

Ein bärenstarkes Puzzlespiel für 2-4 Spieler
ab 8 Jahren von Phil Walker-Harding.
Spieldauer: 30-45 Minuten.



** Koalas sind zwar keine Bären, sondern Beuteltiere, aber jeder mag sie, also nehmen wir sie in unserem Park auf!*

BÄREN PARK

SPIELIDEE

Jeder Spieler baut an seinem eigenen Bärenpark. Der soll möglichst schön werden, also puzzelt ihr Außenwege, Tierhäuser und Grünanlagen geschickt aneinander, um ja keinen Quadratmeter ungenutzt zu lassen. Für Tierhäuser und Außenwege gibt es Punkte, auch für fertig gestellte Bauabschnitte. Je früher ihr sie baut, desto besser! Das Spiel endet, sobald der erste Spieler seinen Park vollständig ausgebaut hat. Es gewinnt dann, wer die meisten Punkte ansammeln konnte.

SPIELMATERIAL



16 Parkgelände
(davon 4 mit Eingangsbereich)

52 Grünanlagen, und zwar



16 Imbissbuden



10 Spielplätze



16 Wasserwege



10 Toiletten



30 Auftragsplättchen
(für erfahrene Spieler)

28 Tierhäuser (mit Werten von 1-7), und zwar



7 für Eisbären



7 für Pandas



7 für Gobibären**



7 für Koalas*

12 Außenwege (unterschiedlich geformt, mit Werten von 6-8), und zwar



3 für Pandas



3 für Eisbären

Rückseite



3 für Gobibären**



3 für Koalas*

*** Der Gobibär ist eine Braunbärart, die in der Wüste Gobi vorkommt und daher wunderbar auf gelbe Plättchen passt.*

1 Vorratsplan (für die Grünanlagen, Tierhäuser und Außenwege)



SPIELAUFBAU

1. Breitet den **Vorratsplan** in der Mitte des Spielbereichs aus. Hierauf legt ihr die **Grünanlagen**, **Tierhäuser** und **Außengehege** ab.

2. Stapelt die **Grünanlagen** auf den vorgesehenen Feldern: ihr benötigt alle **Toiletten** und **Spielplätze**; von den **Imbissbuden** und **Wasserwegen** legt ihr pro Spieler nur jeweils vier Plättchen aus – der Rest bleibt in der Spielschachtel. Die genauen Zahlen stehen auf dem Vorratsplan sowie in der folgenden Tabelle.

Spielerzahl	👤👤	👤👤👤	👤👤👤👤
Toiletten	10	10	10
Spielplätze	10	10	10
Imbissbuden	8	12	16
Wasserwege	8	12	16

3. Von den **Tierhäusern** werden je nach Spielerzahl nur bestimmte Plättchen verwendet – der Rest bleibt in der Spielschachtel. Welche Werte ihr benötigt, steht auf dem Vorratsplan sowie in der folgenden Tabelle. (Die Werte sind auf den Plättchen in einer Raute mit weißem Hintergrund abgebildet.)

Spielerzahl	👤👤	👤👤👤	👤👤👤👤
Tierhäuser	2, 4, 6	2, 3, 4, 5, 6	alle

Stapelt die Plättchen entsprechend ihrer Form auf den vorgesehenen Feldern und ordnet sie nach den Werten von klein (*unten*) nach groß (*oben*).

Beispiel: Im Spiel zu zweit liegt in jedem Stapel die 6 auf der 4 und diese auf der 2.



4. Legt die **Außengehege** auf die vorgesehenen Felder – es werden bei jeder Spielerzahl alle Plättchen verwendet.

5. Legt die **Bärenstatuen** am besten in einer Reihe und in numerischer Reihenfolge neben dem Vorratsplan aus. Je nach Spielerzahl werden nur bestimmte Zahlen verwendet (*siehe Tabelle*). Lasst die übrigen in der Spielschachtel. (Die Werte sind auf den Plättchen in einem Achteck mit goldenem Hintergrund abgebildet.)

Spielerzahl	👤👤	👤👤👤	👤👤👤👤
Bärenstatuen	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	alle

6. Mischt die 12 **Parkgelände ohne Eingang** und legt sie in zwei Stapeln zu je sechs Parkgeländen bereit, so dass nur das jeweils oberste Parkgelände jedes Stapels sichtbar ist.



7. Nehmt euch jeder ein zufälliges **Parkgelände mit Eingang** und legt es so vor euch ab, dass euch der Eingang am nächsten ist und sich das Parkgelände – von euch aus betrachtet – dahinter befindet. Dies ist euer Park, den ihr ausbauen wollt. *(In welcher Landessprache euer Eingang ist, spielt keine Rolle.)*

8. **Startspieler** ist, wer zuletzt einen Tierpark besucht hat. Im Zweifel wird gelost. Der Startspieler erhält eine **Toilette**, der zweite und dritte Spieler im Uhrzeigersinn erhalten jeweils einen **Spielplatz** und der vierte erhält ein **Imbissbuden-Plättchen**. Spielt ihr zu dritt, erhält der dritte Spieler die Imbissbude *(statt des Spielplatzes)*. Legt das erhaltene Plättchen vor euch aus – das ist euer Vorrat.



SPIELABLAUF

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler führt den ersten Spielzug aus. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Das wird so lange wiederholt, bis das Spielende eingetreten ist *(siehe Seite 5)*. Ein Spielzug besteht aus drei Schritten:

A – Plättchen Legen

B – Symbole auswerten

C – Bärenstatue auslegen

A – Plättchen Legen

Als erstes **musst** du **genau ein** Plättchen aus deinem Vorrat in deinem Park auslegen. Auch wenn du mehr als ein Plättchen im Vorrat hast, darfst du nur eines pro Spielzug legen. Kannst du das nicht, musst du **aussetzen** *(siehe „Aussetzen“ auf der nächsten Seite)*. Es gelten die folgenden Legeregeln:

- Du musst das Plättchen **passend** auf die vorgedruckten Felder deines Parks legen:

- Das **Grubenfeld** *(mit Absperrband)* darfst du **nicht** abdecken.

- Das Plättchen darf nicht über den Rand deines Parks hinausragen. *(Es darf aber auf mehreren Parkgeländen gleichzeitig liegen.)*



- Plättchen dürfen sich nicht überlappen.

- Du darfst das Plättchen **beliebig drehen und/oder wenden**.



- Jedes Plättchen **musst** an ein vorhandenes Plättchen seitlich angrenzen *(„über Eck“ reicht nicht)*. Nur das erste Plättchen darfst du unter Beachtung der übrigen Legeregeln beliebig ablegen.



B – Symbole auswerten

Als Nächstes wertest du die Symbole aus, die du mit dem gerade abgelegten Plättchen **abgedeckt** hast. Hast du mehr als ein Symbol abgedeckt, so führst du die Symbole nacheinander in einer Reihenfolge deiner Wahl aus. Die meisten Symbole bringen dir Plättchen. **Du kannst beliebig viele Plättchen im Vorrat haben.**



Grüne Schubkarre

Nimm dir vom Vorratsplan eine **Grünanlage** deiner Wahl (*Toilette, Spielplatz, Imbissbude, Wasserweg*) und lege sie in deinen Vorrat. Ist eine Sorte bereits vergriffen, kannst du sie nicht mehr nehmen.



Weißer Betonmischer

Nimm dir vom Vorratsplan das oberste **Tierhaus** eines Stapels deiner Wahl (*Eisbär, Gobibär, Koala oder Panda*) und lege es in deinen Vorrat. **Alternativ** darfst du stattdessen eine Grünanlage deiner Wahl nehmen. Ist eine Sorte bereits vergriffen, kannst du sie nicht mehr nehmen. Die weißen Symbole auf den Tierhäusern zeigen an, wie viele Punkte sie dir bringen.



Orangefarbener Bagger

Nimm dir vom Vorratsplan ein **Außengehege** deiner Wahl und lege es in deinen Vorrat. **Alternativ** darfst du stattdessen eine Grünanlage oder ein Tierhaus deiner Wahl nehmen. Die orangefarbenen Symbole auf den Außengehegen zeigen auch an, wie viele Punkte sie dir bringen.



Bautrupp

Nimm dir das oberste **Parkgelände** von einem der beiden Stapel. Ist ein Stapel leer, musst du eines vom anderen Stapel nehmen. Lege das neue Parkgelände **sofort** an deinen Park an. Es gelten die folgenden Anlegeregeln:

- Du musst das neue Parkgelände **bündig** an ein vorhandenes Parkgelände anlegen.
- Alle Symbole auf dem Parkgelände müssen von dir aus richtig herum abgebildet sein (*also weder seitlich noch auf dem Kopf*).
- Das Parkgelände darf nicht unterhalb des Eingangs abgelegt werden – anders ausgedrückt, darf es nicht näher bei dir liegen als der Eingang zu deinem Park.

Wichtig! Jeder Spieler darf insgesamt **maximal vier Parkgelände** besitzen. Deckst du also deinen vierten Bautrupp im Spiel ab, so bekommst du kein neues Parkgelände!

C – Bärenstatue auslegen

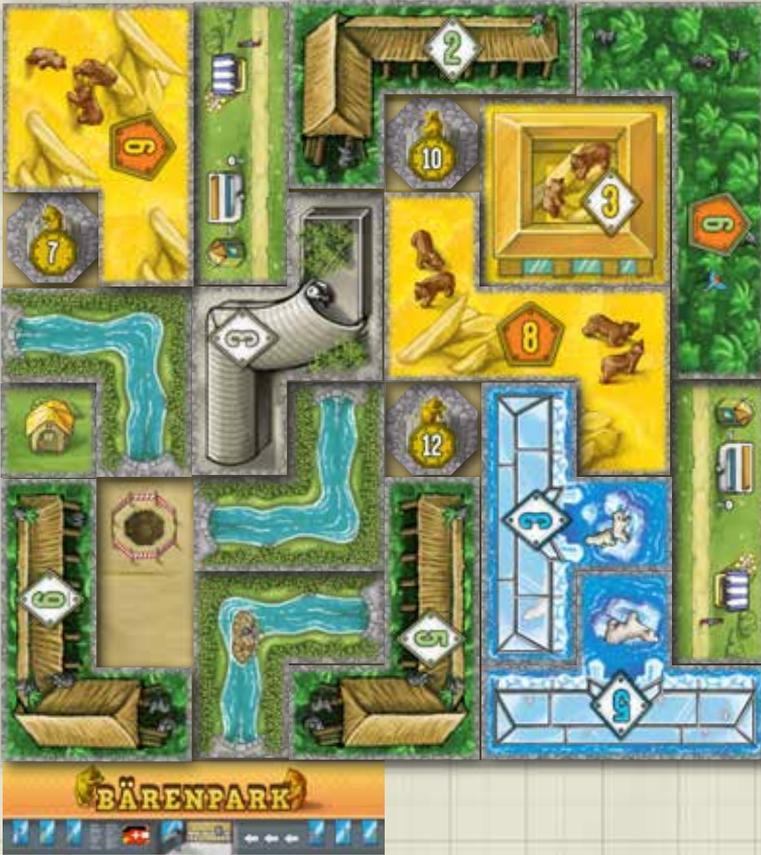
Nun prüfst du, ob du ein **Parkgelände** (*mit oder ohne Eingang*) **abgeschlossen** hast, d. h. alle Felder darauf (*bis auf das Grubenfeld*) mit Plättchen abgedeckt sind. Ist dies der Fall, nimmst du dir die **Bärenstatue** mit dem größten Wert aus dem Vorrat und legst das Plättchen auf das Grubenfeld dieses Parkgeländes. Schließt du mehrere Parkgelände in einem Zug ab, so legst du entsprechend viele Bärenstatuen aus.

Aussetzen

Wenn du an die Reihe kommst und kein Plättchen in deinem Vorrat hast, das du ablegen kannst, musst du passen und bekommst eine **Grünanlage** deiner Wahl (*Toilette, Spielplatz, Imbissbuden, Wasserweg*) vom Vorratsplan geschenkt, die du in deinen Vorrat legst. **Dadurch endet dein Spielzug sofort.** Die geschenkte Grünanlage kannst du erst in deinem nächsten Spielzug auslegen. **Freiwillig auszusetzen ist nicht erlaubt.**

SPIELEND

Sobald ein Spieler **alle vier seiner Parkgelände** abgeschlossen hat, ist **jeder andere Spieler** noch **genau einmal** an der Reihe. Dann endet das Spiel und es wird gewertet. Dazu zählt ihr die Werte eurer abgelegten Plättchen (*inkl. Bärenstatuen*) zusammen.



Beispiel: Für den abgebildeten Park (der leider nicht fertig geworden ist) gibt es insgesamt 76 Punkte.

Bärenstatuen: $12 + 10 + 7 = 29$ Punkte

Eisbären: $5 + 3 = 8$ Punkte

Gobibären: $8 + 6 + 3 = 17$ Punkte

Koalas: $6 + 6 + 5 + 2 = 19$ Punkte

Pandas: 3 Punkte

76 Punkte

Es gewinnt, wer insgesamt die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand entscheidet die Summe der Werte auf den Plättchen, die ihr noch im Vorrat (*also nicht platziert*) habt. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

VARIANTE FÜR ERFAHRENE SPIELER: DIE AUFTRAGSPLÄTTCHEN

Erfahrenen Spielern empfehlen wir, mit den Auftragsplättchen zu spielen. Diese bringen euch zusätzliche Punkte, wenn ihr die Vorgaben erfüllt.

Spielaufbau: Wählt **drei der zehn Sorten** von Auftragsplättchen aus (*zufällig oder gezielt*). Zum Einstieg empfehlen wir „Eisbären“, „Grünanlagen“ und „Tierhäuser“.

Von jedem Auftragsplättchen gibt es drei Exemplare mit unterschiedlichen Punktwerten. Legt die jeweils drei Plättchen der gewählten Sorten in getrennten Stapeln bereit. Ordnet die Plättchen in jedem Stapel nach ihrem Punktwert: der höchste Wert liegt dabei ganz oben.

👤👤 Spielt ihr nur zu zweit, so entfernt jeweils das Auftragsplättchen mit dem kleinsten Punktwert aus jedem Stapel.

Euer Spielzug wird um einen vierten Schritt erweitert:

D – Auftrag erfüllen

Erfüllst du die Bedingung eines oder mehrerer Auftragsplättchen, nimm dir das oberste Plättchen des entsprechenden Stapels und lege es vor dir ab. Du kannst **von jeder Sorte maximal ein Plättchen** bekommen, auch wenn du die Bedingung mehrmals erfüllst.

Bei Spielende addiert ihr die Werte eurer erfüllten Auftragsplättchen zu eurem Punktestand.

Folgende Auftragsplättchen gibt es:



Eisbären (Werte: 8, 5, 2)
Du hast drei Plättchen mit Eisbären verbaut (egal ob Tierhaus oder Außengehege). Die Plättchen brauchen nicht nebeneinander zu liegen.



Gobibären (Werte 8, 5, 2)
Du hast drei Plättchen mit Gobibären verbaut (egal ob Tierhaus oder Außengehege). Die Plättchen brauchen nicht nebeneinander zu liegen.



Koalas (Werte 8, 5, 2)
Du hast drei Plättchen mit Koalas verbaut (egal ob Tierhaus oder Außengehege). Die Plättchen brauchen nicht nebeneinander zu liegen.



Pandas (Werte 8, 5, 2)
Du hast drei Plättchen mit Pandas verbaut (egal ob Tierhaus oder Außengehege). Die Plättchen brauchen nicht nebeneinander zu liegen.



Grünanlagen (Werte 9, 6, 3)
Du hast eine Gruppe von sechs Grünanlagen gebaut (Toiletten, Spielplätze, Imbissbuden, Wasserwege). Jedes Plättchen in der Gruppe muss an mindestens ein anderes Plättchen der Gruppe seitlich angrenzen („über Eck“ reicht nicht).



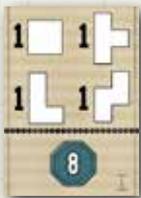
Imbissmeile (Werte 9, 6, 3)
Du hast drei aneinandergrenzende Plättchen mit Imbissbuden in einer Reihe gebaut. Die Imbissbuden müssen eine waagerechte oder senkrechte Linie bilden.



Fluss (Werte 10, 7, 4)
Du hast drei Wasserwege so aneinandergrenzend gebaut, dass sie einen ununterbrochenen Flusslauf über alle drei Plättchen bilden.



Außengehege (Werte 9, 6, 3)
Du hast deine drei Außengehege angrenzend gebaut. Es genügt, wenn jede Außenanlage mindestens eine andere Außenanlage seitlich berührt („über Eck“ reicht nicht).



Tierhäuser (Werte 8, 5, 2)
Du hast von jeder Sorte Tierhaus mindestens eines gebaut. Die Plättchen brauchen nicht nebeneinander zu liegen.



Doppelt hält besser (Werte 10, 7, 4)
Du hast (mindestens) zwei Bärenstatuen in einem Spielzug abgelegt, d. h. Parkgelände mit freiem Grubenfeld abgeschlossen.

Grubenvariante für Experten:

Wer möchte, darf in seinem **letzten Spielzug** Grubenfelder ignorieren und mit einem Plättchen abdecken. Bärenstatuen gibt es aber keine dafür, auch wenn dadurch das betreffende Parkgelände abgeschlossen wird.

IMPRESSUM

Autor: Phil Walker-Harding

Redaktion: Grzegorz Kobiela

Gestaltung: atelier198

Verlag und Autor danken allen Testspielern und Korrekturlesern für ihre wundervolle Arbeit. Der Autor möchte überdies folgenden Personen namentlich seinen Dank aussprechen: Meredith Walker-Harding, Chris Morphew, Tavis Hall, Lauren Attard sowie Jo Hayes.



Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Deutschland.
www.lookout-spiele.de

Unsere Kundenservice erreichen Sie
per eMail unter
ersatzteile@lookout-spiele.de