

Reptile Tank

Gestalten Sie Ihr eigenes Terrarium, mit vielen faszinierenden Tieren und Pflanzen. Erschaffen Sie ein natürliches Habitat, mit Platz und Versteckmöglichkeiten für Reptilien und Amphibien, und präsentieren Sie Ihre beste Zusammenstellung!



Albi



Spielmaterial

Fehlende oder beschädigte Komponenten?
Schicken Sie eine E-Mail an info@albi.cz und
wir senden kostenlos Ersatz!



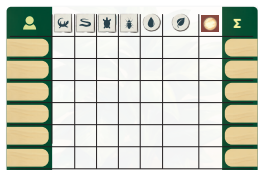
126 Tier- und
Habitatkarten



10 doppelseitige
Zielkarten



12 Referenzkarten



Wertungsblock

Ziel des Spiels

In diesem Spiel versuchen Sie, so viele Siegpunkte wie möglich zu sammeln, indem Sie Karten in Form eines 4x5-Rasters in Ihr Terrarium legen. Siegpunkte bekommen Sie für das Erfüllen der Bedingungen auf den Tier- und Habitatkarten. Nach 20 Runden gewinnt die Person mit der höchsten Punktzahl.

Spielablauf

Das Spiel hat drei Phasen, die wiederum in einzelne Runden unterteilt sind. Zu Beginn jeder Phase zieht jeder Mitspielende sieben Karten auf die Hand. In jeder Runde wählt man eine dieser eigenen Handkarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Sobald alle ihre Karte ausgewählt haben, decken alle gleichzeitig ihre Karte auf und legen diese in ihr Terrarium. Alle übrigen Karten werden dann an einen Mitspieler weitergegeben – in der ersten Phase an den Spieler links, in der zweiten Phase an den Spieler rechts und in der dritten Phase wieder an den Spieler links. In der 20., letzten Runde wählen die Mitspielenden zwischen ihren letzten beiden Karten, legen eine davon in ihr Terrarium und werfen die andere ab.

Karten legen

Die Karten werden in einem 4x5-Raster (4 Karten senkrecht und 5 Karten waagrecht) als Terrarium abgelegt. Die Karte, die Sie gerade legen, muss nicht an die bereits im Terrarium liegenden Karten angrenzen, aber sie muss sich in das 4x5-Raster einfügen. Einmal im Terrarium abgelegte Karten können nicht mehr verschoben werden.



Auf diese Weise gelegte Karten können
sich am Ende des Spiels in jedem Teil
des Terrariums befinden.



Auf diese Weise gelegte Karten bestimmen
eindeutig die Breite Ihres Terrariums.

Kartentypen

Das Spiel hat insgesamt 16 verschiedene Kartentypen, die sich in zwei Gruppen unterteilen lassen: Tierkarten (10 verschiedene Typen, eckiger Rahmen) und Habitatkarten (6 Typen, runder Rahmen). Die Tierkarten sind außerdem in vier Kategorien unterteilt, die oben mittig auf jeder Karte gekennzeichnet sind: Schlangen, Echsen, Schildkröten und Schaben. Die Habitatkarten sind in zwei Kategorien unterteilt, Land und Wasser, welches auf der Rückseite jeder Karte ist. Jede Karte hat in der unteren rechten Ecke eine Zahl, die angibt, wie oft dieser bestimmte Typ Tier- oder Habitatkarte im Spiel vorkommt.





Bedingungen für die Wertung

Jede Karte zeigt eine Grundbedingung für die Wertung in der oberen linken Ecke, einige Karten haben zusätzlich eine erweiterte Bedingung in der oberen rechten Ecke. Eine orangefarbene bzw. rote Tafel zeigt die Anzahl der Siegpunkte an, die Sie erhalten, wenn Sie diese Bedingung erfüllen. Die Bedingungen werden folgendermaßen symbolisiert:

- Tierkarte desselben Typs
 - Tierkarte jedes anderen Typs
 - Habitatkarte desselben Typs
 - Habitatkarte jedes anderen Typs
 - Jede Habitatkarte neben der Bedingung „Anordnung“
- 2≠ Die meisten Karten dieses Typs pro Terrarium
 - ↑ Genau eine Karte dieses Typs pro Terrarium
 - 1! Ein bestimmtes Tier/ein bestimmtes Habitat irgendwo in der Spalte/Zeile; Karten müssen nicht nebeneinander liegen

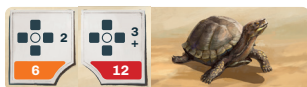
1) BEDINGUNG „ANORDNUNG UND HABITAT“:

Um Siegpunkte zu erhalten, müssen die erforderlichen 2 oder 3 Tierkarten desselben Typs (wie auf der Karte abgebildet) in einer bestimmten Anordnung in das Terrarium gelegt werden, und gleichzeitig müssen 1 oder 2 verschiedene Habitatkarten an diese Anordnung angrenzen. Sie können dabei mehrere Gruppen derselben Tierart in Ihrem Terrarium haben, aber jede Tierkarte darf nur Teil einer Gruppe sein. Eine Habitatkarte kann hingegen sehr wohl dazu verwendet werden, mehrere Anordnungs-Bedingungen zu erfüllen.



Beispiel: Michael hat zwei Gruppen von Blauzungskinks in seinem Terrarium. Am Ende des Spiels kann er für jede Gruppe einzeln Siegpunkte erzielen. Die Gruppe in der ersten Reihe hat drei Tierkarten des erforderlichen Typs nebeneinander und grenzt außerdem an zwei verschiedene Habitatkarten (Felsen und Efeutute). Michael erhält für diese Gruppe 13 Siegpunkte. Die zweite Gruppe darunter besteht aus zwei Tierkarten und einer angrenzenden Habitatkarte (Hohler Baumstamm). Für diese Gruppe erhält Michael am Ende des Spiels 5 Siegpunkte.

2) BEDINGUNG „SPEZIELLES GEHEGE“: Um Siegpunkte zu erhalten, müssen Sie mehrere Dreizehen-Dosenschildkröten (2/mindestens 3) in Ihrem Terrarium haben, die um eine Habitatkarte herum liegen. Jede Dreizehen-Dosenschildkröten-Karte darf dabei nur Teil eines solchen Geheges sein.



3) BEDINGUNG „GEBIET“: Um Siegpunkte zu erhalten, müssen Karten dieses Typs auf bestimmte Positionen innerhalb des Terrarium-Rasters gelegt werden, welche auf der Karte durch dunkle Quadrate gekennzeichnet sind. Um Punkte zu erhalten, müssen Sie eine bestimmte Anzahl von Karten desselben Typs (2/mindestens 3) auf die entsprechenden Positionen legen, und zwar zur gleichen Bedingung.

Anders als die Anordnungs-Bedingung kann die Gebiets-Bedingung nur einmal erfüllt werden. Karten außerhalb der gekennzeichneten Fläche zählen für die Wertung nicht.



Beispiel: Karl hat die Bedingung „Spezielles Gehege“ für die Dreizehen-Dosenschildkröte erfüllt. Zwei Schildkrötenkarten liegen angrenzend an einer einzelnen Efeutute-Karte, wodurch Karl am Ende des Spiels 6 Siegpunkte erhält. Wenn er rechts von der Efeutute eine weitere Dreizehen-Dosenschildkröte hinzufügt, erhält er stattdessen 12 Siegpunkte. Für drei Halsbandnattern erhält er 9 Siegpunkte, da sie sich in den richtigen Gebieten befinden. Wenn Karl jedoch eine weitere Halsbandnatter hinzufügt, erhält er dafür keine zusätzlichen Siegpunkte.



4) BEDINGUNG „ANGRENZEND“: Um Siegpunkte zu erhalten, müssen Karten dieses Typs an andere Karten eines bestimmten Typs angrenzen.

- Der Felsen erfordert, dass jede Habitatkarte diagonal an ihn angrenzt (dazu zählt auch eine weitere Felsen-Karte).
- Der Hohle Baumstamm erfordert, dass eine ausreichende Zahl von Tierkarten über Eck daran angrenzt.



- Die Bahamaanolis erhält 2 Siegpunkte für jede Habitatkarte, die über Eck an sie angrenzt. Diese Habitatkarten müssen verschieden sein.
- Die Guzmania erfordert, dass 2 oder 3 Tierkategorien (Schlangen, Schildkröten, Echsen) über Eck aneinandergrenzen.

5) BEDINGUNG „MENGE“: Ihr Terrarium muss genau eine Schabe beherbergen, oder Sie müssen mehr Schaben haben als jeder andere Spieler. Wenn Sie mehr als eine haben, aber nicht die meisten, erhalten Sie keine Siegpunkte. Wenn Sie genau eine Schabe haben und damit gleichzeitig die meisten Schaben aller Mitspielenden, erhalten Sie 12 Siegpunkte. Bei Gleichstand erhalten alle Teilnehmenden mit den meisten Schaben 12 Siegpunkte.



Beispiel: Barbara hat zwei Bahamaanolis in ihrem Terrarium. Sie erhält 4 Siegpunkte für den einen und 6 Siegpunkte für den anderen.

Sie erhält 3 Siegpunkte für den Felsen, da er diagonal an eine Habitatkarte angrenzt.

Sie erhält momentan keine Siegpunkte für die Hohlen Baumstämme, da diese nicht die Bedingung erfüllen, an mindestens 3 Tierkarten anzugrenzen. An beiden ist noch Platz, um weitere Tiere hinzuzufügen und so Siegpunkte zu erhalten.

Sie erhält keine Siegpunkte für die Schaben, da sie 2 hat, aber nicht die meisten.

Sie erhält 5 Siegpunkte für die Guzmania, da sie an Tiere aus 2 verschiedenen der erforderlichen Kategorien angrenzt (eine Schlange und eine Echse).

6) BEDINGUNG „REIHE ODER SPALTE“: Um Siegpunkte zu erhalten, müssen Karten dieses Typs in derselben Spalte (Dosen-Schildkröte) oder derselben Reihe (Zebrakraut) gelegt werden. Die Karten müssen nicht nebeneinander liegen und können sich an einer beliebigen Stelle in derselben Spalte oder Reihe befinden.

Diese Bedingung kann mehrmals erfüllt werden, sodass Sie mehrere Spalten mit Dosenschildkröten oder Reihen mit Zebrakraut haben können.

7) BEDINGUNG „ZUSAMMENHÄNGENDES WASSER-GEBIET“:

Um Siegpunkte zu erhalten, müssen Wasserkarten über Eck verbunden sein und so ein einziges, großes Wassergebiet bilden. Die genaue Form dieses Gebiets ist dabei unerheblich. Für jedes einzelne Wassergebiet erhalten Sie separat Siegpunkte. Für ein Gebiet mit einer Karte erhalten Sie 1 Siegpunkt, für ein Gebiet mit 2 Karten 3 Siegpunkte, für ein Gebiet mit 3 Karten 4 Siegpunkte und für ein Gebiet mit 4 Karten 8 Siegpunkte.



Karten umdrehen

Jede Karte zeigt Wasser auf ihrer Rückseite. Wasser hat eigene Wertungsbedingungen und gilt als sechste Art von Habitat. Nach jedem Ihrer Züge können Sie eine bereits gelegte Karte auf die Wasserseite umdrehen, auch eine Karte, die Sie gerade erst gelegt haben.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Mitspielenden ihre letzte (20.) Karte in ihr Terrarium gelegt und die letzte Karte abgeworfen haben. Dann werden die Siegpunkte für alle Kartengruppen zusammengezählt. Um den Überblick zu behalten, notieren Sie die Siegpunkte für jeden Kartentyp in Ihrem Terrarium auf dem Wertungsblock. Die Person mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt die Person mit der höchsten Anzahl an 3-Karten-Gruppen. Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnt die Person mit der höheren Anzahl an Land-Habitatkarten.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Karl		-	11	17	12	8	13	-	61
Michael		13	4	25	12	4	14	-	72
Barbara		19	11	5	2	12	10	-	59

1 Spielernamen

4 Gesamtsiegpunkte für alle Schildkröten

7 Siegpunkte für Land-Habitatkarten

2 Gesamtsiegpunkte für alle Echsen

5 Siegpunkte für Schaben-Karten

Siegpunkte für Zielkarten (dazu mehr auf der nächsten Seite)

3 Gesamtsiegpunkte für alle Schlangen

6 Siegpunkte für Wasser-Karten

9 Gesamtpunktzahl

Zielkarten-Variante

Wenn Sie mit der Grundversion des Spiels bereits vertraut sind, können Sie die Zielkarten hinzunehmen. Es gibt 10 doppelseitige Zielkarten, und vor jedem Spiel wählen Sie zufällig (oder gezielt) zwei Karten aus und legen sie in die Tischmitte, sodass sie für alle Spieler gut sichtbar sind. Diese Karten legen zusätzliche Bedingungen für das Sammeln von Siegpunkten fest, die jede Person erfüllen kann. Sie werden am Ende des Spiels ausgewertet und für jede erfüllte Zielkarte erhalten Sie zusätzlich zu den Siegpunkten für Ihr Terrarium 6, 8 oder 10 Siegpunkte. Hier ist eine Beschreibung der Wertungsbedingungen für die Zielkarten:

1. Sie sollten eine oder zwei Wasserkarten in Ihrem Terrarium haben.
2. Sie sollten eine jeweils andere Karte (Tier oder Habitat) in jeder Ecke Ihres Terrariums haben.
3. Sie sollten eine vollständige Gruppe aus jede der drei Kategorien (Echsen, Schlangen und Schildkröten) in Ihrem Terrarium haben. Die Grundbedingung für die Wertung (links) ist ausreichend.
4. Sie sollten mindestens zwei Arten von Tieren, repräsentiert von mindestens drei Karten, in Ihrem Terrarium haben.
5. Sie sollten mindestens vier Echsen-Karten in Ihrem Terrarium haben.
6. Sie sollten mindestens vier Schlangen-Karten in Ihrem Terrarium haben.
7. Sie sollten mindestens vier Schildkröten-Karten in Ihrem Terrarium haben.
8. Sie sollten mindestens eine Spalte in Ihrem Terrarium haben, die nur Schildkröten, Schlangen oder Echsen enthält, in beliebiger Kombination.
9. Sie sollten mindestens eine Spalte in Ihrem Terrarium haben, die nur Habitatkarten ohne Wasserkarten enthält.
10. Sie sollten mindestens vier verschiedene Habitatkarten (inklusive Wasser) in Ihrem Terrarium haben.
11. Sie sollten vier Habitatkarten in Ihrem Terrarium haben, die ein Quadrat bilden.
12. Sie sollten vier Habitatkarten in Ihrem Terrarium haben, die diagonal angeordnet von oben links nach unten rechts verlaufen.
13. Sie sollten vier Habitatkarten in Ihrem Terrarium haben, die diagonal angeordnet von unten links nach oben rechts verlaufen.
14. Sie sollten eine Spalte von Tierkarten in Ihrem Terrarium haben, in der jedes Tier von einem anderen Typ ist.
15. Sie sollten eine Reihe von Tierkarten in Ihrem Terrarium haben, in der jedes Tier von einem anderen Typ ist.
16. Sie sollten ein oder zwei Habitatkarten auf den markierten Positionen in Ihrem Terrarium haben.
17. Sie sollten keine Wasserkarten auf den markierten Positionen in Ihrem Terrarium haben.
18. Sie sollten keine Habitatkarten in einer der beiden äußersten Spalten Ihres Terrariums haben.
19. Sie sollten keine Habitatkarten auf den markierten Positionen in Ihrem Terrarium haben.
20. Sie sollten mindestens zwei Schaben-Karten in Ihrem Terrarium haben.



Die Zielkarten 2 und 17 zeigen dieses Symbol. Es steht für jede Karte – sowohl Habitat als auch Tier.

Spiel mit 2 oder 3 Spielern

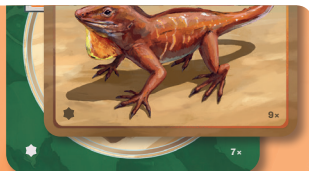
Das Spiel kann unabhängig von der Anzahl der Spieler mit allen Karten gespielt werden. Bei zwei oder drei

Spielern kommen jedoch weniger Karten ins Spiel, wodurch sich die Chancen verringern, bestimmte Wertungsbedingungen zu erfüllen. Für ein optimales Spielerlebnis empfehlen wir daher, die Karten mit einem Stern in der unteren linken Ecke zu entfernen (Tiere: Kornnatter und Bahamaanolis; Habitat: Felsen).

Im Spiel zu zweit gelten dieselben Regeln wie im Spiel mit mehreren Spielern, mit einem Unterschied: Nach jeder Runde, wenn die Spieler sich gegenseitig Karten weitergeben, wird eine Karte zufällig abgeworfen und eine neue vom Stapel gezogen. Die Spieler können sich dann ihre Karten ansehen, eine auswählen und sie gemäß den üblichen Regeln in ihr Terrarium legen. **Die beiden Spieler legen jeweils ihre siebte und vierzehnte Karte, ohne eine Karte abzuwerfen oder eine neue Karte zu ziehen.** Das Spiel wird auf diese Weise bis zur 20., letzten Runde fortgesetzt, in der sich die Spieler die letzten beiden Karten gegenseitig weitergeben, ohne eine neue zu ziehen. Sie legen eine Karte in ihr Terrarium und werfen die andere ab.



Die Karten, die aus dem Spiel entfernt werden sollen, sind mit einem kleinen Sternsymbol in der unteren linken Ecke markiert.



Solospiel

Im Solospiel treten Sie gegen den Terrarium-Meister an und versuchen dabei, mehr Siegpunkte zu erhalten. Wie in der Variante für zwei Spieler können Sie dabei die Karten mit dem Sternsymbol in der unteren linken Ecke aus dem Spiel nehmen.

Das Spiel gliedert sich in fünf Phasen. Zu Beginn jeder Phase ziehen Sie acht Karten vom Stapel. Schauen Sie sich die Karten an, mischen Sie sie und decken Sie die beiden obersten Karten auf. Wählen Sie eine davon aus und legen Sie sie gemäß der üblichen Regeln in Ihr Terrarium. Der Meister erhält die andere Karte dieses Paares. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis sowohl Sie als auch der Meister vier Karten im eigenen Terrarium liegen haben.

Der Meister baut kein Raster-Terrarium. Stattdessen legen Sie die Meister-Karten in Fünferreihen neben Ihr Terrarium. Immer wenn der Meister eine Karte bekommt, die er bereits hat, legen Sie diese auf die gleiche erste Karte und bilden so Gruppen identischer Karten.

WERTUNG MEISTER-TERRARIUM: Bevor Sie die Siegpunkte des Meisters berechnen, gehen Sie wie folgt vor:

- **Tier:** Drehen Sie alle Tierkarten, welche die Bedingung nicht erfüllen, auf ihre Wasserseite.
- **Habitat:** Nehmen Sie alle Habitatskarten und bilden Sie so viele Paare desselben Typs wie möglich. Bilden Sie aus den übrigen Karten zufällige Paare, und drehen Sie eine einzelne Karte auf deren Wasserseite.
- **Wasser:** Nehmen Sie alle Wasserkarten zusammen, um ein zusammenhängendes Wassergebiet zu bilden.



Beispiel: Am Ende des Spiels hat der Meister diese Karten. Zuerst kombiniert er zwei einzelne Habitatkarten zu einem Paar. Er wählt zufällig einen Felsen und einen Hohlen Baumstamm aus und kombiniert sie miteinander. Das verbleibende dritte Habitat dreht er auf dessen Wasserseite.

Als Nächstes dreht er die drei einzelnen Tierkarten in der linken Spalte auf deren Wasserseite um und bildet so ein zusammenhängendes Gebiet aus vier Wasserkarten.

Notieren Sie nun Ihre eigene und die Punktzahl des Meisters auf dem Wertungsblock.

- **Tiergruppen:** Der Meister erfüllt automatisch die Bedingungen für die Tiere, wenn er über genügend Karten ihrer Art verfügt, ohne die Habitate berücksichtigen zu müssen. Für jede **Anolis**-Karte erhält der Meister so viele Siegpunkte, wie er verschiedene Typen von Habitaten hat (bis zu maximal 4 Habitaten, d. h. 8 Siegpunkte pro Anolis-Karte). Für jede **Schaben**-Karte erhält der Meister 2 Siegpunkte, und wenn er mehr Schaben-Karten hat als Sie, erhält er weitere 12 Siegpunkte.
- **Habitat:** Jedes Paar desselben Typs von Habitat erhält Punkte für die erweiterte Bedingung, ohne dass diese Bedingung erfüllt werden muss. Jedes Paar unterschiedlicher Karten erhält den niedrigsten Punktwert der angezeigten Bedingungen.
- **Wasser:** Der Meister erhält Siegpunkte für das größte zusammenhängende Wassergebiet, bis maximal 8 Siegpunkte.



Beispiel: Der Meister erhält Siegpunkte:

- 8 Siegpunkte für das Wassergebiet
- 5 Siegpunkte für den Blauzungensink
- 3 Siegpunkte für das Felsen-Habitat
- 7 Siegpunkte für das Efeututen-Habitat
- 11 Siegpunkte für die Kornnatter
- 8 Siegpunkte für die Anolis (4 pro Anolis für 4 verschiedene Habitate)
- 12 Siegpunkte für die Dreizehen-Dosenschildkröte
- 5 Siegpunkte für die Dosenschildkröte

ZIELKARTEN: Der Solomodus kann auch mit Zielkarten gespielt werden. Fügen Sie dazu drei Zielkarten zum Spiel hinzu. Am Spielende erhalten Sie Siegpunkte für die erfüllten Ziele. Achtung: Alle Ziele, die Sie nicht erfüllen, zählen für den Meister!

SCHWIERIGKEITSGRAD: Um den Schwierigkeitsgrad im Solospiel zu erhöhen, können Sie, genau wie beim Habitat, aus den verbleibenden Tierkarten zufällige Paare bilden (drehen Sie verbleibende Einzelkarten auf deren Wasserseite). Der Meister erhält dann für jedes einzelne Paar den niedrigsten Punktwert der angezeigten Bedingungen. Um den Schwierigkeitsgrad noch weiter zu erhöhen, kann der Meister sowohl für Habitat- als auch für Tierkarten den höheren Punktwert jedes einzelnen Paares erhalten.

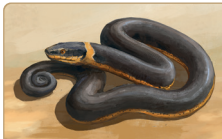
Übersicht über die Arten

In *Reptile Tank* sind hauptsächlich nicht-aggressive Tierarten vertreten, die friedlich zusammenleben könnten.

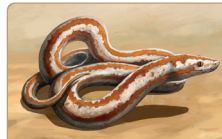
Nachfolgend finden Sie eine Übersicht über alle Arten von Tier- und Habitatkarten:



Kornnatter
Pantherophis guttatus



Halsbandnatter
Diadophis punctatus



Rosenboa
Lichanura trivirgata roseofusca



Dosenschildkröte
Terrapene carolina



Dreizehen-Dosenschildkröte
Terrapene Carolina triunguis



Köhlerschildkröte
Chelonoidis carbonarius



Bahamaanolis
Anolis sagrei



Blauzungenskink
Tiliqua scincoides



Blauer Bambus-Taggecko
Phelsuma klemmeri



Zebrakraut
Tradescantia zebrina



Efeutute
Epipremnum aureum



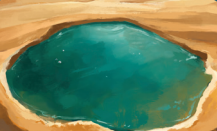
Guzmania
Guzmania lingulata



Hohler Baumstamm



Felsen



Wasser



Argentinische Schabe
Blaptica dubia

Die Einrichtung eines solchen Terrariums mit verschiedenen Arten erfordert viel Pflege, Wartung und Sachkenntnis. Anfängern wird empfohlen, zunächst nur mit einem oder wenigen Tieren in einem Terrarium zu beginnen.

Mein Dank gilt allen Testspielern, die mir geholfen haben, dem Spiel das richtige Flair zu verleihen: Tomáš Holek, Milan Zborník, Jan Cízner, Zdeňka Pechl Kyselová, Kateřina Kyseľová, Mirka Jandová, Ondřej Poštulka, Ján Harry Novodomský, Anežka Bělohoubková, Štěpán Peterka, Martin Sedmera, Karolína Zacklová, Jakub Vávra, Daniel Zezula, Eda Šípek, Zuzka Šípková, den Brettspielclubs, die mit Albi verbunden sind, und vielen anderen. Ich hoffe, dass das Spiel nicht nur Reptilienliebhaber anspricht. Mein Ziel bei der Entwicklung dieses Spiels war eine anspruchsvollere Alternative zu Fish Tank.

Designer: Michal Pechl
Illustrationen: Michal Pechl
DTP: Anežka Bělohoubková

Projektleitung: Jan Cízner
Übersetzung Deutsch: Textguru Corinna Spellerberg



Albi