

# WILD LIFE

38

Pour 2–5 joueurs dès 8 ans

<b>Matériel :</b>	1 plan de jeu	2 dés	4 cartes de bourse
	4 pions	36 cartes d'animaux	Billets de banque d'une valeur de
	80 jetons (20 rouges, 20 - verts, 20 jaunes, 20 bleus)	16 cartes de port	10000.–, 2000.–, 1000.–, 500.–, 100.–
		16 cartes de voyage	1 lexique sur les animaux

L'existence des animaux sauvages est de plus en plus menacée par l'homme. En raison de la destruction de leur habitat, les bêtes trouvent de moins en moins de possibilités de repli et de nourriture. Nombreuses sont les espèces animales déjà éteintes et personne ne peut les faire revivre. Ce jeu a été mis au point en collaboration avec le WWF. Nous consacrons ce jeu à notre nature avec sa merveilleuse diversité de plantes et d'animaux.

## Règle de jeu

Dans ce jeu, tu ne te contentes pas d'être un simple ami des animaux. Tu es un protecteur actif de la faune. Tu assumes le parrainage de singes, d'oiseaux, de reptiles, d'animaux marins, de pachydermes, de fauves ou d'ours. Par ton parrainage, tu endosses la responsabilité pour ces animaux et aides à les protéger eux et leurs habitats. Tu travailles pour le compte d'un institut spécialisé dans la protection d'une certaine espèce animale, par exemple les animaux de la mer ou les pachydermes. Pour connaître les habitats et les animaux menacés de disparition, tu pars pour un voyage au long cours. En tant que directeur de l'institut, ton but est d'acquérir le plus rapidement possible des parrainages pour tous les animaux menacés d'extinction que ton institut veut protéger. Le premier réussissant à acquérir tous les parrainages pour son institut a gagné.

**2 joueurs :** dans le cas de 2 joueurs, chacun est responsable de 2 instituts et l'un d'entre eux se charge en plus de la fonction de meneur de jeu.

**3 joueurs :** dans le cas de 3 joueurs, chacun choisit un institut, celui qui reste n'est provisoirement pas occupé. Un joueur devient meneur de jeu. Les animaux de l'institut resté en plan ne peuvent pas être parrainés. Rien alors ne se passe lorsqu'un joueur aboutit sur une telle case.

**4 joueurs :** dans le cas de 4 joueurs, chaque participant se charge d'un institut et l'un d'entre eux adopte en plus la fonction de meneur de jeu.

**5 joueurs :** dans le cas de 5 joueurs, une personne devient meneur de jeu et les 4 restantes obtiennent chacune la responsabilité d'un institut.

Le meneur de jeu gère toutes les cartes de jeu, les jetons de couleur et la banque. Il veille surtout au bon respect de la règle de jeu. Le rôle de meneur de jeu devrait être endossé par un joueur expérimenté.

Chaque directeur d'institut obtient un capital de départ qui diffère d'un institut à un autre, les animaux ne représentant pas tous la même valeur :

<b>Institut des animaux de la mer</b>	<b>45 000.–</b>
<b>Institut des pachydermes et des reptiles</b>	<b>50 000.–</b>
<b>Institut des singes et des oiseaux</b>	<b>45 000.–</b>
<b>Institut des fauves et des ours</b>	<b>60 000.–</b>

# Début de jeu

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé peut se choisir un institut. Puis c'est au tour de celui ayant obtenu le chiffre inférieur et ainsi de suite. Le lancement de dé s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le voyage commence sur la case de départ « START » et mène sur un itinéraire rouge au Groenland. Chaque cercle illustré d'un symbole animalier, d'un bateau, d'un phare ou d'un point jaune représente une étape et doit être pris en compte lors de la progression du pion.

**Le joueur peut choisir chaque fois de lancer un seul dé ou les deux à la fois. Il est parfois plus judicieux de se contenter d'un seul dé, afin de parvenir plus facilement sur la case d'animal souhaitée.**

**Exemple :** le joueur A obtient 5 points au lancer de dé et aboutit, avec son pion, sur la case de l'ours blanc. Il peut alors acheter, auprès du meneur de jeu, la carte de l'ours blanc au prix de parrainage. Il la dépose ensuite à l'endroit devant lui. Le joueur B obtient 3 points au lancer de dé et échoue sur la case du bateau. Il prélève donc une carte de voyage de la pile, lit le texte de la carte à haute voix et exécute l'opération qui lui est demandée.

## En visite dans les instituts étrangers

Chaque joueur qui passe devant un institut doit obligatoirement s'y arrêter (les points excédentaires étant perdus). Tous les instituts ont intérêt à protéger la nature. Aussi le visiteur soutient-il le travail de l'institut étranger en lui versant un montant de 300.— par parrainage. Si nous nous arrêtons dans un institut dont le directeur a déjà réussi à couvrir 6 cases avec les animaux adéquats, nous devons lui payer un montant de 600.— par parrainage. Sont exclus de ce paiement les parrainages achetés ou échangés par le directeur de l'institut. L'hôte et le directeur de l'institut visité ont le droit d'échanger, d'acheter et de vendre. Si le directeur de l'institut paie la valeur totale d'une carte d'animal importante à ses yeux, le voyageur devra abandonner l'animal à son institut.

## Arrivée dans son propre institut

Tu es enfin arrivé dans ton propre institut, ce qui te permet de parler de tes succès dans le domaine de la protection des animaux et des habitats menacés. Chaque parrainage nouvellement acquis correspondant à un animal représenté dans notre institut peut être déposé. Les cases d'animaux correspondantes dans l'institut seront recouvertes avec un jeton de même couleur. La carte d'animal n'ayant plus cours peut être mise de côté.

## Cases d'animaux vides

Plus le jeu progresse, plus grande est la probabilité d'échouer sur une case déjà prise et donc vide. Dans ce cas-là, le joueur peut acheter pour un montant de 2000.—, auprès du meneur de jeu, un jeton dans la couleur de son institut et le déposer sur la case correspondante. Chaque joueur échouant sur une telle case occupée doit vendre au propriétaire de ce jeton, au prix de parrainage, une carte d'animal dans la couleur correspondante de l'institut. S'il ne possède pas de carte d'animal adéquate, le joueur peut lui acheter une autre carte ou lui demander une taxe de 1000.—. Les jetons restent sur les cases.

**Exemple :** la carte du léopard a déjà été remise. Le directeur de l'institut des animaux de la mer atterrit sur la case du léopard. Il dépose un jeton de sa couleur sur la case du léopard.

Si le directeur, par exemple, de l'institut des singes et des oiseaux passe à son tour et s'arrête sur la case du léopard occupée, il doit vendre au directeur de l'institut des animaux de la mer, au prix de parrainage, une carte convenant à l'institut des animaux de la mer.

## Signification des différentes cases



### Symbole animalier

Celui qui aboutit sur une case d'animal peut prendre la carte d'animal correspondante aux **frais de parrainage** indiqués sur la carte en question, que sa carte appartienne ou non à son institut. Si tu souhaites assumer le parrainage de l'animal, tu dois payer les frais de parrainage à la banque. Ensuite, tu poses la carte d'animal correspondante à l'endroit devant toi. Tu emportes en voyage le certificat de parrainage (carte d'animal) dans le but de le transporter en toute sécurité jusqu'à ton institut. Il vaut la peine également d'assumer le parrainage d'animaux ne faisant pas partie de son propre institut. Ces parrainages peuvent, en effet, être échangés ou vendus à bon prix, ce qui permet de gagner beaucoup d'argent.



### Phare

Les phares illuminent les ports importants. Qui aboutit sur une case de phare doit prélever la carte de phare du dessus de la pile et exécuter l'opération demandée. Ensuite, la carte est de nouveau glissée sous la pile.



### Bateau

Le joueur dont le pion échoue sur une case de bateau doit prélever la carte de voyage du dessus de la pile et suivre les instructions qui y sont données. La carte doit ensuite être remise sous la pile.



### Bourse

Le plan de jeu présente quatre bourses : Mexico-City, Cape Town, Sidney et Colombo. Celles-ci proposent des parrainages pour des animaux de leur région avoisinante. Le premier échouant sur une telle bourse peut l'acheter et obtient alors une **carte de bourse**. La case est alors couverte par un jeton de ta couleur. Chaque joueur ne peut acquérir qu'une seule bourse. Restant en sa possession pendant toute la durée du jeu, elle lui vaut certains avantages.

Lorsqu'un joueur échoue sur ta bourse, tu peux lui procurer l'animal de ton choix de ta région pour la moitié de la valeur indiquée. En d'autres termes, le propriétaire de la bourse demande gratuitement au meneur de jeu la carte d'animal souhaitée par le visiteur et la vend à l'intéressé. Le propriétaire de la bourse, qui sert donc d'intermédiaire entre le meneur de jeu et l'acheteur, gagne beaucoup d'argent à cette opération. Le propriétaire de la bourse ne peut que procurer des parrainages mais non en profiter personnellement.

Les bourses sont plus ou moins chères en fonction de leur taille et de l'effectif des animaux :

<b>Mexico-City</b>	<b>5 000.–</b>	Régions avoisinantes : Amérique du Nord et du Sud
<b>Cape Town</b>	<b>5 000.–</b>	Régions avoisinantes : Continent africain et Madagascar
<b>Sidney</b>	<b>1 000.–</b>	Régions avoisinantes : Australie, Nouvelle-Guinée
<b>Colombo</b>	<b>4 000.–</b>	Régions avoisinantes : Inde, Asie et Europe



### Case de départ

Tout joueur revenant, au cours du jeu, sur la case de départ reçoit de la part du meneur de jeu (jusqu'à épuisement du stock) la carte d'animal du dessus de la pile faisant partie de son institut et en plus un don de 2000.– pour son aide précieuse

dans la sauvegarde de la diversité des espèces animales. Qui aboutit directement sur la case de départ obtient, en plus de la carte d'animal, un don qu'il détermine en relançant le dé (1 seul dé). Chaque point correspond à une valeur de 1000.—. S'il obtient 6 points, il touche un montant de 6000.— pour son institut.

## En manque d'argent

Si tu es en manque d'argent, vends à moitié prix à la banque autant de cartes d'animaux qu'il te faut pour répondre à tes besoins financiers. Les cartes d'animaux retournées à la banque sont remises dans le jeu. Les jetons déposés peuvent également être vendus à la banque, et ceci à plein tarif au prix de 2000.— chacun.

## Fin du jeu

Qui, le premier, a couvert toutes les cases d'animaux de son institut gagne la partie. Le jeu peut continuer pour déterminer le second gagnant ou l'on convient que le joueur ayant le deuxième plus grand nombre de cases d'animaux couvertes est le second vainqueur.

## Version pour enfants

Cette version de jeu plus simple se joue sans argent, sans cartes de port, sans cartes de voyage et sans cartes de bourse. L'enjeu consiste à couvrir le plus rapidement possible, pour son propre institut, les cases d'animaux avec les parrainages correspondants.

A part cela, le jeu se déroule selon la variante normale en lançant le dé et en avançant son pion. Les cases illustrées de bateaux, de phares et de bourses sont également comptées lors de la progression du pion même si, dans cette version de jeu, ces cases ne présentent aucune signification.

## Visite dans les instituts

Chaque institut **doit** obligatoirement être visité (les points excédentaires étant perdus). Dans cette variante de jeu, les cartes sont échangées l'une contre l'autre, leur valeur ne jouant ici aucun rôle. Lorsqu'on parvient dans son propre institut, chaque carte d'animal apportée coïncidant avec un animal représenté dans notre institut est déposée. Les cases d'animaux correspondantes de l'institut sont recouvertes d'un jeton de même couleur. La carte d'animal est mise de côté et ne rentre plus dans le jeu. Le jeu parvient à sa fin dès qu'un joueur a réussi à recouvrir toutes les cases d'animaux de son institut.

## Version « sans bourses »

La partie peut très bien être jouée sans les bourses. Dans cette version, les bourses sont simplement calculées comme autant de cases de jeu, mais aucune opération n'est effectuée.

# WILD LIEBE

für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

<b>Inhalt:</b>	1 Spielplan	2 Würfel	4 Börsenkarten
	4 Spielfiguren	36 Tierkarten	Geldscheine in den Werten
	je 20 Chips in rot, grün, gelb, blau	16 Hafenkarten	10000, 2000, 1000, 500, 100
		16 Reisekarten	1 Tierlexikon

**Die Tiere in freier Wildbahn werden zunehmend durch den Menschen in ihrer Existenz bedroht. Durch das Vernichten ihrer Lebensräume finden die Tiere immer weniger Rückzugsmöglichkeiten und Nahrung. Viele Tierarten wurden vom Menschen bereits ausgerottet, und niemand kann sie wieder zum Leben erwecken. Dieses Spiel wurde in Zusammenarbeit mit dem WWF entwickelt. Wir widmen dieses Spiel unserer Natur mit ihrer wunderbaren Vielfalt von Pflanzen und Tieren.**

## Spielanleitung

In diesem Spiel bist du nicht nur Tierfreund, sondern aktiver Beschützer der Tiere. Du übernimmst die Patenschaft von Affen, Vögeln, Reptilien, Meerestieren, Dickhäutern oder Wildkatzen. Mit der Patenschaft übernimmst du die Verantwortung für diese Tiere und hilfst mit, sie und ihre Lebensräume zu schützen. Du arbeitest für ein Institut, das sich für den Schutz einer bestimmten Gruppe von Tieren spezialisiert hat, z. B. Meerestiere oder Dickhäuter. Um zu wissen, welche Lebensräume und Tiere bedroht sind, machst du eine grosse Reise. Als Direktor des Instituts ist es dein Ziel, möglichst schnell für alle bedrohten Tiere, die dein Institut schützen will, eine Patenschaft zu erwerben. Hast du als Erster alle Patenschaften für dein Institut erworben, hast du gewonnen.

**2 Spieler:** Bei 2 Mitspielern übernehmen beide Spieler die Verantwortung für je 2 Institute. Ein Spieler übernimmt zusätzlich die Funktion des Spielleiters.

**3 Spieler:** Bei 3 Mitspielern suchen sich die Mitspieler ein Institut aus. Das übrig gebliebene Institut wird vorübergehend nicht besetzt. Ein Spieler übernimmt die Verantwortung des Spielleiters. Für Tiere vom unbesetzten Institut können keine Patenschaften übernommen werden. Wenn du auf einem solchen Feld landest, passiert nichts.

**4 Spieler:** Bei 4 Mitspielern erhält jeder Teilnehmer ein Institut. Ein Spieler übernimmt die Verantwortung des Spielleiters.

**5 Spieler:** Bei 5 Mitspielern übernimmt eine Person die Rolle des Spielleiters, die übrigen 4 Spieler erhalten je ein Institut.

Der Spielleiter verwaltet alle Spielkarten, die farbigen Chips und die Bank. Vor allem sorgt der Spielleiter dafür, dass die Spielregeln eingehalten werden. Die Rolle des Spielleiters sollte von einem erfahrenen Mitspieler übernommen werden.

Jeder Instituts-Direktor erhält ein Anfangskapital ausbezahlt. Dieses ist, da nicht alle Tiere denselben Wert haben, unterschiedlich:

<b>Institut für Meerestiere</b>	<b>45 000.–</b>
<b>Institut für Dickhäuter und Reptilien</b>	<b>50 000.–</b>
<b>Institut für Affen und Vögel</b>	<b>45 000.–</b>
<b>Institut für Raubkatzen und Bären</b>	<b>60 000.–</b>

# Das Spiel beginnt

Nun wird gewürfelt, und wer die höchste Augenzahl würfelt, darf sich ein Institut aussuchen. Dann wählt der Spieler mit der zweithöchsten gewürfelten Augenzahl sein Institut aus usw. Gewürfelt wird im Uhrzeigersinn. Die Reise beginnt auf dem Startfeld «START» und führt auf der roten Reiseroute in Richtung Grönland. Jeder Kreis, ob mit Tiersymbol, Schiff, Leuchtturm oder gelbem Punkt, gilt als Station und muss für das Ziehen der Figur mitgezählt werden.

**Vor jedem Spielzug darf gewählt werden, ob mit einem oder zwei Würfeln gewürfelt wird. Manchmal ist es sinnvoller, nur mit einem Würfel zu würfeln, da man auf diese Weise vielleicht eher auf ein gewünschtes Tierfeld kommt.**

**Beispiel:** Spieler A würfelt beispielsweise 5 Punkte und kommt mit seiner Spielfigur auf das Eisbärenfeld. Der Spieler kann nun beim Spielleiter die Eisbärenkarte zum Patenschaftspreis kaufen und legt sie offen vor sich hin.

Spieler B würfelt 3 Punkte und kommt auf das Feld mit dem Schiff. Spieler B nimmt also eine Reisekarte vom Stapel, liest die Karte laut vor, und führt die entsprechende Aktion aus.

## Zu Besuch in fremden Instituten

Jeder Spieler, der bei einem Institut vorbei kommt, muss dort anhalten (überzählige Würfelpunkte verfallen). Alle Institute sind gemeinsam interessiert am Schutz der Natur, deshalb unterstützt der Besucher die Arbeit des fremden Instituts mit 300.– pro Patenschaft die er mitführt. Wenn wir in einem Institut Rast machen, dessen Direktor schon 6 Felder mit den passenden Tieren abdecken konnte, müssen wir ihm 600.– pro mitgeführte Patenschaft bezahlen. Von dieser Zahlung sind Patenschaften ausgenommen, die der Direktor des Instituts kauft oder eintauscht. Der Gast und der Direktor des besuchten Instituts dürfen tauschen, einkaufen und verkaufen. Wenn der Instituts-Direktor den vollen Wert einer für ihn wichtigen Tierkarte aufbringt, muss der Reisende ihm das Tier für sein Institut überlassen.

## Ankunft im eigenen Institut

Endlich bist du in deinem eigenem Institut angekommen und kannst von deinen Erfolgen für den Schutz von bedrohten Tieren und Lebensräumen erzählen. Jede neu erworbene Patenschaft, die mit einem in unserem Institut abgebildeten Tier übereinstimmt, kann abgelegt werden. Die betreffenden Tierfelder im Institut werden mit dem Chip der entsprechenden Farbe abgedeckt. Die Tierkarte selbst wird nicht mehr benötigt und kann zur Seite gelegt werden.

## Leere Tierfelder

Je weiter das Spiel fortschreitet, um so grösser ist die Wahrscheinlichkeit, auf ein bereits vergebenes und damit leeres Tierfeld zu ziehen. Wenn das passiert, darf der Spieler beim Spielleiter einen runden Chip in der Farbe seines Instituts für 2000.– kaufen und auf dem betreffenden Feld ablegen. Jeder Spieler, der auf einem solchen, belegten Feld landet, muss dem Besitzer dieses Chips eine Tierkarte in der betreffenden Instituts-Farbe zum Patenschaftspreis verkaufen. Hat er keine passende Tierkarte bei sich, darf ihm der Mitspieler eine andere Karte abkaufen oder eine Gebühr von 1000.– verlangen. Die Chips bleiben auf den Feldern liegen.

**Beispiel:** Die Leopardenkarte ist schon vergeben. Der Direktor des Instituts für Meerestiere landet auf dem Leoparden-Feld. Er legt nun einen Chip seiner Farbe auf das Leoparden-Feld. Kommt nun z. B. der Direktor des Instituts für Affen und Vögel vorbei und macht auf dem besetzten Leoparden-Feld Halt, muss er dem Direktor des Instituts für Meerestiere eine Karte, die in das Institut für

Meerestiere passt, zum Patenschaftspreis verkaufen.



### Tiersymbole

Wer auf einem Tierfeld landet, darf die dazugehörige Tierkarte zu den auf der jeweiligen Karte vermerkten **Patenschaftskosten** übernehmen, gleichgültig, ob die Karte zu seinem Institut passt oder nicht. Wenn du die Patenschaft für das Tier übernehmen möchtest, bezahlst du die Patenschaftskosten an die Bank und legst die entsprechende Tierkarte offen vor dich hin. Das Zertifikat für die Patenschaft (Tierkarte) nimmst du mit auf deine Reise, mit dem Ziel, es sicher in dein Institut zu bringen. Es lohnt sich auch, die Patenschaft für Tiere zu übernehmen, die nicht ins eigene Institut passen. Diese Patenschaften kann man tauschen oder mit dem Verkauf zum vollen Wert viel Geld verdienen.



### Leuchtturm

Die Leuchttürme stehen jeweils bei wichtigen Häfen. Wer auf einem Leuchtturmfeld landet, muss die oberste Hafenkarte vom Stapel nehmen und die entsprechende Aktion ausführen. Die Karten kommen anschliessend wieder unter den Stapel zurück.



### Schiff

Wer mit seiner Spielfigur auf ein Schiffsfeld kommt, muss die oberste Reisekarte abheben und die entsprechende Anweisung befolgen. Die Karten kommen anschliessend wieder unter den Stapel zurück.



### Börse

Auf dem Spielplan findest du vier Börsen: Mexico-City, Cape Town, Sidney und Colombo. Diese vermitteln Patenschaften aus ihrem Einzugsgebiet. Wer als Erster zu einer solchen Börse kommt, darf sie kaufen und erhält eine **Börsenkarte**. Die Börse wird mit einem Chip deiner Farbe als besetzt markiert. Jeder Spieler kann nur eine Börse erwerben. Sie bleibt während der ganzen Spieldauer in seinem Besitz und bringt einige Vorteile:

Kommt ein Spieler zu deiner Börse, darfst du ihm ein beliebiges Tier deines Gebietes zur Hälfte des aufgedruckten Wertes vermitteln. Das geht folgendermassen vor sich: Der Börseninhaber verlangt beim Spielleiter gratis die vom Besucher gewünschte Tierkarte und verkauft sie dem Interessenten. Der Börseninhaber schiebt sich also als Zwischenhändler zwischen Spielleiter und Käufer und verdient dabei nicht schlecht. Der Börseninhaber kann nur Patenschaften weitervermitteln, aber nicht selber in Anspruch nehmen.

Die Börsen sind je nach Grösse und Tierbestand unterschiedlich teuer:

<b>Mexico-City</b>	<b>5 000.–</b>	Einzugsgebiet Nord- und Südamerika
<b>Cape Town</b>	<b>5 000.–</b>	Einzugsgebiet afrikanischer Kontinent und Madagaskar
<b>Sidney</b>	<b>1 000.–</b>	Einzugsgebiet Australien, Neuguinea
<b>Colombo</b>	<b>4 000.–</b>	Einzugsgebiet Indien, Asien und Europa



### Startfeld

Jeder Spieler, der im Verlauf seiner Reise wieder auf dem Startfeld vorbei kommt, erhält vom Spielleiter (solange Vorrat) die oberste, zu seinem Institut passende Tierkarte und ausserdem eine Spende von 2000.– für seine wertvolle Hilfe zur

Rettung der Artenvielfalt. Wer direkt auf dem Startfeld landet, erhält neben der Tierkarte einen Spendenbetrag, den er durch nochmaliges Würfeln (nur mit 1 Würfel) bestimmen kann. Jedes Würfelauge entspricht 1000.–. Wenn du also eine 6 würfelst, erhältst du eine Spende von 6000.– für dein Institut.

## Wenn dir das Geld ausgeht

Verkaufe der Bank so viele Tierkarten zum halben Wert, wie du Geld benötigst. Die an die Bank zurück gegebenen Tierkarten gelangen neu ins Spiel. Abgelegte Chips können ebenfalls an die Bank verkauft werden und zwar zum vollen Preis von je 2000.–.

## Ende des Spiels

Wer als Erster alle Tierfelder in seinem Institut abgedeckt hat, gewinnt das Spiel. Um den zweiten Platz kann weiter gespielt werden oder man einigt sich, dass der Spieler mit der zweithöchsten Anzahl abgedeckter Tierfelder zweiter ist.

## Version für Kinder

Bei dieser einfacheren Spielvariante wird ohne Geld, Hafenkarten, Reisekarten und Börsenkarten gespielt. Hier geht es darum, möglichst schnell für sein eigenes Institut die Tierfelder mit den entsprechenden Patenschaften abzudecken.

Es wird wie bei der normalen Spielvariante gewürfelt und gezogen. Die Felder mit den Schiffen, Leuchttürmen und Börsen, werden beim Ziehen ebenfalls mitgezählt, auch wenn diese Felder in dieser Spielvariante keine Bedeutung haben.

## Besuch in den Instituten

Jedes Institut **muss** besucht werden, zuviel gewürfelte Punkte verfallen. In dieser Spielvariante werden die Karten 1 zu 1 getauscht, der Wert der Karten spielt hier keine Rolle. Kommt man ins eigene Institut, wird jede mitgebrachte Tierkarte, die mit einem in unserem Institut abgebildeten Tier übereinstimmt, abgelegt. Die betreffenden Tierfelder im Institut werden mit einem Chip der entsprechenden Farbe abgedeckt. Die Tierkarte selbst wird zur Seite gelegt und im Spiel nicht mehr benötigt. Das Spiel ist zu Ende, sobald der erste Spieler sämtliche Tierfelder in seinem Institut abdecken konnte.

## Version «Ohne Börsen»

Das Spiel kann problemlos auch ohne die Börsen gespielt werden. In dieser Version werden die Börsen einfach als Spielfeld mitgezählt, Aktionen werden aber nicht ausgelöst.

