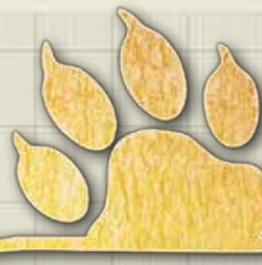


EINE BÄRENPARK-ERWEITERUNG

**DIE GRIZZLYS SIND LOS!**



# BÄRENPARK

Eurem Bärenpark steht eine große Veränderung bevor ... denn die Grizzlys kommen! Richtig gehört: Die wohl prachtvollsten Bären der Welt halten Einzug in euren Park und verlangen nach reichlich Platz. Ihre Habitate sind riesig und so braucht es einiges an Planung, um sie auf dem Parkgelände sinnvoll unterzukriegen. Zudem muss ein großer und moderner Park seinen Besuchern auch die Möglichkeit bieten, sich dort auf zeitgemäße Weise fortzubewegen: Hier kommt eure nagelneue Hochbahn ins Spiel!

## ÜBERBLICK

Neben weiteren Toiletten- und Auftragsplättchen, die ihr dem Grundspiel hinzufügen könnt, enthält diese Erweiterung vor allem zwei **Module**, nämlich die titelgebenden **Grizzlys** sowie die **Hochbahnen**, die ihr beide zusammen oder einzeln mit dem Grundspiel kombinieren könnt. Die neuen Auftragsplättchen lassen sich sowohl mit als auch ohne Module spielen. Wir empfehlen euch für eure ersten Partien, die Module einzeln auszuprobieren, bevor ihr sie miteinander kombiniert oder gar Auftragsplättchen hinzunehmt.

## Spielmaterial

### Grizzly-Modul

- 12 Grizzly-Habitate (unterschiedlich geformt, mit Werten von 7-10)
- 4 zusätzliche Bärenstatuen (mit Werten von 17-20)
- 4 zusätzliche Tierhäuser (eines jeder Sorte mit Wert 8)
- 4 Parkgelände mit Ausgang

### Hochbahn-Modul

- 24 Waggons (jeweils 4 mit den Werten 10, 8, 6, 5, 4, 3)
- 28 Pfeiler (müssen vor dem Spiel zusammengebaut werden)

### Weiterhin

- 18 neue Auftragsplättchen (je 3 von 6 Sorten)
- 8 zusätzliche Toiletten (könnt ihr dem Grundspiel beifügen)



# MODUL I – GRIZZLYS

Das Grizzly-Modul enthält riesige Plättchen, die jeweils 7 Felder abdecken und aufgrund ihrer Form nicht so leicht zu platzieren sind. Dafür sorgen sie für Tempo im Wettlauf darum, wer zuerst seinen Park abschließt. Ihr kommt an die neuen Plättchen, indem ihr andere Plättchen aus eurem Vorrat abwerft. Aber nicht nur die Plättchen sind größer geworden: auch euer Park wird größer! Das Spiel endet nun, nachdem ein Spieler fünf Parkgelände abgeschlossen hat.

## Spielvorbereitung

Baut das Spiel nach den Regeln des Grundspiels mit folgenden Abweichungen auf:

1. Legt bei 2 bzw. 4 Spielern zusätzlich die **Tierhäuser** mit Wert 8 oben auf die jeweiligen Stapel. Bei 3 Spielern kommen stattdessen die Tierhäuser mit Wert 7 (aus dem Grundspiel) oben auf die Stapel.

Spielerzahl	2	3	4
Tierhäuser	2, 4, 6, 8	2, 3, 4, 5, 6, 7	alle

2. Legt bei 2 Spielern zusätzlich die **Bärenstatuen** mit den Werten 18 und 20 aus. Bei 3 Spielern kommen stattdessen die Werte 15, 16 und 17 hinzu. Bei 4 Spielern sind alle 20 Bärenstatuen im Einsatz.

Spielerzahl	2	3	4
Bärenstatuen	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	alle

3. Breitet die **Parkgelände mit Ausgang** neben den Parkgeländen des Grundspiels aus. (Falls ihr nicht genug Platz auf dem Tisch habt, könnt ihr sie auch stapeln.)
4. Breitet die 12 **Grizzly-Habitate** neben dem Vorratsplan aus.

## Spielablauf

Am gewohnten Ablauf ändert sich nichts, es kommen nur die folgenden Elemente hinzu.

### Das fünfte Parkgelände

Anders als im Grundspiel erhaltet ihr nun beim Abdecken eures vierten Bautrupps ein **fünftes Parkgelände**, und zwar ein Parkgelände mit Ausgang. Dabei könnt ihr euch eines aus dem allgemeinen Vorrat aussuchen. (Ihr dürft aber nicht stattdessen ein normales Parkgelände nehmen.) Für Parkgelände mit Ausgang gelten die gewohnten Legeregeln mit der einzigen **Ausnahme**, dass direkt über dem Parkgelände mit Ausgang kein anderes Parkgelände liegen darf. Das Spiel endet erst, wenn ein Spieler fünf Parkgelände abgeschlossen hat.

**Hinweis:** Parkgelände mit Ausgang haben weder Bautrupp- noch Baggersymbole.



## Grizzly-Habitate

**Einmal pro Spielzug**, und zwar entweder zu Beginn oder am Ende eures Zuges (d. h., *bevor oder nachdem ihr ein Plättchen gelegt oder gepasst habt*), könnt ihr **eine Grünanlage plus ein Tierhaus** aus eurem Vorrat (nicht aus dem Park) abwerfen, um euch eines der vorhandenen **Grizzly-Habitate** aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen. Die beiden abgeworfenen Plättchen kommen **aus dem Spiel**. Führt ihr den Tausch zu Beginn eures Spielzuges durch, könnt ihr das gerade genommene Grizzly-Habitat auch gleich einbauen (als das Plättchen, das ihr in diesem Spielzug legt). Andernfalls kommt das Grizzly-Habitat in euren Vorrat und ihr könnt es in einem späteren Spielzug legen.

**Anmerkungen:** Um ein Grizzly-Habitat zu erhalten, müsst ihr genau zwei Plättchen abwerfen, und zwar genau eine Grünanlage und genau ein Tierhaus. Ihr dürft nicht stattdessen andere Plättchen abwerfen oder erhalten. (Beispielsweise ist es nicht erlaubt, zwei Tierhäuser abzuwerfen oder statt eines Grizzly-Habitats ein Außengehege zu nehmen.) Welche Grünanlage ihr abwerft, spielt keine Rolle.

Abgesehen von der Tatsache, dass es insgesamt nur 12 Grizzly-Habitate gibt, ist die Zahl der Grizzly-Habitate, die ihr während des Spiels erhalten könnt, **nicht begrenzt**. Sobald alle Grizzly-Habitate im allgemeinen Vorrat aufgebraucht sind, könnt ihr den Tausch nicht mehr durchführen.



**Beispiel:** Cindy ist am Zug. Aus vorangegangenen Spielzügen hat sie noch eine Grünanlage und ein Tierhaus im Vorrat, die sie nun gegen ein Grizzly-Habitat tauscht. Dieses platziert sie auch gleich und deckt damit eine Schubkarre und einen Betonmischer ab, wofür sie eine neue Grünanlage und ein neues Tierhaus erhält. Da sie zu Beginn ihres Spielzuges bereits ein Grizzly-Habitat erhalten hat, kann sie keinen weiteren Tausch mehr durchführen. Damit muss sie sich bis zu ihrem nächsten Spielzug gedulden.

## Spielende

Sobald ein Spieler fünf Parkgelände abgeschlossen hat, kommen wie gewohnt alle anderen Spieler noch genau einmal an die Reihe. Dann endet das Spiel und es wird gewertet. In dem seltenen Fall, dass keiner mehr seinen Park abschließen kann, endet das Spiel vorzeitig.

Wertet eure Parks wie gewohnt, wobei ihr die Punkte für Grizzly-Habitate hinzuzählt. Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand verfährt ihr nach den Regeln des Grundspiels.

## MODUL II – Hochbahn

Das Hochbahn-Modul bringt euren Park in die dritte Dimension! Baut eine Hochbahn über euren Park, indem ihr an den richtigen Stellen Pfeiler einsetzt und Waggon an den Pfeilern einhängt. Das ist leichter gesagt als getan, denn eure Hochbahn muss sich „im Zickzack“ durch euren Park schlängeln. Wie gewohnt gilt: Wer seine Hochbahn schneller baut als die anderen, kassiert die meisten Punkte ein.

### Spielvorbereitung

Baut das Spiel nach den Regeln des Grundspiels mit folgenden Abweichungen auf:

1. Stellt die **Pfeiler** neben dem Vorratsplan bereit. Es werden 7 Pfeiler pro Spieler verwendet.

Spielerzahl	2	3	4
Pfeiler	14	21	28



2. Stapelt die **Waggon** neben den Pfeilern. Bildet pro Wert einen eigenen Stapel. Verwendet dazu von jedem Wert so viele Waggon, wie Spieler teilnehmen.

Spielerzahl	2	3	4
Waggon	je 2 mit Wert 10, 8, 6, 5, 4, 3	je 3 mit Wert 10, 8, 6, 5, 4, 3	je 4 mit Wert 10, 8, 6, 5, 4, 3

### Spielablauf

Am gewohnten Ablauf ändert sich nichts, es kommen nur die folgenden Elemente hinzu.

#### Hochbahn errichten

Immer wenn ihr eine **Grünanlage** in eurem Park auslegt, könnt ihr nach Möglichkeit zusätzlich auch einen **Pfeiler** aus dem allgemeinen Vorrat auf die soeben ausgelegte Grünanlage platzieren. **Das gilt auch für die Grünanlage, die ihr in eurem ersten Spielzug auslegt.** Ihr müsst euch bei jeder Grünanlage, die ihr auslegt, sofort entscheiden. Pfeiler nachträglich auf zuvor ausgelegte Grünanlagen zu platzieren, ist nicht erlaubt. Pfeiler sind wie folgt zu platzieren:

- Der Pfeiler muss auf genau ein Feld der Grünanlage platziert werden.



Toiletten haben ein Feld, Spielplätze zwei, Imbissbuden und Flüsse jeweils drei.

Für den ersten Pfeiler, den ihr im Spiel platziert, gibt es keine weiteren Einschränkungen. Alle **folgenden Pfeiler** müssen so platziert werden, dass ein Waggon eingehängt werden kann. Das bedeutet konkret:

- Zwischen dem neuen und einem zuvor platzierten Pfeiler müssen **genau zwei Felder** liegen. Dabei spielt es keine Rolle, ob diese beiden Felder leer, mit einem Plättchen belegt oder Gruben (mit oder ohne Bärenstatue) sind.



- Ihr müsst **sofort** einen Waggon in den neuen und den zuvor platzierten Pfeiler hängen. Nehmt euch dazu den noch **wertvollsten** Waggon aus dem allgemeinen Vorrat.

Zusätzlich müsst ihr die folgenden Regeln beachten:

- **Eine oder keine:** Ihr dürft nur an einer einzigen Hochbahnstrecke bauen. Auch wenn ihr euch festfahrt, dürft ihr keine neue Strecke beginnen.



- **Keine Geraden und Kreuzungen:** An jedem Pfeiler dürfen **maximal zwei Waggons** eingehängt sein, die sich an **benachbarten Seiten** befinden müssen. (Anders ausgedrückt müssen aufeinanderfolgende Waggons immer im rechten Winkel zueinander stehen und es darf keine Abzweigungen geben.) Folglich könnt ihr eure Hochbahn immer nur an einem ihrer zwei Enden weiterbauen.



- **Keine Schleifen:** Ihr erhaltet **maximal einen** Waggon pro Spielzug. (Mit Ausnahme des ersten Pfeilers werdet ihr folglich immer genau einen Pfeiler und genau einen Waggon platzieren oder keins von beiden.)



So könnte eure Hochbahn während des Spiels aussehen.

Abgesehen von der Tatsache, dass es insgesamt nur (bis zu) 24 Waggons gibt und ihr nicht unendlich viel Platz in eurem Park habt, ist die Zahl der Waggons, die ihr während des Spiels erhalten könnt, **nicht begrenzt**. Sobald alle Waggons im allgemeinen Vorrat aufgebraucht sind, könnt ihr keine weiteren mehr bekommen. (Die Pfeiler können nicht vor den Waggons ausgehen.)

## Spielende

Das Spiel endet wie gehabt, wenn ein Spieler vier Parkgelände abgeschlossen hat. Wie üblich kommen dann alle anderen Spieler noch genau einmal an die Reihe. Anschließend wird gewertet. In dem seltenen Fall, dass keiner mehr seinen Park abschließen kann, endet das Spiel vorzeitig.

Wertet eure Parks wie gewohnt, wobei ihr die Punkte für eure Waggons hinzuzählt. (Pfeiler bringen euch keine Punkte.) Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand verfährt ihr nach den Regeln des Grundspiels.

# Die Module miteinander kombinieren

Das Grizzly- und das Hochbahn-Modul lassen sich problemlos auch zusammen spielen, ohne dass sich an den Regeln irgendetwas ändert. Das Spiel endet dabei nach den Regeln des Grizzly-Moduls. Gewertet werden alle Plättchen in eurem Park, einschließlich Grizzly-Habitate und Waggonen. Seid euch dessen bewusst, dass das Spiel recht komplex wird, wenn ihr beide Module gleichzeitig verwendet, vor allem, wenn ihr noch die Auftragsplättchen hinzunehmt.

## Die neuen Auftragsplättchen

Legt die neuen Auftragsplättchen zu den Auftragsplättchen des Grundspiels und wählt dann für eure Partie drei aus den insgesamt 16 Sorten aus. Die neuen Auftragsplättchen sind unabhängig von den Modulen dieser Erweiterung. Ihr könnt sie also allein mit dem Grundspiel oder in beliebiger Kombination mit einem oder beiden Modulen spielen. Es gelten die üblichen Regeln.



**Baustopp** (Werte: 8, 5, 2)  
Du hast ein Außengehege so ausgelegt, dass du kein Symbol überdeckt hast (*nicht einmal einen Baurupp*). Gelingt dir das mit einer Grünanlage, einem Tierhaus oder einem Grizzly-Habitat, spielt das für diesen Auftrag keine Rolle.



**Großprojekt** (Werte: 8, 5, 2)  
Du hast ein Plättchen so ausgelegt, dass du gleich zwei (*oder drei*) Außengehege auf einmal erhalten hast. Du musst die Außengehege auch tatsächlich nehmen. Es genügt nicht, einfach nur zwei (*oder drei*) Bagger Symbole abzudecken.



**Klo weit weg** (Werte: 8, 5, 2)  
In deinem Park gibt es (*mindestens*) zwei Toiletten, zwischen denen sich auf kürzestem Wege mindestens 11 Felder befinden. Die Felder werden dabei waagrecht und senkrecht gezählt (*nicht diagonal*). Dabei spielt es keine Rolle, ob die Felder leer oder belegt sind. Ebenso ist es egal, ob unterwegs weitere Toiletten sind.



**Genuss kennt keine Grenzen** (Werte: 9, 6, 3)  
In deinem Park gibt es (*mindestens*) drei verschiedene Kanten zwischen benachbarten Parkgeländen, über die sich mindestens eine Imbissbude erstreckt. (*Folglich muss ein Ende der Imbissbude in einem und das andere in einem anderen Parkgelände liegen.*)



**Randbiotop** (Werte: 9, 6, 3)  
In deinem Park gibt es (*mindestens*) drei Parkgelände mit jeweils mindestens einem Fluss in einer ihrer Ecken. Der Fluss muss dabei so ausliegen, dass er die Ecke und die beiden angrenzenden Randfelder des Parkgeländes belegt (*wie abgebildet*).



**Spielplätze an Statuen** (Werte: 9, 6, 3)  
In deinem Park gibt es (*mindestens*) drei Bärenstatuen, an die mindestens ein Spielplatz angrenzt. (*Diagonal angrenzende Spielplätze zählen nicht.*) Dabei können die Spielplätze mit einer beliebigen Seite an die Bärenstatue grenzen (*es muss nicht zwingend wie abgebildet erfolgen*).



## IMPRESSUM

Autor: Phil Walker-Harding  
Redaktion: Grzegorz Kobiela,  
Ralph Bienert  
Illustrationen  
und Grafikdesign: atelier198



Geschäftssitz:  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
Deutschland  
www.lookout-spiele.de

Ersatzteilservice:  
Hiddigwarder Str. 37  
D-27804 Berne  
ersatzteile@lookout-spiele.de  
Regelfragen, Anregungen oder Kritik?  
Schreiben Sie uns an regeln@lookout-spiele.de  
Für alle anderen Belange schreiben Sie uns an  
buero@lookout-spiele.de