

Kavango

Ein Spiel von Matt Brown und Zara Reid
für 1–4 Personen ab 10 Jahren

Illustrationen von Matt Brown

Über die Region

Das Kavango-Zambesi-Schutzgebiet ist das größte länderübergreifende Naturschutzgebiet der Welt. Es umfasst die fünf Länder Angola, Zambia, Namibia, Botswana und Zimbabwe und eine Vielzahl von Ökosystemen, die im Spiel durch die Reservate repräsentiert werden. Die Region ist vor allem für die Schönheit und Vielfalt ihrer Natur bekannt. Sie ist die Heimat vieler wichtiger Populationen, so etwa für die Hälfte aller afrikanischen Elefanten, und der Schauplatz für zahlreiche Naturwunder, wie die größte terrestrische Zebrawanderung und die tosenden Victoriafälle.



Spielidee

Schlüpfen in die Rolle einer Expertin oder eines Experten für Naturschutz in der afrikanischen Kavango-Region. Über drei spannende Kartenauswahl-Runden baut ihr einzigartige Ökosysteme auf, erfüllt Forschungsaufgaben und verdient Geld, das ihr in den Schutz von gefährdeten und bedrohten Tierarten sowie Klima- und Naturschutz investiert. Mit jeder Runde steigt die Herausforderung, möglichst viele Punkte zu erzielen und ein blühendes Naturreservat aufzubauen.

Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte durch angesiedelte Tiere im Reservat und Beiträge zum Klima- und Naturschutz gesammelt hat, gewinnt!



1. Legt den **Spielplan** in die Mitte.
2. Nehmt euch jeweils 1 **Reservat** und das farblich dazu passende **Tableau** und legt es links oberhalb eures Reservats an.
3. Nehmt euch die **Check-Marker**, **Zählchips** und die **Tierfigur** in eurer Farbe. Setzt eure Tierfigur auf das Startfeld („0“) der Punkteleiste auf dem Spielplan. Legt die Check-Marker und Zählchips neben eurem Reservat bereit.

4. Legt die **Geldmarker** eurer Farbe in einem allgemeinen Vorrat bereit. Jeder Geldmarker ist \$1 Mio. wert. Bestimmt vor Spielbeginn, mit wie viel **Startkapital** ihr startet (ihr könnt auch mit jeweils unterschiedlichem Startkapital starten):

Einfach: 2 Geldmarker (\$2 Mio.)

Normal: 1 Geldmarker (\$1 Mio.)

Schwer: 0 Geldmarker

Nehmt die entsprechenden Geldmarker eurer Farbe vom allgemeinen Vorrat und legt sie neben eurem Tableau ab.

Hinweis: Wenn ihr im Verlauf des Spiels Geld erhaltet, nehmt ihr immer die Geldmarker eurer Farbe aus dem allgemeinen Vorrat.

5. Teilt jeder Person zufällig 2 **Spezialisten-Karten** aus. Wählt jeweils 1 davon und legt die andere zurück in die Schachtel. (Siehe Seite 13 für Auswahlempfehlungen.) Lest die Fähigkeiten der gewählten Spezialisten laut vor und legt sie neben euer Reservat.

Für euer erstes Spiel könnt ihr auch einfach jeder Person zufällig eine Spezialisten-Karte austeilen. Nehmt hierfür am besten die einfacheren Spezialisten **Ökologin**, **Investorin**, **Botanikerin** und **Forschende**.

6. Sortiert die anderen **Karten** nach ihren Rückseiten: **Aktionskarten**, **Wildniskarten** in 3 Decks (A, B und C) sowie die **Forschungsaufgaben** in 3 Decks (Runde 1, 2 und 3). Mischt jeden Kartenstapel separat und legt sie verdeckt bereit. Legt außerdem alle **Renaturierungskarten** als Stapel bereit. Beachtet im Spiel zu zweit die zusätzlichen Regeln auf Seite 12.

Spielaufbau



Spielaufbau beispielhaft für 2 Personen

7. Alle beginnen das Spiel mit 2 Tieren von Deck C in ihrer **Auffangstation**. Deckt dafür pro Person 2 Tierkarten von Deck C auf. Seid ihr z. B. zu dritt, deckt ihr 6 Karten auf. Wer zuletzt ein Tier gestreichelt hat, wählt zuerst 1 Tierkarte aus, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Für die 2. Tierkarte kehrt ihr die Auswahlrichtung um und es beginnt diesmal, wer gerade zuletzt gewählt hatte. Die beiden Tiere legt ihr jeweils in eure Auffangstation (welche sich rechts neben eurem Tableau befindet).

Für euer erstes Spiel könnt ihr auch einfach jeder Person zufällig 2 Karten von Deck C austeilen.

8. Teilt jeder Person **Handkarten** gemäß der folgenden Übersicht aus. Beachtet, dass es für jede Runde eine andere Verteilung der verschiedenen Kartensorten gibt.

Anzahl der Personen	Runde 1	Runde 2	Runde 3
1-2 15 Handkarten	3 6 6 4 A B	3 3 3 6 4 A B C	3 12 4 C
3-4 12 Handkarten	2 5 5 4 A B	2 3 3 4 4 A B C	2 10 4 C

9. Wer zuerst das Tier für die Auffangstation ausgewählt hat, erhält die **Reihenfolgekarte** „1“. Im Uhrzeigersinn erhalten die weiteren Personen dann die „2“ usw.

Die Karten sind für Spielsituationen wichtig, wenn es um die Reihenfolge geht. Legt diese Karten daher jeweils zu den ausgeteilten Handkartensätzen dazu. **Wenn ihr einen Handkartensatz weitergibt, gebt auch die Reihenfolgekarte weiter.**

10. Legt jeweils eine der **Richtungskarten** zwischen euch, mit der hellen Seite nach oben (Pfeil im Uhrzeigersinn). Auf diese könnt ihr zwischen den Spielzügen eure Kartensätze ablegen, wenn ihr diese weitergibt.

11. Lasst neben dem Spielplan Platz für einen **Ablagestapel**.

Für einen einfachen Einstieg könnt ihr Kavango auch ohne Spezialisten und Preise für Umweltschutz spielen (siehe Seite 10). Startet das Spiel dann mit je 3 Geldmarkern.

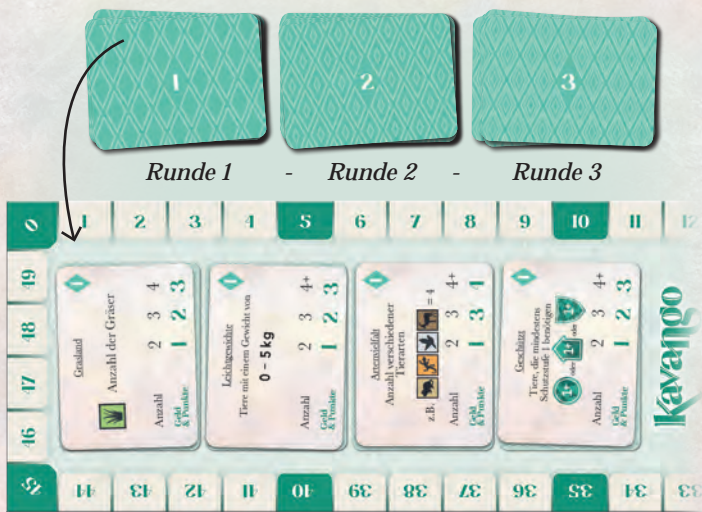
Hier werden zunächst die Regeln für das Grundspiel erklärt. Auf Seite 12 findet ihr Besonderheiten für das Spiel zu zweit und optionale Regeln für mehr Spieltiefe. Eine Solo-Variante findet ihr auf Seite 15.

Spielablauf

Kavango wird über 3 Runden gespielt, die jeweils genau 10 Züge umfassen. In jedem dieser 10 Züge wählt ihr gleichzeitig eine Karte aus eurem Handkartensatz und spielt diese aus. Danach könnt ihr Forschungsaufgaben werten und das verdiente Geld wieder in Natur- und Artenschutz investieren. Den verbleibenden Handkartensatz gebt ihr dann zur jeweils linken Person weiter. So wandern die Handkartensätze um den Tisch, bis alle genau 10 Karten gespielt haben. Für die 2. und 3. Runde werden jeweils neue Karten ausgeteilt. Nach der 3. Runde endet das Spiel und es werden die Punkte zusammengezählt.

Zu Beginn jeder Runde

1. Legt 4 zufällige Forschungsaufgaben der jeweiligen Runde offen auf den Spielplan.
2. Teilt Handkarten gemäß der Übersicht auf Seite 3 aus.
Beachtet, dass zu Beginn der Runde 2 und 3, **nachdem** die Handkarten ausgeteilt wurden, bestimmte Karten auf den Ablagestapel gelegt werden (siehe Seite 10).



Eure Züge (gleichzeitig)

In euren Zügen wählt ihr jeweils 1 Karte aus den gerade vor euch liegenden Handkartensätzen aus und legt diese in eure Reservate, mit dem Ziel, diese möglichst vielfältig und punketrächtig zu gestalten. Die Handkartensätze werden nach jedem Zug weitergegeben.

Folgende 4 Zugphasen führt ihr **gleichzeitig** pro Zug in dieser Reihenfolge aus:

1. Eine Karte aus dem aktuellen Handkartensatz auswählen
2. Die ausgewählte Karte spielen
3. Forschungsaufgaben werten und Geld investieren
4. Den Handkartensatz nach links weitergeben



Ihr macht dies **10 Züge** lang, danach endet die Runde.

Ihr spielt nur genau 10 Züge, es bleiben also Karten in jedem Handkartensatz übrig, die nicht gespielt werden.

1. Eine Karte auswählen

Wähle 1 Karte aus deinem Handkartensatz und lege sie verdeckt vor dir ab.

2. Die Karte spielen

Nachdem ihr alle 1 Karte ausgewählt habt, dreht ihr gleichzeitig eure gewählte Karte um.

Ist es eine **Aktionskarte**, führst du den Soforteffekt aus.

Ist es eine **Wildniskarte**, spielst du sie entweder in dein **Reservat** oder deine **Auffangstation**.

Anstatt die gewählte Karte auszuspielen, darfst du sie **abwerfen**. Dafür erhältst du **1 Geldmarker**.

Aktionskarten

Lese den Namen der Aktionskarte laut vor und führe den Soforteffekt aus. Es gibt 5 verschiedene Aktionskarten. Lege die Karte danach auf den Ablagestapel.

Hinweis: Sollten mehrere Personen die gleiche Aktionskarte gewählt haben, entscheiden die Reihenfolgekarten, die ihr gerade in eurem Handkartensatz vorfindet, wer zuerst die Aktion spielt (beginnend mit der „1“ usw.).



Wildniskarten

Diese sind in drei verschiedene Kartendecks aufgeteilt:

Deck A enthält **Produzenten**, welche die Grundlage deines Ökosystems bilden. Sie haben keine Voraussetzungen und werden daher immer direkt in dein Reservat gespielt.

Deck B und **Deck C** enthalten **Tiere**. Diese haben einen Nahrungs- und Schutzbedarf. Beide musst du erfüllen, um sie direkt in dein Reservat spielen zu können. Erfüllst du die Voraussetzungen noch nicht, musst du die Tiere zunächst in deine Auffangstation legen.

Deck A: Produzenten

Es gibt 4 Typen von Produzenten: **Gräser**, **Bäume**, **Wirbellose** und **Fische**.

Spielst du einen Produzenten, schiebst du die Karte an der entsprechenden Stelle **unter dein Tableau**.

Produzenten vom gleichen Typ schiebst du immer leicht versetzt darunter.

Du kannst Produzenten immer ausspielen, da sie keine Voraussetzungen benötigen. Sie sind wichtige Bausteine für dein Ökosystem, um Tiere anzulocken.



Jede Person startet mit unterschiedlichen Startproduzenten, die bereits auf den Tableaus aufgedruckt sind. Diese zählen genauso wie eine gespielte Produzentenkarte.

Anm. der Autoren: Jedes Reservat steht für ein anderes Ökosystem innerhalb der Kavango-Region und beginnt mit einer einzigartigen Kombination von Produzenten.

Termiten und **Bienen** sind Untergruppen der **Wirbellosen**. Jede Biene und Termite zählt auch als Wirbellose. Es gibt aber manche Tiere, die ausdrücklich eine Termite oder eine Biene als Nahrungsbedarf (siehe Seite 6) benötigen.

Beispiel: Dieses Reservat enthält 1 Biene, 1 Termite und 1 anderen Wirbellosen. Sie decken den Nahrungsbedarf der Agame und des Bienenfressers, nicht jedoch den des Erdferkels, da dieser 2 Termiten benötigt.



Deck B und Deck C: Tiere

Tierkarten zeigen oben links, wie viel **Punkte** sie am Spielende wert sind. Deck B enthält Tiere mit 1–4 Punkten. Deck C enthält Tiere mit 4+ Punkten.

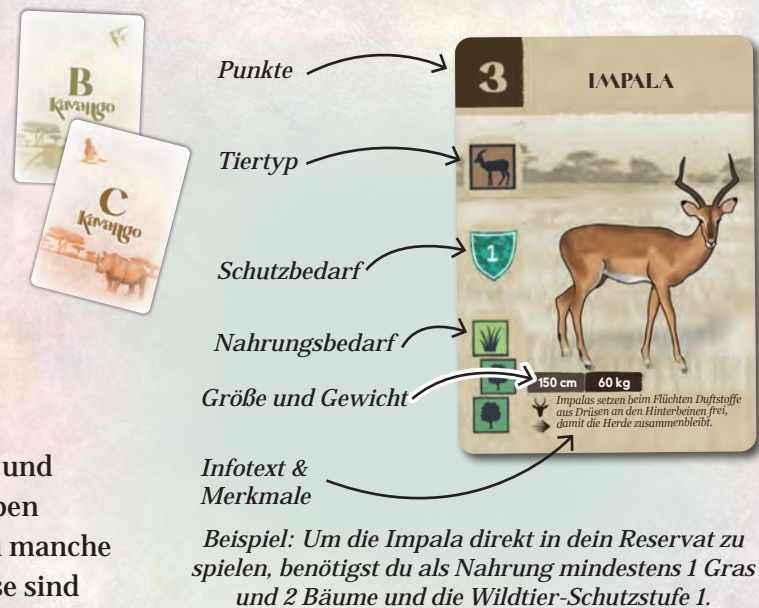
Das Symbol darunter zeigt den **Tiertyp** an.

Es gibt 7 verschiedene:

Kleine Säugetiere, Mittlere Säugetiere, Große Säugetiere, Raubtiere, Vögel, Raubvögel sowie Reptilien/Amphibien.

Die weiteren Symbole zeigen dir, welchen **Schutz- und Nahrungsbedarf** das Tier benötigt.

Im unteren Abschnitt findest du Angaben zu **Größe und Gewicht** der Tiere, was für einige Forschungsaufgaben (siehe Seite 7) wichtig ist. Neben dem Infotext haben manche Tiere Symbole für ihre besonderen **Merkmale**. Diese sind nur wichtig, falls ihr mit Zielkarten spielt (siehe Seite 12).



Spielst du eine Tierkarte, prüfe, ob der **Nahrungsbedarf** erfüllt ist (also die abgebildeten Produzenten und/oder Tiere bereits in deinem Reservat vorhanden sind) und ob die geforderten **Schutzstufen** (siehe Seite 8) erreicht sind.

Prinzipiell kannst du jede Tierkarte wählen und spielen.

➔ **Erfüllst du die Anforderungen nicht**, lege das Tier zunächst in deine Auffangstation (siehe Seite 7).

➔ **Hast du bereits alle Voraussetzungen erfüllt**, siedle das Tier in deinem Reservat direkt an.

Lege die Karte auf ein freies Feld in deinem Reservat.

Reservat

Zu deinem Reservat (und damit zum Erfüllen der Voraussetzungen) zählen alle Produzenten unter deinem Tableau und alle angesiedelten Tiere auf deinem Reservat.

Eine Wildniskarte in deinem Reservat kann den Nahrungsbedarf für mehrere andere Karten decken, sie wird also nicht „verbraucht“.

Die Position der Karten in deinem Reservat spielt keine Rolle. Es ist für die Übersicht hilfreich, wenn du z. B. gleiche Tiertypen zusammen legst.

Sollten in seltenen Fällen die 24 Kartenplätze nicht ausreichen, lege die Karten einfach neben dein Reservat.

Sie zählen dann trotzdem zu deinen angesiedelten Tieren dazu.

Auffangstation

Rechts neben deinem Tableau befindet sich deine Auffangstation. Hier kannst du Tiere hinlegen, wenn dein Reservat die Anforderungen der Tiere noch nicht erfüllt (sozusagen „zwischenlagern“).

Tiere in deiner Auffangstation zählen **nicht** zu deinem Reservat. Sie zählen demnach nicht für Forschungsaufgaben oder Zielkarten und bringen dir am Ende des Spiels keine Punkte ein.

Achtung: Deine Auffangstation hat **maximal für 3 Tierkarten** Platz! Zu Beginn des Spiels hast du bereits 2 Plätze mit Karten von Deck C belegt. Du kannst aber **jederzeit Tiere aus deiner Auffangstation abwerfen** und dafür **1 Geldmarker** bekommen.

Du kannst Tiere aus der Auffangstation **sofort** in dein Reservat legen, sobald der Nahrungs- und Schutzbedarf erfüllt ist. Dies zählt nicht als Zug! Im Spielverlauf kannst du Kettenreaktionen auslösen, bei denen mehrere Tiere nacheinander aus der Auffangstation ins Reservat kommen.

Du hast im letzten Zug den Ochsenfrosch in deine Auffangstation gespielt, da für seinen Nahrungsbedarf noch 1 in deinem Reservat fehlt.

1. Du spielst nun den Mistkäfer in dein Reservat.

2. Dadurch hast du den Nahrungsbedarf des Ochsenfroschs erfüllt und darfst ihn sofort aus der Auffangstation in dein Reservat legen.

3. Durch den Ochsenfrosch ist nun auch der Nahrungsbedarf der Zibetkatze gedeckt. Sind alle anderen Voraussetzungen von ihr schon erfüllt (siehe Seite 8), kannst du sie ebenfalls sofort in dein Reservat legen.



3. Forschungsaufgaben werten und Geld investieren

Nachdem ihr alle eine Karte gespielt habt, könnt ihr in dieser Phase **Forschungsaufgaben werten** und **Geld investieren**. Mit Geld erhöhst du Schutzstufen und schaffst so die Voraussetzungen für Tiere mit höheren Anforderungen. Außerdem kannst du Renaturisierungskarten erwerben, falls dir ein wichtiger Produzent fehlt. Du musst in dieser Phase keine Reihenfolge einhalten und kannst zwischen Forschungsaufgaben werten und Geld investieren beliebig oft wechseln.

Forschungsaufgaben werten

Auf dem Spielplan liegen **4 Forschungsaufgaben**, die jede Runde wechseln und anspruchsvoller werden.

Forschungsaufgaben beziehen sich immer auf die **Karten in deinem Reservat**. Je besser du das **Kriterium** einer Forschungsaufgabe erfüllst, umso mehr Geld und Punkte erhältst du für sie. Du kannst selbst entscheiden, wann du die Aufgaben für dich werten willst (auch mehrere gleichzeitig sind möglich), aber du kannst jede Aufgabe für dich **nur 1x werten**.

Anmerkung des Autorenteam: Naturschutz ist teuer und viele Organisationen sind auf die Finanzierung durch Spenden angewiesen, um zu überleben. Die Spendenden haben ihre eigenen Anforderungen an die Verwendung ihrer Gelder und die Organisationen müssen sich oft spontan anpassen, um sich für eine Finanzierung zu qualifizieren. Diesen komplexen Aspekt haben wir in Form der Forschungsaufgaben eingefangen, die sich in jeder Runde und in jeder Partie ändern. Um erfolgreich Geld zu verdienen, musst du strategisch vorgehen und flexibel bleiben.

Am unteren Rand der Karte siehst du, wie viel Geld und Punkte du erhältst, entsprechend der Anzahl an Karten in deinem Reservat, die das Kriterium erfüllen (Karten in deiner Auffangstation zählen nicht dazu). Nimm dir die angegebene Zahl sowohl als **Geldmarker** aus dem allgemeinen Vorrat, als auch als **Punkte** und ziehe sie mit deiner Tierfigur auf der Punkteleiste vorwärts. Abschließend legst du **1** deiner **Check-Marker** auf die Forschungsaufgabe, um anzuzeigen, dass du diese Aufgabe bereits gewertet hast. Alle anderen dürfen diese Aufgabe weiterhin werten!



Lege nach der Wertung einen Check-Marker auf die Karte und erhalte entsprechend Geld und Punkte

Wird oft vergessen: Wann immer du im Spielverlauf eine Forschungsaufgabe wertest und Geldmarker erhältst, ziehe auch deine Tierfigur auf der Punkteleiste entsprechend weiter.

Geld investieren

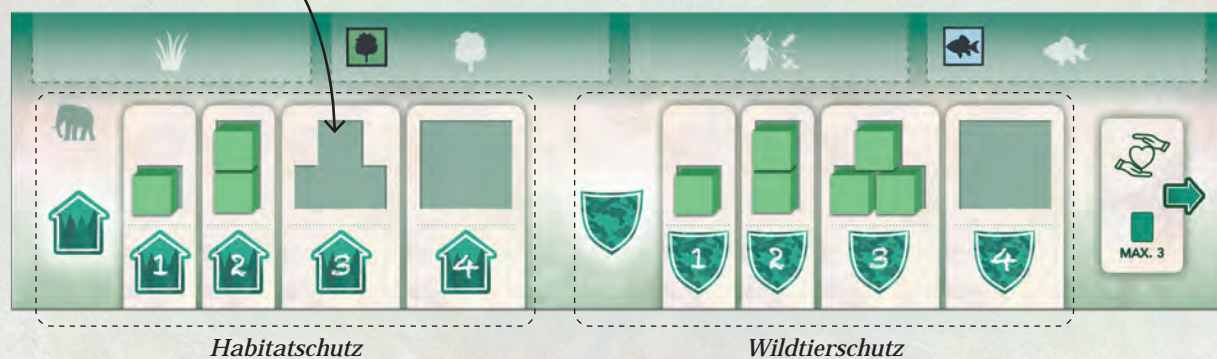
Damit du manche Tiere in deinem Reservat ansiedeln kannst, musst du **Schutzstufen erhöhen**. Investiere hierfür Geld in den **Habitatschutz**, um ihren Lebensraum zu sichern, in den **Wildtierschutz**, um sie vor Wilderei zu schützen oder nimm Geld in die Hand, um zur Verbesserung des **gemeinsamen Klimaschutzes** beizutragen.



Habitat- und Wildtierschutz

Der Habitat- und Wildtierschutz in deinem Reservat liegt in deiner eigenen Verantwortung. Die höchste Schutzstufe für beide Bereiche ist Stufe 4. Du entscheidest, wann und in welchen Bereich du investierst. Lege hierzu deine Geldmarker in die vorgesehenen Aussparungen auf deinem Tableau. Es kostet 1 Geldmarker (\$1 Mio.), um Stufe 1 zu erreichen, weitere \$2 Mio., um Stufe 2 zu erreichen, usw. Du erhöhst die Schutzstufe immer einzeln, **Stufe für Stufe**. Du kannst nicht in Teilen zahlen, sondern musst die nächsthöhere Stufe immer komplett bezahlen.

Beispiel: Investiere \$3 Mio., um deinen Habitatschutz auf Stufe 3 zu erhöhen.



Tipp: Prüfe, ob nach Erhöhen der Schutzstufe ein Tier aus deiner Auffangstation in dein Reservat einzieht!

Hinweis: Geldmarker sind nicht begrenzt. Sollten die Geldmarker einmal ausgehen, behelft euch mit geeignetem Ersatzmaterial.

Klimaschutz

Klimaschutz ist eine gemeinschaftliche Aufgabe. Alle können zum Klimaschutz beitragen und du musst nicht die gleichen Investitionen tätigen wie die anderen. Du darfst so viel in den Klimaschutz investieren, wie du willst. Lege zum Investieren deine Geldmarker in die Aussparungen des Spielplans. Zu Beginn kann nur in den Bereich der Schutzstufe 1 (erste Zeile, hellgrüner Bereich) investiert werden, erst wenn diese erreicht ist, in Schutzstufe 2 usw.

Eine Schutzstufe ist erreicht, wenn alle Aussparungen der Stufe mit Geldmarkern (egal von wem und in welcher Anordnung) belegt sind, wobei hier nur die **Spalten entsprechend eurer Personenzahl** zählen. **Sobald eine neue Klima-Schutzstufe erreicht wurde, gilt sie für alle**, unabhängig davon, wer wie viel investiert hat.



Orange investiert \$2 Mio. Dadurch ist die Schutzstufe 2 für alle erreicht (auch für Gelb).

In die Schutzstufe 3+ darf jede Person maximal \$3 Mio. investieren.

Die höchste Klima-Schutzstufe, die Tiere benötigen, ist Stufe 3. Die Stufe „3+“ ermöglicht es dir, weiter in den Klimaschutz zu investieren, um den **Klimaschutzpreis** zu gewinnen (siehe „Preise für Umweltschutz“ auf Seite 11).

Aber Achtung: In der Stufe 3+ darf jede Person nur maximal \$3 Mio. investieren.

Um den Klimaschutzpreis zu erreichen, kann es deswegen wichtig sein, frühzeitig in den Klimaschutz zu investieren. Wollen mehrere Personen im gleichen Zug in den Klimaschutz investieren, bestimmen die Reihenfolgekarten, die zu dem Zeitpunkt in eurem Handkartensatz liegen, wer zuerst investieren darf.

Renaturierungskarten kaufen

Für je 4 Geldmarker (\$4 Mio.) kannst du 1 Renaturierungskarte erwerben, welche deinem Reservat 1 beliebigen Produzenten hinzufügt (Termiten und Bienen ausgenommen). Drehe die Renaturierungskarte so, dass sie den gewünschten Produzenten zeigt, und schiebe sie dann in die passende Spalte deines Tableaus. Mit der Aktionskarte „Wiederaufforstung“ kannst du Renaturierungskarten auch kostenlos erhalten.



Anmerkung des Autorenteam: Die zu schützenden Bereiche spiegeln das wahre Leben wider. Für den Habitat- und Wildtierschutz bist du selbst verantwortlich, denn in der Realität musst du dein Gebiet vor Eindringlingen und Wilderern schützen, indem du z. B. Ranger einstellst und in ihre Ausrüstung und Ausbildung investierst. Ohne diese Schutzmaßnahmen ist es unwahrscheinlich, dass die Tiere langfristig in deinem Reservat überleben. Deshalb kannst du ein Tier erst dann spielen, wenn du seinen Schutzbedarf erfüllst. Klimaschutz ist eine Gemeinschaftsaufgabe, denn alle müssen zusammenarbeiten, um die Ursachen des Klimawandels zu bekämpfen und sich an die Auswirkungen anzupassen, die wir bereits auf der ganzen Welt sehen.

4. Handkarten nach links weitergeben

Gib nun den verbleibenden Handkartensatz zusammen mit der Reihenfolgekarte nach links weiter.

Zur besseren Übersicht legt den Handkartensatz immer auf die Richtungskarten zwischen euch.



Wiederholt diese 4 Zugphasen so lang, bis alle 10 Züge gemacht haben (also 10 Karten gespielt haben).

Hinweis: Es bleiben demnach Karten auf jeder Kartenhand übrig, die nicht gespielt werden!

Bei 1–2 Personen = 5 übrige Handkarten

bei 3–4 Personen = 2 übrige Handkarten

Am Ende jeder Runde

1. Gebt die Reihenfolgekarten wieder an die jeweiligen Personen, die sie zu Beginn des Spiels hatten, und werft alle noch übrigen Handkarten auf den Ablagestapel.
2. Entfernt die 4 Forschungsaufgaben der jeweiligen Runde vom Spielplan und beginnt dann wieder mit den Vorbereitungen für die nächste Runde (siehe Seite 4).

Besonderheit am Anfang der Runden 2 und 3

Nachdem alle ihre Handkarten für die **2. Runde** erhalten haben, kommen alle nicht ausgeteilten Karten von **Deck A** und **Deck B** auf den Ablagestapel.

Nachdem alle ihre Handkarten für die **3. Runde** erhalten haben, kommen alle nicht ausgeteilten Karten von **Deck C** und alle nicht ausgeteilten **Aktionskarten** auf den Ablagestapel.

Hinweis: Dies ist wichtig, da die Aktionskarte „Umsiedlung“ genutzt werden kann, um den Ablagestapel zu durchsuchen.



Spielende und Punktwertung

Nach der 3. Runde endet das Spiel und ihr ermittelt eure Punkte. Durch Werten von Forschungsaufgaben ist deine Tierfigur bereits während des Spiels auf der Punkteleiste vorangeschritten. Hinzu kommen nun noch Punkte für die Tiere in deinem Reservat und die Preise für Umweltschutz, die du erreichen konntest. Verwende die 50/100/150/200er Zählchips, wenn du die Zählleiste umrundet hast.

Tiere: Jede Tierkarte zeigt oben links ihren Punktwert. Zähle die Punkte für die Tiere in deinem Reservat zusammen und ziehe deine Tierfigur entsprechend weiter. Die Tiere in deiner Auffangstation geben keine Punkte.

Preise für Umweltschutz: Es gibt 3 Preise. Jede Person kann jeden Preis gewinnen und die Punkte bekommen, wenn sie die Ziele erreicht hat. Zähle die Punkte für deine gewonnenen Preise zusammen und ziehe deine Tierfigur entsprechend weiter.

Biodiversitätspreis

Hast du jeden der 11 Typen (Produzenten und Tiere) **mindestens 1x** in deinem Reservat, erhältst du **10 Punkte**.

Hast du jeden der 11 Typen **mindestens 2x** in deinem Reservat, erhältst du **5 weitere Punkte**.

Hinweis: Startproduzenten deines Reservats zählen auch mit dazu.



min. je 1x =

10 Punkte


min. je 2x =

+5 Punkte

Klimaschutzpreis

Hast du mindestens **\$8 Mio.** zum Klimaschutz beigetragen, erhältst du **10 Punkte**.

Hinweis: Geld, das du durch die Aktionskarten „Klimaschutzfonds“ beigetragen hast, zählt auch dazu.

\$8 Mio. → 
= 10 Punkte

Naturschutzpreis

Hast du sowohl beim **Habitat-** als auch **Wildtierschutz** die **Stufe 4** erreicht, erhältst du **10 Punkte**.

Hinweis: Dies erfordert insgesamt eine Investition von \$20 Mio.!



= 10 Punkte

Die Preise und ihre Voraussetzungen findet ihr auch auf der Kurzübersicht.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!
Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg und die Natur gewinnt!

Besonderheiten im Spiel zu zweit

Sortiert vor Beginn des Spiels die Aktionskarten „Umsiedlung“ aus. Beim Austeilen der 3 Aktionskarten werden, je nach Runde, die Umsiedlungskarten mit verteilt:

- In Runde 1: Gebt keine Umsiedlung in die Handkartensätze.
- In Runde 2: Gebt 1 Umsiedlung in jeden Handkartensatz.
- In Runde 3: Gebt 2 Umsiedlungen in jeden Handkartensatz.



Umsiedlungen lassen euch für \$1 Mio. Karten vom Ablagestapel nehmen, wodurch ihr Zugriff auf mehr Karten bekommt. (Erinnerung: Nach dem Austeilen der Karten für die 2. und 3. Runde kommen alle übrigen Karten auf den Ablagestapel, siehe Seite 10.)

Optionale Regeln

Ihr könnt selbst entscheiden, ob ihr alle oder nur einige dieser optionalen Regeln für euer Spiel verwendet.

Zielkarten

Seid ihr einmal mit dem Spielablauf gut vertraut, solltet ihr Zielkarten mit ins Spiel nehmen. Durch diese kommen Elemente der strategischen Planung und mehr Komplexität ins Spiel.

Zu Beginn des Spiels erhalten alle jeweils **2 zufällige Zielkarten**. Halte sie vor den anderen geheim. Behalte beide Zielkarten und bestimme am **Ende des Spiels 1 davon**, die gewertet werden soll (für die andere erhältst du keine Punkte).

Die Zielkarten setzen voraus, dass Tiere mit bestimmten Merkmalen in deinem Reservat vorkommen. Je mehr Tiere mit dem passenden Merkmal vorkommen, umso mehr Punkte erhältst du als Belohnung. Tiere in der Auffangstation zählen nicht für die Zielkarten, sondern nur jene, die sich im Reservat befinden. Das jeweilige Symbol des Merkmals findest du neben dem Infotext des Tieres oder neben dem Produzentensymbol.

Beispiele für Zielkarten und Merkmale



Wechselnde Richtung

Anstatt die Kartensätze jede Runde nach links weiterzugeben, wechselt ihr die Weitergaberrichtung nach jeder Runde. Als Erinnerung dreht ihr die Richtungskarten in der 2. Runde um (dunkle Seite), sodass der Pfeil entgegen dem Uhrzeigersinn zeigt.



Planbare Aufgaben

Entfernt die Spezialisten-Karte „Aktivisten“ aus dem Spiel.

Zu Beginn der 1. und 2. Runde werden die 4 Forschungsaufgaben für die aktuelle Runde auf den Spielplan gelegt und zusätzlich die 4 Forschungskarten für die jeweils nächste Runde offen danebengelegt. Werten könnt ihr jedoch immer nur die Forschungsaufgaben der aktuellen Runde.



Spezialisten

Einige Spezialisten sind anspruchsvoller einzusetzen als andere, bieten aber mehr strategische Tiefe. Dies wird durch die Komplexitätspunkte 1–5 angezeigt.

Für die erste Partie empfehlen wir, die Spezialisten mit Komplexität 1 und 2 auszuwählen.

Die folgenden Erläuterungen geben euch Tipps und Hinweise zum effektiven Einsatz der Spezialisten.

ÖKOLOGIN

FÄHIGKEIT 1: Renaturisierungskarten kosten dich \$2 Mio. (statt der üblichen \$4 Mio.).
FÄHIGKEIT 2: 1x pro Runde darfst du 1 beliebige Aktionskarte dafür verwenden, um 1 Renaturisierungskarte kostenlos zu nehmen. (Der Effekt der Aktionskarte führt du nicht aus.) Drehe diese Karte um, als Erinnerung, dass du sie diese Runde schon genutzt hast. Am Rundenende darfst du sie wieder aufdecken.

Ökologin - Komplexität 1/5 ●○○○○

- Die Ökologin hilft dir, Produzenten einfacher zu erhalten. Das ist besonders nützlich, wenn unter den Handkarten bestimmte Produzenten nicht vorkommen oder in der 3. Runde keine Produzenten mehr ausgeteilt werden.
- Im Vergleich zum Spielen eines Produzenten von der Hand erhältst du mit dem Kauf einer Renaturisierungskarte einen zusätzlichen Zug. Mit der Vergünstigung der Ökologin kann das sehr nützlich sein.

INVESTORIN

FÄHIGKEIT 1: Verdopple das Geld jedes Mal, wenn du die Aktionskarte „Klimaschutzfonds“ oder „Tierschutzfonds“ spielst. (Erhalte \$4 Mio. statt der üblichen \$2 Mio.).
FÄHIGKEIT 2: Erhalte \$2 Mio., wenn du eine Karte abwirfst (statt der üblichen \$1 Mio.).

Investorin – Komplexität 1/5 ●○○○○

- Die Investorin hilft dir, mehr Geld durch die „Fonds“-Aktionskarten zu verdienen. Dies macht vor allem den Einstieg leichter, da zu Beginn oftmals das Geld knapp ist und keine hohen Einnahmen durch Forschungsaufgaben zu erwarten sind.
- Durch die Abwerfen-Fähigkeit bist du flexibler und kannst Karten, die für dich nicht so wertvoll sind, gegen Geld tauschen, welches du dann sinnvoll investieren kannst.

BOTANIKERIN

FÄHIGKEIT: Spiele 1 Tier, für das du 1 Pflanze (Gras oder Baum) zu wenig hast, um seinen Nahrungsbedarf zu decken. Schiebe dazu diese Karte unter das Tier. Sobald du den Nahrungsbedarf für dieses Tier erfüllt hast, darfst du diese Karte vom Tier lösen und ihre Fähigkeit erneut nutzen.

Botanikerin – Komplexität 2/5 ●●○○○

- Die Botanikerin erleichtert es dir Tiere zu spielen, die Pflanzen als Nahrung brauchen. Dadurch gibt sie dir mehr Möglichkeiten, dein Reservat schnell aufzubauen und durch Forschungsaufgaben schneller Geld zu verdienen.

FORSCHENDE

FÄHIGKEIT: Nimm zu Beginn jeder Runde 1 Forschungsaufgabe für die jeweilige Runde. Warte die Forschungskarte spätestens am Ende der Runde. Du darfst die Karte geheim halten, bis du sie wertest. Du kannst sie nur 1x werten und wirfst sie dann ab. (Du brauchst also keinen Check-Marker hierfür.)

Forschende – Komplexität 2/5 ●●○○○

- Durch die zusätzlichen Forschungsaufgaben kommst du leichter an mehr Geld.
- Tipp: Halte deine zusätzlichen Forschungsaufgaben vor den anderen geheim.

Anmerkung des Autorenteams: Damit Maßnahmen zum Naturschutz erfolgreich sind, müssen Menschen aus allen Bereichen der Gesellschaft zusammenkommen. Die Spezialisten stehen beispielhaft für die unterschiedlichen Fähigkeiten, die für einen effektiven Naturschutz erforderlich sind – vom lokalen Interessenvertreter, der mit den Gemeinden vor Ort zusammenarbeitet, bis hin zur Investorin, die internationale Klimaschutzprojekte fördert.

GEMEINDELEITUNG



FÄHIGKEIT:
Spiele 1 Tier, für das du noch nicht die erforderliche Habitat-Schutzstufe hast. Schiebe dazu diese Karte unter das Tier. Sobald du die erforderliche Schutzstufe für dieses Tier erreicht hast, darfst du diese Karte von dem Tier lösen und ihre Fähigkeit erneut nutzen.

RANGER



FÄHIGKEIT:
Spiele 1 Tier, für das du noch nicht die erforderliche Wildtier-Schutzstufe hast. Schiebe dazu diese Karte unter das Tier. Sobald du die erforderliche Schutzstufe für dieses Tier erreicht hast, darfst du diese Karte von dem Tier lösen und ihre Fähigkeit erneut nutzen.

Gemeindeleitung und Ranger – Komplexität 3/5 ●●●○○

- Diese Spezialisten helfen dabei, früh im Spiel Tiere mit erhöhtem Schutzbedarf spielen zu können. Dadurch kannst du z. B. auch Tiere aus der Auffangstation schneller in deinem Reservat ansiedeln.
- Investiere nur in den Habitat- bzw. Wildtierschutz, wenn es unbedingt nötig ist.
- Diese beiden Spezialisten haben ähnliche Fähigkeiten, weshalb sie sich gut für ein ausgeglichenes Spiel zu zweit eignen.

SAFARIGUIDE

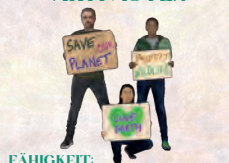


FÄHIGKEIT:
Erhalte jedes Mal, wenn du ein Tier mit 8 Punkten oder mehr in dein Reservat spielst, \$1 Mio. und 1 Punkt.

Safariguide – Komplexität 3/5 ●●●○○

- Der Safariguide nützt dir vor allem, wenn du schon etwas erfahrener bist und es schafft, dein Reservat schnell aufzubauen.
- Tipp: Nutze die Aktionskarte „Umsiedlung“, um für \$1 Mio. den Ablagestapel nach zusätzlichen Tieren mit Wert 8 und höher zu durchsuchen.

AKTIVISTEN



FÄHIGKEIT:
Zu Beginn des Spiels kannst du dir (geheim) jeweils 2 der 4 Forschungsaufgaben für die 2. und 3. Runde ansehen. Lege diese 4 Forschungsaufgaben bis zum Beginn der 2. bzw. 3. Runde zur Erinnerung neben dir ab und lege sie dann auf den Spielplan.

Aktivisten – Komplexität 4/5 ●●●●○

- Mit den Aktivisten verschaffst du dir einen Vorteil gegenüber den anderen, da du weißt, welche Forschungsaufgaben in den späteren Runden erscheinen werden. Dies erfordert einen guten Überblick über die Details der Tiere.
- Hinweis: Denk daran, die beiseitegelegten Forschungsaufgaben zu Beginn der entsprechenden Runden auf den Spielplan zu legen.

DIPLOMATIN



FÄHIGKEIT 1:
1x pro Runde darfst du bestimmen, dass alle ihre aktuellen Handkarten für einen weiteren Zug behalten (anstatt sie weiterzugeben). Muss in der Auswahlphase angekündigt werden. Drehe diese Karte um, als Erinnerung, dass du sie diese Runde schon genutzt hast. Am Rundenende darfst du sie wieder aufdecken.

FÄHIGKEIT 2:
Nachdem du die Aktionskarte „Klimaschutzfonds“ ausgespielt hast, darfst du bestimmen, dass alle anderen sofort \$2 Mio. (aus ihrem Vorrat) in Klimaschutzmaßnahmen investieren müssen (soviel wie möglich, max. \$2 Mio.).

Diplomatin – Komplexität 4/5 ●●●●○

- Die Diplomatin sorgt für mehr Interaktion zwischen euch.
- Fähigkeit 1: Ist am effektivsten, wenn du damit 2 Karten nimmst, die du und auch andere haben wollen, besonders in Spielen zu zweit oder zu dritt.
- Fähigkeit 2: Hiermit zwingst du die anderen dazu, in den Klimaschutz zu investieren – ob sie wollen oder nicht. Beachtet, dass die Reihenfolgekarten entscheidend sind, sollten mehrere Aktionskarten gleichzeitig gespielt werden.

ZOOLOGE



FÄHIGKEIT:
In der Auswahlphase darfst du 1 Tier aus deiner Auffangstation zurück in deinen aktuellen Handkartensatz geben. Du darfst dann 1 zusätzliche Karte aus diesem Handkartensatz auswählen und spielen. (Du spielst in diesem Zug also 2 Karten statt nur 1 wie üblich.)

Zoologe – Komplexität 5/5 ●●●●●

- Mit dem Zoologen kannst du sehr leicht Tierkarten in der Auffangstation austauschen, was vor allem zu Beginn hilfreich sein kann.
- Mit diesem Spezialisten kannst du in den Runden 2 und 3 deutlich risikofreudiger Tiere in deine Auffangstation legen.

Solo-Spiel

Überblick

Im Solo-Spiel spielst du gegen einen automatischen Gegner: **Oppo**. Dieser benötigt kein Reservat, spielt aber genau wie du Karten aus. Du spielst mit 2 Handkartensätzen, aus denen immer zuerst Oppo nach festgelegten Regeln eine Karte aussucht und dann du deine Karte wählst.

Oppo ignoriert Forschungsaufgaben. Stattdessen erhält er Geld und investiert zwischen den Runden, wie in der Tabelle auf der nächsten Seite angegeben. Du hingegen spielst wie immer und versuchst, mehr Punkte als Oppo zu erzielen!

Auf den folgenden Seiten werden alle Änderungen zum Mehrpersonenspiel sowie einige zusätzliche Regeln beschrieben. Wenn nicht anders angegeben, spielst du Kavango wie gewohnt. Nutze beim Klimaschutz Spalte 1 und 2.

Spielaufbau

Baue den Spielplan und die Karten sowie deinen Spielbereich (Reservat und Tableau) wie gewohnt auf.

Startkapital: Du darfst auch hier wieder entscheiden, mit wie vielen Geldmarkern du starten möchtest.

Spezialisten: Lege die Diplomatin zurück in die Schachtel. Ziehe dann wie gewohnt 2 zufällige Spezialisten und such dir 1 davon aus.

Tiere in Auffangstation: Ziehe 2 zufällige Tiere von Deck C und lege sie in deine Auffangstation.

Zielkarten: Spielst du mit Zielkarten, ziehst du wie gewohnt zufällig 2 davon.

(Oppo zieht am Spielende 3 zufällige Zielkarten und erhält gegebenenfalls Punkte dafür. Siehe unten.)

Spielaufbau Oppo

Oppo benötigt kein Reservat. Lege stattdessen ein weiteres Tableau rechts neben dein Reservat. Nimm die dazu passenden Geldmarker und stelle die passende Tierfigur neben deine auf das Startfeld der Punkteleiste.



Oppo startet mit **jeweils 1 der 4 Produzenten**. Nimm dazu 2 Renaturisierungskarten und schiebe sie mit den jeweiligen Symbolen unter Oppos Tableau, dort, wo er keine Startproduzenten auf seinem Tableau hat.

Oppo investiert bereits zu Beginn in Schutzmaßnahmen und erhält zusätzlich Geldmarker zur Verfügung, je nachdem, auf welcher Schwierigkeitsstufe du spielen willst (siehe Übersicht auf Seite 16).

Du kannst dich außerdem dafür entscheiden, dass Oppo einen **Spezialisten** erhält. Das Solo-Spiel wird dadurch noch etwas schwerer. Wähle dafür zufällig eine der folgenden Karten für Oppo aus: **Ökologin, Botanikerin, Gemeindeleitung, Ranger** oder **Zoologe**.

Spielablauf

Vorbereitung zu Beginn jeder Runde

Teile wie immer 4 zufällige Forschungsaufgaben aus. Oppo wird diese ignorieren. Du spielst mit ihnen wie gewohnt. Teile außerdem 2 Handkartensätze gemäß dieser Übersicht aus:

Runde 1	Runde 2	Runde 3
3 6 6 ⚡ A B	3 3 3 6 ⚡ A B C	3 12 ⚡ C
15 Handkarten	15 Handkarten	15 Handkarten

Benutze die Reihenfolgekarten 1 und 2, um die Handkartensätze unterscheiden zu können.

Zu Beginn jeder Runde (auch bei Spielbeginn!) erhält Oppo **Geld** und **Punkte** und **investiert** anhand der folgenden Übersicht. Die Investitionen zu Spielbeginn erhält Oppo aus dem allgemeinen Vorrat, im Laufe des Spiels investiert er immer mit den Geldmarkern, die er zu Beginn der Runden erhält.

	Geldmarker	Punkte	Habitatschutz	Wildtierschutz	Klimaschutz
Bei Spielbeginn	einfach: 0 normal: 1 (\$1 Mio.) schwer: 2 (\$2 Mio.)	—	(kostenlos) Schutzstufe 1	(kostenlos) Schutzstufe 1	(kostenlos) \$1 Mio.
Beginn Runde 2	einfach: 6 (\$6 Mio.) normal: 7 (\$7 Mio.) schwer: 9 (\$9 Mio.)	einfach: 6 normal: 7 schwer: 9	Investiert bis Schutzstufe 2	Investiert bis Schutzstufe 2	Investiert bis insgesamt \$3 Mio.
Beginn Runde 3	einfach: 9 (\$9 Mio.) normal: 9 (\$9 Mio.) schwer: 10 (\$10 Mio.)	einfach: 9 normal: 9 schwer: 10	Investiert bis Schutzstufe 3	Investiert bis Schutzstufe 3	Investiert bis insgesamt \$6 Mio.
Am Spielende	—	einfach: 3 normal: 4 schwer: 5	—	—	Investiert wenn möglich bis insgesamt \$8 Mio.

Wie investiert Oppo sein Geld?

Habitat- und Wildtierschutz: Oppo investiert zu Beginn einer Runde bis zur in der Tabelle angegebenen Schutzstufe, sofern er sie noch nicht erreicht hat:

Während einer Runde investiert er in eine höhere Schutzstufe, wenn er dadurch ein Tier aus seiner Auffangstation spielen kann (max. 1 Stufe).

Klimaschutz: Oppo investiert zu Beginn einer Runde so viel Geld, bis er selbst insgesamt die in der Tabelle angegebene Menge investiert hat. Er möchte jedoch immer soviel investieren wie du:

Investierst du **während einer Runde** in den Klimaschutz und hast dann insgesamt mehr investiert als Oppo, wird er **bis zum gleichen Gesamtbetrag investieren**, sobald er das Geld dazu hat (bis zu einer Gesamtinvestition von \$8 Mio.). Oppo investiert ansonsten nicht weiter in Klimaschutz, mit Ausnahme der letzten Runde: Hier wird er gegebenenfalls investieren, um Tiere aus seiner Auffangstation spielen zu können oder um den Klimaschutzpreis zu gewinnen.

Eure Züge

Oppo und du suchen Karten **vom gleichen Handkartensatz** aus. Nimm dir zuerst Handkartensatz 1. Zuerst sucht Oppo eine Karte nach den nachfolgenden Regeln aus, danach suchst du dir wie immer eine Karte aus. Führe deinen Zug danach wie üblich durch: Du spielst die Karte, wertest Forschungsaufgaben und investierst Geld. Danach nimmst du den Handkartensatz mit der 2 und suchst wieder eine Karte für Oppo aus und danach für dich. Nach 10 Zügen endet die Runde wie gewohnt.

Wie sucht Oppo Karten aus und spielt sie?

Oppo sucht immer zuerst eine Karte aus dem aktiven Handkartensatz nach der folgenden Liste von Prioritäten aus:

Priorität 1 – Tier

- Oppo wählt das Tier mit den **meisten Punkten**, dessen **Nahrungsbedarf** er bereits **gedeckt** hat.
 - Hat Oppo auch den Schutzbedarf des Tieres gedeckt, spielt er es sofort aus.
 - Ist der Schutzbedarf nicht gedeckt, spielt er das Tier in die Auffangstation, sofern noch Platz ist. Ist dort kein Platz, sucht er ein anderes Tier aus.
- Ist die Auswahl nicht eindeutig, präferiert Oppo Tiere, die er sofort ins Reservat spielen kann. Gibt es danach immer noch keine eindeutige Wahl, wählt er ein Tier, dessen **Typ** in seinem Reservat seltener vertreten ist. Ansonsten darfst du entscheiden, welches Tier Oppo nimmt.

Priorität 2 – Produzent / Renaturisierungskarte

- Kann Oppo von keinem Tier des Handkartensatzes den Nahrungsbedarf decken, spielt er einen **zufälligen** Produzenten. Nimm aus dem Handkartensatz alle Produzenten und Aktionskarten „Aufforstung“ (falls vorhanden). Bestimme eine Karte davon zufällig. Ist es die Aktionskarte „Aufforstung“ für eine Renaturisierungskarte, wählt Oppo den Produzenten, von dem er insgesamt am wenigsten hat. Bei Gleichstand entscheidest du.
- Beachte bei der Auswahl, dass Oppo nie mehr als **4 Gräser**, **4 Bäume**, **3 Wirbellose** (davon maximal **1 Biene** und **2 Termiten**) und **3 Fische** spielt. Dieses Maximum wird er niemals überschreiten. Hat Oppo zum Beispiel bereits 4 Gräser und du ziehst zufällig das fünfte, ziehe eine andere Karte.

Priorität 3 – Aktionskarte

- Kann Oppo kein Tier und keine Produzenten spielen, spielt er eine Aktionskarte.
- Du darfst aussuchen, welche Aktionskarte er auswählt. **Du führst jedoch nicht den Effekt der Karte aus:** Stattdessen erhält Oppo sofort \$4 Mio. und investiert davon \$2 Mio. in Klimaschutz (auch, wenn er bereits \$8 Mio. investiert hat).

Kann Oppo keine Karte nach den oben genannten Prioritäten auswählen, wirft er eine von dir ausgewählte Karte ab. Dann erhält Oppo sofort \$4 Mio. und investiert davon \$2 Mio. in Klimaschutz (auch, wenn er bereits \$8 Mio. investiert hat).

Spielende und Wertung

Denk daran, dass Oppo am Spielende noch einmal Punkte je nach Schwierigkeitsstufe erhält (siehe Tabelle auf Seite 16). Danach erhält er Punkte für die Preise für Umweltschutz und seine gespielten Tiere. Spielst du mit Zielkarten, ziehe jetzt noch zufällig **3 Zielkarten** für Oppo. Er erhält Punkte für alle 3 Karten, je nachdem, wie gut er die Kriterien erfüllt.

Zähle dann deine Punkte wie gewohnt. Konntest du Oppo schlagen?



Appendix (Wissenswertes)

„Produzenten“

Für die Zwecke des Spiels werden Wirbellose und Fische als „Produzenten“ bezeichnet. Wir verwenden diesen Begriff, um zu verdeutlichen, dass es sich um Tiergruppen handelt, die ganz unten in der Nahrungskette stehen und die Grundbausteine eurer Ökosysteme darstellen. Wissenschaftlich betrachtet gelten Wirbellose und Fische jedoch nicht als Produzenten: Sie sind Primär- bzw. Sekundärkonsumenten. Die Definition von Produzenten lautet: Organismen, die ihre Baustoffe selbst aus einer externen Energiequelle gewinnen, wie etwa Pflanzen durch Photosynthese.

Besonderheiten mancher Arten

Gräser werden zu den Pflanzen gezählt, die keine Bäume sind. Es handelt sich hauptsächlich um Gräser, aber es gibt auch einige Deckpflanzen, Früchte und Kräuter.

Krabbe (den Fischen zugeordnet): Die Krabbe gehört im Spiel zu den Fischen, weil sie ein Wasserorganismus ist, der in der Nahrungskette ganz unten steht. Es handelt sich dabei um ein großes wirbelloses Wassertier, das ein wichtiger Saprobiont ist (Zersetzer von organischen Abfällen) sowie eine wichtige Nahrungsquelle für fischfressende Tiere wie die Sumpfmanguste, den Fingerotter und den Nilwaran.

Marabu (den Raubvögeln zugeordnet): Der Marabu wird wissenschaftlich nicht als Greif- oder Raubvogel definiert. Wir haben ihn so kategorisiert, weil er nur selten die Beute von Raubtieren ist. Er passt daher besser in die Kategorie der Raubvögel, die im Spiel keine Tiere über sich in der Nahrungskette haben.

Größe und Gewicht

Die Größe in Zentimetern wurde als Körperlänge für das ausgewachsene Tier definiert, wobei die Länge des Schwanzes nicht berücksichtigt wurde. Das Gewicht in Kilogramm gilt ebenfalls für das ausgewachsene Tier.

Reservate

Jedes Reservat steht für ein anderes Ökosystem in der Kavango-Region. Daher sind die Start-Produzenten in jedem eurer Reservate unterschiedlich. Grün = Baumsavanne; Blau = Feuchtgebiet; Gelb = Grassavanne; Orange = Strauchsavanne. Im Spiel kannst du dein Reservat letztendlich so gestalten, wie du es möchtest, aber die Ausgangsbedingungen und die Landschaft haben einen Einfluss auf deine Entscheidungen und dein Ökosystem – wie im richtigen Leben.

Tiernamen

Ihr habt vielleicht schon bemerkt, dass einige Tiere den genauen Namen ihrer Tierart tragen, während andere einen allgemeineren Namen haben, der mehrere Arten umfassen kann (z. B. Grünscheitelracke bzw. Agame). Wir haben versucht, allgemeinere Namen zu verwenden, um das Spiel leichter zugänglich zu machen, anstatt längere Namen, die möglicherweise zu Verwirrung führen. In der Regel haben kleinere Tiere, die weiter unten in der Nahrungskette stehen, weniger spezifische Namen, weil es unten in der Nahrungskette viel mehr Arten gibt. Die Bezeichnungen der wirbellosen Tiere z. B. sind eher allgemein gehalten, während die der Raubtiere genauer sind. Es gibt einige Ausnahmen und es gibt ein paar Gründe, warum wir diese Ausnahmen gemacht haben:

- Wenn eine bestimmte Art in der Region wichtig oder stärker bedroht ist als andere ähnliche Arten.
- Wenn es eine andere ähnliche Art im Spiel gibt.
- Wenn der Name eines Tieres eine Farbe enthält und dies zu der entsprechenden Zielkarte beiträgt.



Schutzstufen

Die drei Schutzbereiche im Spiel repräsentieren die größten Bedrohungen für die Tiere im Kavango-Zambesi-Schutzgebiet.

Habitatschutz

Habitatschutz stellt die Bedrohung von Wildtieren durch schrumpfende Lebensräume und Verbreitungsgebiete dar. Es ist nicht immer zielführend, die Natur sich selbst zu überlassen, denn die meisten Flächen bieten auch wirtschaftliche Chancen, nachdem sie erschlossen wurden. Es ist daher wichtig, dass die Menschen, die mit der Natur und den Wildtieren zusammenleben, davon profitieren, da sie auch die Nachteile in Kauf nehmen müssen: Raubtiere, die das Vieh reißen, Elefanten, die das Ackerland zertrampeln, und die Lebensgefahr durch Begegnungen mit Wildtieren. Tourismus ist wichtig, um Wildnisgebiete rentabel zu machen, und das Geld und die Arbeitsplätze, die damit verbunden sind, sind Anreize für die ländlichen Gemeinden, die Wildtiere um sie herum zu schützen.

Wildtierschutz

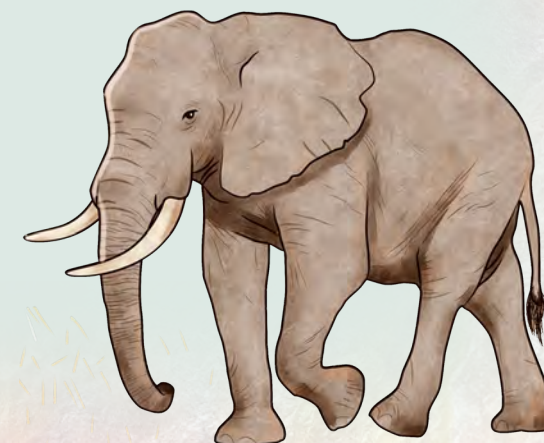
Wilderei ist das illegale Töten von Wildtieren. Im Kavango-Zambesi-Schutzgebiet sind Wildtiere gesetzlich vor Wilderei geschützt. Wer beim Wildern erwischt wird, muss mit einer Gefängnisstrafe rechnen. Menschen wildern aus vielerlei Gründen. Manche wildern, um ihren Lebensunterhalt zu sichern (was während der Covid-19-Pandemie deutlich zugenommen hat), andere wiederum, weil sie Raubtiere als Bedrohung für ihren Viehbestand ansehen. Organisiertes Verbrechen ist ebenfalls ein Problem: Wildererbanden haben es auf seltene Arten abgesehen und verkaufen Teile der Tiere auf illegalen Wildtiermärkten. Wilderei in all ihren Ausprägungen stellt eine ernste Bedrohung für bereits gefährdete und bedrohte Arten dar.

Klimaschutz

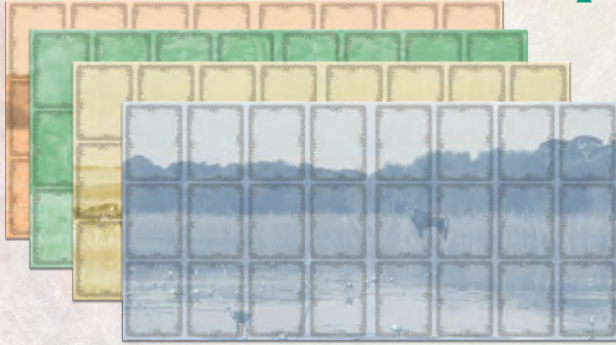
Klimamodelle für das Kavango-Zambesi-Schutzgebiet zeigen, dass es in den nächsten 100 Jahren weniger Niederschläge, mehr Hitzewellen, mehr extreme Wetterereignisse wie Überschwemmungen und mehr Dürren geben wird. Das bedeutet, dass die bewohnbaren und bebaubaren Flächen schrumpfen werden. Menschen und Tiere werden mit Wasser- und Hitzeproblemen konfrontiert, und die für Wildtiere geeigneten Landflächen werden kleiner. Es ist wichtig, dass wir so weit wie möglich darauf drängen, die Treibhausgasemissionen zu reduzieren, um eine weitere Erderwärmung zu verhindern. Und es ist auch völlig angemessen, dass wir akzeptieren, dass die globale Erwärmung bereits stattgefunden hat und dass wir uns jetzt an die Veränderungen, die sie mit sich bringt, anpassen müssen. Klimaschutz steht für beide Seiten dieser Arbeit: Abschwächung und Anpassung. Beides ist wichtig, um Wildtiere und Wildnisgebiete zu unterstützen und ihr Überleben für kommende Generationen zu sichern.

Nachhaltigkeit

Im Kern ist Kavango eine Botschaft der Hoffnung für den Fortbestand der natürlichen Welt. Wir wollen die Menschen spielerisch dazu motivieren, positive und kreative Lösungen zu finden, um die Natur um sie herum zu schützen. Wir hoffen, dass dies Menschen dazu inspiriert, Maßnahmen zum Schutz der biologischen Vielfalt zu ergreifen, wo auch immer sie sind. Das ist alles, was wir uns wünschen können, und ist unser größter Maßstab für Erfolg.



Spielmaterial



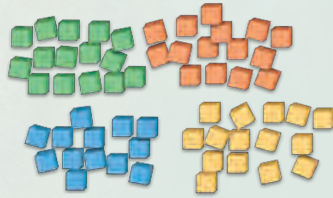
4 Reservate



4 Tableaus



4 Tierfiguren



4x 35 Geldmarker



4x 4 Check-Marker



4x 2 Zählchips



1 Spielplan



40 Wildniskarten - Deck A



40 Wildniskarten - Deck B



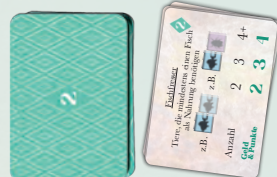
80 Wildniskarten - Deck C



30 Aktionskarten



12 Forschungsaufgaben
Runde 1



15 Forschungsaufgaben
Runde 2



18 Forschungsaufgaben
Runde 3



15 Zielkarten



10 Spezialistenkarten



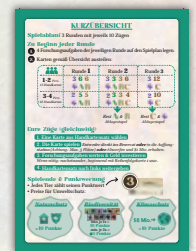
4 Richtungskarten



32 Renaturierungskarten



4 Reihenfolgekarten



4 Kurzübersichten