebene Chips kommen aus dem Spiel, am besten zurück in die Spielschachtel.** Dann nimmt der Spieler entsprechend viele Tierplättchen vom Spielplan. Dabei ist es egal, auf welcher Position von 0 bis 6 sich ein Tierplättchen gerade befindet. Jedes vom Spielplan genommene Plättchen wird auf 1 passende freie Baukarte gelegt. Manche Baukarten sind für mehrere Tierarten geeignet (z. B. Kuh/Pferd/Schaf), andere nur für eine (z. B. Ziege). **Auf 1 Baukarte darf aber stets nur 1 Tierplättchen liegen.**

2. Phase: Würfeln und Tierplättchen vorsetzen
Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt zum Abschluss seines Spielzugs und setzt 1 beliebiges Tierplättchen auf dem Spielplan um diese Augenzahl vor. Dabei bleibt das Plättchen in seiner Reihe. **Andere Tierplättchen können übersprungen werden, es dürfen aber niemals Tierplättchen aufeinanderliegen.**

Sobald ein Tierplättchen hinter der Position 6 landet, kann das entsprechende Tier nicht mehr gerettet werden. Das Plättchen kommt dann aus dem Spiel.

Beispiel 1:
Würfeln und Tierplättchen vorsetzen
Ungünstig: Bei einer gewürfelten 6 müsste ein Tier über das Spielfeld hinausgerückt und aus dem Spiel entfernt werden.



Sonderfall: Die Situation, dass sich auf dem Spielplan kein Tierplättchen befindet, sollte unbedingt vermieden werden. Dann wird nämlich, anstatt zu würfeln, das oberste Tierplättchen vom Stapel gezogen und aus dem Spiel entfernt. Das entsprechende Tier kann nicht mehr gerettet werden.

Vorteilskarten:
Die Vorteilskarten sind ein wichtiges Element des Spiels. Ihr Einsatz sollte gut überlegt werden (siehe Beispiele 2-4). Im weiteren Spielverlauf werden nämlich keine Vorteilskarten nachgezogen, die Spieler müssen mit den zu Spielbeginn ausgeteilten Karten auskommen. Eine Vorteilskarte gewährt einen einmaligen Vorteil, der auf der Karte angegeben ist. Wenn auf einer Vorteilskarte ein Zaun-Symbol abgebildet ist, dann handelt es sich um einen Vorteil im Bereich Baukarten (besonders effektives Bauen). Ist ein Kuh-Symbol zu sehen, dann geht es um einen Vorteil im Bereich Tierplättchen (z. B. mehr Zeit für die Tierrettung). Das Chip-Symbol steht für einen Vorteil im Bereich Rettungs-Chips (zusätzliche Unterstützung).

Man kann eine Vorteilskarte **an jeder Stelle während der 1. Phase seines Spielzugs** einsetzen, aber **niemals während der 2. Phase**. Pro Spielzug darf **maximal 1 Vorteilskarte** ausgespielt werden. Hat man eine Vorteilskarte eingesetzt, kommt sie aus dem Spiel (auf einen Ablagestapel). Vorteilskarten, die aus dem Spiel sind, dürfen jederzeit durchgesehen werden.
Eine Vorteilskarte kann nur eingesetzt werden, wenn der abgedruckte Vorteil gewährt werden kann (z. B. kann „1 Baukarte ziehen" nicht ausgespielt werden, wenn der Baukarten-Stapel bereits leer ist).

Tauschen von Vorteilskarten:
Grundsätzlich dürfen Vorteilskarten zwischen den Spielern nicht getauscht werden, mit unten stehenden Ausnahmen.
Soll ein Tausch stattfinden, dürfen Vorteilskarten zwischen 2 beliebigen Spielern getauscht werden (1 Karte gegen 1 Karte). Es ist auch möglich, als Tausch-Aktion eine Vorteilskarte, ohne sie eingesetzt zu haben, aus dem Spiel zu nehmen (auf den Ablagestapel), und dafür eine neue vom verdeckten Stapel zu ziehen.
- Bei **2 Spielern** darf **2x während des gesamten Spiels** ein Vorteilskarten-Tausch stattfinden.
- Bei **3 Spielern** darf **3x während des gesamten Spiels** ein Vorteilskarten-Tausch erfolgen.
- Bei **4 Spielern** darf **4x während des gesamten Spiels** ein Vorteilskarten-Tausch stattfinden.

Dabei ist es möglich, dass ein Spieler mehrfach Vorteilskarten tauscht, und ein anderer gar keine Tausch-Aktion durchführt. Ein Tausch kann an jeder Stelle während eines Spielzugs erfolgen. Der Spieler am Zug kann eine getauschte Vorteilskarte direkt einsetzen, muss es aber nicht (während oder nach der 2. Phase des Spielzugs wäre dies sowieso nicht mehr möglich; zu beachten ist außerdem, dass maximal 1 Karte pro Zug ausgespielt werden darf). Hat ein Spieler keine Vorteilskarte mehr, kann er an einem Kartentausch nicht teilnehmen. Die Tausch-Möglichkeiten müssen nicht ausgeschöpft werden.
Zum besseren Überblick sollten die Spieler pro Tausch ein Tierplättchen mit einem schon geretteten Tier umdrehen. Solange noch Tausch-Möglichkeiten verfügbar sind, kann auch mehrfach in einem Spielzug getauscht werden.

Kooperation:
Grundsätzlich sollten die Spieler kooperieren und stets gemeinsam überlegen, was sie machen. Das letzte Wort hat aber immer der Spieler, der gerade an der Reihe ist.

Spielende:
Wer Tiere rettet, ist immer ein Gewinner. Den größten Sieg erzielen die Spieler gemeinsam, wenn es ihnen gelingt, alle 24 Tiere zu retten.
Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler in der 1. Phase keine Aktion ausführen kann. Alle Tiere, die dann noch im Spiel sind (auf dem Spielplan und im Tierplättchen-Stapel), können nicht mehr gerettet werden.