



ZIEL DES SPIELS



Es liegen immer vier Aussagen auf dem Tisch und du musst deine gezogene Tierkarte einordnen. Welche Aussage trifft deiner Meinung nach am ehesten zu? Liegst du richtig, bekommst du Punkte. Aber gib keine allzu riskanten Tipps ab! Denn die anderen können jederzeit Einspruch erheben. Und ist dein Tipp falsch, kassieren diese an deiner Stelle Punkte. Wer zuerst 30 Punkte sammelt, gewinnt.

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR



Löst vor dem allerersten Spiel die Spielfiguren und Veto-Marker vorsichtig aus der Stanztafel.

Mischt die zwölf Aussagetafeln und legt sie verdeckt als Nachziehstapel bereit. Deckt vier Aussagetafeln auf und legt diese zu einem Viereck aus: zwei oben und zwei unten.

Legt jeweils ein grünes und ein rotes Risikofeld zwischen die Aussagetafeln.

WIRD 25 JAHRE ALT ODER ÄLTER?

JA NEIN

6	6
3	3

WIRD 25 JAHRE ALT ODER ÄLTER?

+8/-2

+8/-2

HAT HÖRNER, STACHELN ODER GIFT?

JA NEIN

6	6
3	3

HAT HÖRNER, STACHELN ODER GIFT?

+8/-2

+8/-2

ALPENMURMELTIER

+8/-2

+8/-2

IST EIN ALLESFRESSER?

JA NEIN

6	6
3	3

IST EIN ALLESFRESSER?

+8/-2

+8/-2

NATÜRLICHER LEBENSRAUM AFRIKA?

JA NEIN

6	6
3	3

NATÜRLICHER LEBENSRAUM AFRIKA?





Entscheidet gemeinsam, ob ihr mit den leichten Tierkarten spielen wollt oder mit den schweren. Bei den leichten Karten ist der Tiername türkis hinterlegt, bei den schweren Karten ist der Tiername pink hinterlegt.



LEICHT



ALPENMURMELTIER

Europa	Ja	
Pflanzenfresser	Nein (Gruppen)	
3–6 kg	Nein	
Nein	Nein	
Ja	Nein	
Nein	Nein	
	12 Jahre	

AROWANA

Südamerika	Ja	
Fleischfresser	Ja	
2,5 kg	Nein	
Nein	Ja	
Nein	Nein	
Nein	Nein	
	6–8 Jahre	

SCHWER



- Für den Einstieg empfehlen wir euch, die leichten Tierkarten zu nehmen. Mischt die Karten. Legt sie als Stapel mit dem Tiernamen nach oben in die Mitte.
- Mögt ihr es kniffliger? Dann mischt die schweren Tierkarten und legt sie als Stapel mit dem Tiernamen nach oben in die Mitte zwischen die Aussagetafeln.
- Wollt ihr Abwechslung? Dann mischt die leichten und die schweren Tierkarten und teilt sie in zwei gleiche Stapel. Legt einen davon in die Mitte und den anderen zurück in die Schachtel.

Jeder von euch wählt eine Spielfigur und die drei dazugehörigen Veto-Marker. Steckt die Spielfigur auf das Startfeld am Schachtelrand. Wenn ihr noch mehr Fakten über die Tiere erfahren wollt, könnt ihr sie auf dem Poster finden. Für das Spiel braucht ihr es nicht.

SO WIRD GESPIELT



Wer zuerst drei Tiere mit dem Anfangsbuchstaben seines Namens nennen kann, beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Bist du an der Reihe? Dann ziehe die oberste Tierkarte vom Stapel und lies den Tiernamen laut vor. Das ist das Tier, das du in dieser Runde einschätzen musst. Schau dir die Aussagetafeln genau an.

ACHTUNG: Drehe die Tierkarte nicht um und achte darauf, dass niemand die Rückseite sehen kann.

Auf jeder Aussagetafel steht eine andere Aussage. Dazu gibt es jeweils vier Punktfelder, zwei grüne für „Ja“ und zwei rote für „Nein“. Lies dir die Eigenschaften auf den vier Aussagetafeln durch und überlege, bei welchen Aussagen „Ja“ bzw. „Nein“ für dein Tier zutrifft.

Hinweis: Eine Erklärung der Symbole findet ihr auf der letzten Seite dieser Anleitung.

Jetzt musst du dich entscheiden! Du musst deine Tierkarte entweder auf ein freies Punktfeld auf einer der Aussagetafeln oder auf ein freies Risikofeld legen. Damit gibst du deinen Tipp ab.

Du möchtest auf ein freies Punktfeld setzen? Dann hast du die folgenden Möglichkeiten:

- Du glaubst, dass die Aussage stimmt? Dann lege deine Tierkarte auf ein freies GRÜNES Punktfeld.





- Du meinst, dass die Aussage nicht stimmt? Dann lege deine Tierkarte auf ein freies ROTES Punktefeld.

Hinweis: Die Zahlen auf den Punktefeldern zeigen an, wie viele Punkte du mit deinem Tipp machen kannst.

Du möchtest auf ein Risikofeld setzen? Dann musst du Folgendes beachten:

Zwischen zwei Aussagetafeln liegen immer zwei Risikofelder, ein grünes und ein rotes. Sie beziehen sich **immer auf beide** Aussagetafeln. Dafür gelten folgende Regeln:

- Du glaubst, **beide** Aussagen treffen auf dein Tier zu? Dann lege deine Tierkarte auf ein freies GRÜNES Risikofeld.
- Du meinst, **beide** Aussagen treffen auf dein Tier nicht zu? Dann lege deine Tierkarte auf ein freies ROTES Risikofeld.

Hinweis: Es gibt keine Möglichkeit für einen kombinierten Tipp nach dem Schema: „Das eine trifft auf dein Tier zu, das andere trifft auf dein Tier nicht zu.“ Bei den Risikofeldern muss entweder BEIDES richtig oder BEIDES falsch sein.



Tierkarte gelegt? So geht es weiter:

Die anderen Spieler können nun deine Aussage anzweifeln und Veto einlegen, müssen es aber nicht. Jeder, der das möchte, legt dazu seinen Veto-Marker auf deine soeben abgelegte Tierkarte. Jeder von euch hat die Möglichkeit, im Laufe der Partie bis zu 3-mal ein Veto auszusprechen und einen seiner Veto-Marker einzusetzen. Überlegt euch also gut, wann ihr es macht.

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

- **Keine Zweifel:** Zweifelt niemand deine Aussage an? Dann bekommst du sofort Punkte entsprechend der Zahl auf dem Punkte- oder Risikofeld. Ziehe deine Spielfigur auf der Punkteleiste entsprechend viele Felder nach vorne.

ACHTUNG: Die Tierkarte wird dann NICHT umgedreht! Ihr überprüft also nicht, ob du deine Tierkarte richtig gelegt hast.

- **Es gibt Zweifel:** Liegen ein oder mehrere Veto-Marker auf deiner Tierkarte? Dann dreht ihr die Tierkarte um und schaut euch die Antwort auf der Rückseite an:
 - **Der Zweifel ist berechtigt:** Du hast die Tierkarte falsch abgelegt? Dann erhalten alle, die diese Aussage **angezweifelt** haben, **3 Punkte**. Sie ziehen mit ihren Spielfiguren auf der Punkteleiste entsprechend nach vorne. Weil du deine Tierkarte falsch gelegt hast, erhältst du keine Punkte. Hast du deine Tierkarte auf ein Risikofeld gelegt? Dann bekommst du zwei Strafpunkte. Ziehe deine Spielfigur 2 Felder zurück, wenn nötig auch über das Startfeld hinweg.
 - **Der Zweifel ist unberechtigt:** Du hast deine Tierkarte richtig abgelegt? Und deine Mitspieler hatten unrecht? Dann bekommst du die Punkte des entsprechenden Feldes. Ziehe deine Spielfigur nach vorne. Deine Mitspieler **lagen falsch** und kassieren dafür jeweils **3 Strafpunkte**. Sie müssen ihre Spielfiguren auf der Punkteleiste 3 Felder zurückziehen, wenn nötig auch über das Startfeld hinweg.





Deine Tierkarte bleibt in jedem Fall auf dem Punktfeld oder Risikofeld liegen. Dieses Feld ist nun besetzt und steht euch nicht mehr zur Verfügung. Dabei spielt es keine Rolle, ob dein Tipp richtig oder falsch war. Die gesetzten Veto-Marker kommen in die Schachtel zurück. Anschließend geht es links von dir weiter.

BEISPIEL:

Luca zieht die Tierkarte „Alpenmurmeltier“. Es liegen u. a. die Aussagetafeln „Hat einen Schwanz“ und „Ist schwerer als 20 Kilo“ aus. Luca ist sich sicher, dass die Aussage „Hat einen Schwanz“ zutrifft. Deshalb legt er die Karte auf ein freies grünes Punktfeld auf dieser Aussagetafel.

Die anderen zweifeln diese Aussage nicht an, denn sie glauben alle: „Der Tipp ist richtig.“ Die Tierkarte wird nicht überprüft. Luca erhält die Punkte des grünen Punktfeldes.

Luca hätte die Tierkarte auch auf ein freies rotes Punktfeld auf der anderen Aussagetafel legen können. Denn die Aussage „Ein Alpenmurmeltier ist schwerer als 20 Kilogramm“ trifft nicht zu. Sein Tipp wäre damit also ebenfalls richtig gewesen.

Ein Risikofeld zwischen diesen beiden Aussagetafeln hätte Luca jedoch nicht nehmen können, da die Antworten auf die Fragen „JA“ und „NEIN“ lauten.

Was mache ich, wenn ich das Tier auf meiner Tierkarte gar nicht kenne?

- Setze eine schlaue Miene auf und leg die Tierkarte selbstbewusst ab. Allerdings solltest du in diesem Fall kein Risikofeld nehmen.

Wann dürft ihr die Aussagetafeln tauschen?

Sobald auf einer Aussagetafel **mindestens drei Tierkarten** liegen, kannst du sie zu Beginn deines Zuges austauschen. Gehe dazu wie folgt vor:

- Lege die Aussagetafel sowie alle darauf liegenden Tierkarten in die Schachtel zurück.
- Lege alle Tierkarten von den **vier benachbarten Risikofeldern** ebenfalls in die Schachtel zurück.
- Anschließend ziehst du die oberste Aussagetafel vom Stapel und legst sie an die frei gewordene Stelle.
- **ACHTUNG:** Du **musst** deine Tierkarte nun auf die **neue** Aussagetafel legen. Das Austauschen birgt also ein gewisses Risiko.

Hinweis:

Was mache ich, wenn uns die Aussagetafeln ausgehen und ich austauschen möchte?

- Mische die zuvor ausgetauschten Tafeln und bilde einen neuen verdeckten Stapel.



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn **einer von euch** 30 Punkte erreicht oder überschritten hat. Ihr spielt die aktuelle Runde noch zu Ende, sodass ihr alle gleich oft an der Reihe wart. Wenn ihr die 30 überschreitet, lauft ihr auf der Punkteskala weiter. Es gewinnt, wer dann die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



DIE SYMBOLE UND IHRE BEDEUTUNG



Natürlicher Lebensraum Afrika? – Lebt das Tier in Afrika oder an Afrikas Küste?



Allesfresser? – Ernährt sich das erwachsene Tier sowohl von Pflanzen als auch von Fleisch/Insekten?



Wiegt 20 kg oder mehr? – Wiegt das erwachsene Tier mindestens 20 kg?



Auf der Roten Liste? – Steht es auf der Roten Liste der bedrohten Tierarten und ist weltweit gefährdet, stark gefährdet oder vom Aussterben bedroht?



Im 18. Jh. wissenschaftlich beschrieben? – Wurde es erstmals im 18. Jh. wissenschaftlich benannt und beschrieben? Dazu zählen die Jahre 1701 bis einschließlich 1800.



Hat einen Schwanz? – Hat das Tier einen Schwanz oder Stummelschwanz?



Hörner, Stacheln o. Gift? – Hat das Tier Hörner, Stacheln oder ist es giftig?



Legt Eier? – Legt das Tier Eier?



Gilt als Einzelgänger? – Lebt das Tier (außer in der Paarungszeit) einzelgängerisch?



Rein nachtaktiv? – Ist das Tier ausschließlich nachtaktiv?



Gemustert? – Hat das Tier Punkte, Streifen oder andere Muster?



Wird mind. 25 Jahre alt? – Ist die durchschnittliche Lebenserwartung des Tiers 25 Jahre oder mehr? Hier ist die Lebenserwartung in freier Natur gemeint, nicht in Gefangenschaft, Zoos oder unter menschlicher Obhut.

Alle Angaben wurden sorgfältig erhoben und geprüft, eine Garantie kann jedoch nicht gegeben werden. So lassen sich je nach Quelle auch leicht von unseren Zahlen abweichende Werte finden. Dafür bitten wir um Verständnis. Stand der Informationen: September 2021.