

Biosphere - KSR (Seite 1 von 2)

Man spielt mehrere Runden zu je 8 Phasen, die nacheinander ablaufen. Der Startspieler beginnt + führt beliebig viele Aktionen der jeweiligen Phase aus. Danach folgen die Mitspieler reihum. Erst danach beginnt die nächste Phase.
➡ Seite 12 der Spielregel beachten w/Besonderheiten in Runde 1!

1) Rad drehen & sterben:

In Runde 1 auf 5 / 5 einstellen

- ◆ Rad um 1 Feld in Pfeilrichtung drehen. Markierte Augenzahl bestimmt alle Würfel mit dieser Augenzahl, welche vom Spielplan in den Vorrat kommen.

2) Evolutions-Punkte (EP) erhalten:

- ◆ Jeder Spieler erhält so viele EP, wie auf der Skala "Evolutionspunkte" ganz unten rechts auf seinem Tableau angezeigt sind (5 / 7 / 9 / 11). Die neuen EP werden auf seiner Zähltafel (0 - 99) abgetragen.

3) EP ausgeben & Entwicklungskarte spielen:

- ◆ Der aktive Spieler kann beliebig aus folgenden Aktionen wählen:

a) 1 - x Entwicklungskarte(n) kaufen:

Für je 2 bzw. 5 EP kann man jeweils 1 Karte aus der Auslage kaufen und auf die Hand nehmen. Die Kartenauslage jetzt nicht auffüllen!

b) Sich auf dem Evolutionsfeld bewegen:

➡ Nur in Runde 1: Zu Beginn des eigenen Zuges wählt man je Marker eine beliebige der Positionen mit der "1".

➡ Man kann mit dieser Aktion einen klein oder beide Regler beliebig vielseitig verschieben. Die Summe der dabei groß insgesamt verschobenen Felder kostet EP lt. Tabelle "Evolutionskosten".

4	3	2	1	1	2	3	4		

➡ Erreicht ein Spieler auf beiden Leisten gleichzeitig den Wert "4", darf er sofort einen eigenen Marker vom Vorrat auf das entsprechende Feld auf dem Sonderkarten-Tableau legen und erhält den angezeigten Bonus. Jeden der 4 Boni kann derselbe Spieler nur 1-mal im Spiel erhalten. Der Bonus entwickelt 1 der Eigenschaften weiter: Vermehrung (Samen), Bewegung (Tatzen), Evolutionspunkte (Entwicklung des Menschen).

c) Sich auf der Tie-Breaker-Leiste bewegen:

- ◆ Man kann beliebig viele Felder vorrücken. Die Kosten errechnen sich nach der Tabelle "Evolutionskosten".
- ◆ Evtl. Mitspieler-Marker werden beim Übersprung nicht mitgezählt. Erreicht/passiert man ein grünes Eckfeld gibt es den gezeigten Bonus. Bei erneutem Erreichen eines schon mal passierten Eckfeldes entfällt der Bonus für den entsprechenden Spieler.
- ◆ Sobald jemand erstmals das 1. Eckfeld erreicht/passiert hat, gilt die Regel mit Pfeil dort sofort:

➡ Steht der Marker des aktiven Spielers zum Ende seiner Phase 3) neben einem Bereich auf Feld 1..12 der Tie-Leiste, muss der Spieler EINMALIG* die Lebensdauer seiner Art um 1 bzw. insgesamt 2 Punkte reduzieren. Er wählt dazu beliebige Landschaften. ... Rutscht dabei ein Marker einer Landschaft unter seinen Startwert, ist die Art dort nicht mehr vermehrungsfähig**. Erst nach Bonus-Erhalt für diese Landschaft wird deren Marker wieder platziert.*** ... In der betroffenen Landschaft darf der Spieler keine Populationen mehr neu einsetzen (Phasen 5+6). Durchwandern ist erlaubt.

d) 1 Entwicklungskarte ausspielen:

- ◆ Zum Ende der Phase 3) darf man genau 1 Entwicklungskarte aus der Hand spielen, WENN die Bedingungen darauf genau erfüllt sind.
- ◆ Jede Karte zeigt 2 Werte, auf denen Marker auf dem Evolutionsfeld exakt stehen müssen. Bei Erfüllung legt man die Karte offen vor sich ab und erhält den angegebenen Bonus. Sollten später die Bedingungen evtl. nicht mehr erfüllt sein, hat das keine Auswirkung.

e) PASSEN Kann/will man keine Aktion mehr ausführen, passt man. und die Nun die Reihen der Entwicklungskarten nach rechts Reihen verschieben und von links auf je 5 Karten auffüllen. auffüllen: Danach ist der nächste Spieler am Zug.

MEHRHEIT = Man hat mehr als die Hälfte der möglichen Plätze auf einem Landschaftsplättchen mit eigenen Populationen besetzt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 12.11.17

Biosphere - KSR (Seite 2 von 2)

In Runde 1 ist diese Phase zu überspringen.

Würde Max.-Wert überschritten = 3 Felder auf Tie-Leiste vorziehen.

4) Bewegung:

- ◆ Der aktive Spieler hat 1 - 4 Bewegungspunkte (BW) gemäß Entwicklungsstufe auf seiner Tabelle "Bewegung". 1 BW = 1 Plättchen weiterziehen. Er kann die BW beliebig auf 1 oder mehrere Populationen aufteilen.
- ◆ Schon auf dem Spielplan befindliche Populationen dürfen wandern, d.h., um 1 Landschafts-Plättchen waagrecht/senkrecht weiterziehen.
- ◆ Jeder versetzte Würfel wird um 1 Auge reduziert (ggf. von 1 auf 5), egal wie viele Plättchen er durchschritt (voll besetzte Plättchen darf man passieren).
- ◆ Sollte nach Reduzierung der Würfel-Wert wie im Elefantenfriedhof (Rad) sein, stirbt diese Population (dieser eine Würfel) und verlässt den Spielplan.
- ◆ Hat ein Spieler zum Ende dieser Phase mind. 2 gleiche Landschaftplättchen mehrheitlich besetzt, setzt er 1 seiner Marker vom Vorrat auf das passende Feld des Sonderkarten-Tableaus und erhält die 2 angezeigten Boni. Jeder Spieler kann jeden Bonus dort nur 1-mal erhalten.
Mehrheit = siehe Definition auf Seite 1 der KSR unten rechts.

5) Vermehrung:

Würde Max.-Wert überschritten = 3 Felder vor auf Tie-Breaker-Leiste.

- ◆ WICHTIG: Es stirbt in dieser Phase keine Population.
- ◆ Der aktive Spieler darf 3 - 6 Populationen vermehren, je nach erreichter Entwicklungsstufe auf seiner Tabelle "Vermehrung". Entsprechend des erreichten Wertes nimmt er sich Würfel vom Vorrat. Einsatz neuer Würfel ist möglich ...
 - ... auf einem freien Platz eines Landschaftsplättchens, wo man schon mind 1 eigene alte Population (Augenzahl 1 - 5) hat.
 - ... auf einem freien Platz eines Landschaftsplättchens, das waagrecht oder senkrecht benachbart zu einem Plättchen liegt, auf dem der Spieler schon mind. 1 eigene alte Population (Augenzahl 1 - 5) hat.
- ◆ Neue Populationen zeigen beim Einsetzen die leere Würfelfläche oben.
- ◆ Sind alle neuen Würfel eines Spielers platziert, werden diese auf ihre korrekte Augenzahl gedreht: Lebensdauer (1 - 5) der Population in jeweiliger Landschaft auf Innenleiste des Rades suchen. Die dort gegenüberliegende Würfelaugenzahl ist der dann bei der neuen Population einzustellende Wert.

- ◆ Hat ein Spieler zum Ende dieser Phase mind. 2 gleiche Landschafts-Pl. mehrheitlich besetzt, setzt er 1 seiner Marker vom Vorrat aufs passende Feld des Sonderkarten-Tableaus und erhält die 2 angezeigten Boni. Jeder Spieler kann jeden Bonus dort nur 1-mal erhalten.

6) Landschaften auffüllen:

- ◆ WICHTIG: Es stirbt in dieser Phase keine Population.
- ◆ Hat ein Spieler die Mehrheit an Plätzen mit eigenen Populationen auf einem Landschaftsplättchen, füllt er die freien Felder mit eigenen Populationen aus dem Vorrat auf. Die Würfelwerte der Populationen werden wie bei Vermehrung bestimmt.
- ◆ Hat ein Spieler zum Ende dieser Phase mind. 2 gleiche Landschafts-Pl. mehrheitlich besetzt, setzt er 1 seiner Marker vom Vorrat aufs passende Feld des Sonderkarten-Tableaus und erhält die 2 angezeigten Boni. Jeder Spieler kann jeden Bonus dort nur 1-mal erhalten.

7) Aufträge prüfen:

Beliebig viele Aufträge erfüllen.

- ◆ Sobald jetzt der aktive Spieler die Bedingungen eines der 7 offenen Aufträge erfüllt, darf er 1 Marker auf diesen legen. Jeder Spieler kann generell 1 Marker auf jedem Auftrag liegen haben.
Verbreiten = Mit mind. 1 Population auf einem Landschaftsplättchen dabei sein.
Mehrheitlich besetzt = Mehr als die Hälfte der Plätze eines Landschaftsplättchens sind mit eigenen Populationen besetzt.
Vollständig besetzt = Alle Populationsplätze eines Landschaftsplättchens sind mit eigenen Populationen besetzt.

Spielende: Es gewinnt, wer zum Ende dieser Phase**** 5 oder mehr der 7 Aufträge erfüllt hat. Patt: Der Beteiligte mit mehr erfüllten Aufträgen siegt. Weiter Patt: Tie-Breaker-Leiste entscheidet.

8) Startspielerwechsel & Kartenauslage erneuern:

- ◆ Der Startspieler-Marker geht nach Abschluss der Phase nach links weiter.
- ◆ Je Reihe der Kartenauslage geht die vorderste Karte aus dem Spiel, d.h., die Karte, die am weitesten vom Zugstapel entfernt liegt. Freie Plätze werden von links vom Zugstapel aufgefüllt, bis 5 Karten in Reihe liegen.

* bis **** Formulierungen wurden mir so vom Verlag bestätigt.

➡ Es gibt eine neuere Spielregel Version 2.0. Anfordern bei: info@ddd-verlag.de