

Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler hat 5 Geckos, um Käfer in 6 Arten in den sich ausbreitenden Landschaften zu fangen und Ziele zu erfüllen. Jeder Spieler hat immer 3 Gelände-Plättchen auf der Hand. Es wird solange reihum gespielt, bis das Spielende eintritt.

Spielzug in 4 Schritten:

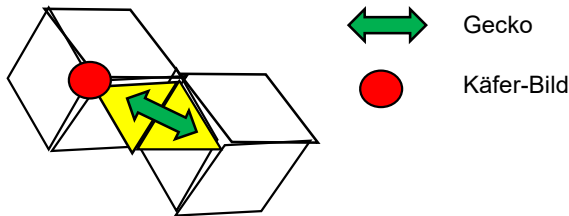
1) LEGE 1 Gelände-Plättchen von der Hand auf die Spielfläche.

Es muss immer an einer Gelände-Fläche mit SELBEM Muster wie die angelegte Plättchen-Fläche angelegt werden. Es ist egal, ob andere Flächen des neuen Plättchens passend liegen.

2) LEGE 1 deiner GECKOS auf das Verbindungs-Stück beider Flächen.

➡ Der Gecko muss das gleiche Muster abdecken.

Gibt es mehrere Möglichkeiten, hast du die Wahl. Sind alle deine Geckos im Spiel, musst du 1 beliebigen davon versetzen.



➡ **VOR DEM ZUG** kannst du 1-mal 1 deiner bisher erhaltenen Käfer-Marker **ZAHLEN**, um 3 weitere Plättchen zu ziehen. **WÄHLE** dann von deiner Gesamthand 3 Plättchen aus, die unter den Plättchen-Stapel gelegt werden. Kannst du kein Plättchen anlegen, **MUSST** du 3 Plättchen ziehen und ebenfalls 1 Käfer nach Wahl zahlen.

➡ **UMZINGELST** du durch Anlegen eines Plättchens ein anderes nun vollständig, kämpfen die Geckos auf dem umzingelten Plättchen.

Wer die **MEISTEN** GECKOS dort hat, erhält den **KÄFER** des Plättchens in Form eines Spielsteins. Patt: Der Spieler, der zuletzt das Plättchen anlegte, profitiert (wenn er am Patt beteiligt ist). Andernfalls muss dieser Spieler den Käfer beliebig verschenken. Ist kein Gecko auf dem umzingelten Plättchen, passiert nichts.

Jede Käfer-Art gibt es 12-mal im Vorrat als Spielstein.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 01.09.26

3) SAMMLE erreichte ZIELE ein:

Du musst **AKTIV** an dem Ziel gearbeitet haben, das du erfüllst. Das geht nur, indem du mit dem Platzieren eines Geckos direkt ein Ziel erfüllst.

Je Ziel-Sorte (Gelände-Art / Käfer) darfst du je Zug eines erfüllen.

Bei Erfüllung nimmst du die ZIEL-Karte und legst sie vor dir ab.

Lege eine neue Karte selber Ziel-Art in die Auslage.

Gelände- Ziele: Deine Geckos decken gleichzeitig alle Muster der Ziel-Karte ab. Die Rautenform repräsentiert 2 benachbarte Plättchen.

Käfer- Ziele: Du musst eine Kette zwischen verschiedenen Käfern bilden. Es gilt die Reihenfolge der Ziel-Karte. Nicht immer sind Verbindungen vorausgesetzt.

PUNKTE: Unten auf einer ZIEL-Karte angegebene Käfer zählen je 1 Punkt.

4) Ende des Spielzuges: ZIEHE vom Nachzieh-Stapel 1 Plättchen auf die Hand.

Spiel- Ende: Wenn eine der 3 Bedingungen erfüllt ist, wird die laufende Runde noch normal beendet:

- 1) Ein Spieler hat seine 6. Ziel-Karte erfüllt.
- 2) Von einer Käfer-Art ist kein Spielstein mehr im Vorrat.
- 3) Das letzte Gelände-Plättchen wird gezogen (nicht ausgespielt).

Wertung: Jeder umzingelte Käfer (Spielsteine vor dir) = 1 Punkt.
Jeder Käfer auf deinen Ziel-Karten = 1 Punkt.
Geheime Ziel-Karte = x Punkte.

Geheime Ziel-Karten: Du hast 1 Karte in einer von 2 Arten zu Beginn gewählt.

Käfer- Bonus: **ERHALTE** 2 Punkte für jeden deiner Käfer-Spielsteine und Käfer-Bilder auf deinen ZIEL-Karten, die dem Käfer der geheimen Ziel-Karte entsprechen.

Gelände- Bonus: **ZÄHLE** die größte zusammenhängende Spielfläche des geheimen Musters. Jedes Rauten-Segment (Drittel eines Plättchens) zählt 1 Punkt. Ist das Start-Plättchen Teil der Fläche, zählt es 1 Punkt.