

**SPIELANLEITUNG**

# **DOUC**

**IN DANGER**



**TAG & NACHT**



**ERWEITERUNG**



# SPIELVORBEREITUNG

## SPIELMATERIAL

65 Tag & Nacht Events:



14 Sonniger Tag

14 Klare Nacht

28 weitere  
Eventkarten (Tag)

9 weitere  
Eventkarten (Nacht)

## SPIELÜBERSICHT

Dieses Spiel enthält die Erweiterung Tag & Nacht mit dem DANGER LEVEL 4. Zum Spielen wird das Grundspiel benötigt.

Ihr könnt **alle** DANGER LEVEL beliebig miteinander kombinieren. DANGER LEVEL 1 muss jedoch immer enthalten sein.

Im DANGER LEVEL 4 wird zu Beginn jeder Tagphase eine Eventkarte aufgedeckt. Diese bringt entweder eine neue Regel ins Spiel oder fordert Spieler auf, bestimmte Aktivitäten durchzuführen. Alle Eventkarten haben einen realen Bezug auf das Leben der red-shanked DOUCs.

## SPIELZIEL

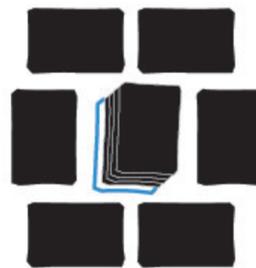
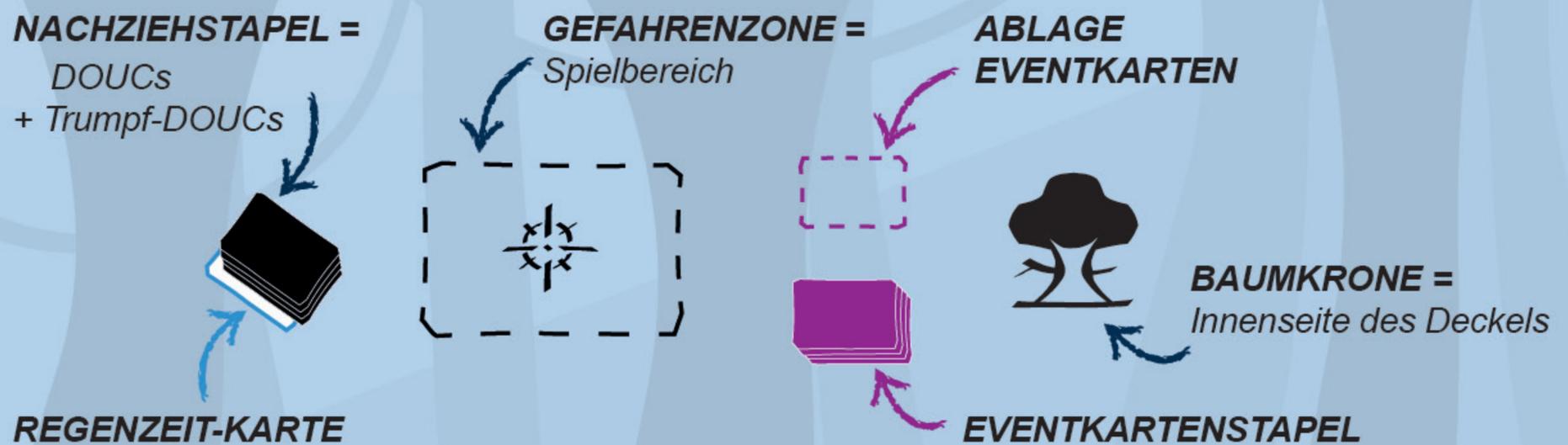
Versuche möglichst keine verlorenen DOUCs zu bekommen. Der Spieler mit den wenigsten verlorenen DOUCs nach 3 Monaten gewinnt.

# DANGER LEVEL 4 DANGER LEVEL 1 mit Eventkarten

Ab jetzt wird jeder Tag im Dschungel anders sein. Macht euch bereit, denn am Tag und auch in der Nacht warten viele Überraschungen auf euch.

## ERGÄNZUNGEN MONATSANFANG

Das Eventboard wird neben die Gefahrenzone gelegt. Der Wilderer mischt alle Eventkarten zu einem eigenen Deck zusammen und legt es, wie in der unten gezeigten Abbildung, aus.

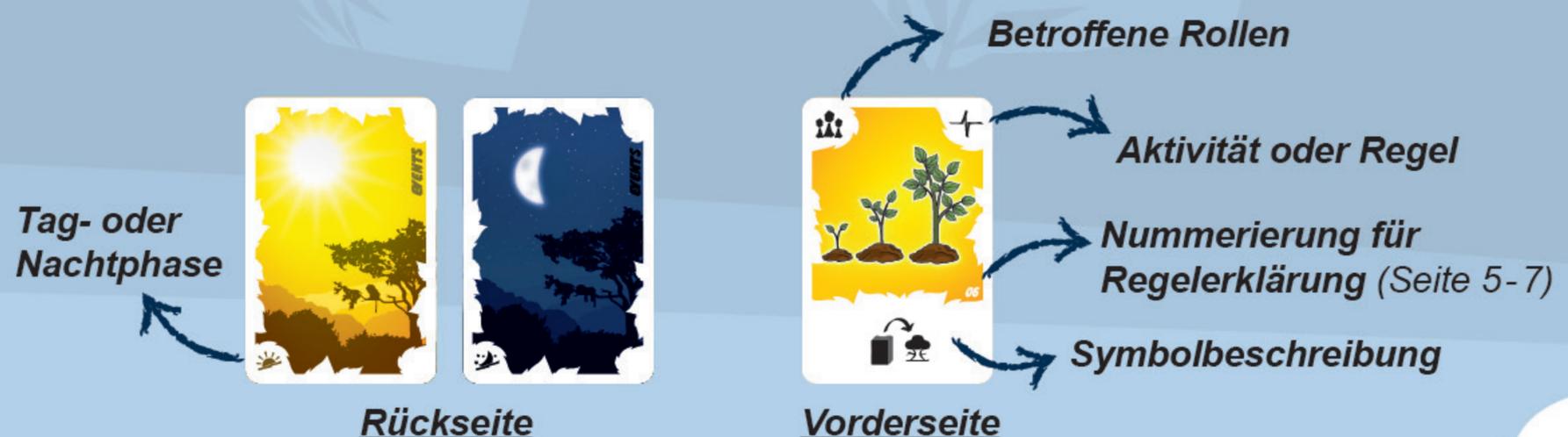


Auch mit **ALLEN**  
DANGER LEVELN  
kombinierbar.

## ERGÄNZUNGEN TAGPHASE

Zu Beginn der Tagphase, noch bevor der Wilderer den ersten DOUC in Gefahr bringt, deckt dieser eine Eventkarte auf und legt sie offen auf den Ablagestapel der Eventkarten.

### AUFBAU DER EVENTKARTEN



## AUSFÜHREN VON EVENTKARTEN

Eventkarten werden in der jeweiligen Tag- bzw. Nachtphase **vor** allen weiteren Schritten ausgeführt.

- Die Aktivitäten müssen von den betroffenen Spielern sofort ausgeführt werden. Ist dies einem Spieler...

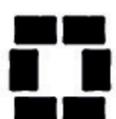
-> ... nicht möglich, führt er die Aktivität nicht aus.

-> ... nur teilweise möglich, führt er die Aktivität anteilig aus.

- Regeln gelten immer vom Start bis zum Ende der jeweiligen Tag- bzw. Nachtphase. Die entsprechende Phase wird nach dem Ausführen der Eventkarten regulär fortgesetzt.

Ausgeschiedene Spieler sind nicht mehr von Eventkarten betroffen.

## SYMBOLBESCHREIBUNG EVENTKARTEN

 Ranger	 Tagphase	 Baumkrone	 DOUCs in Gefahr
 Wilderer	 Nachtphase	 Nachziehstapel	 Gerettete DOUCs
 Tourist	 Retten	 Handkarten	 Rettende DOUCs
 Grau	 Gefährden	 Dschungelkarten	 Verlorene DOUCs
 Blau	 Aktion	 Beliebiger Spieler	 DOUCs mit der Stärke (x = Zahl)
 Gelb	 Rettende Aktion	 Alle Spieler	 Ansehen
 Grün	 Gefährdende Aktion	 Rechts	 Mischen
 Trumpf	 Aktivität	 Links	 ... größer als ...
 Kein	 Regel	 ... von nach ...	 Oder
		 Freie Wahl	 Gleich

# ERKLÄRUNG EVENTKARTEN

Solltet ihr die Symbolbeschreibung auf den Eventkarten nicht verstehen, helfen euch die Beschreibungen:

## 01 SONNIGER TAG / KLARE NACHT

Ein normaler Tag/Nacht. Es passiert nichts Außergewöhnliches.

## 02 STURM

Die Dschungelkarten werden gemischt und neu ausgelegt.

## 03 TIERBEOBACHTUNG

Alle Spieler zeigen kurz ihre Handkarten. Danach wird normal weitergespielt.

## 04 HOTELBAU

Die Karten in der Baumkrone werden gemischt. Anschließend zieht jeder Spieler eine Karte daraus. Es beginnt der Wilderer, danach wird im Uhrzeigersinn weitergezogen.

## 05 AUFFANGSTATION

Alle Dschungelkarten werden in die Baumkrone gelegt, diese wird anschließend gemischt. Daraus werden danach die Dschungelkarten wieder aufgefüllt.

## 06 AUFFORSTUNG

Der gesamte Nachziehstapel wird in die Baumkrone gelegt. Die Regenzeit beginnt sofort.

## 07 ZONOSE

Jeder Spieler gibt eine Handkarte seiner Wahl an seinen rechten Nachbarn weiter.

## 08 FORSCHUNG

Jeder Spieler schaut sich eine Dschungelkarte an, diese wird anschließend wieder verdeckt an ihre ursprüngliche Stelle gelegt.

## 09 AUSWILDERUNG

Jeder Spieler sucht sich einen seiner verlorenen DOUCs aus und fügt ihn zu seinen Handkarten hinzu.

## 10 INFORMATION

Jeder Spieler gibt seine gesamten Handkarten an seinen linken Nachbarn weiter.

## 11 NACHWUCHS

Der Ranger schaut sich zwei Dschungelkarten an, diese werden anschließend wieder verdeckt an ihre ursprüngliche Stelle gelegt.

## 12 RANGER-TEAM



Der Ranger tauscht eine seiner Handkarten gegen eine Dschungelkarte aus. Die Dschungelkarte darf vor dem Tausch nicht angesehen werden.

## 13 AKAZIENPLANTAGE



Die Baumkrone wird gemischt. Anschließend zieht der Ranger zwei Karten aus dieser und fügt sie seinen Handkarten hinzu.

## 14 BAUMBRÜCKE



Der Ranger legt eine beliebige seiner Handkarten in die Baumkrone.

## 15 NEOZOA



Jeder Tourist schaut sich eine Dschungelkarte an und legt diese wieder verdeckt an ihre ursprüngliche Stelle zurück.

## 16 ILLEGALE FÜTTERUNG



Die Baumkrone wird gemischt. Beginnend mit dem jüngsten Touristen und im Uhrzeigersinn, zieht jeder Tourist eine Karte aus der Baumkrone.

## 17 NATURSCHUTZGEBIET



Das Spielen von Aktionskarten mit einem Fadenkreuz ist für alle Spieler verboten.

## 18 NEBEL



Die Stärke aller DOUCs ist nun umgedreht. 1 ist nun der stärkste und 12 der schwächste DOUC im Spiel.

## 19 STRASSENBAU



Es gibt keine Trumpf-DOUCs. Graue DOUCs können somit nur noch schwächere graue DOUCs in Gefahr retten.

## 20 BLÜTEZEIT



**A)** Die Trumpffarbe wechselt von grau zu grün. **B)** Die Trumpffarbe wechselt von grau zu gelb. **C)** Die Trumpffarbe wechselt von grau zu blau.

## 21 WALDBRAND



Es werden 20 Karten aus der Baumkrone auf den Nachziehstapel gelegt. Dieser wird anschließend gemischt. Sollten weniger als 20 Karten vorhanden sein, werden alle übrigen Karten auf den Nachziehstapel gelegt.

## 22 VOLLMOND



Alle Spieler legen ihre Handkarten auf den Nachziehstapel, dieser wird anschließend gemischt.

### 23 NACHTWACHE



Alle Spieler legen ihre Handkarten in die Baumkrone.

### 24 TIERHANDEL



Der Wilderer gibt eine beliebige seiner Handkarten einem Mitspieler seiner Wahl.

### 25 RANGER-CAMP



Der Ranger nimmt alle DOUCs, die sich noch in Gefahr befinden, auf die Hand. Sie werden nicht zu verlorenen DOUCs.

### 26 RAZZIA



Wilderer und Ranger tauschen ihre gesamten Handkarten.

### 27 ERDRUTSCH



Es werden keine Handkarten vom Nachziehstapel nachgezogen. Spieler, die nach der Nachtphase keine Handkarten mehr haben, scheiden aus dem laufenden Monat aus.

Wollt ihr Projekte zugunsten der red-shanked DOUCs unterstützen, scannt den QR-Code.



 /doucindanger  /doucindanger

[www.doucindanger.com](http://www.doucindanger.com)

Fragen, Feedback und  
Anregungen gerne an

[info@doucindanger.com](mailto:info@doucindanger.com)



**DOUC**  
IN DANGER

**Autor: Noel Campana**

**Grafik: Katharina Trilsbeek,  
Thomas Gerger & twinspirit GmbH  
Fotos: Bui Van Tuan**

© 2022 DOUC IN DANGER GmbH  
Altenbacher Weg 13, D-42799 Leichlingen.  
Alle Rechte vorbehalten.  
Klimaneutral gedruckt in der EU.