

STEFAN
FREUND

SPIELANLEITUNG

MISSION WILD LIFE

DAS STICHSPIEL
MIT SPANNENDEN
CHALLENGES

ÜBER 80
TIERISCHE
MISSIONEN

EMF



SPIELIDEE

Los geht's auf spannende Missionen! Bei diesem Stichspiel dreht sich alles um wilde Tiere, die bestimmte Bedingungen brauchen, um sich wohlfühlen. Im aufregenden Wettstreit eifert ihr mithilfe von Sonne, Wasser, Pflanzen und Co. darum, den Tieren einen Lebensraum bei euch zu bieten. Wer am Ende die meisten Tiere bei sich hat, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL



40 x KARTEN VON 1-8
IN FÜNF FARBEN: WOLKEN,
WASSER, BLÄTTER,
SONNEN UND BLÜTEN



SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Missionen jeweils getrennt voneinander und legt sie auf je einen Stapel – lasst bei den ersten Partien die Profi-Missionen heraus. Deckt jeweils eine Mission auf.

Mischt die Zahlenkarten und verteilt sie verdeckt gleichmäßig an euch – bei drei Personen bleibt eine Karte übrig, die ihr offen für alle sichtbar zur Seite legt, damit klar ist, welche Karte aus dem Spiel ist. Wenn diese Karte explizit eine eurer Missionen betrifft, dann zieht ihr eine neue Mission von dem entsprechenden Stapel (zum Beispiel beim Biber: „Gewinne die GRÜNE 1“ und die grüne 1 liegt draußen) und legt die unerfüllbare Mission unter den Stapel zurück.

SPIELREGELN

Euer Ziel ist es, die Missionen zu erfüllen und so die Tiere zu euch zu locken. Wer als Letztes einen Löwen gesehen hat, beginnt die Runde. Beginnend mit dieser Person spielt jede Person im Uhrzeigersinn eine ihrer Handkarten offen in die Tischmitte. Wenn jede Person eine Karten gespielt hat, ist der Stich komplett.

Die erste Karte bestimmt die Farbe des Stiches und setzt alle anderen unter Farbzwang. Wenn möglich, müssen die anderen eine Karte dieser Farbe spielen (bedienen). Hat eine Person keine Karte in der Farbe des Stiches, darf sie eine Karte in beliebiger Farbe spielen.

Hat jede Person eine Karte gespielt, ist der Stich beendet. Die Person, die die höchste Karte in der Farbe des Stiches ausgespielt hat, gewinnt den Stich (Ausnahme Trumpf und $1 > 8$) und legt die gespielten Karten als Stich verdeckt vor sich (jeder Stich wird separat vor sich abgelegt, da dies für manche Missionen wichtig ist). Die Person, die den Stich gewonnen hat, startet den nächsten Stich.



Trumpf: Goldene Karten

Die goldenen Karten (Sonnen) sind Trümpfe, das heißt sie zählen mehr als die Farbe des Stiches. Liegt mindestens eine goldene Karte im Stich, gewinnt die höchste goldene Karte.

ACHTUNG! Goldene Karten können aber nicht gespielt werden, wenn die Person unter Farbzwang ist, also noch Karten in der Farbe des Stiches auf der Hand hat.

Beispiel: Person 1 spielt eine blaue 8 als erste Karte, Person 2 bedient die Farbe, indem sie eine blaue 5 spielt, Person 3 hat keine blauen Karten mehr auf der Hand und spielt eine goldene 2 und gewinnt damit den Stich.

Ausweichfarbe: Graue Karten

Die grauen Karten (Wolken) helfen den Personen auszuweichen. Sie können gespielt werden, auch wenn die Person unter Farbzwang ist, also noch Karten in der Farbe des Stiches auf der Hand hat. Mit grauen Karten kann man einen Stich nur gewinnen, wenn Grau als Farbe des Stiches (also als erste Karte) gespielt wird.



Beispiel: Wenn Person 1 eine rote 5 als erste Karte spielt, kann Person 2 eine graue 7 spielen, obwohl sie noch rote Karten auf der Hand hat. Rot wurde aber ausgespielt und ist als Stichfarbe höher.

1 sticht 8 (in der gleichen Farbe)

Wird in einem Stich die 1 und die 8 der **gleichen Farbe** gespielt, so ist diese 1 höher als die 8 in diesem Stich.

Beispiel: Spielt Person 1 die rote 8, Person 2 die graue 4 und Person 3 die rote 1, dann gewinnt Person 3.

Da die 8 und die 1 der gleichen Farbe im selben Stich gefallen sind, ist die 1 höher. Hätte Person 2 eine goldene Karte (Trumpf) gespielt, hätte sie den Stich gewonnen, da die Trumpffarbe nach wie vor höher ist.



MISSIONEN (TIERKARTEN)

Blitzmissionen werden schon während der Runde vergeben, sobald eine Person die Voraussetzung als Erstes erfüllt. Hier müssen alle also sehr wachsam sein!

Beispiel: Den Wolf „Gewinne eine 3 und eine 7 in einem Stich“ erhält die Person, die zuerst einen Stich gewinnt, in dem sich eine 3 und eine 7 befinden.



Blitzmissionen, die am Ende einer Runde nicht gewonnen wurden, weil die Bedingung nicht erfüllt wurde, werden wieder unter den entsprechenden Missionsstapel gelegt.



Abenteuer- und Forschungsmissionen

werden am Ende der Runde, wenn alle Stiche vergeben sind, von der Person gewonnen, die die Bedingung am besten erfüllt hat. Diese Missionen beziehen sich auf alle Karten, die ihr in euren Stichen in dieser Runde gewonnen habt.



Beispiel: Das Nashorn „Meiste Punkte in GRÜN“ erhält die Person, die in allen eigenen Stichen insgesamt die höchste Summe grüner Zahlenwerte (nicht Kartenanzahl) besitzt.

VORSICHT! Viele der Forschungsmissionen benötigen mindestens einen Stich! Erfüllt eine Person diese Bedingung nicht, wird sie bei der Vergabe dieser Missionen nicht berücksichtigt.

Bei **Gleichstand** gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Personen die Mission. Gib dazu einer Person die Mission und der anderen Person eine verdeckte Karte dieses Missionsstapels. Gewonnene Missionen legen die Spielenden gut sichtbar vor sich ab. Es muss jederzeit erkennbar sein, wer bereits wie viele Missionen gewonnen hat.

SPIELLENDE UND SIEG

Hat am Ende einer Runde eine Person insgesamt **fünf oder mehr Missionen gewonnen**, endet das Spiel und die Person mit den meisten erfüllten Missionen gewinnt. Ist dies nicht der Fall, dann startet eine neue Runde mit drei neuen Missionen. Sollte eine Person durch eine Blitzmission schon während einer Runde ihre fünfte Karte gewinnen, so wird die Runde noch zu Ende gespielt und die Abenteuer- und Forschungsmissionen werden vergeben. Bei Gleichstand gewinnen mehrere Personen.

ERWEITERUNGEN

Fügt die folgenden Varianten hinzu, nachdem ihr etwas Erfahrung mit dem Spiel gesammelt habt.



Profi-Missionen

Habt ihr bereits ein paar Partien gespielt, könnt ihr die Profi-Missionen dazunehmen. Mischt diese einfach unter die normalen Missionskarten für noch mehr Abwechslung und Herausforderung! Profi-Karten sind genau so viel wert wie normale Missionen. Sie sind durch den Schriftzug „Profi“ auf der Rückseite gekennzeichnet.

Mehrere Blitzmissionen

Wollt ihr das Spiel noch anspruchsvoller machen, könnt ihr anstatt mit einer auch mit zwei oder sogar drei Blitzmissionen pro Runde spielen. Da es dann pro Runde mehr Karten zu gewinnen gibt, benötigt eine Person sechs beziehungsweise sieben Missionen, um das Spielende auszulösen.

Karten weitergeben

Nach dem Austeilen der Karten gibt jede Person drei ihrer Handkarten verdeckt an die Person links von sich weiter. Dann nimmt sie die drei Karten, die sie von der Person rechts von sich erhalten hat, auf.

FAQS

- Personen dürfen nur ihre **eigenen gewonnenen Stiche** während einer Runde anschauen.
- **Punkte** sind die Summe der Zahlen auf den Karten. Zum Beispiel eine grüne 4, eine grüne 2 und eine grüne 1 sind zusammen 7 Punkte in Grün.

- **Maki, Meeresschildkröte, Anakonda, Seekuh, Pfau, Flamingo:** Die Person muss einmalig ihre Handkarten vorzeigen, wenn sie die Bedingung erfüllt hat.
- **Kamel, Quokka:** Haben mehrere Personen die meisten Stiche / wenigsten Punkte, zählen beide als Platz 1 und die nächste Person gewinnt.
- **Leguan, Schimpanse, Delfin, Riesenschildkröte:** Lasst die ersten beiden Karten, auf die der Kartentext zutrifft und die bereits gespielt wurden, offen auf den umgedrehten Stichen liegen, um anzuzeigen, welche Karten schon gespielt wurden.
- **Koi:** Sets bedeutet, ihr bildet aus allen gewonnenen Karten Grüppchen aus je einer grünen, roten und blauen Karte (die Zahl ist dafür nicht entscheidend).
- **Orang-Utan, Roter Panda, Eisbär, Rotkehlchen:** Jede Person prüft zunächst in welcher Farbe sie die wenigsten / meisten Karten gewonnen hat und dann wird verglichen. Hierbei zählen nur Farben, die die Personen tatsächlich gewonnen haben.

Beispiel: Person 1 hat fünf blaue, sieben graue und vier grüne Karten in ihren Stichen gewonnen. Sie vergleicht nun, ob die anderen mehr als vier Karten in ihrer schwächsten Farbe haben.

*Ein großes Dankeschön an meine Spieltester:
Marc Sieber, Georg Bretzel und Christopher von Delhaes!*



IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG

(„Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER
EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2025

© 2025 Edition Michael Fischer
GmbH, Donnersbergstr. 7,
86859 Igling

Spieleautor: Stefan Freund

Covergestaltung, Layout
und Satz: Silvia Keller

Redaktion, Produktmanagement
und Lektorat: Charlotte Faul

Bildnachweis (alle Bilder sind
von Shutterstock): © Kate Kreker,
© MitrushovaArt, © Ermakova
Marina, © Katerina Tyshkovskaya,
© ABC vector, © Christina Li,
© Gringoann.art, © boykotapaint,
© Vita Yadovita, © PYRAMIS,
© ASolo, © Anastasiia Guseva,
© Creative Kiosk, © Svetlana Ibis,
© Alina Osadchenko, © Elnara.G,
© Lana1512, © NikWB, © kornn..

GTIN 4260478343207

Printed in China

www.emf-verlag.de