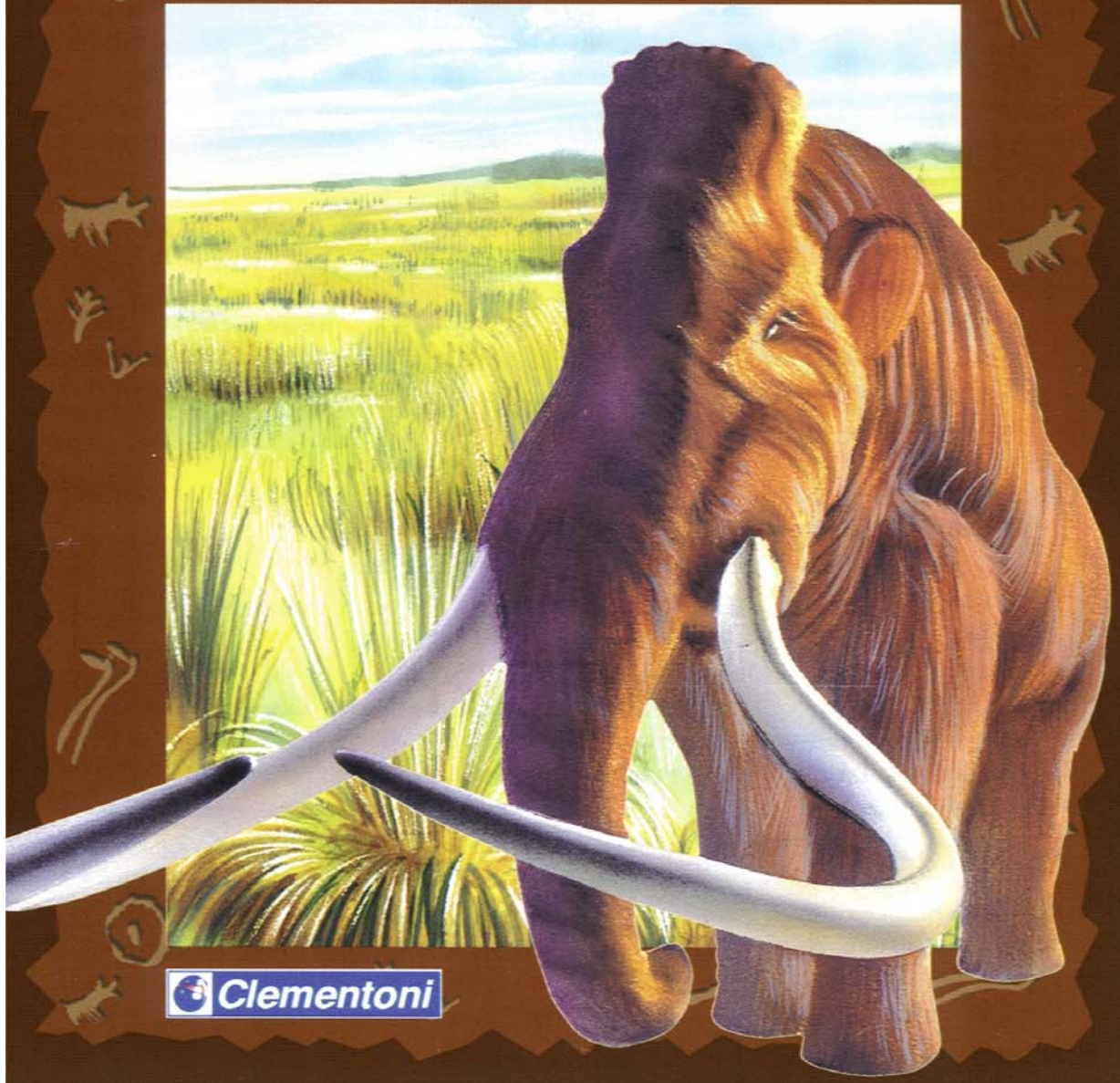


Wolfgang Kramer

WildLife

Der Kampf ums Überleben
Millionen Jahre vor unserer Zeit



Wildlife

Clementoni, 2002

KRAMER Wolfgang

2 - 6 spelers vanaf 10 jaar

± 120 minuten



Wildlife

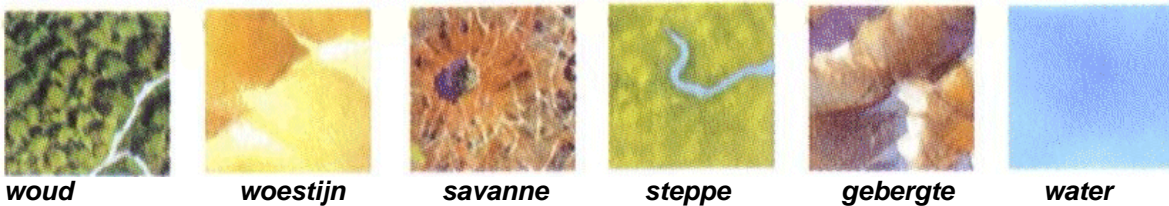
Miljoenen jaren voor onze tijd strenden levende wezens om de heerschappij van de aarde. Wildlife is een evolutiespel voor 2 tot 6 spelers vanaf 10 jaar en verschaft u gedurende een tweetal uur speelplezier.

Spelmateriaal

- **1 speelbord**

Het speelbord toont rondom de speelvlakken een succetabel, onderaan een waardetabel en een gebiedentabel en in het midden een landschap dat uit 6 verschillende soorten terreinen bestaat. Elke terreinsoort komt tweemaal voor : eenmaal als groot gebied en eenmaal als klein gebied. In totaal zijn er dus 12 gebieden.

- **de 6 terreinen**



woud

woestijn

savanne

steppe

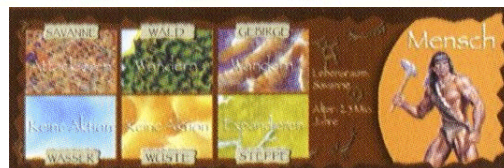
gebergte

water

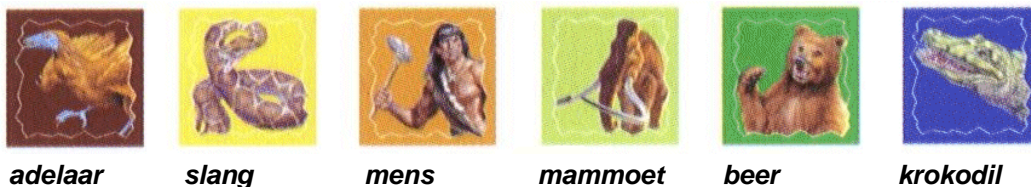
- **6 resultaatstenen**



- **6 steekkaarten**, van elke soort van levensvorm één



- **180 kaartjes** (telkens 30 per soort van levensvorm)



adelaar

slang

mens

mammoet

beer

krokodil

- **72 aanpassingskaartjes** (van elk gebied telkens 3 x trekken, 4 x uitbreiden en 5 x aanvallen)



uitbreiden

aanvallen

trekken

- **15 capaciteitskaarten**

- 5 x voedsel
- 4 x intelligentie
- 3 x mobiliteit
- 2 x verdediging
- 1 x aanval



- **1 waarderingssteen**



- **4 korte spelregels**

- **11 gebiedsstenen**



- **30 voedselschijfjes** (30 met 1 punt en 18 met 5 punten)



- **110 Wildlifekaarten**
 - 60 terreinkaarten
 - 18 pijlkaarten (om capaciteitskaarten te verwerven)
 - 15 radkaarten (om aanpassingskaarten te verwerven)
 - 10 jokerkaarten (met bliksem)
 - 7 tekstkaarten (3 kaarten voedingsbron, 2 kaarten epidemie en 2 kaarten hongersnood)

Doel van het spel

We zetten de tijd ongeveer 2,5 miljoen jaar terug.

De eerste mensen vechten met mammoeten, beren, krokodillen, adelaars en slangen om te kunnen overleven en om de heerschappij over de aarde.

Welke levensvorm kan zich het best behelpen, wie kan de grootste kudde bouwen en wie ontwikkelt de meest succesvolle levensstrategie ?

Is het de mens of is het een andere levensvorm die zich in de wildernis de beste voorwaarden creëert voor de toekomst ?

Iedere medespeler belichaamt een levensvorm die zich zal vermenigvuldigen en zich over de aarde zal verspreiden. Voor bijzonder succesvolle levensstrategieën verkrijgt men succespunten die op de succetabel worden bijgehouden.

Wie aan het einde van het spel de meeste succespunten bezit, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

De 6 steekkaarten van de levensvormen worden geschud. Iedere speler neemt verdekt één kaart en legt die open voor zich neer op de tafel. Alle spelers weten nu welke levensvorm zij belichamen en welke kleur zij bezitten. Indien er minder dan 6 spelers deelnemen aan het spel dan worden de overige steekkaarten terug in de doos gelegd.

Iedere speler ontvangt zijn levensvormkaartjes en legt deze als voorraad voor zich op de tafel :

- bij 2 en 3 spelers wordt met alle 30 kaartjes gespeeld
- bij 4 spelers wordt er met 25 kaartjes gespeeld
- bij 5 spelers wordt er met 21 kaartjes gespeeld
- bij 6 spelers wordt er met 18 kaartjes gespeeld.

De overtollige kaartjes worden terug in de doos gelegd.

De startspeler is die speler die de oudste levensvorm belichaamt. Daarna volgt de linkerbuurman enz. Er wordt dus gespeeld met de klok mee.

Elke speler ontvangt een resultaatsteen in zijn kleur.

De startspeler plaatst zijn resultaatsteen op veld 1 van de succetabel, zijn linkerbuurman op veld 2, de volgende speler op veld 3 enz.

Elke speler ontvangt 8 punten aan voedselschijfjes. De overige schijfjes worden in twee stapels naast het speelbord gelegd.

De aanpassingskaarten worden naar kleur, en per kleur naar aard, gesorteerd en naast het speelbord klaargelegd.

De capaciteitskaarten worden naar aard gesorteerd en naast het speelbord gelegd.

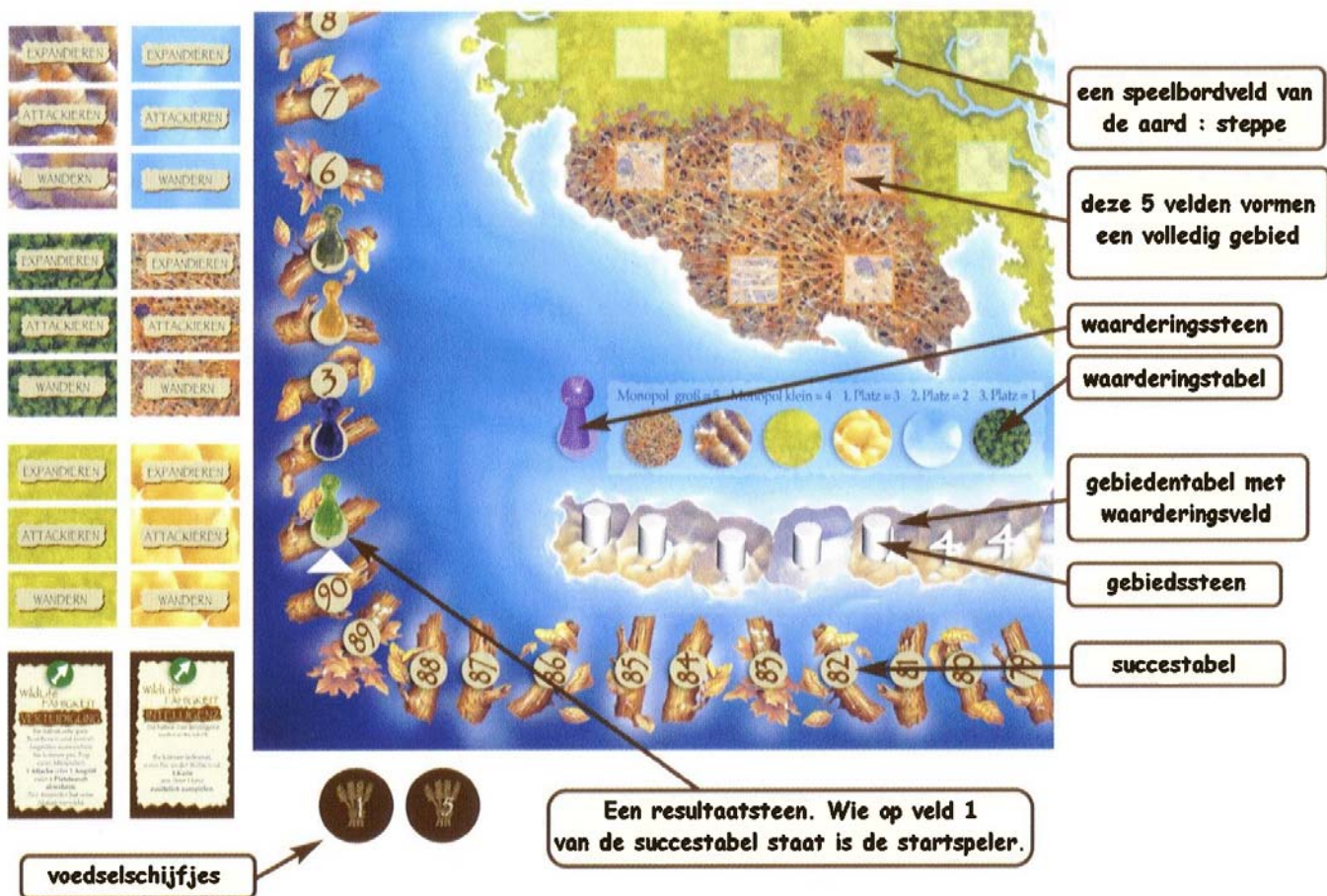
De 11 gebiedsstenen worden op de 11 velden van de gebiedentabel geplaatst.

De waarderingsteen wordt op het ronde paarse veld van de waarderingstabel gelegd.

De Wildlifekaarten worden goed geschud. Iedere speler ontvangt 10 kaarten in de hand. De overige kaarten worden als verdekte afneemstapel klaar gelegd.

Ook de kaarten met de verkorte spelregels worden klaar gelegd.

Na de voorbereiding ziet het speelbord er als volgt uit :



De startsituatie opstellen

Om te kunnen starten brengen de spelers enkele van hun levensvormkaartjes op het speelbord. Het aantal hangt af van het aantal medespelers : zie tabel.

Elke speler neemt het overeenkomstige aantal kaartjes.

De startspeler begint en legt één van zijn kaartjes op het speelbord.

Daarna legt zijn linkerbuurman een levensvormkaartje op het speelbord enz. Het leggen van de kaartjes gaat verder met de klok mee. Wanneer alle spelers een levensvormkaartje hebben afgelegd, wordt op dezelfde manier een tweede, dan een derde en een vierde kaartje afgelegd. Deze legfase gaat door tot alle genomen kaartjes op het speelbord zijn geplaatst.

De levensvormkaartjes kunnen op een willekeurig vrij veld in een gebied worden geplaatst als er op de steekkaart van de levensvorm de capaciteit 'trekken', 'uitbreiden' of 'aanvallen' wordt vermeld.

aantal spelers	aantal levensvormen
2	12
3	8
4	5
5	4
6	3

Bij het opstellen van de startsituatie moet men met de volgende regels rekening houden :

- een levensvormkaartje mag niet in een gebied worden gelegd waarvan men op zijn steekkaart de vermelding heeft staan 'geen actie'
- op een veld kan maar één levensvormkaartje staan
- in de kleine gebieden (4 à 5 velden groot) mogen maximaal 2 levensvormen worden gelegd, in de grote gebieden (8 à 9 velden groot) mogen maximaal 4 levensvormen worden geplaatst.

Het onderstaande voorbeeld toont een afgewerkte startsituatie.
Er hebben 4 spelers deelgenomen : slangen (geel is startspeler), mammoet (groen), mens (oranje) en adelaar (bruin).

Van zodra de startsituatie (uitgangssituatie) is bepaald, kan met het eigenlijke spel worden begonnen.



startsituatie

Steekkaart van een levensvorm

De steekkaart toont de levensvorm, zijn ouderdom en de zes gebieden (woestijn, steppe, savanne, woud, gebergte en water).

Een speler kan slechts in die gebieden acties uitvoeren waarvoor hij de nodige capaciteiten bezit.

voorbeeld

De speler die 'de mens' belichaamt kan :

- **trekken in het woud en in het gebergte**
- **uitbreiden in de steppe en**
- **kan aanvallen in de savanne**

Hij kan geen acties uitvoeren in het water en in de woestijn.



Trekken is de zwakste actie, een sterkere actie is het uitbreiden en de sterkste actie is het aanvallen.



voorbeeld

Het trekken, het uitbreiden en het aanvallen voor de speler die 'de mammoet' belichaamt (lichtgroen).



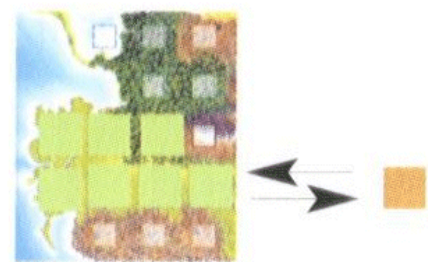
TREKKEN

De speler mag een eigen levensvorm 1 veld horizontaal of verticaal verplaatsen. Bij het verplaatsen mag men eigen naburige levensvormen overspringen. De speler kan alleen trekken in die gebieden waarvoor hij de capaciteiten trekken, uitbreiden of aanvallen bezit. In ons voorbeeld springt de mammoet in het woud.



UITBREIDEN

De speler plaatst een eigen levensvorm van de eigen voorraad op een veld van een gebied waarvan men de capaciteit uitbreiden of aanvallen bezit. De levensvorm in ons voorbeeld (mammoet) wordt op een veld van de savanne geplaatst (pijl).



AANVALLEN

Aanvallen kan enkel in die gebieden waarvoor men de capaciteit aanvallen bezit en indien alle velden van dit gebied reeds zijn bezet. De veroverde levensvorm wordt uit het spel genomen. De oranjekleurige levensvorm in ons voorbeeld (mens) wordt uit het spel verwijderd en in zijn plaats wordt een lichtgroene mammoet geplaatst.

Spelverloop

Het spel verloopt met de klok mee. De startspeler begint, daarna volgt zijn linker buurman. De speler die aan de beurt is, speelt 3 kaarten na elkaar uit en voert de volgende acties in willekeurige volgorde uit :

- 1. acties op grond van de Wildlifekaart
- 2. trekken
- 3. acties op grond van de capaciteitskaarten
- 4. voedselpunten omruilen
- 5. Wildlifekaarten trekken (het aantal terug op 10 brengen)

De uitgespeelde Wildlifekaarten blijven zo lang voor een speler liggen tot hij zijn beurt volledig heeft beëindigd. Pas daarna komen de uitgespeelde Wildlifekaarten op de aflegstapel terecht.

Wildlifekaarten

Iedere kaart staat gelijk met één actie. Aangezien de speler 3 kaarten mag uitspelen, betekent dit dat hij 3 acties mag uitvoeren.

Van die 3 acties (Wildlifekaarten) moet hij minstens één actie (één kaart) aan de medespelers verkopen. De speler mag ook meerdere kaarten verkopen.

De Wildlifekaarten tonen ofwel :



terrein



wiel



pijl



bliksem



tekst



Indien de Wildlifekaart een terrein toont (woestijn, steppe, savanne, woud, gebergte of water) dan voert de speler in één van deze gebieden een actie uit overeenkomstig zijn capaciteiten die zijn vermeld op zijn steekkaart. Heeft men geen capaciteiten voor dit gebied dan kan men deze kaart te koop aanbieden aan zijn medespelers (zie kaartenverkoop) of men legt de kaart af zonder actie.

Indien men beschikt over de capaciteit '**trekken**' dan kan men met een eigen levensvorm op het speelbord, overeenkomstig de regels van het trekken, in dit gebied trekken of men veilt de kaart.



Indien men beschikt over de capaciteit '**uitbreiden**' dan kan men met een eigen levensvorm uit de eigen voorraad op een vrij veld in één van de gebieden die de kaart toont, inzetten.



Indien men beschikt over de capaciteit '**aanvallen**' dan kan men een levensvorm uit de eigen voorraad op een vrij veld in één van de beide gebieden inzetten (zoals bij het uitbreiden) of men kan wanneer alle velden van een gebied zijn bezet een vreemde levensvorm uit dit gebied verwijderen en op dit vrij gekomen veld een eigen levensvorm uit de eigen voorraad inzetten.



Opgelet

- verwijderde levensvormen worden uit het spel genomen
- in alle gebieden heerst er eerst wasdom. Enkel indien een gebied volledig is bezet, kan de fase van de verdringing starten wat betekent dat andere levensvormen verdwijnen.



Indien de Wildlifekaart een wiel toont dan verkrijgt men een aanpassingskaart waarmee men zijn capaciteiten in een willekeurig gebied kan verbeteren.

Wie in een gebied nog geen capaciteit bezit (= geen actie) verkrijgt de aanpassingskaart 'trekken' en legt deze op het veld 'geen actie' van zijn steekkaart. Vanaf dat moment kan de speler ook in dit gebied trekken. Hij kan echter in dit gebied nog geen eigen levensvorm inzetten (= uitbreiden).

Wie in een gebied de capaciteit 'trekken' heeft, verkrijgt de aanpassingskaart 'uitbreiden' en legt deze op het veld 'trekken' van zijn steekkaart of bij voorbeeld op een aanpassingskaart 'trekken'. Vanaf dat moment kan de speler in dit gebied levensvormen van zijn eigen voorraad op vrije velden inzetten.

Wie in een gebied de capaciteit 'uitbreiden' bezit, verkrijgt de aanpassingskaart 'aanvallen' en legt deze kaart op het veld 'uitbreiden' van zijn steekkaart of bij voorbeeld op een aanpassingskaart 'uitbreiden'. Vanaf dat moment kan de speler in dit gebied levensvormen van zijn eigen voorraad inzetten en indien in dit gebied alle velden zijn bezet een vreemde levensvorm verwijderen en zijn eigen levensvorm inzetten.

Wie in een gebied reeds de capaciteit 'aanvallen' bezit, kan voor dit gebied zijn capaciteiten niet meer verbeteren.

Het kan gebeuren dat men in één beurt twee aanpassingskaarten van een gebied verkrijgt. Wie als voorbeeld in een gebied nog geen capaciteit bezit, verkrijgt als eerste de capaciteit 'trekken' en onmiddellijk daarna de capaciteit 'uitbreiden'.



Indien de Wildlifekaart een pijl toont dan verkrijgt men een willekeurige capaciteitskaart en men legt deze open voor zich neer.

De capaciteitskaart neemt men uit de voorraad. Indien er van de gewenste soort geen kaarten meer voorhanden zijn dan mag men van een medespeler een kaart afnemen.

Indien er meerdere medespelers zijn die zulk een kaart bezitten dan moet de kaart worden afgenomen van die speler die op de succetabel het verste vooruit ligt. Is er een gelijke stand dan mag de speler uiteraard zijn slachtoffer zelf kiezen. Op welke plaats de eigen resultaatsteen staat, speelt bij het wegnemen van de capaciteitskaart totaal geen rol.

Opgelet

- de actie van de capaciteitskaart kan men onmiddellijk, nog in dezelfde beurt, uitvoeren
- van een zelfde soort kan men slechts één capaciteitskaart bezitten !



Indien de Wildlifekaart een bliksem toont dan telt deze kaart als een joker. De speler mag zelf bepalen wat hij wil doen : hij kan de kaart laten tellen als een gebied (uitbreiden, aanvallen) als een wiel of als een pijl en de daarbij horende acties uitvoeren.



Indien de Wildlifekaart een tekst toont dan voert de speler de actie uit die op deze kaart wordt vermeld.

Een Wildlifekaart verkopen

De speler die aan de beurt is, moet minstens één kaart aan zijn medespelers te koop aanbieden. Indien hij meerdere kaarten wil verkopen dan moet hij de kaarten één voor één te koop aanbieden.

De speler legt de kaart die hij wil verkopen op het 'verkoopsveld' van het speelbord en vraagt aan de medespelers of zij deze kaart willen kopen. Om te beginnen doet zijn linkerbuurman een bod of hij past. Met de klok mee doet de volgende speler een hoger bod of hij past. Het bieden gebeurt met de voedselpunten.

Het kleinste bod is steeds 3 voedselpunten. Er wordt zolang geboden tot alle spelers behalve één hebben gepast. De hoogste bieder betaalt het overeenkomstige aantal voedselpunten aan de verkoper en voert onmiddellijk de actie uit die op de verworven kaart staat vermeld of hij legt deze kaart zonder actie op de aflegstapel af indien hij de actie niet kan of niet mag uitvoeren.

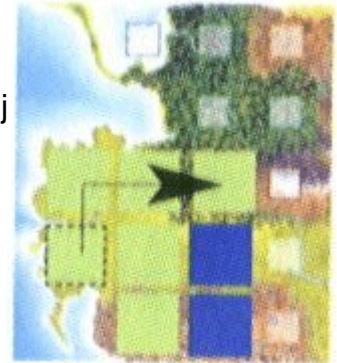
Indien er geen enkele medespeler in de kaart is geïnteresseerd, vervalt de actie en wordt de kaart op de aflegstapel gelegd.

Trekken

Onafhankelijk van de actie met de Wildlifekaarten mag (moet niet) een speler die aan de beurt is aanvullend met één van zijn levensvormen trekken. Hij verplaatst één van zijn levensvormen één veld naar een vrij veld verder. Over eigen naburige levensvormen kan worden overheen gesprongen.

Voor het aankomstveld moet men beschikken over de capaciteit 'trekken', 'uitbreiden' of 'aanvallen'.

Deze actie kan men voor, tijdens of na de actie van de Wildlifekaarten uitvoeren.



Voedselpunten omruilen

Telkens men één veld teruggaat op de succetabel ontvangt men 3 voedselpunten uit de voorraad. Deze ruil mag men slechts dan uitvoeren wanneer men een Wildlifekaart van een medespeler heeft verkregen (gekocht) waarvoor men geen voldoende voedselpunten heeft om de speler te betalen. Men mag zo veel velden teruggaan als nodig is om de speler te kunnen betalen (ook achter het startveld).

Telkens men drie voedselpunten afgeeft aan de voorraad mag men één veld verder gaan op de succetabel. Het ruilen van de voedselpunten kan alleen gebeuren als men aan de beurt is.

Acties op grond van de capaciteitskaarten

Wie één of meerdere capaciteitskaarten bezit, kan steeds, wanneer hij aan de beurt is, de acties van de capaciteitskaart in zijn beurt inbouwen. Er is één uitzondering : de kaart 'verdediging' kan enkel in de beurt van een medespeler worden ingezet.

Wie dank zij de verkoop van een Wildlifekaart met pijl een capaciteitskaart heeft verworven, kan deze pas inzetten wanneer hij aan de beurt is (uitgezonderd de kaart 'verdediging').

Wildlifekaarten natrekken

Alle uitgespeelde Wildlifekaarten komen op een aflegstapel terecht. Aan het einde van zijn beurt vult men zijn handkaarten weer aan tot 10 stuks. Wanneer de afneemstapel leeg is dan wordt de aflegstapel goed geschud en als nieuwe afneemstapel klaargelegd.

Waarderingen

1. Alle velden van een gebied zijn bezet (de kleine waardering)

Steeds wanneer het laatste veld van een gebied wordt bezet, ontvangt de speler die deze zet heeft gedaan 3 - 5 succespunten en zet zijn resultaatsteen het overeenkomstig aantal velden verder op de succetabel.

Het aantal velden wordt bepaald door het veld waarvan de gebiedssteen wordt weggenomen. Als teken dat dit gebied reeds werd gewaardeerd, wordt een gebiedssteen in dit gebied geplaatst.

De gebiedsstenen worden van de gebiedentabel van links naar rechts weggenomen. Een gebied wordt slechts eenmaal gewaardeerd.

Wanneer in een volledig bezet gebied levensvormen wegtrekken, blijft de gebiedssteen in dit gebied liggen als teken dat dit gebied reeds werd afgerekend.

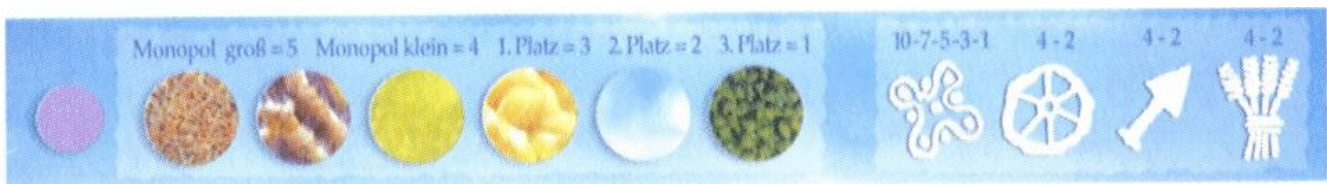


gebiedssteen

Lichtgroen heeft het laatste veld van een gebied bezet. Hij krijgt hiervoor succespunten.

2. De grote waardering

Steeds wanneer een gebiedssteen van een waarderingveld van de gebiedentabel wordt weggenomen, (dat geldt voor het 4de, het 8ste en 11de veld) vindt nadat de speler die aan de beurt is al zijn acties heeft beëindigd, de grote waardering plaats. In de grote waardering worden alle gebieden, de grootste kuddes, de aanpassing aan gebieden, de capaciteiten en de voedselschijfjes gewaardeerd.



De waarderingstabel legt de volgorde vast van de waarderingen. Als eerste worden de savannes, de gebergten, de steppen, de woestijnen, de watergebieden en de wouden gewaardeerd. Dan waardeert men de kuddes, de aanpassingsmogelijkheden, de capaciteiten en als laatste de voedselpunten. Om dit correct te laten verlopen wordt de paarse pion van veld naar veld geschoven. Nadat alle waarderingen zijn uitgevoerd, plaatst men de paarse pion opnieuw op zijn uitgangspunt.

Opgelet

Er wordt in een kleur steeds het grote en het kleine gebied gewaardeerd.

Waardering van de gebieden

Diegene die in een gebied alleen is vertegenwoordigd en in dit gebied alle velden heeft bezet (dit is de grote monopolie) ontvangt **5 succespunten**.

Diegene die in een gebied alleen is vertegenwoordigd maar in dit gebied niet alle velden heeft bezet (dit is de kleine monopolie) ontvangt **4 succespunten**.

Diegene die in een gebied de meeste levensvormen bezit, maar geen monopolie heeft (de eerste plaats) ontvangt **3 succespunten**.

Diegene die in een gebied de tweede meeste levensvormen bezit (de tweede plaats), ontvangt **2 succespunten**.

Diegene die in een gebied de derde meeste levensvormen bezit (de derde plaats), ontvangt **1 succespunt**.

Als er meerdere spelers evenveel levensvormen in een gebied hebben, ontvangen zij het puntenaantal van de volgende nederigere rang.

voorbeeld

Bezitten meerdere spelers de eerste plaats dan ontvangen zij de punten van de tweede plaats. Bezitten meerdere spelers de tweede plaats dan ontvangen zij de punten van de derde plaats. Bezitten meerdere spelers de derde plaats dan ontvangen zij geen punten meer.

Waardering van de kuddes

Levensvormen die horizontaal of verticaal (niet diagonaal) met elkaar zijn verbonden, vormen een kudde. Een kudde kan zich over meerdere gebieden uitstrekken.

In ons voorbeeld bezit oranje een kudde van 4, lichtgroen een kudde van 3 en bruin twee kuddes van 1.



Diegene die de grootste kudde bezit ontvangt **10 succespunten**.

Diegene die de tweede grootste kudde bezit ontvangt **7 succespunten**.

Diegene die de derde grootste kudde bezit ontvangt **5 succespunten**.

Diegene die de vierde grootste kudde bezit ontvangt **3 succespunten**.

Diegene die de vijfde grootste kudde bezit ontvangt **1 succespunt**.

Als er meerdere spelers een even grote kudde bezitten, ontvangen zij het puntenaantal van de volgende nederigere rang.

voorbeeld

Hebben meerdere spelers de grootste kudde dan ontvangen zij het puntenaantal van de volgende rang, dit wil zeggen 7 punten. Hebben meerdere spelers de tweede grootste kuddes dan ontvangen zij 5 punten.

Een speler mag meerdere kuddes laten waarderen. Bezit een speler twee even grote kuddes dan vormt hij geen concurrentie voor zichzelf, integendeel de twee kuddes ontvangen het volledige puntenaantal.

Slechts wanneer een kudde van een medespeler even groot is, wordt het puntenaantal van de volgende rang toegekend.

Aan het einde van deze handleiding vindt u een uitgewerkt voorbeeld.

Waardering van de aanpassingsmogelijkheid

Wie in totaal de meeste aanpassingskaarten bezit (alle kaarten tellen, ook diegene die onderaan liggen) ontvangt **4 succespunten**, de tweede **2 succespunten**.

Bij een gelijke stand op de eerste plaats ontvangt men 2 punten, bij een gelijke stand op de tweede plaats ontvangt men geen punten.

Waardering van de capaciteiten

Wie in totaal de meeste capaciteitskaarten bezit ontvangt **4 succespunten**, de tweede **2 succespunten**.

Bij een gelijke stand op de eerste plaats ontvangt men 2 punten, bij een gelijke stand op de tweede plaats ontvangt men geen punten.

Waardering van de voedselschijfjes

Wie in totaal de meeste voedselpunten bezit ontvangt **4 succespunten**, de tweede **2 succespunten**.

Bij een gelijke stand op de eerste plaats ontvangt men 2 punten, bij een gelijke stand op de tweede plaats ontvangt men geen punten.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer één van de twee volgende situaties zich voordoet :

- de elfde (en laatste) gebiedssteen wordt van de gebiedentabel op een volledig bezet gebied geplaatst
- een speler plaatst de laatste levensvorm uit zijn voorraad op een veld van het speelbord

In de beide gevallen vindt, na de laatste actie van de speler die aan de beurt was, de afsluitende grote waardering plaats. Daarna is het spel ten einde. Wie nu het verst voorop ligt op de succetabel heeft het spel gewonnen. Niet omgeruilde voedselschijfjes hebben geen betekenis meer.

Speciale regels voor 2 spelers

Van de capaciteitskaarten 'voedsel', 'intelligentie', 'mobiliteit' en 'verdediging' wordt telkens één kaart uit het spel genomen. Men mag van dezelfde soort wel meerdere capaciteitskaarten bezitten.

Ook bij het spel voor twee spelers moet de speler aan de medespeler een Wildlifekaart te koop aanbieden. De medespeler betaalt steeds het kleinste bod van 3 voedselpunten.

Bij het einde van het spel, wanneer een speler al zijn levensvormen op het speelbord heeft ingezet, wordt een grote waardering als slotwaardering uitgevoerd. Het speelt daarbij geen rol hoeveel grote waarderingen er daarvoor reeds plaats hebben gehad.

Varianten

Capaciteitskaarten

Men mag meerdere capaciteitskaarten van een zelfde soort bezitten. Bij begin van het spel ontvangt iedere speler 9 willekeurige Wildlifekaarten en één Wildlifekaart met een pijl zodat iedere speler reeds in de eerste ronde de mogelijkheid heeft om capaciteitskaarten te verwerven.

Veiling

Bij een geveilde terreinkkaart mag men ook een levensvorm uit de eigen voorraad inzetten indien men de capaciteit 'trekken' bezit. Dit zal de veiling meer levendig maken.

Steekkaart van een levensvorm / startspeler

De spelers krijgen bij het begin van het spel 12 voedselpunten. Aansluitend worden de steekkaarten geveild. Wie de meeste voedselpunten biedt, kiest zich een steekkaart. Daarna volgt een volgende veiling voor wie de tweede steekkaart mag kiezen, enz.

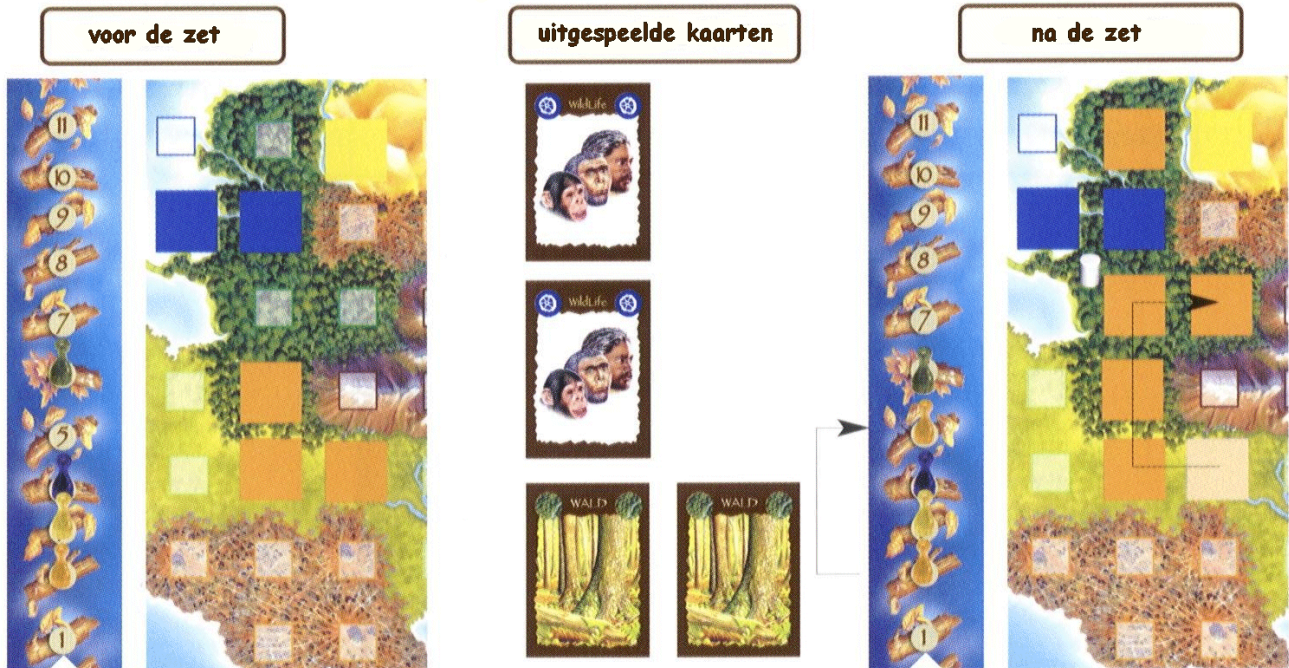
Van zodra alle spelers een steekkaart bezitten, worden de levensvormen op het speelbord geplaatst in volgorde van de oudste levensvorm.

De speler met de oudste levensvorm is de startspeler, daarna volgt de speler met de tweede oudste levensvorm enz.

Wisselende startspeler

Na elke ronde (wanneer alle spelers aan de beurt waren) kan de startspeler wisselen. De startspeler is die speler die op de succetabel op de laatste plaats ligt. Bevinden er zich meerdere spelers op die positie dan wordt die speler startspeler die uitgaande van de situatie van de vorige startspeler als eerste aan de beurt zou komen. Als herkenningsteken wordt de waarderingsteen gebruikt. Hij ligt bij de startspeler. Alleen bij een waardering wordt hij in de waarderingstabel gebruikt. Na de startspeler volgt zijn linker buurman. Het spel verloopt met de klok mee.

Voorbeeld van een beurt van speler oranje (mens)
 Hij bezit 1 capaciteitskaart 'intelligentie' en kan dus
 4 Wildlifekaarten uitspelen.



Oranje voert de volgende acties uit :

1. aanpassing van het woud : verhoging van trekken naar uitbreiden
2. de speler plaatst 2 levensvormen in het gebied 'woud'
3. trekken
 De levensvorm rechtsonder trekt in het woud.
4. Oranje heeft het laatste veld in het woud bezet. Hij plaatst een gebiedssteen in het woud en plaatst also zijn resultaatsteen 3 - 5 velden vooruit in de successtabel.
5. Hij voert de actie verkoop uit van één van zijn 'wielkaarten'

Voorbeeld van een grote waardering

Gebieden / Kuddes	Punten per speler			
	oranje	groen	blauw	bruin
water groot	-	-	4	-
water klein	-	-	-	-
steppe groot	2	3	-	-
steppe klein	3	1	-	1
savanne groot	3	2	-	-
savanne klein	3	1	-	1
woud groot	2	2	2	-
woud klein	1	3	1	-
gebergte groot	-	2	-	3
gebergte klein	-	-	-	4
woestijn groot	-	-	4	-
woestijn klein	-	-	2	3
grootste kudde	-	7	7	-
2de kudde	-	-	-	-
3de kudde	-	-	-	5
4de kudde	3 + 3	-	-	-
5de kudde	-	-	-	-
TOTAAL	20	21	20	17



<i>Punten</i>	<i>Mono</i>	<i>Plaats 1</i>	<i>Plaats 2</i>	<i>Plaats 3</i>	<i>Plaats 4</i>	<i>Plaats 5</i>
<i>Gebieden</i>	5 / 4	3	2	1	-	-
<i>Kuddes</i>	-	10	7	5	3	1

Verklaringen

Water groot

Blauw is alleen en bezit daarom een klein monopolie (= 4 succespunten).

Steppe klein

Groen en Bruin liggen gelijk op de tweede plaats, zij vallen dus een plaats terug en verkrijgen dus de punten van de derde plaats.

Savanne groot

Bruin en blauw bezetten gemeenschappelijk de derde plaats. Zij vallen dus een plaats terug en ontvangen de punten van de vierde plaats, maar daarvoor worden er geen punten uitgedeeld.

Woud groot

Oranje, groen en blauw bezetten gemeenschappelijk de eerste plaats. Zij vallen een plaats terug en ontvangen de punten van de tweede plaats.

Grootste kuddes

Blauw en groen bezitten met 11 levensvormen de grootste kudde, ze vallen een plaats terug en krijgen de punten voor de tweede grootste kudde. Bruin heeft met 9 levensvormen de derde grootste kudde. Oranje bezet alleen met twee kuddes de vierde plaats. Hij ontvangt voor de beide kuddes telkens 3 punten. De vijfde grootste kudde vervalst daardoor. Indien nog een andere speler de vierde plaats inneemt dan worden de drie kuddes met slechts 1 punt gewaardeerd.



WildLife
BEKWAAMHEID

MACHTSGREEP

Plaats een eigen levensvorm op een veld van een gebied waarin u kan aanvallen.

Is dit veld bezet door een vreemde levensvorm dan wordt deze levensvorm verwijderd en verdwijnt volledig uit het spel. Het gebied moet niet volledig volzet zijn om de machtsgreep uit te voeren. De kaart 'verdediging' weert deze machtsgreep.



WildLife
BEKWAAMHEID

VERDEDIGING

U beschikt over een groot reactievermogen en u kunt een machtsgreep afweren.

Per beurt van een medespeler kan u één machtsgreep of één aanval of één plaatsruil afweren.

De aanvaller heeft zijn actie verbruikt.



WildLife
BEKWAAMHEID

MOBILITEIT

U bent zeer beweeglijk. Verplaats een eigen levensvorm op het speelbord naar een ander veld. Indien dit veld door een vreemde levensvorm is bezet dan ruilen beiden van plaats.

Uw levensvorm moet wel zijn aangepast aan het gebied (trekken, uitbreiden of aanvallen).



WildLife
BEKWAAMHEID

INTELLIGENTIE

Uw intelligentie is verder ontwikkeld geworden.

Telkens u aan de beurt bent, mag u één Wildlifekaart uit de hand extra uitspelen.



WildLife
BEKWAAMHEID

VOEDSEL

U beschikt over zeer goede zintuigen in het zoeken naar voedsel.

Telkens u aan de beurt bent, mag u 2 velden vooruitgaan op de succeslijst.