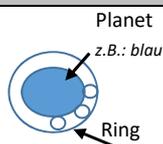


Biomos - KSR

60 Gebietsmarker gibt es im Beutel: je 12 in blau, gelb, grün, braun, weißblau
Es gibt kleine Biom-Karten und große (je 10 Punkte bei Erfüllung).

Ablauf eines Zuges (immer im Uhrzeigersinn) in 3 Phasen:



1) 1 MARKER NEHMEN:

- NIMM 1 Gebiets-Marker aus der offenen Auslage, die anfangs 5 Marker zeigt.
Sollte dort kein Marker mehr liegen, ziehe 5 zufällige aus dem Beutel und lege sie aus.

2) PLATZIERE den MARKER:

- PLATZIERE den neu genommenen Marker auf einem freien Feld irgendwo auf Deinem Planeten-Ring ODER in der Aussparung (Mond-Feld) oben rechts neben dem Planeten.

Im Planeten-Ring gilt:

Um Platz zu schaffen, darfst Du vor der Platzierung schon im Ring liegende Marker verschieben, d.h., beliebig weit (sofern machbar), jedoch nicht herausnehmen und dann neu einsetzen.

Dein Mond-Feld:

Platziere dort den Gebiets-Marker. Er bringt Dir 2 Effekte (optional):

- sofort: Du nimmst 1 beliebigen Marker von Deinem Planeten-Ring und setzt ihn in einer beliebigen anderen freien Position dort wieder ein.
Auch jetzt ist vorheriges Verschieben erlaubt.
- Spielende: Jeder Marker, der die gleiche Farbe im Planeten-Ring hat, wie Dein Mond, bringt 3 Punkte.

3) GENAU 1 BIOM-KARTE ERFÜLLEN (optional):

- Du DARFST genau 1 angebotene Biom-Karte erfüllen, deren Muster genau so in Deinem Planeten-Ring vorkommt. Felder auf einer Biom-Karte mit Punkt in der Mitte sind Farb-JOKER.  z.B.: Biom-Muster =  ist auch so erfüllt: 
Lücken (Leerfelder) sind dabei kein Hindernis beim Erfüllen, d.h., sie werden nicht berücksichtigt. *im Ring:* 
- NIMM die erfüllte Karte, die ab dann neben Deinem Planeten liegen bleibt, ggf. verdeckt.
- War es eine kleine Biom-Karte, decke 1 neue auf. Große Biome werden nicht ersetzt.

Spielende:

- Hat jeder Spieler seinen Planeten-Ring komplett befüllt + seinen Mond, endet das Spiel.
Ermittelt die Punkte aus erfüllten Biom-Karten und Eurem Mond.

Patt: Der Patt-beteiligte Planet mit den meisten unterschiedlichen Gebietsmarkern gewinnt.

Zusätzliche Punkte Jeder GRÜNE Marker im Planeten-Ring = 1 Punkt extra.
im fortgeschrittenen Jeder Marker im Planeten-Ring in Planet-Farbe = 1 Punkt extra.
Spielmodus:

Fortgeschrittener Modus:

neu: Jeder Planeten-Ring hat 2 Zusatzfelder, in die kein Marker verschoben werden kann.
Auch diese Felder sind zu belegen, um den Planeten-Ring zu komplettieren.
Nach Platzierung 1 Markers (vor Phase 3) kann genau 1 **EVENT** (optional) ausgelöst werden.
Hast Du aber gerade in Phase 2 Deinen Mond gebildet, kannst Du jetzt kein Event machen.



Wenn Du einen Wüsten-Marker (GELB) benachbart zu Ozean (BLAU) hast, darfst Du diese Wüste durch Wald ersetzen.
Dazu suchst Du zuerst im Beutel nach einem GRÜNEN Marker.
Kannst Du 1 grünen Marker herausnehmen, platzierst Du ihn auf dem Feld der Wüste und wirfst die Wüste in den Beutel.



Wenn Du einen Ozean-Marker (BLAU) benachbart zu Berg (BRAUN) hast, darfst Du diesen Ozean durch Eis ersetzen.
Dazu suchst Du zuerst im Beutel nach einem WEISSBLAUEN Marker.
Kannst Du 1 weißblauen Marker herausnehmen, platzierst Du ihn auf dem Feld des Ozeans und wirfst den Ozean in den Beutel.



Hast Du irgendeinen Marker benachbart zu Wüste (GELB), darfst Du den Marker durch Wüste ersetzen.
Dazu suchst Du zuerst im Beutel nach einem GELBEN Marker.
Kannst Du 1 gelben Marker herausnehmen, platzierst Du ihn auf dem Feld des beliebigen Markers und wirfst diesen dafür in den Beutel.



Hast Du einen Eis-Marker (WEISSBLAU), darfst Du ihn durch einen zufällig gezogenen Marker aus dem Beutel ersetzen.
Den ersetzten Eis-Marker wirfst Du danach in den Beutel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 08.12.23