

### Habitats - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.	Anzahl Züge pro Spieler:				
Die Partie geht über 3 Jahre (also Durchgänge).	JAHRE: ↷	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	
	zu zweit	9	6	6	} Anzahl Züge pro Spieler
	zu dritt	8	6	6	
	zu viert	7	6	6	
	zu fünft	6	6	6	

**Ablauf je Runde:** Jeder Spieler hat genau 1 Zug.  
Ablauf eines Spielzuges in 4 Schritten:

**1) NIMM 1 Plättchen vom Markt:**

- NIMM das erste Plättchen VOR, RECHTS oder LINKS von deiner Spielfigur. Figuren anderer Spieler zwischen deiner Figur und dem Plättchen blockieren dieses nicht.
- Sollte in keiner der 3 erlaubten Richtungen ein Plättchen sein, darfst du das erste Plättchen HINTER deiner Spielfigur nehmen.

**2) BEWEGE deine Spielfigur:**

- STELLE deine Figur an die Stelle, von der du das Plättchen genommen hast.
- DREHE die Rückseite der Figur zu der Seite, von der du gekommen bist.

**3) LEGE 1 neues Plättchen in den Markt:**

- LEGE 1 vom Vorrat\*\* zufällig gezogenes Plättchen offen an die Stelle, von der die Figur kam.

**4) LEGE das erhaltene Plättchen in den Park:**

- Platziere dein Plättchen orthogonal an ein anderes Plättchen deines Parks, wobei gilt:
  - ⇒ Unterhalb vom Eingangs-Plättchens sind in der ganzen SPALTE keine Plättchen erlaubt.
  - ⇒ An Seiten von Park-Plättchen mit STRASSE darf NIE ein 1 Plättchen angelegt werden. Es muss also 1 Feld dort neben der Straße leer bleiben.

**Ende einer Runde:**

- \*\*Der Spieler RECHTS vom Startspieler füllt nach seinem Zug die Plättchen-Auslage von seinem vorab erstellten Stapel auf, der für das laufende Jahr vor ihm liegt.

**Ende eines Durchganges:**

Nach jedem Jahr gibt es Siegpunkte (SP) für die 2 Ziele\* dieses Jahres. Man vergleicht die Parks der Spieler miteinander. Wer ein Ziel am besten erfüllt, erhält die höchsten für das Jahr angegebenen Siegpunkte usw. die Folgeplätze. Patt: Alle Beteiligten erhalten nur die SP des niedrigsten Ranges ihrer Gruppe (z.B.: 3 Erste fallen so auf Rang 3).

**PARK-WERTUNG: (Spielende)**

Jeder Spieler wertet für sich.

**1) TIERE:** Jedes Tier wertet seine angegebenen SP, wenn alle an sein Habitat erforderlichen Bedingungen erfüllt sind durch orthogonal benachbarte Areale bzw. Gruppen. Areal = 1 Plättchen oder eine Gruppe verbundener Landschafts-Plättchen (nicht diagonal).

**2) BLUMEN:** Diese Plättchen sind immer 1 SP wert.

**3) TÜRME:**  Wenn mit Richtungs-Angabe versehen, kann das Plättchen frei gedreht werden.



Bei 4 oder 8 Richtungen gelten diese alle.

Türme bringen für jedes Tier bzw. Pflanze die auf ihnen angegebenen SP in ihrer Sichtrichtung. Stop ist, wenn ein Turm dazwischen liegt.  
Bedingung für SP: Nur erfüllte Plättchen werten für Türme.

**4) STRASSEN:**



Auf dem Plättchen angegebene SP gibt es nur, wenn alle markierten Seiten ein benachbartes Plättchen haben. An den Straßen-Seiten darf kein Plättchen anliegen.

**5) TOURISTEN:** a) 1 SP pro Plättchen (ohne es selbst) in ihrem eig. Areal.  
2 Arten b) 1 SP pro Areal ihrer Landschafts-Art (ohne es selbst).

\*Je nach Version des Spiels kann es auch nur 1 Ziel sein je Jahr.