

ANIMIX™

-SPIELREGELN-



EINFÜHRUNG

Versuche, die meisten Punkte zu erzielen, indem du den besten Tierkartenmix legst. Die Tiere, die du vor dir ablegst, erzielen Punkte entsprechend der Tiere derselben Tierart, die in der Tischmitte liegen. Jede Tierart erzielt unterschiedlich viele Punkte. Plane also voraus, um sicherzustellen, dass die Karten vor dir und die Karten in der Mitte die perfekte Mischung sind, um das Spiel zu gewinnen!



MATHIEU BOSSU



SIMON DOUCHY



INHALT

- 80 Tierkarten, unterteilt in 8 Arten (10 Tiere pro Art)
- 30 Berg-Spielmarken

ZIEL DES SPIELS

Nutze deine Tierkarten, um bei möglichst vielen Tierarten die Mehrheit an Karten zu haben. Gruppiere sie strategisch in der Mitte des Tisches um, um die meisten Punkte zu gewinnen.

AUFBAU

1 | Wählt die Tierarten, mit denen ihr spielen wollt. Die untenstehende Tabelle zeigt an, wie viele verschiedene Tierarten ihr bei jeder Spielerzahl auswählen müsst. Arten, die nicht verwendet werden, können im Spielkarton bleiben. Mische alle gewählten Tierkarten (10 Karten pro Art). Einen Teil dieser Karten legt ihr offen (mit der Bildseite nach oben) in die Tischmitte. Die Karten werden gemäß der Tabelle in Reihen ausgelegt, sodass sie eine quadratische oder rechteckige Auslage bilden.

2 | Gib an jeden Spieler 6 der verbleibenden Tierkarten verdeckt aus (oder 5, wenn du mit 6 Spielern spielst). Alle übrigen Karten werden unbesehen in die Schachtel zurückgelegt. Jeder Spieler hält seine Handkarten jederzeit vor den anderen Spielern verdeckt. Er selbst darf sie natürlich anschauen.

3 | Lege einen Stapel aller Berg-Spielmarken neben das Spielfeld. Die Spieler sollten jeweils einen kleinen freien Platz vor sich haben. Sie werden hier während des Spiels ihre persönlichen Tierkarten ausspielen.

	2 SPIELER	3 SPIELER	4 SPIELER	5 SPIELER	6 SPIELER
ANZAHL DER ERFORDERLICHEN TIERARTEN	3	4	5	6	7
GRÖSSE DER AUSLAGE	4 Reihen mal 4 Spalten	4 Reihen mal 5 Spalten	5 Reihen mal 5 Spalten	5 Reihen mal 6 Spalten	6 Reihen mal 6 Spalten
ANZAHL DER KARTEN PRO SPIELER	6 Karten				5 Karten

Beispiel für die Vorbereitung für ein Spiel mit 3 Spielern.



SO WIRD GESPIELT

Der letzte Spieler, der ein Tier gestreichelt hat, beginnt. Die Spieler spielen dann abwechselnd im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, musst du zwischen den folgenden beiden Aktionen wählen:

- A** Wähle ein Tier aus den Karten in deiner Hand und lege es verdeckt (Bildseite nach unten) vor dir ab. Du darfst jederzeit die Tierkarten, die du verdeckt vor dir liegen hast, einsehen.



- 1 Nimm eine Tierkarte aus der Auslage und lege sie verdeckt (Bildseite nach unten) vor dir ab.
- 2 Du musst dann ein Tier aus den Karten in deiner Hand wählen und diese offen (Bildseite nach oben) auf den Platz in der Auslage legen, von dem du gerade die Tierkarte genommen hast.
- 3 Nimm eine Berg-Spielmarke vom Stapel und lege sie auf das Tier, das du in die Auslage gelegt hast. Diese Spielmarke sperrt das Tier ein, sodass es nicht mehr genommen werden kann.



Hinweis: Tiere können durch andere Tiere der gleichen Art ersetzt werden.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn kein Spieler mehr Karten auf der Hand hat. Alle Karten, die verdeckt vor einem Spieler liegen, werden aufgedeckt. Pro Tierart erhält nur der Spieler Punkte, der die meisten Karten dieser Art vor sich liegen hat.

Haben mehrere Spieler bei einer Tierart die Mehrheit an Karten, teilen sich diese Spieler die Punkte (abgerundet). Die Anzahl der gewonnenen Punkte hängt von der Position der Tiere in der Auslage bei Spielende ab. Jede Art erhält Punkte entsprechend ihrer eigenen Bewertungsmethode, wie auf der nächsten Seite beschrieben.

Jeder Spieler addiert die erzielten Punkte der Tierarten, bei denen er die Mehrheit hat. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel! Im Falle eines Unentschiedens teilen sich diese Spieler den Sieg.

PUNKTE DER TIERARTEN

Jede Tierart hat ihre eigene Bewertungsmethode, wie unten beschrieben:

AFFEN

2 Punkte für jede Affenkarte in der Spalte mit den meisten Affen.



WÖLFE

2 Punkte für jede Wolfskarte am äußeren Rand der Kartenauslage.



ELEFANTEN

2 Punkte für jede Elefantenkarte in der Reihe mit den meisten Elefanten.



PELIKANE

2 Punkte für jede Pelikankarte, die zur größten Gruppe der diagonal verbundenen Pelikane gehört.



PINGUINE

2 Punkte für jede Pinguinkarte, die zur größten Gruppe rechtwinklig verbundener Pinguine gehört. Diagonale Verbindungen zählen nicht.



CHAMÄLEON

Ermittelt in der Auslage die Chamäleonkarte mit den meisten verschiedenen rechtwinklig angrenzenden Tierarten (inkl. Chamäleons).



TURTELTAUBEN

4 Punkte für jedes Turteltaubenpaar. Ein Turteltaubenpaar entsteht, wenn 2 Turteltaubenkarten einander benachbarte Seiten berühren. Jede Turteltaube kann nur Teil eines Paares sein.



LÖWE

Erziele insgesamt 11 Punkte abzüglich der Anzahl der Löwen in der Kartenauslage. Vorsicht: Es muss sich mindestens ein Löwe in der Kartenauslage befinden, damit Punkte erzielt werden können.



BEISPIEL FÜR DIE PUNKTEVERGABE In diesem

Fall erzielt jede Art die folgende Anzahl von Punkten:

Pinguine:

Die größte Gruppe rechteckig verbundener Pinguine besteht aus 4 Pinguinkarten. Diese Pinguin-Gruppe erzielt 8 Punkte.



Chamäleon:

Das Chamäleon in der 3. Reihe hat 4 verschiedene Arten neben sich, das Chamäleon inklusive. Dieses Chamäleon erzielt also 8 Punkte.



Pelikane: Die größte Gruppe diagonal verbundener Pelikane besteht aus 4 Pelikankarten. Diese Pelikane erzielen also 8 Punkte.

Löwe: Es befinden sich 5 Löwen in der Kartenauslage.

Diese Löwen sind also 6 Punkte (11-5=6) wert.

Margot hat die meisten Chamäleons (8 Punkte) und bekommt genauso viele Punkte wie Romain für die höchste Anzahl an Pelikanen. Sie teilen sich also die 8 Punkte, sodass sie jeweils 4 Punkte erzielen. Margot hat insgesamt 12 Punkte.



Zoe bekommt genauso viele Punkte wie Romain für die höchste Anzahl von Pinguinen. Sie teilen sich die 8 Punkte, sodass sie jeweils 4 Punkte erzielen. Zoe hat jedoch die meisten Löwen, sodass sie 6 Punkte für sich gewinnt. Zoe hat insgesamt 10 Punkte.



Romain bekommt genauso viele Punkte wie Zoe für die meisten Pinguine (4 Punkte) und auch wie Margot für die meisten Pelikane (4 Punkte). Er erzielt insgesamt 8 Punkte.



Margot gewinnt das Spiel mit einer Gesamtpunktzahl von 12 Punkten.



© 2020 Blue Orange Edition.
Animix und Blue Orange sind
Markenzeichen von Blue Orange
Edition, Frankreich. Veröffentlichung
und Vertrieb des Spiels unter
der Lizenz von Blue Orange, 97
impasse Jean Lamour, 54700 Pont-
à-Mousson, Frankreich.
www.blueorangegames.eu