

- Aufbau: 1) Jeder Spieler wählt 1 Farbe + nimmt sich die passende Drehscheibe. "START" sollte oben liegen. Jeder nimmt sich 7 Energie-Würfel.  
 2) Die Punkte-Skala wird auf den Tisch gelegt samt Punktemarkern auf Startfeld.  
 3) Erschaffe eine der Anfangslandschaften gemäß Spielregel, Seite 4.  
 4) Bilde aus den Landschafts-Plättchen 2 Stapel: Land und Wasser.  
 5) Lege die Container, Berg- und Wald-Marker bereit.  
 6) Wirf alle 40 Element-Marker in den Beutel, den der Startspieler erhält.  
 7) Erstelle Anfangskarten-Sets und lege aktive Karten daraus offen aus.

**ERSTE** Sortiert alle Karten nach ihrem Symbol unten links. Es entstehen  
**PARTIE:** 6 Stapel zu je 12 Karten und 1 Stapel (ohne Symbol) mit 33 Karten.  
 Die 6 Stapel kommen verdeckt auf den Tisch und jeder Spieler nimmt sich zufällig einen davon, aus dem er die 3 Karten mit dem dunkleren Symbol unten links nimmt und offen vor sich aufreiht.  
 Die übrigen 9 eigenen Karten darf er sich (besser geheim) ansehen.

- 8) Die restlichen Karten, also ohne Symbol und solche, die kein Spieler wählte, werden in 2 Stapel separiert und gemischt bereitgelegt: **BLAUE + BRAUNE**.  
**BLAUE** bringen i.d.R. mehr Punkte, **BRAUNE** beeinflussen eher die Landschaft.

Ablauf einer Runde in 3 Schritten:

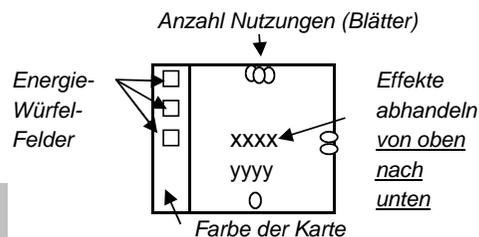
- 1) Element-Marker ziehen:** ♦ Startspieler zieht 1 zufälligen Element-Marker aus dem Beutel und sagt an, was er gezogen hat. Zeigt der Marker das **JOKER-Symbol**, siehe Schritt 3 (Rundenende bzw. Spielende).  
 Sonst bleibt der Marker auf dem Tisch. Jeder Spieler entscheidet, ob er ...

**ENTWEDER** 1 eigenen Energie-Würfel auf eine eigene ausgespielte Karte platziert, d.h., auf ein freies Feld mit Symbol = gezogenes Symbol. Nur dann gilt: Hat er aber keinen Energie-Würfel frei, darf er 1 seiner Würfel umsetzen.

**ODER** seine Drehscheibe um 90 Grad im Uhrzeigersinn-Sinn dreht.

**2) Karte vervollständigen:**

- ♦ Sind nun alle Energie-Felder einer Karte abgedeckt, sage laut "ECO" und führe a-c aus\*.



**a) Nimm alle Energie-Würfel von der Karte in Deinen verfügbaren Vorrat.**

**b) Führe Effekt(e) der Karte aus, möglichst alle:**

➔ **LEGEN** von Landschafts-Plättchen, angrenzend an mind. 1 anderes.

➔ **SETZEN** von **BERG-** und **WALD-Markern:**

**BERG-Symbol:** 1 **BERG-Marker** muss auf irgendein Plättchen **OHNE BERG** (Grasland oder Wüste) gesetzt werden.

**WALD-Symbol:** 1 **WALD-Marker** muss auf irgendein Plättchen (Grasland / Wüste) gesetzt werden. Folgende Bestandslimit-Regeln gelten:

... Auf einem Grasland-Plättchen <b>OHNE BERG</b>	1x <b>WALD</b>
... Auf einem Grasland-Plättchen <b>MIT BERG</b>	2x <b>WALD</b>
... Auf einem Wüsten-Plättchen <b>OHNE BERG</b>	--- <b>WALD</b>
... Auf einem Wüsten-Plättchen <b>MIT BERG</b>	1x <b>WALD</b>

➔ **SETZEN** von **TIER-Markern:**

- ♦ **TIER-Marker** mit Landschafts-Markierungen kommen auf eine dieser Landschaften, wenn noch kein **TIER-Marker** dort liegt.
- ♦ Sollte man den Marker nicht einsetzen können, wählt man eine für das Tier geeignete Landschaftsform und setzt es auf eine solche, ungeachtet der Anzahl an Tieren dort.
- ♦ **Gorillas** dürfen nur auf Landschafts-Plättchen mit **BERG** gesetzt werden.
- ♦ **Leoparden** verlangen mind. 1 **WALD** auf ihrem Ziel-Plättchen. Sollte ein erforderlicher Marker nicht im Vorrat sein, darf man einen solchen Marker aus einer Landschaft entfernen und neu einsetzen.

➔ **ELEMENT** erhalten: (zB: Sonne, Wellen, Grasland ... Joker)

Erhält man 1 Element als Effekt, setzt man 1 Energie-Würfel vom eigenen Vorrat ein (wie Schritt 1). Es besteht die Wahl: Würfel-Platzierung **ODER** Drehscheibe rotieren. Man darf nicht einen durch eine Karte erhaltenen Energie-Würfel direkt wieder auf genau diese Karte einsetzen.

➔ **TIERE** bewegen:

Tiere können sich auf Plättchen mit vorhandenen Tieren bewegen, auch auf Landschaften, die nicht zu ihrer Art passen. Wassertiere können sich aber nicht auf Land und Landtiere nicht auf Wasser bewegen (außer: die Karte erlaubt dieses ausdrücklich).

➔ ERHALTE Energie-Würfel: Nimm 1 Energie-Würfel aus dem Container und lege ihn zu Deinem persönlichen Vorrat. 

➔ ERHALTE Siegpunkte: 

➔ EINFLUSS-KARTEN: Teile den Mitspielern den Effekt mit.

➔ ERSETZEN / ENTFERNEN eines Landschafts-Plättchens:

Wird eine Landschaft durch WASSER ersetzt, entfernt man Berg + Wald und Landtiere davon.

Wird eine WÜSTE durch GRASLAND ersetzt, oder umgekehrt, werden alle TIERE, BERG und WÄLDER übertragen.

ANGRENZEND: Das bedeutet, innerhalb 1 Feldes (zB: 2 Marker auf selbem Plättchen) und auch genau 1 Plättchen weiter entfernt.

GRUPPE: Das sind zusammenhängende, angrenzende TIERE selber Art. Auch 1 TIER allein ist eine Gruppe. Die Gruppe bezieht sich immer auf die Gruppe, in welche man gerade einen Marker gesetzt hat (Außer: Es gibt eine andere Vorgabe).

LEBENS-RAUM: Das sind aneinander angrenzende BERGE oder WÄLDER oder Landschafts-Plättchen selber Art. Es ist immer der Lebensraum gemeint, in den man gerade 1 Marker setzt. (Außer: Es wird etwas anderes vorgegeben).

LANDMASSE:

Alle verbundenen Land-Plättchen sind eine Landmasse. Es ist immer die Landmasse gemeint, in die man gerade einsetzt. Durch Wasser-Plättchen können Landmassen abgespaltet werden.

**c) Ist mehr als 1 Blatt am oberen Rand der Karte zu sehen?**

JA: Rotiere die Karte um 90° im Uhrzeiger-Sinn.

NEIN: Wirf diese Karte ab (Ablagestapel), ihre Nutzungsdauer ist erloschen.

**DREHSCHIEBE:** *Erhalte: 1 Energiestein / 1 Hand-Karte / 1 Karte in Deine Auslage.*

◆ Nach 2. Rotation DARF man die Drehscheibe auf START zurücksetzen UND erhält 1 Karte. Das geschieht dann wie folgt:

**ENTWEDER:**

Man zieht die obersten 2 Karten eines Stapels (BLAU / BRAUN) oder von jedem Stapel die oberste Karte. Nur EINE Karte nimmt man auf die Hand. Die andere genommene Karte kommt offen neben ihren Stapel.

**ODER:**

Man nimmt 1 der offen neben einem Stapel liegende Karte auf die Hand.

◆ Nach 3. Rotation DARF man die Drehscheibe auf START zurücksetzen UND (1 Karte von der Hand ausspielen ODER 1 neuen Energie-Würfel nehmen). Ausgespielte Karten werden mit dem Kartenrand nach oben gelegt, der die meisten Blätter anzeigt.

3) Rundenende erreicht?

Joker =



◆ Es wird erneut Schritt 1 ausgeführt.

Zieht nun der Startspieler ein JOKER-Symbol, endet die Runde nach Schritt 2.

Der JOKER steht für ein beliebiges Element-Symbol.

Nach dem JOKER-Einsatz durch alle Spieler wird das Spielende geprüft:

a) Hat mind. 1 Spieler  $\geq 80^{**}$  Punkte endet das Spiel mit dem Sieg des Spielers mit den meisten Punkten. Patt: siehe Spielregel

b) Das Spielende wurde nicht erreicht.

Alle gezogenen Element-Marker kommen in den Beutel zurück.

Der Spieler LINKS vom bisherigen Startspieler wird **neuer Startspieler**.

**Spielende:** Nach 60+ / 80+ Punkten. Siehe: Rundenende

**WICHTIG, UNBEDINGT BEACHTEN:**

\*Mehrere Spieler rufen gleichzeitig "ECO" oder jemand nutzt Drehscheiben-Effekt:

➔ Effekte in Reihenfolge ab Startspieler ausführen.

Sind 1 / mehrere Spieler beteiligt (Du auch) und Du bist nicht der erste Ausführende, darfst Du Deinen zuletzt gesetzten Energie-Würfel entfernen und stattdessen die Drehscheibe rotieren.

\*\*Man kann sich auch auf eine kürzere Partie mit 60 Punkten einigen.

**MARKER REICHEN GGF. NICHT AUS?**

Sollte Effekt den Einsatz 1 Markers bestimmter Sorte erfordern, die gerade nicht verfügbar sind, darf man aus entsprechender Landschaft 1 Marker entfernen und neu einsetzen (Marker = Tier / Berg / Wald).

KSRs: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI  
+ H@LL9000 - roland.winner@gmx.de, 09.07.20

**SPIEL ZU ZWEIT:**  
siehe Seite 11 oben