

# ARCTIC



     
10'/8 2-4 10+  
**Ludonaute**

## EUER ZIEL

*Weiß, weiß, nichts als weiß. Du betrachtest die verschneite Weite der Arktis und hoffst darauf, einen Blick auf die Lebewesen hier zu erhaschen.*

Entdecke so viele Tiere wie möglich in der arktischen Landschaft. Erstelle deinen Stapel, indem du Tierkarten sammelst und ihre Fähigkeiten nutzt, um dein Totemtier auf das Packeis zu bringen.

Um zu gewinnen, müsst ihr die meisten Punkte sammeln. Dazu erstellt ihr für jedes Tier eine möglichst lange Abfolge aufeinander folgender Karten. Durch das Variieren der Abfolge könnt ihr euer Totemtier so weit wie möglich vorantreiben.

Ein Spiel von Cédric Lefebvre  
Illustriert von Christine Alcouffe



# MATERIAL UND VORBEREITUNG



- 1 Legt die 6 Landschaftskarten in aufsteigender Reihenfolge nebeneinander zwischen euch.  
Legt die 6 Tierplättchen auf die Landschaftskarte mit dem Wert 3.
- 2 Sortiert die Tierkarten nach der Anzahl der Striche unter dem Pfotenabdruck in separate Stapel. Wählt eurer Anzahl entsprechend viele zufällige Stapel und mischt sie zu einem Stapel zusammen. (Seid ihr z.B. zu dritt, nehmt ihr 3 zufällige Stapel.) Legt die übrigen in die Schachtel zurück.  
Das ist der Tierstapel. Legt ihn als verdeckten Stapel zwischen euch.
- 3 Abhängig von eurer Anzahl legt ihr eine bestimmte Anzahl der Karten des Tierstapels beiseite.  

Seid ihr <b>zu zweit:</b>	Seid ihr <b>zu dritt:</b>	Seid ihr <b>zu viert:</b>
5 Tierkarten	10 Tierkarten	15 Tierkarten

**Wichtig: Diese Karten benötigt ihr am Ende der Partie! Legt sie beiseite und das Vorratsplättchen darauf.** Das ist der Vorrat.
- 4 Jedes Tier hat zwei verschiedene Fähigkeiten. Legt die 6 Fähigkeitskarten gut sichtbar aus. Bestimmt für jede Fähigkeitskarte zufällig, welche Seite oben liegt. In dieser Partie verfügen diese Tiere über die sichtbare Fähigkeit.
- 5 Mischt die Totemplättchen verdeckt und nehmt euch jeweils 1 zufälliges. Legt die übrigen ungesehen in die Schachtel zurück.
- 6 Wer zuletzt am Kühlschrank war, beginnt und erhält das Pfotenplättchen. Dieses gebt ihr niemals weiter. Es dient nur zur Erinnerung daran, wer die Partie begonnen hat.
- 7 Zieht jeweils **3 Tierkarten** vom Tierstapel. Das sind eure Handkarten.
- 8 Deckt die obersten 6 Tierkarten vom Tierstapel auf und legt sie als Entdeckungen nebeneinander.

Nun könnt ihr eure Partie beginnen.

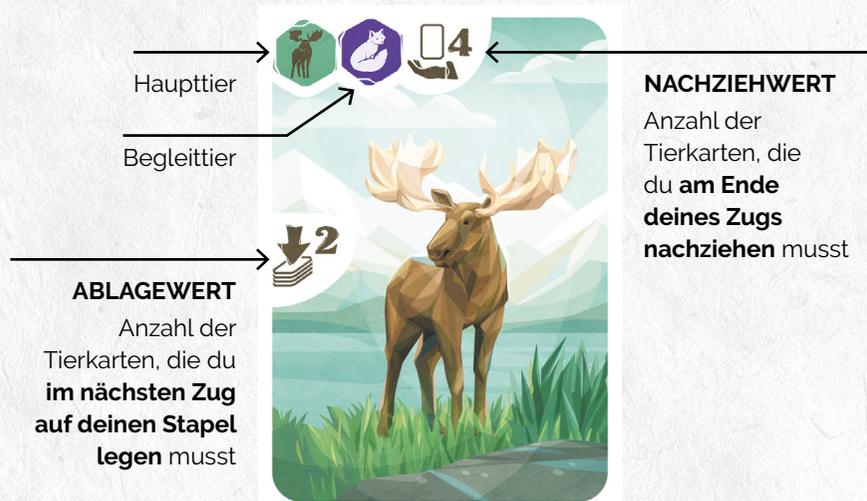


# ÜBERSICHT

Im Laufe der Partie bewegt ihr euch durch die Landschaft und entdeckt Tiere. Eure Beobachtungen und das Wissen, das ihr daraus gewinnt, werden durch einen **Stapel von Tierkarten, den ihr jeweils vor euch ablegt**, dargestellt. Die oberste Karte eurer persönlichen Stapel liegt offen und heißt "sichtbare Tierkarte".

Eure "sichtbare Tierkarte" ändert sich in jedem Zug. Eine kluge Auswahl ist hier wichtig, da sie bestimmt, wie euer Zug abläuft – wie viele Tierkarten ihr in diesem Zug zieht und wie viele ihr im nächsten ablegt.

Tierkarten zeigen 4 wichtige Informationen:



Beispiel: (1) Der weiße Fuchs ist deine "sichtbare Karte" mit Ablagewert 5. (2a) Du hast jedoch nur 3 Tierkarten auf der Hand. (2b) Diese legst du in beliebiger Reihenfolge auf deinen Stapel. (3) Du nimmst die 2 fehlenden Tierkarten vom Tierstapel und legst sie verdeckt in deine Strafzone.

# ABLAUF

Ihr spielt in Runden. Wer das Pfotenplättchen hat, beginnt und dann fahrt ihr im Uhrzeigersinn fort. Wer dran ist, muss die folgenden 3 Schritte in dieser Reihenfolge ausführen:

**A. Tierkarten ablegen und Fähigkeitskarte nehmen**

**B. Tierplättchen versetzen**

**C. Tierkarten nachziehen**

**A. Tierkarten ablegen und Fähigkeitskarte nehmen**

Wähle dem Ablagewert deiner "sichtbaren Tierkarte" entsprechend viele Handkarten und lege sie in beliebiger Reihenfolge auf deinen Stapel.

**Wichtig: In eurem 1. Zug** habt ihr keine "sichtbare Tierkarte". In diesem Zug ist euer Ablagewert 1.

Hast du nicht genügend Tierkarten auf der Hand, musst du alle auf deinen Stapel legen. Ziehe danach entsprechend der fehlenden Anzahl von Tierkarten vom Tierstapel und lege sie verdeckt in deine **Strafzone**.



Danach nimmst du die Fähigkeitskarte des Haupttiers deiner "sichtbaren Tierkarte". Die Fähigkeitskarte kann zwischen euch oder bei jemand anderem liegen. Du behältst sie, bis sie wiederum jemand anders von dir nimmst.

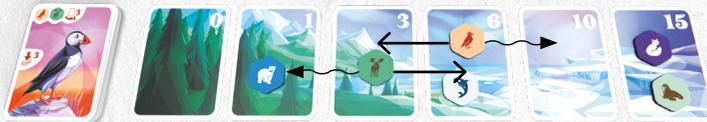
Hat das Tier Fähigkeiten, die in Schritt B oder C ausgelöst werden, darfst du sie **unmittelbar** nutzen (siehe S. 10–11). Fähigkeiten in Schritt A kannst du erst ab deinem nächsten Zug nutzen.

Bereits vor dir ausliegende Fähigkeitskarten darfst du zusätzlich in den passenden Schritten nutzen.

## B. Tierplättchen versetzen

Versetze die zum Haupttier und Begleittier deiner "sichtbaren Tierkarte" passenden Tierplättchen. Es gibt 3 mögliche Situationen.

- Keines der 2 Tierplättchen ist am Landschaftsrand (auf Karten mit Wert 0 oder 15): Wähle 1 der beiden Tierplättchen und versetze es um 1 Karte nach rechts. Versetze das andere um 1 Karte nach links.



2 Möglichkeiten: gerade ODER gewundene Pfeile

- 1 der beiden Tierplättchen ist am Landschaftsrand: Versetze dieses Tierplättchen um 1 Karte zur Landschaftsmitte. Versetze das andere um 1 Karte in die entgegengesetzte Richtung.



- Beide Tierplättchen sind am Landschaftsrand (auf Karten mit Wert 0 oder 15): Versetze beide Tierplättchen um 1 Karte zur Landschaftsmitte.



## C. Tierkarten nachziehen

Nimm dem Nachziehwert deiner "sichtbaren Tierkarte" entsprechend viele Tierkarten aus den Entdeckungen auf die Hand.

Decke danach entsprechend viele Tierkarten vom Tierstapel auf und fülle mit ihnen die Entdeckungen auf.

**Wichtig!** Ihr dürft **am Ende eures Zugs max. 7 Karten auf der Hand haben** (nach Schritt C). Hast du mehr, wirf beliebige in deine **Strafzone** ab, bis du nur noch 7 auf der Hand hast.



**Hinweis:** Du darfst dir jederzeit deinen Stapel ansehen.



# ENDE DER PARTIE

Ist der **Tierstapel leer** und könnt ihr die Entdeckungen nicht mehr auffüllen, nehmt ihr den Vorrat unter dem Vorratsplättchen als Ersatz für den Tierstapel. Beendet die aktuelle Runde wie üblich, so dass alle gleich oft dran waren. (Wer das Pfortenplättchen hat, darf keinen weiteren Zug mehr machen.)

**Danach** habt ihr alle noch je 1 letzten Zug, in dem ihr nur die Schritte A und B ausführt und keine Tierkarten nachzieht (*ignoriert Schritt C*).

Dadurch beendet ihr die Partie und geht zur Abschlusswertung über.

## ABSCHLUSSWERTUNG

Nehmt eure Stapel mit den Tierkarten und legt sie nebeneinander vor euch aus.

**Ändert dabei die Reihenfolge nicht!**

- 1 Ermittelt pro Tier **die längste durchgehende Aneinanderreihung** in eurem Stapel. Ignoriert dabei Tierkarten, die **nicht** Teil dieser Aneinanderreihung sind und einzelne Tierkarten.

Der Anzahl der Tierkarten in den jeweils längsten Aneinanderreihungen geben euch der nachfolgenden Tabelle entsprechend viele Punkte:

Anzahl der Tierkarten/ Aneinanderreihungen	2	3	4	5	mind. 6
Erhaltene Punkte	1	3	6	10	15

- 2 Außerdem erhaltet ihr ebenfalls für die **Anzahl der gewerteten Aneinanderreihungen** (mit verschiedenen Tierarten) der Tabelle entsprechend Punkte.

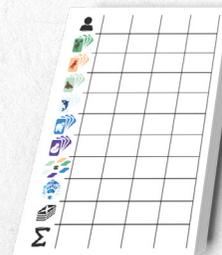
*Beispiel: Wertest du 4 Aneinanderreihungen, erhältst du zusätzlich 6 Punkte.*

**Wichtig: Eine Aneinanderreihung besteht aus mind. 2 aufeinanderfolgenden Tierkarten gleicher Tierart**

- 3 Deckt danach **eure Totemplättchen** auf. Ihr erhaltet jeweils zusätzlich so viele Punkte wie der Wert (0/1/3/6/10/15) der Landschaftskarte angibt, auf dem das dazu passende Tierplättchen liegt.



- 4 Zieht anschließend 1 Punkt pro Tierkarte in **eurer Strafzone** ab.



Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gewinnt, wer früher dran war (erkennbar an der Position zum Pfortenplättchen).



# TIERFÄHIGKEITEN

Walross



Versetze das Tierplättchen des **Haupttiers** um **1 zusätzliche Karte** in beliebige Richtung.

Papageientaucher



Tausche vor dem Ablegen **1 Tierkarte** von deiner Hand gegen **1 Tierkarte** aus den Entdeckungen aus.

Eisbär



Wähle **1 Karte aus deiner Strafzone** und lege sie in die Strafzone von jemand anderem.

Orca



Fülle **nach jeder von dir nachgezogenen Tierkarte** sofort die Entdeckungen auf.

Elch



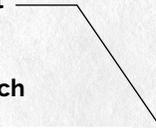
Erhöhe oder verringere deinen **Nachziehwert** um **1**.

Fuchs



Beim Ablegen darfst du die letzte **Karte unter deinen Stapel legen**.

in diesem Schritt ausgelöste Fähigkeit



Versetze das Tierplättchen des **Begleiters** um **1 zusätzliche Karte** in beliebige Richtung.



Nimm vor dem Ablegen **deine "sichtbare Tierkarte"** auf die **Hand**. Beachte, dass du dadurch eine andere "sichtbare Tierkarte" für den Zug hast.



Beim Nachziehen darfst du **Tierkarten aus deiner Strafzone** und/oder den Entdeckungen auswählen.



Beim Nachziehen darfst du **Tierkarten vom Tierstapel** und/oder aus den Entdeckungen ziehen.



Erhöhe oder verringere deinen **Ablagewert** um **1**.



Beim Ablegen darfst du die letzte **Karte verdeckt unter deine "sichtbare Tierkarte"** legen.

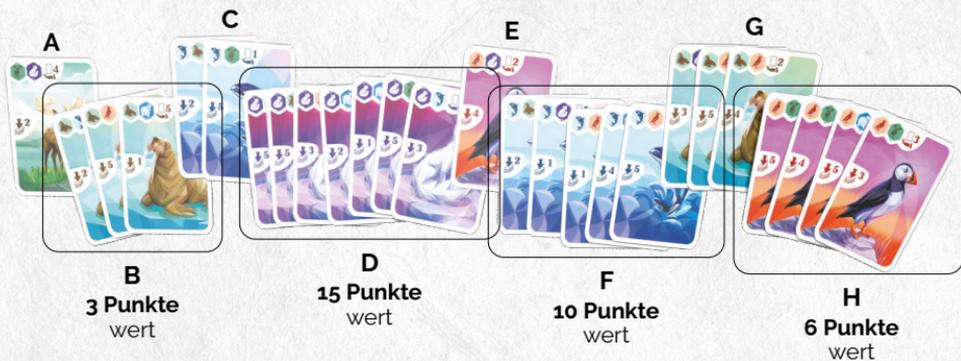
Beider Abschlusswertung gilt diese Karte als Tier beliebiger Art.

*Hinweis: Hast du keine "sichtbare Tierkarte", ist dein Ablagewert 1.*

**Wichtig: ALLE Fähigkeiten sind optional.**

# BEISPIEL: ABSCHLUSSWERTUNG

Dein Stapel besteht aus diesen Karten in dieser Reihenfolge:



- 1 Die Karten bei **A** und **E** ignorierst du, da eine Aneinanderreihung aus mind. 2 gleichen Tieren bestehen muss. Die Aneinanderreihungen **C** und **G** ignorierst du, weil du für beide Tierarten längere Aneinanderreihungen hast und nur diese wertest.
- 2 Dein Stapel enthält 4 Aneinanderreihungen verschiedener Tierarten (im Beispiel eingerahmt), wodurch du zusätzlich **6 Punkte** erhältst.



- 3 Dein Totemtier ist der Fuchs. Das Fuchsplättchen liegt am Ende der Partie auf der Landschaftskarte mit dem Wert 10. Du erhältst zusätzlich 10 Punkte.

- 4 Außerdem hast du 4 Tierkarten in deiner Strafzone, weshalb du **4 Punkte verlierst**.

Insgesamt hast du  
 **$3 + 15 + 10 + 6 + 6 + 10 - 4 = 46$  Punkte**  
gesammelt.