SCOTT ALMES
CROCOTAME
SAMUEL BOUVANT

ANLEITUNG

PEAK TEAM
MISSION IM NATIONALPARK



EINLEITUNG

In diesem kooperativen Spiel seid ihr Teil eines Teams von Rangern, die gemeinsam Missionen erfüllen und den Zustand der Tierwelt beobachten.
Wenn ihr dies nicht rechtzeitig schafft, wird der Park geschlossen!

ÜBERBLICK

Jede Runde besteht aus zwei Hauptphasen:
In der ersten Phase zieht jeder von euch Aktionskarten, mit denen ihr euch im Park bewegen oder Tiere beobachten könnt.
Aber ihr behaltet die gezogenen Karten nicht für euch, sondern verteilt sie an die beiden Ranger links und rechts von euch, und zwar ohne darüber zu sprechen!
Schaut euch also die offenen Missionen und die Standorte der anderen Ranger an, um ihnen die Karten zu geben, die sie eurer Meinung nach am meisten benötigen.

In der zweiten Phase nutzt ihr eure Aktionskarten, um Aufgaben zu erledigen. In dieser Phase dürft ihr sprechen und solltet dies auch tun! Ihr müsst euch über die beste Reihenfolge verständigen, um Missionen abzuschließen und weitere Missionen zu erhalten.

MATAGOT
HUCH!



Beginnt euer Abenteuer mit LEVEL 1, um euch mit dem Spiel vertraut zu machen. Es gibt 5 verschiedene Level, und bei jedem lauern neue Herausforderungen!

SPIELMATERIAL

FÜR DIE RANGER

5 Rangerfiguren



10 Flaggen



5 Hilfemarker



5 Tableaus



5 Übersichten



1 Rundenmarker



1 Startmarker



32 Missionskarten



1 doppelseitiger Spielplan



84 Aktionskarten



12 Tiermarker (Vorderseite)



Hinweis: Das hier nicht abgebildete Spielmaterial benötigt ihr erst in anderen Leveln.

SPIELAUFBAU

Personenanzahl abhängige Regeln sind in grün geschrieben.

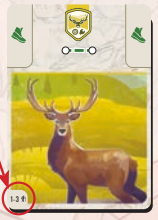
? *Ein «Ort» ist entweder eine Hütte oder ein Kreis mit Nummer oder Buchstabe darin.*

Spielt ihr zu zweit, wird euch Vicky, ein virtueller Ranger, begleiten. Bereitet daher das Spiel wie für ein Spiel zu dritt vor. Weitere Details folgen auf Seite 7: Spiel zu zweit.

Die Änderungen und zusätzlichen Regeln für den Solomodus findet ihr auf den Seiten 6-8 im Handbuch für Fortgeschrittene. Lest trotzdem zunächst die Regeln für das Grundspiel.

1. Legt den **Spielplan** aus.
   Wählt die Seite, die zu eurer Personenanzahl passt: 1-3 oder 4-5 Personen.

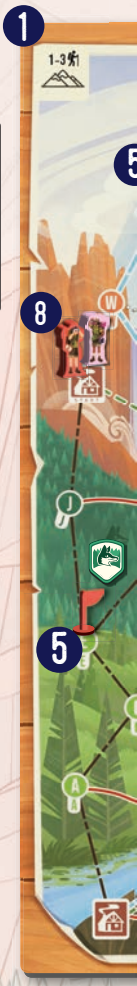
2. *Sortiert die 21 **Aktionskarten** aus, die nicht zur Personenanzahl passen.*
   Mischt die restlichen Karten und platziert sie als verdeckten Nachziehstapel neben den Spielplan.



3. Platziert die **9 Tiermarker**, die zur Personenanzahl passen, auf die zugehörigen Symbole in der Landkarte.
   ***Tipp:** Sie befinden sich in etwa auf der gleichen Höhe wie die Abbildungen auf der Leiste neben der Karte.*

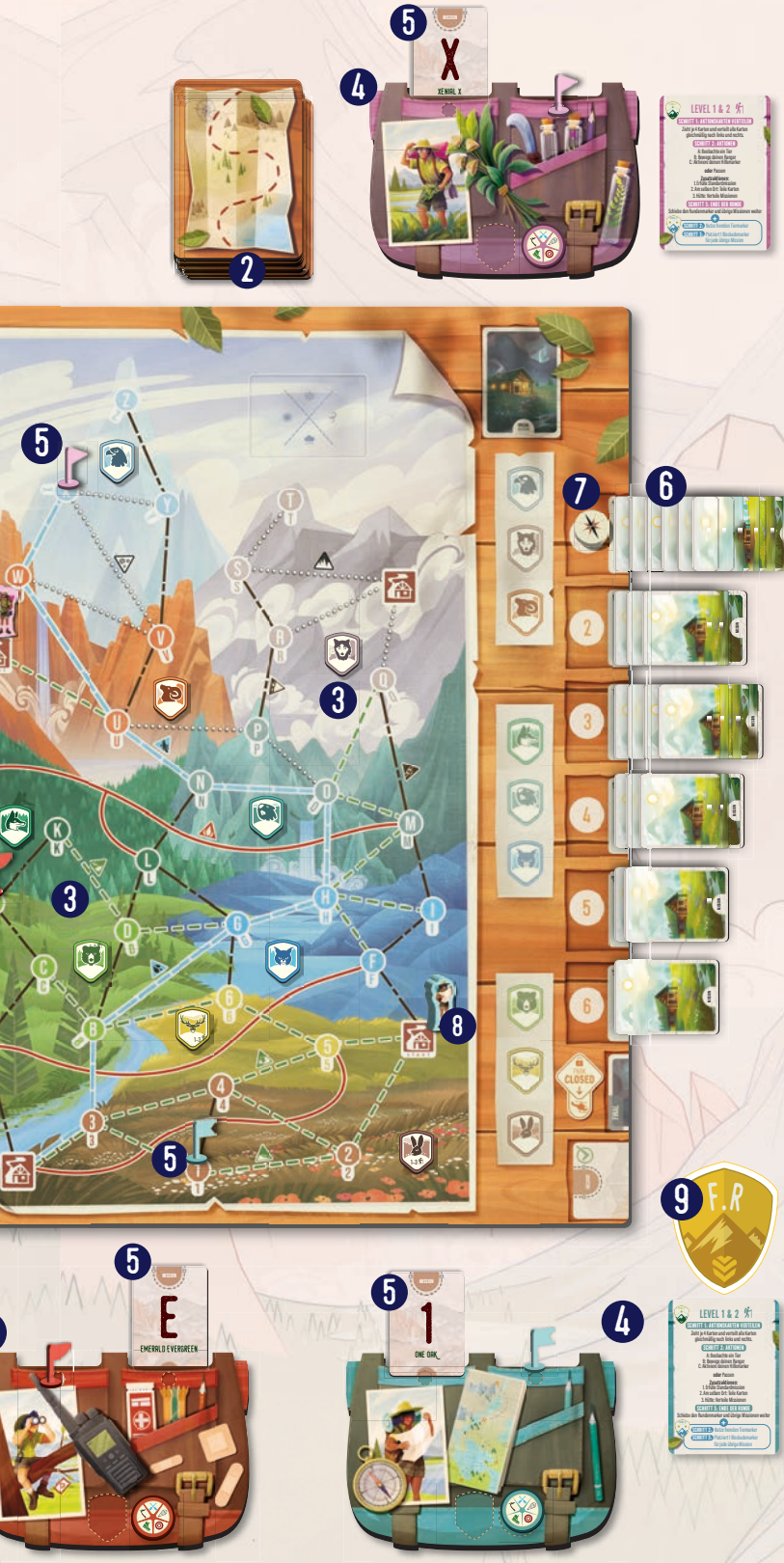
4. Nehmt euch das Material in der von euch gewählten Farbe und platziert wie abgebildet:
   1 Tableau (Standardseite oben, siehe Abbildung), **1 Ranger**, **2 Flaggen**, **1 Hilfemarker** (aktivierte Seite nach oben), **1 Übersicht**.

5. Mischt die **Missionen** und verteilt 1 an jede Person. Legt sie an einen der Ablageplätze eures Tableaus. Stellt 1 eurer **Flaggen** an den auf der Mission genannten Ort.









6 *Platziert verdeckt* ***Missionen*** *neben der Rundenleiste. Die Anzahl von Missionen hängt von der Anzahl der Personen ab:*

1-3 Personen: *6 - 3 - 4 - 3 - 2 - 1*

4 Personen: *8 - 5 - 3 - 3 - 2*

5 Personen: *9 - 6 - 4 - 2 - 2*



Legt die restlichen Missionskarten unbesehen zurück in die Schachtel.

7 Platziert den **Rundenmarker** auf die erste Position der Rundenleiste.

8 Ihr entscheidet jeweils, an welchem der beiden möglichen mit «Start» beschrifteten Hütten ihr euren **Ranger** platziert.



9 Gebt den **Startmarker** (First Ranger) an die jüngste Person.

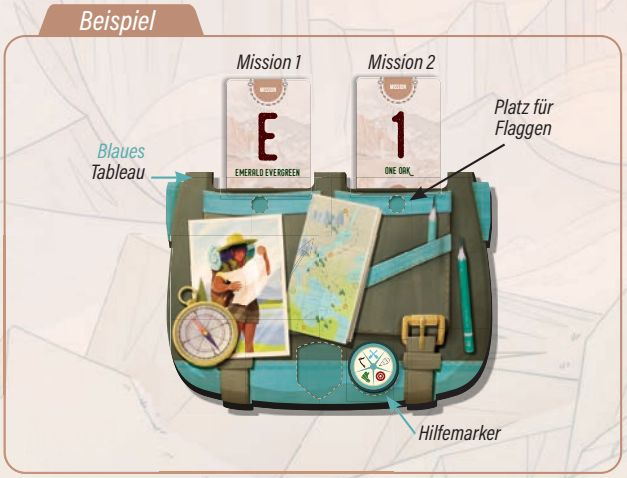


ERKLÄRUNG DES MATERIALS

TABLEAU

Du kannst an dein Tableau bis zu 2 Missionen anlegen.
Es bietet Felder, auf denen du deinen Hilfemarker platzieren und später gesammelte Tiermarker stapeln kannst.
An den beiden Seiten des Tableaus benötigst du etwas Platz, damit deine benachbarten Ranger dort Aktionskarten für dich ablegen können.

Beispiel



MISSIONEN

Jede Mission zeigt die Bezeichnung des Ortes, den du zu ihrer Erfüllung erreichen musst. Zur einfacheren Übersicht verwenden wir den Begriff „Zeichen" für die Buchstaben und Nummern der Orte. Du kannst bis zu 2 zugeordnete Missionen an deinem Tableau haben. Bevor du eine weitere Mission annehmen kannst, musst du zuerst eine der zugeordneten Missionen erfüllt haben. Du darfst Missionen nie abwerfen.
Hinweis: Du darfst nicht im Stapel der erfüllten Missionen nachschauen, welche bereits erfüllt sind.

Beispiel



Zugeordnete Missionen

Platziere deine Flagge an den Ort auf der Landkarte. 1

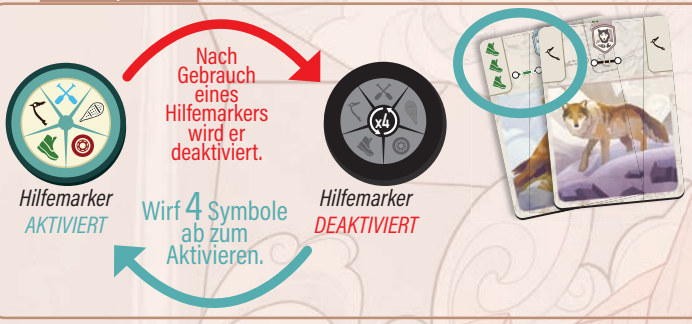
Erreiche die Flagge, um die Mission zu erfüllen.

HILFEMARKER

Ein **anderer** Ranger darf als Aktion in seinem Zug deinen Hilfemarker umdrehen und somit deaktivieren, um diesen für sich als Symbol seiner Wahl einzusetzen (nicht als Helikopter).

Du kannst ihn wieder aktivieren, indem du in deinem Spielzug Aktionskarten mit 4 Symbolen deiner Wahl abwirfst (Seite 7, Aktion *Aktiviere deinen Hilfemarker*).

Beispiel



AKTIONSKARTEN

Die Aktionskarten haben 3 Funktionen:

Beobachte ein Tier:
Du musst dich im selben Gebiet befinden wie das auf der Karte abgebildete Tier. Spielst du die Karte aus, erhältst du den Tiermarker als Nachweis für die erfolgreiche Beobachtung (Seite 6, Aktion *Beobachte ein Tier*).

Bewege deinen Ranger: Du benutzt die Ausrüstung, die in den oberen Ecken der Karte abgebildet ist. Jedes Symbol (1-3) lässt dich entlang der angezeigten Route fortbewegen (Seite 6, Aktion *Bewege deinen Ranger*).

Aktiviere deinen Hilfemarker: Hierzu musst du Karten mit mindestens 4 Symbolen abgeben (Seite 7, Aktion *Aktiviere deinen Hilfemarker*).

Beispiele



Symbole Ausrüstung



Wanderschuh: Bewege deinen Ranger 1 Schritt entlang einer **Wanderroute**.

Rad: Bewege deinen Ranger 1 Schritt entlang der **Straße**.



Kletterhaken: Bewege deinen Ranger 1 Schritt entlang einer **Kletterroute**.



Schneeschuh: Bewege deinen Ranger 1 Schritt entlang einer **Schneeroute**.



Paddel: Bewege deinen Ranger beliebig viele Schritte **flussabwärts**, du kannst jedoch **nicht flussauf-wärts** fahren.

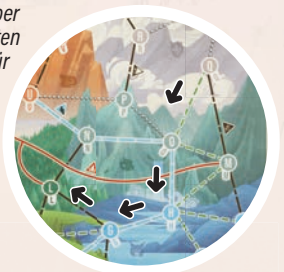


Helikopter: Bewege deinen Ranger zu einer **Hütte** deiner Wahl.



Dieses Icon dient als Joker und ersetzt jedes Symbol außer Helikopter.

Beispiel: *Bewegung über mehrere Routen und die dafür benötigten Symbole.*



Mit einer einzelnen Aktionskarte dürft ihr nicht vor- und zurückziehen.

Von Q nach O



Von O nach G



Von G nach L



SPIELABLAUF

Grundsätzliche Anmerkung zur **Kommunikation**:
Ihr dürft nicht über die genaue Anzahl der Symbole auf euren Handkarten sprechen. Ihr dürft aber sagen, welche Orte ihr erreichen und welche Tiere ihr beobachten könnt.

In einigen Situationen dürft ihr nicht über das Spiel sprechen:
- während der Verteilung der Aktionskarten
- während der Verteilung der Missionen



PHASEN EINER RUNDE

1. VERTEILEN DER AKTIONSKARTEN
2. AKTIONEN AUSFÜHREN

1 - VERTEILEN DER AKTIONSKARTEN

Ihr zieht je 4 Aktionskarten vom Nachziehstapel. Wenn dieser leer ist, mischt den Ablagestapel und bildet daraus den neuen Nachziehstapel.
Fügt die 4 neu gezogenen Karten zu den eventuell übrigen Karten aus der vorherigen Runde hinzu.

In den folgenden Beispielen bist du der blaue Ranger.

Ab jetzt dürft ihr solange nicht mehr mit eurem Team sprechen, bis ihr die Karten verteilt habt!

Ihr müsst nun **alle eure Aktionskarten** an euer Team weitergeben, und zwar möglichst gleichmäßig zu den Rangern links und rechts von euch. Ihr dürft **keine** Karten für euch selbst behalten.

Legt die Karten, die ihr abgebt, verdeckt neben das Tableau eurer Nachbarn. Erst wenn alle Karten verteilt sind, nehmt ihr die Karten auf, die links und rechts von eurem Tableau liegen.

Nun dürft ihr wieder kommunizieren!

Beispiel

Beispiel: *Wenn du 4 Aktionskarten hast, gibst du 2 Karten nach rechts und 2 Karten nach links ab.*



Beispiel: *Wenn du 5 Aktionskarten hast, gibst du 3 Karten zu einer Seite und 2 Karten zur anderen Seite ab.*



2 - AKTIONEN AUSFÜHREN

Wer den Startmarker hat, führt den ersten Spielzug durch, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
Dein Spielzug besteht aus **1 oder mehreren Aktionen** und eventuell **Zusatzaktionen** oder du **passt** und beendest für dich die Runde. Solange du nicht passt, hast du in derselben Runde noch weitere Spielzüge.
Ausgespielte Aktionskarten wirfst du am Ende deines Zuges auf den Ablagestapel. Du darfst dieselbe Aktion auch mehrfach ausführen.

Die 3 Hauptaktionen sind:

A: BEOBACHTE EIN TIER

B: BEWEGE DEINEN RANGER

C: AKTIVIERE DEINEN HILFEMARKER

A: BEOBACHTE EIN TIER

Du beobachtest ein Tier, indem du **1 Aktionskarte** ausspielst, die dieses Tier zeigt. Dazu musst du dich in derselben Region wie das Tier befinden (zur Kontrolle: prüfe die Kreisfarbe des Ortes). Auch aus Hütten darfst du Tiere beobachten.
Nimm dann den Tiermarker und lege ihn auf dein Tableau.

Beispiel



Beobachte den Biber, indem du die Aktionskarte ausspielst, und nimm den Tiermarker.

B: BEWEGE DEINEN RANGER

Bewege deinen Ranger, indem du **1 Aktionskarte** mit einem Symbol ausspielst, das der Route entspricht, auf der du dich bewegen möchtest.
Alternativ darfst du den **Hilfemarker eines anderen Rangers** umdrehen, um ihn als Symbol deiner Wahl zu nutzen (Symbole: Seite 4, *Aktionskarten*).

Du musst mindestens 1 Schritt weit ziehen, musst aber nicht alle Symbole nutzen. Wenn du mehrere Symbole auf der Karte hast, darfst du nicht zwischendurch stehen bleiben, um andere Aktionen auszuführen.

Beispiel

Lege die Tiermarker nach der Beobachtung hier ab.



ZUSATZAKTIONEN NACH BEWEGUNG

Prüfe nach jeder Bewegung in der angegebenen Reihenfolge, ob du 1 oder mehrere der folgenden 3 Zusatzaktionen ausführen darfst:

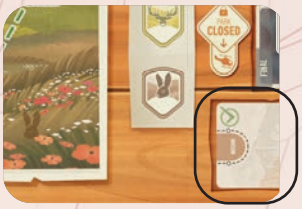
① Erfülle eine Mission
Wenn das Zeichen deines neuen Standortes zu einer deiner Missionen passt, dann hast du die Mission erfüllt (das gilt auch, falls du dich noch nicht bewegt hast)!
Lege die Mission auf das Feld für erfüllte Missionen und nimm deine Flagge zurück auf dein Tableau.

Beispiel

Nach dem Erfüllen einer Mission nimmst du deine Flagge von der Karte zurück.



Dann legst du die Mission offen auf den Stapel der erfüllten Missionen.



② Aktionskarten teilen
Wenn du an deinem neuen Ort mindestens 1 Ranger antriffst, dürfen alle Ranger an diesem Ort ihre Karten untereinander anschauen und komplett neu aufteilen. Die Karten müssen auch nicht gleichmäßig aufgeteilt werden.

③ Verteile neue Missionen
Wenn dein neuer Ort eine **Hütte** ist, dann kannst du dort neue Missionen anfordern und ans Team verteilen:

Wenn du das tust, dann dürft ihr nicht mehr kommunizieren, bis die Missionen verteilt sind.

Ziehe Missionen einzeln (!) von dem Missionsstapel der aktuellen Runde. Schau sie dir an und entscheide, welchem Ranger du diese Mission zuweist. Du darfst die Mission nur einem Ranger geben, der

- mindestens 1 freien Ablageplatz an seinem Tableau hat und
- in diesem Spielzug noch keine neue Mission bekommen hat.



FORDERE IN DER HÜTTE WEITERE MISSIONEN AN

Du musst solange weitere Missionen ziehen, bis alle, die nicht schon 2 Missionen haben, jeweils 1 Mission erhalten haben.
Wenn der Stapel von Missionen für die aktuelle Runde leer ist, kannst du keine weiteren verteilen.
Hinweis: *Erhält ein Ranger eine Mission, die zu seinem Ort passt, erfüllt er sie nicht sofort, sondern erst zu Beginn seines nächsten Spielzuges.*

C: AKTIVIERE DEINEN HILFEMARKER

Du aktivierst deinen Hilfemarker, indem du Aktionskarten abwirfst, die in Summe mindestens 4 Symbole haben (siehe 2. Beispiel auf Seite 4).

Beispiel



Hilfemarker : Wenn dein Hilfemarker aktiviert ist, darf ein **anderer** Ranger ihn in seinem Spielzug als Symbol seiner Wahl (ausgenommen Helikopter) nutzen.

Passen:
Wenn du passt, darfst du für den Rest der Runde keine Aktion mehr ausführen. Du behältst deine Aktionskarten für die nächste Runde, in der du sie mit den neu gezogenen Karten verteilen wirst. Die Runde wird fortgesetzt, bis alle Ranger gepasst haben.

Beispiel



ENDE DER RUNDE / ENDE DES SPIELS

Nächste Runde? Seid ihr noch nicht in der letzten Runde (Runde 6 bei 1-3 Rangern, Runde 5 bei 4-5 Rangern), dann folgt die nächste Runde:

- Schiebt den Rundenmarker weiter,
- legt die übrigen Missionen der vergangenen Runde zur nächsten Runde dazu und
- gebt den Startmarker im Uhrzeigersinn weiter.

Aber Achtung: Sollten 4 oder mehr Missionen übrig sein, habt ihr das Spiel sofort **verloren**!

Letzte Runde? Seid ihr in der letzten Runde, prüft ihr, ob

- ihr alle Missionen erfüllt habt und ob
- ihr alle Tiere beobachtet habt.

Wenn ja: Glückwunsch, ihr habt **gewonnen**!
Wenn nein: Schiebt den Rundenmarker auf das nächste Feld ... der Park wird geschlossen! Schade, ihr habt **verloren**.



SPIEL ZU ZWEIT

Wenn ihr zu zweit spielt, hilft euch Vicky, ein virtueller Ranger, den ihr gemeinsam steuert.

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Baut das Spiel auf wie beim Spiel zu dritt.

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

- **Verteilen der Aktionskarten**
  Vicky erhält ihre Karten wie üblich von euch, sie verteilt aber nie selbst welche. Sie behält auch eventuell übrige Karten aus der Vorrunde. Stattdessen zieht ihr für euch je 2 weitere Karten vom Stapel, nachdem ihr eure Karten zunächst wie üblich nach rechts und links verteilt habt.
- **Aktionen ausführen**
  Vickys Karten liegen offen aus. Wenn Vicky am Zug ist, entscheidet ihr gemeinsam über ihre Aktionen.
  Das Spiel funktioniert ansonsten wie das Spiel zu dritt mit den folgenden beiden Ausnahmen:
  - Vicky verteilt keine Missionen, wenn sie an einer Hütte ist.
  - Wenn du Vicky an einem Ort begegnest, darfst du mit ihr Karten tauschen, aber ohne das mit dem anderen Ranger zu besprechen.

TIERE UND BLOCKADEN

LEVEL 2: Ihr werdet nun auf blockierte Wege stoßen. Euer Einsatz für die Tiere wird aber mit zusätzlicher Unterstützung belohnt, sodass ihr die Blockaden beseitigen oder schneller vorankommen könnt.

10 Blockademarker



Tiermarker (Rückseite nach oben)



SPIELAUFBAU (FORTSETZUNG)

NEU: PLATZIERT BLOCKADEN

10 Mischt die 10 Blockademarker verdeckt.
Zieht 4 Blockademarker und legt sie auf die zugehörigen Symbole auf den Routen.
Legt den Rest der Blockademarker verdeckt neben den Spielplan.

BLOCKADEMARKER

Blockademarker blockieren die Routen, auf denen sie liegen.
Die Routen dürft ihr erst wieder benutzen, nachdem ihr sie durch Einsatz eines Tiermarkers freigeräumt habt.

AKTION AUSFÜHREN

D: NUTZE TIERMARKER

In deinem Zug darfst du beliebige Tiermarker nutzen, die bei **anderen** Rangern liegen, und zwar auf 1 von 2 Arten:

- **Entferne 1 beliebigen Blockademarker** von einer Route und lege ihn zurück in die Schachtel (: Schraubenschlüssel; ist auf jedem Tiermarker vorhanden).
- **Benutze das auf dem Tiermarker abgebildete Symbol.** Das kann entweder ein Routensymbol ( ) zum sofortigen Einsatz sein, oder du ziehst 2 Aktionskarten nach, von denen du 1 behalten darfst ( ).

Danach kommt der Tiermarker aus dem Spiel, lege ihn auf die Leiste rechts von der Karte (siehe Beispiel rechts).

ENDE DER RUNDE / ENDE DES SPIELS

Am Ende jeder Runde: Für jede Mission, die noch bei der aktuellen Runde liegt, müsst ihr 1 zusätzlichen Blockademarker platzieren. Falls nicht mehr genug Blockademarker im Vorrat sind, habt ihr das Spiel **verloren**!

Habt ihr das Spiel gewonnen trotz der zusätzlichen Schwierigkeiten? Super! Wir sehen uns im nächsten Level wieder!

Detail Spielaufbau

10



Legt die 4 Blockademarker auf die zugehörigen Symbole in der Landkarte.





Beispiel: Legt den Blockademarker auf das passende Symbol, um die zugehörige Route zu blockieren.

Beispiel

Lege die Tiermarker nach Benutzung hier ab.



Nutze Tiermarker auf 1 von 2 Arten:

Symbol/Karte für anderen Ranger



Blockademarker entfernen

Beispiel



Runde 2 ist beendet und 1 Mission ist übrig: Ziehe 1 Blockademarker und lege ihn auf das zugehörige Symbol in der Landkarte. Ziehe dann den Rundenmarker weiter und lege die übrige Mission zu denen bei Runde 3.

