SNAPSHOT

Spieler: 2–4 Dauer: 15–20 Min. Alter: 14+

Tierfotografen aufgepasst!
Bist du bereit für die größte Herausforderung deiner Karriere?

Als Tierfotograf weißt du, dass es meist nicht reicht, in ein exotisches Land zu fahren und auf gut Glück auf den Auslöser zu drücken. Du musst dich gut vorbereiten.

Wo kannst du einem Coquerel-Sifaka auflauern? Wie überstehst du die brennende Hitze der Savanne? Und schaffst du es, die perfekte Aufnahme zu machen, bevor der scheue Roter Panda wieder zwischen den Bäumen verschwindet?

Hast du das Zeug dazu, ein anerkannter Tierfotograf zu werden? Dann lies weiter!

INHALT

36 x Tierkarten
1 x Waschbär-Erweiterung
10 x Auftragskarten
6 x Würfel
4 x Lebensraumkarten
15 x Fotopreise
45 x Kamerachips (1er und 5er)
3 x Karten mit Kurzanleitung
1 x Startspielerfigur
1 x Wertungsblock

Eine Videoanleitung auf Englisch findet ihr unter

paperboatgames.com/snapshot

Symbole und Karten kurz erklärt

LEBENSRAUM

Erkunde Lebensräume, um die dort heimischen Tiere zu fotografieren.

NAME DES LEBENSRAUMS
Hier steht der Name des Lebensraums und das dazugehörige Symbol.

ERKUNDUNGSWERT
Du musst diesen Wert (oder mehr) mit mindestens einem deiner eingesetzten Würfel erzielen, um diesen Lebensraum zu erkunden.

TIERKARTE

Es gibt insgesamt 36 verschiedene Tierkarten (9 pro Lebensraum). Jedes Tier hat einen Schwierigkeitswert von 2-10 (jeder Wert kommt einmal pro Lebensraum vor).

NATÜRLICHER LEBENSRAUM
Wenn du eine Tierkarte ziehst, setze das Tier in seinen natürlichen Lebensraum.

SCHWIERIGKEIT
Würfle diesen Wert (oder mehr), um dieses Tier zu fotografieren.

EIGENSCHAFTEN
Halte nach den Symbolen Ausschau, die auf deiner Auftragskarte stehen.

PRESTIGE
Addiere diese Zahl am Ende des Spiels zu deinen Prestigepunkten.

FOTOPREISE

Diese geben dir Prestigepunkte. Es gibt zwei Arten:

Experten-Preis: Fotografiere 3 Tiere in diesem Lebensraum.

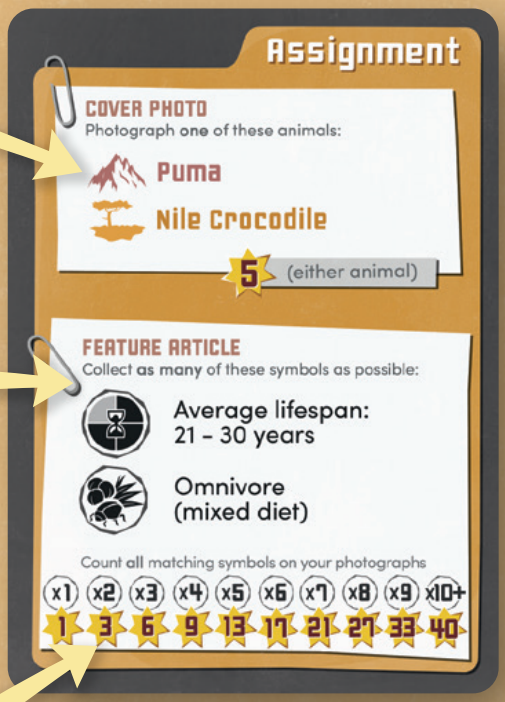
Allrounder-Preis: Fotografiere ein Tier aus jedem der 4 Lebensräume.

AUFTRAG

Jeder Spieler erhält einen individuellen Auftrag, der Prestigepunkte einbringen kann.

TITELFOTO
Du bekommst 5 Prestigepunkte, wenn du eines dieser Tiere fotografierst.

LEITARTIKEL
Je mehr Tiere mit diesen Symbolen du fotografierst, desto mehr Prestigepunkte bekommst du. Diese Leiste zeigt dir, wie viele Prestigepunkte du am Ende des Spiels für die Gesamtsumme der passenden Symbole erhältst.



KAMERACHIPS

Diese stehen für die Erfahrung, die du auf deiner Expedition gesammelt hast, und können eingesetzt werden, um Karten zu reservieren oder um Würfelergebnisse zu verbessern.

AUFBAU

Baue das Spiel so auf wie abgebildet.

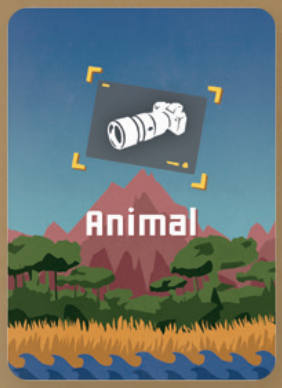
2 – Fotopreise

Sortiere die Fotopreise in jeder der 5 Prestigewert und lege sie übereinande oben). Die „Experten"-Preise werden üb Lebensräume gelegt.

Die „Allrounder"-Preise (1 Tier aus jedem Leb in greifbare Nähe gelegt.

1–Lebensräume

Lege die Lebensraumkarten, wie hier dargestellt, nach Schwierigkeit sortiert (2, 3, 4, 5) aus.



4 – Tierkarten

Mische den Stapel und lege ihn verdeckt auf den Tisch.

Ziehe 3 Karten und lege sie offen in ihre jeweiligen Lebensräume.

Lege diese Karten in aufsteigender Schwierigkeit aus – z.B. eine 5 vor eine 7.

Die Karten werden nur in der Aufbauphase sortiert ausgelegt!

Die Informationen am oberen Rand der offenliegenden Karten sollten immer sichtbar sein.

Kategorien nach
er (höchster Wert
ber die jeweiligen

ensraum) werden

3 – Kamerachips & Würfel

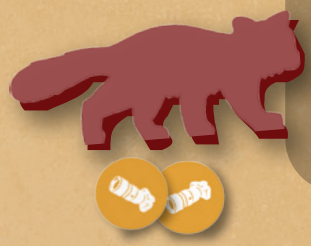
Lege den Vorrat an Kamerachips und die 6 Würfel für jeden erreichbar auf den Tisch.

6 – Startspieler & Kamerachips

Startspieler ist, wer zuletzt ein Foto gemacht hat.

Dieser Spieler erhält die Startspielerfigur (Holzfigur vom Roten Panda) und 2 Kamerachips.

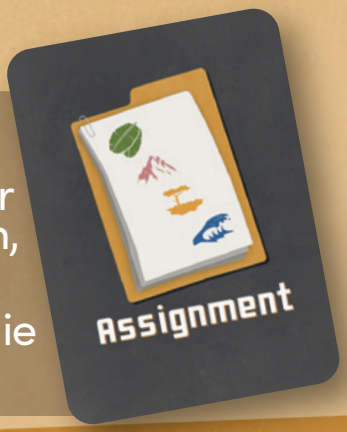
Jeder weitere Spieler erhält einen Kamerachip mehr, als der vorige Spieler (Spieler links des Startspielers erhält 3, der folgende Spieler 4 usw.)



5 – Aufträge

Mische die Auftragskarten und teile jedem Spieler eine aus. Du darfst deine Auftragskarte ansehen, aber halte sie vor deinen Mitspielern geheim!

Die restlichen Auftragskarten werden zurück in die Box gelegt.



ÜBERBLICK

Ziel:

Ziel des Spiels ist es, Tierfotograf des Jahres für die Zeitschrift „Snapshot“ zu werden, indem du die prestigeträchtigste Sammlung an Tierfotos einreichst.

Die Spieler gehen reihum auf Fotojagd, indem sie Karten ziehen und würfeln. Jede Runde steht für einen Monat Tierfotografie, und die Karten, die du erspielst, gehen in deine Sammlung ein.

Steigere dein Prestige, indem du Fotopreise gewinnst und du deinen geheimen Auftrag erfüllst.

Sieger ist, wer am Ende des Spiels die meisten Prestigepunkte hat.

Spielablauf:

Der Startspieler beginnt, alle weiteren Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Zug besteht aus vier Phasen:

PHASE 1 – RECHERCHE

Ziehe Karten vom Tierkartenstapel und lege sie in ihren natürlichen Lebensraum, wo sie später fotografiert werden können. Für jedes erfolgreich platzierte Tier erhältst du einen Kamerachip. Aber aufgepasst: Wenn du zu waghalsig ziehst, kann das deinen Zug frühzeitig beenden!

PHASE 2 – VORBEREITUNG

Entscheide, wie du deine 6 Würfel und Kamerachips zum Erkunden der Lebensräume und Fotografieren der Tiere einsetzen willst.

PHASE 3 – FOTOGRAFIE

Würfle, um zu sehen, ob du die gewählten Lebensräume

erfolgreich erkundest und versuche, die Tiere zu fotografieren, auf die du gesetzt hast.

PHASE 4 – WERTUNG

Überprüfe, ob du einen Fotopreis gewonnen hast, oder nimm zusätzliche Kamerachips, falls du kein Tier fotografieren konntest.

Sobald ein Spieler die nötige Anzahl an Fotos geschossen hat, wird nur noch die laufende Runde zu Ende gespielt. Anschließend wird abgerechnet und der Tierfotograf des Jahres gekürt.

PHASE 1 - RECHERCHE

Bevor du deine Expedition beginnst, kannst du recherchieren, wo sich die besten Tiere befinden. Aber aufgepasst – wenn du zu lange fackelst, ziehen die Tiere weiter, und deine Arbeit war umsonst!

Während der RECHERCHEPHASE kannst du Karten vom Tierkartenstapel ziehen und sie in ihre Lebensräume legen. Lege jede Karte, die du ziehst, offen und wähle jeweils eine der folgenden Optionen:

Option A – In den passenden Lebensraum legen

Option B – Aufscheuchen

Option C – Reservieren

Option D – Angebot annehmen

Sobald du so viele Karten gezogen hast, wie du willst (falls du überhaupt welche ziehen möchtest), beginne mit PHASE 2 – VORBEREITUNG. Aber: Falls du Tiere aufgescheucht hast, folgt Option B – Aufscheuchen.

Falls du Tierkarten ziehen willst, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, mische den Ablagestapel und ziehe von diesem neuen Stapel.

Option A – In den passenden Lebensraum legen

Die Karten, die du in den passenden Lebensraum legst, können später fotografiert werden. Aber: Du kannst nur Karten in den Lebensraum legen, die einen höheren Schwierigkeitswert haben als die Tiere, die schon dort sind (wenn überhaupt schon welche dort sind).

Lege die Karte, die du gezogen hast, auf das höchste Tier im passenden Lebensraum (siehe Beispiel unten). Die Informationen am oberen Rand der offenliegenden Karten sollten immer sichtbar sein.

Für jedes Tier, das du in den passenden Lebensraum legst, erhältst du 1 Kamerachip aus dem Vorrat (reservierte und aufgescheuchte Tiere zählen nicht).

Wenn du eine Karte ausspielst, die ein anderer Spieler gern reserviert hätte (siehe Option D – Angebot annehmen), musst du versuchen dieses Tier noch während dieses Zuges zu fotografieren. Lege die Karte quer in den Lebensraum, damit du es nicht vergisst.

Der Steinadler hat einen höheren Schwierigkeitswert (8) als der Goldfasan (7), der bereits im Lebensraum liegt, und darf deshalb ausgespielt werden.

Das Guanako hat einen niedrigeren Schwierigkeitswert (4) als der Goldfasan (7). Wenn keiner die Karte reservieren möchte, werden alle Bergtiere aufgescheucht – sie kommen auf den Ablagestapel. Dein Zug ist vorzeitig beendet.

Option B – Aufscheuchen

Wenn die Karte, die du ziehst, einen kleineren Schwierigkeitswert hat als die Tiere, die den Lebensraum bereits bevölkern, werden die Tiere aufgescheucht, und die Karte kann nicht gelegt werden (du erhältst keinen Kamerachip).

Wenn dies passiert, wirf die gezogene Karte sowie alle anderen Tiere in diesem Lebensraum auf den Ablagestapel. Dein Zug ist hiermit beendet!

Die RECHERCHEPHASE endet sofort. Du lässt die VORBEREITUNGSPHASE und die FOTOGRAFIEPHASE aus und gehst direkt zur WERTUNGSPHASE über.

Es gibt eine Möglichkeit, zu verhindern, dass die Tiere aufgescheucht werden: Entweder du oder einer deiner Mitspieler reserviert die Karte (siehe Option C).

Option C – Reservieren

Jede Karte, die vom Stapel der Tierkarten gezogen wird, kann reserviert werden (selbst wenn die Tiere nicht aufgescheucht würden). Damit wird die Karte zeitweise aus dem Spiel genommen.

Lege die Karte, die du reserviert hast, offen vor dich auf den Tisch. Lege die Karte quer (siehe nächste Seite), um anzuzeigen, dass dieses Tier noch nicht fotografiert wurde.

Du kannst eine Karte reservieren, um zu verhindern, dass andere Tiere aufgescheucht werden, oder weil du das Tier lieber in einem späteren Zug fotografieren möchtest.

Reservierte Karten sind (noch) keine Fotos und können nicht von anderen Spielern fotografiert oder reserviert werden.

Du kannst höchstens zwei reservierte Karten auf einmal haben. Wenn du bereits zwei hast, kannst du keine weitere Karte reservieren, bevor du Platz gemacht hast (in PHASE 2 – VORBEREITUNG).

Option D – Accept Offer

Jede Karte, die du ziehst, darf von einem Mitspieler reserviert werden (gib deinen Mitspielern genug Zeit, ein Angebot zu machen, bevor du die Karte in einen Lebensraum spielst).

Wenn du das Angebot annimmst, erhält der Spieler die Karte, er zahlt dir 1 Kamerachip aus seinem Vorrat und legt die Karte quer und offen vor sich auf den Tisch.

Um ein Angebot machen zu können, muss der Spieler noch mindestens einen freien Platz für eine reservierte Karte haben, sowie einen Kamerachip, um für die Karte zu bezahlen.

Wenn mehrere Spieler dieselbe Karte reservieren möchten, wird nach Spielerreihenfolge vorgegangen (z.B. du bist Spieler 1, und sowohl Spieler 2 als auch Spieler 3 machen dir ein Angebot, aber du kannst nur das Angebot von Spieler 2 annehmen, selbst wenn Spieler 3 zuerst ein Angebot gemacht hat).

Angebote müssen gemacht werden, bevor Folgeaktionen ausgeführt werden (z.B. eine Karte, die bereits in den Lebensraum gespielt wurde, kann nicht mehr reserviert werden).

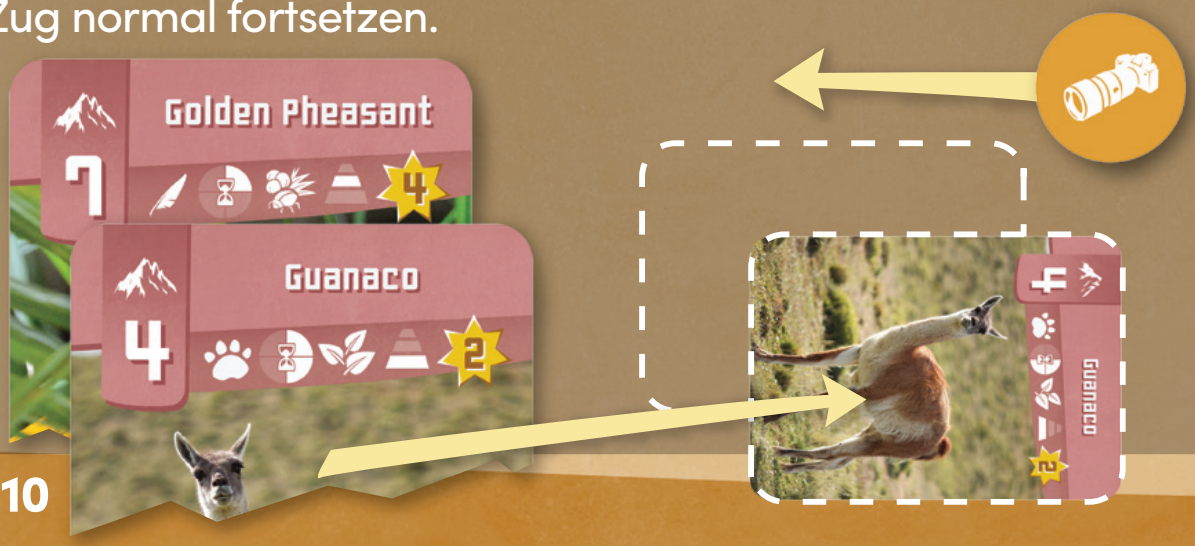
Angebote ablehnen

Du bist nicht verpflichtet, ein Angebot anzunehmen. Lehnst du es jedoch ab, so musst du entweder die Karte selbst reservieren (siehe Option C – Reservieren) oder sie in den Lebensraum spielen (siehe Option A – In den passenden Lebensraum legen) und versuchen, das Tier noch während dieses Zuges zu fotografieren.

NICHT VERGESSEN: Niemand kann ein Tier reservieren, das sich bereits in seinem Lebensraum befindet.

In diesem Beispiel hat Spieler 2 das Guanako von Spieler 1 reserviert. Er zahlt Spieler 1 einen Kamerachip und legt die reservierte Karte quer vor sich auf den Tisch.

Die Tiere werden nicht aufgescheucht, und Spieler 1 kann seinen Zug normal fortsetzen.



PHASE 2 – VORBEREITUNG

Du hast deine Recherche abgeschlossen. Jetzt ist es an der Zeit, deine Expedition zu planen! Gehe wie folgt vor:

Schritt A – Reservierte Tiere ausspielen

Schritt B – Würfel setzen

Schritt C – Kamerachips setzen

Schritt A – Reservierte Tiere ausspielen

Du darfst Tierkarten, die du reserviert hast, in ihre jeweiligen Lebensräume spielen – du musst sie noch im selben Zug fotografieren. Dies ist deine einzige Möglichkeit, reservierte Karten auszuspielen und Platz für neue Karten zu machen.

Die reservierte Karte darf einen niedrigeren Schwierigkeitswert aufweisen als die höchste Karte in diesem Lebensraum.

Wenn du reservierte Tiere ausspielst, lege sie quer in den Lebensraum, um anzuzeigen, dass du sie noch in diesem Zug fotografieren wirst. Du wirst mindestens einen Würfel auf jedes reservierte Tier legen müssen.

ACHTUNG: Du erhältst keine Kamerachips für das Ausspielen reservierter Tiere.

Schritt B – Würfel setzen

Setze die sechs Würfel auf deine bevorzugten Lebensräume und Tierkarten. Damit zeigst du an, welche Lebensräume du erkunden und welche Tiere du fotografieren möchtest (in PHASE 3 – FOTOGRAFIE).

Du darfst deine Würfel auf beliebig viele Lebensräume setzen.

In jedem Lebensraum darfst du deine Würfel auf beliebig viele Tiere setzen. Du kannst die Tiere in dem jeweiligen Lebensraum

frei wählen – egal welchen Schwierigkeitswert sie haben und egal ob sie unter anderen Tieren liegen.

Es gilt:

Um Würfel auf eine Tierkarte zu legen, muss bereits mindestens ein Würfel auf der entsprechenden Lebensraumkarte liegen.

Ein Tier kann nur fotografiert werden, wenn mindestens ein Würfel auf der Karte liegt.

Wenn du querliegende Tiere fotografieren willst (eine Karte, die du reserviert hattest bzw. für die du ein Angebot ausgeschlagen hast), musst du mindestens einen Würfel auf den Lebensraum und einen auf die Tierkarte setzen.

Du kannst so viele Würfel auf eine Karte setzen, wie du willst. Bei Tieren, für die du mindestens 2 Würfel bräuchtest, um sie erfolgreich zu fotografieren (Tiere, deren Schwierigkeitswert bei 7 oder mehr liegt), ist es möglich nur einen Würfel zu setzen, auch wenn damit klar ist, dass dieser Fotografierversuch scheitern wird.

Schritt C – Kamerachips setzen

Um die Wahrscheinlichkeit einer erfolgreichen Fotografie zu erhöhen, darfst du Kamerachips aus deinem Vorrat einsetzen.

Jeder Kamerachip, den du auf eine Tierkarte mit Würfel legst, erhöht deine Würfelsumme um 1 in der FOTOGRAFIEPHASE. Anders gesagt, mit jedem Kamerachip, den du einsetzt, verringerst du die Summe, die du mit deinen gesetzten Würfeln erreichen musst, um 1.

Du darfst auch so viele Kamerachips einsetzen, dass ein Erfolg beim Fotografieren garantiert ist.

HINWEIS: Du musst immer mindestens einen Würfel auf jedes Tier setzen, das du fotografieren möchtest. Du kannst die Tiere nicht einfach mit Kamerachips ‚kaufen'.

ACHTUNG: Auf den Lebensraumkarten kannst du keine Kamerachips einsetzen, um das Würfelergebnis zu erhöhen.

Vorbereitungsphase im Beispiel:

Um die Savanne zu erkunden, musst du mindestens eine 3 würfeln. Es ist nicht sicher, dass du das mit nur einem Würfel schaffst.

Aber wenn du Pech hast, kannst du zwei Kamerachips zahlen, und 1 Würfel noch einmal werfen (PHASE 3 – FOTOGRAFIE).

Das Erdmännchen hat einen Schwierigkeitswert von nur 3 – das kann mit 1 Würfel erreicht werden. Einige Spieler würden einen Würfel mehr setzen, um ihre Erfolgschancen zu erhöhen.

Dieser Spieler möchte das Nilkrokodil nicht fotografieren, legt also keinen Würfel auf die Karte.

Alle Tiere, die du nicht fotografieren willst, bleiben nach Ende deines Zuges im Lebensraum. Diese Tiere können später fotografiert werden.

Mit einem Schwierigkeitswert von 8 ist das Breitmaulnashorn recht schwer zu fotografieren, also hat der Spieler 2 Würfel und 2 Kamera-chips eingesetzt, um seine Erfolgschancen zu erhöhen.

PHASE 3 – FOTOGRAFIE

Hierauf hast du hingearbeitet! Jetzt ist es an der Zeit, in die Wildnis aufzubrechen und Fotos zu schießen!

Zunächst musst du die jeweiligen Lebensräume erkunden und eine gute Position finden, von der aus du fotografieren kannst. Aber pass auf, dass dich die Tiere nicht entdecken!

Gehe in jedem Lebensraum, auf den du Würfel platziert hast, wie folgt vor:

Schritt A – Erkundung: Würfle mit allen Würfeln, die du auf der Lebensraumkarte platziert hast. Bist du erfolgreich, fahre mit Schritt B fort.

Schritt B – Tiere fotografieren: Würfle die Würfel, die du auf den Tierkarten in diesem Lebensraum platziert hast. Nimm dir ein Tier nach dem anderen vor.

Erkundest du mehrere Lebensräume, ist es egal, in welcher Reihenfolge du dies tust. Du musst jedoch die Schritte A und B durchgeführt haben, bevor du dir den nächsten Lebensraum vornimmst.

Schritt A – Erkundung

Um einen Lebensraum zu erkunden, würfle alle Würfel, die du hier platziert hast.

Mindestens einer der Würfel muss dem Wert entsprechen (oder höher), der auf dem Lebensraum abgebildet ist.

Um z.B. den Regenwald (Schwierigkeit 5) erfolgreich zu erkunden, muss mindestens einer der Würfel eine 5 oder eine 6 anzeigen.

Es reicht also, wenn du mit einem der Würfel Erfolg hast.

ACHTUNG: In diesem Schritt darfst du die Würfelergebnisse nicht addieren! Wenn du eine 2 und eine 3 gewürfelt hast, zählt dies nicht als eine 5!

Diese Erkundung ist erfolgreich, da beide Würfel die erforderliche Zahl von 3 oder mehr zeigen.

Du darfst die Würfelaugen nicht addieren – dies wäre also eine gescheiterte Erkundung.

Dies ist eine erfolgreiche Erkundung, da nur einer der Würfel die erforderliche Zahl erfüllen muss.

Erneutes Würfeln:

Wenn dein Erkundungsversuch gescheitert ist, darfst du 2 deiner Kamerachips einsetzen, um einen Würfel erneut zu werfen. Lege die Kamerachips auf die Lebensraumkarte und wirf einen der Würfel erneut.

ACHTUNG: Zahle diese Kamerachips noch nicht in den allgemeinen Vorrat. Es kann sein, dass du sie zurückbekommst (siehe Gescheiterte Erkundung).

Du darfst die Kamerachips sowohl aus deinem Vorrat als auch von Tierkarten nehmen, die du fotografieren möchtest.

Du kannst so oft erneut würfeln, wie du willst, jedoch musst du jedes Mal 2 Kamerachips auf die Lebensraumkarte legen.

ACHTUNG: Würfel auf Tierkarten können nicht erneut gewürfelt werden.

Erfolgreiche Erkundung:

Wenn deine Erkundung erfolgreich war, kannst du mit Schritt B – Tiere fotografieren fortfahren.

Alle Kamerachips, die du für erneutes Würfeln ausgegeben hast, kommen in den allgemeinen Vorrat.

Gescheiterte Erkundung:

Wenn deine Erkundung scheitert (und du keine Kamerachips mehr für erneutes Würfeln ausgeben willst oder kannst), kannst du keine Tiere in diesem Lebensraum fotografieren. Wirf alle Tiere in diesem Lebensraum, auf die du Würfel platziert hattest, auf den Ablagestapel.

Du behältst alle Kamerachips, die du auf den Tieren platziert hattest. Falls du Kamerachips für erneutes Würfeln auf der Lebensraumkarte platziert hattest, behältst du auch diese. Lege sie zurück in deinen Vorrat.

Für diesen Lebensraum fällt Schritt B – Tiere fotografieren aus.

Gehe nun in den nächsten Lebensraum, auf den du Würfel platziert hast. Falls keine mehr übrig sind, mache mit PHASE 4 – WERTUNG weiter.

Schritt B – Tiere fotografieren

Sobald du einen Lebensraum erfolgreich erkundet hast, kannst du versuchen, die Tiere darin zu fotografieren, auf die du Würfel gelegt hast (egal in welcher Reihenfolge).

Um ein Tier zu fotografieren, würfle alle Würfel, die du auf der Karte platziert hast.

Wenn die Summe der Würfelaugen plus die Summe der Kamerachips, die du auf der Karte platziert hast, dem Schwierigkeitswert der Karte entspricht oder höher ist, hast du das Tier erfolgreich fotografiert.

Erfolgreiche Fotografie:

Lege die Tierkarte offen vor dich auf den Tisch (wie unten abgebildet). Dies ist deine Fotosammlung.

Jegliche Kamerachips, die du auf dem Tier platziert hattest, kommen in den allgemeinen Vorrat (selbst wenn sie nicht gebraucht wurden).

Lege die Karten in deiner Fotosammlung längs (reservierte Karten quer).

Gescheiterte Fotografie:

Wirf das Tier, das du fotografieren wolltest, auf den Ablagestapel. Behalte jegliche Kamerachips, die du auf der Karte platziert hattest (lege sie zurück in deinen Vorrat).

Auf zu neuen Lebensräumen:

Sobald du alle Tiere mit Würfeln drauf in einem Lebensraum abgearbeitet hast, begib dich in den nächsten Lebensraum (beginne wieder mit Schritt A – Erkundung). Falls keine Lebensräume mehr übrig sind, fahre mit PHASE 4 – WERTUNG fort.

HINWEIS: Immer, wenn du erfolgreich erkundest oder fotografierst, verlierst du alle Kamerachips, die du hierfür eingesetzt hast. Wenn die Erkundung oder Fotografie scheitert, erhältst du die Kamerachips zurück.

Beispiel

Die Summe der Würfelaugen ist hier 7, was höher ist als der angezeigte Schwierigkeitswert von 5.

Das Tier wurde erfolgreich fotografiert!

Die 2 Würfelaugen plus 1 Kamerachip ergeben in der Summe 3. Dies ist niedriger als der Schwierigkeitswert von 4, der Versuch scheitert also.

– Wirf die Tierkarte auf den ABLAGESTAPEL.

– BEHALTE die Kamerachips.

Die 8 Würfelaugen hätten hier nicht gereicht, aber zusammen mit den 2 Kamerachips ergibt sich eine Summe von 10. Das Tier wurde erfolgreich fotografiert!

– BEHALTE die Tierkarte.

– Wirf die Kamerachips in den ALLGEMEINEN VORRAT.

PHASE 4 – WERTUNG

Am Ende des Monats kannst du deine Fotos begutachten und deine Erfolge feiern.

Gehe wie folgt vor:

Schritt A – Erfahrung sammeln

Schritt B – Preise entgegennehmen

Schritt C – Prüfen, ob das Ende des Spiels erreicht ist

Schritt A – Erfahrung sammeln

Wenn du während dieses Zuges kein einziges Foto schießen konntest, gewinnst du an Erfahrung – nimm 3 Kamerachips aus dem allgemeinen Vorrat. `

Schritt B – Preise entgegennehmen

Es gibt fünf Kategorien, in denen du Fotopreise gewinnen kannst. Du erhältst einen Preis, sobald du die nötige Anzahl an Tieren in der jeweiligen Kategorie fotografiert hast (nach beliebig vielen Zügen).

- **Experten-Preis:** Fotografiere 3 Tiere in einem bestimmten Lebensraum. Für diesen Preis gibt es vier Kategorien – eine für jeden Lebensraum.
- **Allrounder-Preis:** Fotografiere 1 Tier aus jedem der 4 Lebensräume.

ACHTUNG: Deine Fotos zählen sowohl für den Experten-Preis als auch für den Allrounder-Preis. Wenn du beispielsweise 3 Regenwaldtiere, 1 Meerestier, 1 Savannentier und 1 Bergtier fotografiert hast, gewinnst du sowohl den Allrounder-Preis als auch den Regenwald-Experten-Preis.

Wenn du in diesem Zug einen Preis gewonnen hast, nimm dir den obersten Preis vom entsprechenden Stapel.

Die Prestigepunkte auf den Preisen nehmen ab, je kleiner der Stapel wird – dies entspricht dem 1., 2. und 3. Platz in der jeweiligen Kategorie. Die Prestigepunkte für den 1. Platz variieren je nach Schwierigkeitsgrad des Lebensraums.

Du kannst mehrere Preise in einem einzigen Zug gewinnen.

Du kannst auch mehrere Preise in derselben Kategorie gewinnen. Fotografierst du beispielsweise 3 Regenwaldtiere, gewinnst du einen ersten Regenwald-Experten-Preis. Fotografierst du 3 weitere Regenwaldtiere (6 Tiere insgesamt), gewinnst du einen zweiten Regenwald-Experten-Preis.

Schritt C – Prüfen, ob das Ende des Spiels erreicht ist

The end of the game is triggered when one player has reached (or exceeded) the **target number of photographs**, as determined by the player count:

2 Spieler: 9 Fotos

3 Spieler: 8 Fotos

4 Spieler: 7 Fotos

5 Spieler: 7 Fotos (nur mit „Flora-Erweiterung“ möglich)

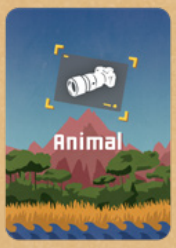
Hat ein Spieler die erforderliche Zahl an Fotos erreicht, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt, sodass alle dieselbe Anzahl an Zügen hatten. Sobald der letzte Spieler (rechts vom Startspieler) seinen Zug abgeschlossen hat, kann mit der WERTUNG begonnen werden.

Hast du mit Ende deines Zuges noch nicht die erforderliche Gesamtsumme an Fotos erreicht, ist der nächste Spieler zu deiner Linken dran und darf mit PHASE 1 – RECHERCHE fortfahren.

ACHTUNG: Alle verbleibenden Tiere bleiben auf dem Tisch liegen.

WERTUNG

Es gibt vier Wertungskategorien (siehe Beispiel auf der nächsten Seite).



1. Tierkarten

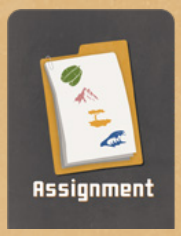
Addiere zunächst alle Prestigepunkte auf allen Tierkarten, die du fotografiert hast. Deine reservierten Karten zählen nicht mit!

2. Fotopreise

Addiere nun die Prestigepunkte, die du mit deinen Fotopreisen gewonnen hast.

3. Auftragskarte: Titelfoto

Wenn du ein Titelfoto geschossen hast, erhältst du 5 Prestigepunkte. Du musst nur eines der möglichen Titeltiere Fotografieren. Es gibt keine Bonuspunkte, falls du beide fotografierst – es kann nur ein Tier auf der Titelseite des Snapshot-Magazins erscheinen!



4. Auftragskarte: Leitartikel

Addiere die Anzahl der Symbole auf deinen Tierkarten, die mit den Symbolen auf deiner Auftragskarte übereinstimmen. Wenn ein Tier zwei passende Symbole hat, zähle beide.

Die Wertungsleiste auf deiner Auftragskarte zeigt dir, wie viele Prestigepunkte du für die Summe deiner gesammelten Symbole erhältst.

Nimm den Wertungsblock und addiere für jeden Mitspieler die Prestigepunkte aus jeder der vier Kategorien. Sieger ist, wer die meisten Prestigepunkte hat. Im Falle eines Unentschiedens, gewinnt der Spieler, der mehr Kamerachips hat. Ist das Ergebnis weiterhin unentschieden, teilen die Spieler den Sieg.

Beispiel für Wertung am Spielende:

1. Tierkarten

Diese Tiere sind in der Summe 17 Prestigepunkte wert (2 + 2 + 5 + 2 + 3 + 3).

17

13

2. Fotopreise

Der Spieler hat die folgenden Preise gewonnen: „Allrounder“ und „Berg-Experte“ für insgesamt 13 Prestigepunkte.

3. Titelfoto

5 Prestigepunkte für das Titelfoto (Nilkrokodil).

5

4. Leitartikel

Der Spieler hat in der Summe 4 passende Symbole auf seinen Tierkarten: 2 x „21-30 Jahre“ und 2 x „Allesfresser“. Laut Wertungsleiste entsprechen 4 Symbole 9 Prestigepunkten.

9

Summe: 17 + 13 + 5 + 9 = 44

WASCHBÄR-ERWEITERUNG

Die Waschbär-Erweiterung ist im Grundspiel enthalten. Mische zu Beginn des Spiels die Waschbärkarte in den Tierkartenstapel mit ein. Behandle den Waschbären wie jede andere Tierkarte auch, allerdings gelten folgende Sonderregeln:

- Ziehst du den Waschbären, lege ihn in den Lebensraum deiner Wahl. Wie sonst auch, darf die Karte nur auf ein Tier gelegt werden, das einen niedrigeren Schwierigkeitswert aufweist – der Waschbär kann also nicht auf einer Karte mit einem Schwierigkeitswert von 6 oder höher gelegt werden.
- Der Waschbär zählt nie für Fotopreise, egal in welchem Lebensraum du ihn fotografiert hast.
- Spielst du die Solovariante (mit der separat erhältlichen „Flora-Erweiterung“ möglich), gilt folgende Regel für die Waschbärkarte: Wenn der SnapBot den Waschbären zieht, legt er ihn in den mit „SPOOK“ (Aufscheuchen) gekennzeichneten Lebensraum.

EINFACHERE VARIANTEN

Für jüngere oder weniger erfahrene Spieler gibt es folgende Varianten:

1 - Spielt ohne Auftragskarten und ohne Waschbärkarte

2 - Spielt ohne Kamerachips

3 - Spielt ohne die Option, Karten zu reservieren

In der einfachsten Variante kann ohne alle drei Elemente gespielt werden, bis die Spieler die Grundidee gemeistert haben. Dann können die fehlenden Elemente nach und nach (in obiger Reihenfolge) hinzugefügt werden, bis alle Spieler bereit sind, die Vollversion zu spielen.

DANKSAGUNG

Spieldesign: Marcos Avlonitis, Richard Caves & Martin Daine
Künstlerische und grafische Umsetzung: Marcos Avlonitis
Fotos: verschiedene Künstler, lizenziert unter Creative-Commons-Lizenz 0
Deutsche Übersetzung: Ann-Kathrin Ehlers www.ehlers-uebersetzungen.de
Copyright Paper Boat Games, 2021

Danke!

Vielen, vielen Dank an unsere tollen Kickstarter-Sponsoren und an alle, die uns bei der Spielemesse UKGE 2021 unterstützt haben. Megan und Alexander Caves, danke für eure Hilfe beim Vorführen des Spiels und für alles, was ihr für uns getan habt – wir können euch nie genug danken! Für Unterstützung und gute Ratschläge: James Allen, Andrew Arrowsmith, Chris Backe, Ian Brocklebank, Rob Butler, Sarah Dickinson, Dave Digby, Ann-Kathrin Ehlers, Tyler Erin, Lisa Gardner, Phil Gardner, Ann Jones, Mark Stockton-Pitt und alle bei Playtest UK, Virtual Playtesting und der Wakefield Board Game Group.

Richard: Danke Zoe, für deine unermüdliche Unterstützung, und danke Clara, dass du Papa beim Zusammenstellen der Tiere und Marker geholfen hast.

Marcos: Danke Jo und Mama, dass ihr jede neue Version von Snapshot getestet habt, und danke Finn, dass du alle Prototypkarten für Papa laminiert hast.

Ein besonders großes Dankeschön gilt unseren „Magazine Director“ Kickstarter-Sponsoren für ihre unglaublich großzügige Unterstützung:

- Darren und Tessa Lloyd
- Gareth Oubridge
- Helen und Laurence Caves
- Oliver Markham
- Laura Wrems

Tierpatenschaften

Im Namen unserer Unterstützer haben wir Tierpatenschaften zum Schutz bedrohter Arten angenommen:

– Sita, Pinju & Paaru (The Red Panda Network)

– Lisztaffen (The Leaf Foundation).