

Beginnt mit der Person, auf die die Spitze des gemeinsamen Spielplans zeigt.
Ihr spielt im Uhrzeigersinn.

Ablauf eines Zuges:

Führe die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus.

MUSS
genau
1-mal
im Zug

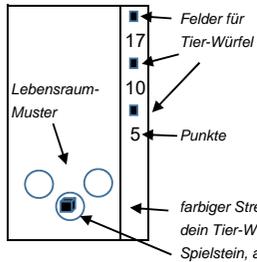
Spielsteine nehmen und lagern:

- ♦ NIMM die 3 Spielsteine von einem der Felder auf dem gemeinsamen Spielplan.
LEGE diese Steine auf deinen persönlichen Spielplan.
- ➔ Du kannst einen Spielstein immer auf ein beliebiges LEERES Feld legen ODER auf 1 bis 2 bereits gelegte Spielsteine. Damit erschaffst du Bäume, Gebäude + Berge. (Siehe Schaubild auf Seite 4 in der Spielregel: Andere Spielstein-Stapel als abgebildete sind nicht erlaubt.)
- ➔ Du kannst einen Spielstein nicht unter bereits gelegte Spielsteine legen.
- ➔ Du kannst einen Spielstein nicht auf / unter Tierwürfel legen.
- ♦ Nach jedem gelegten Spielstein DARFST du OPTIONALE Aktionen machen, bevor du den nächsten Spielstein legst.

OPTIONAL
genau
1-mal
im Zug

1 Tierkarte nehmen:

- 1) WÄHLE 1 Tierkarte aus den 5 offen ausliegenden.
LEGE die gewählte Tierkarte oberhalb deines pers. Plans ab.
Du kannst gleichzeitig max. 4 Karten dort haben.



- 2) NIMM so viele Tier-Würfel aus dem Vorrat, wie Felder auf der rechten Seite der Tierkarte abgebildet sind.
LEGE 1 Tier-Würfel (orangefarben) auf jedes dieser Felder.
Diese Tiere (Würfel) können ab sofort auf deine Landschaften gelegt werden.

OPTIONAL
beliebig
oft
im Zug

1 Tier-Würfel auf einen Spielstein legen:

- Es gelten folgende Regeln:
- ➔ Das Lebensraum-Muster auf deinem persönl. Spielplan MUSS genau der Abbildung auf der Tier-Karte entsprechen, kann aber in beliebiger Richtung ausgerichtet sein.
 - ➔ Ein einzelner Spielstein kann Teil mehrerer Lebensräume sein. Höhe der Bäume und Berge muss genau der Abbildung auf der Tier-Karte entsprechen.
 - ➔ Der Spielstein in dem Lebensraum, auf den du den Tier-Würfel legen musst, muss noch unbesetzt sein.
Max. 1 Tier-Würfel kann überhaupt auf jedem Spielstein liegen!
 - ➔ Gebäude können aus 2 verschiedenen Spielsteinen bestehen: oben: rot, der untere Spielstein kann rot, braun oder grau sein.
 - ➔ Tier-Würfel werden nie zurück genommen.

ERFÜLLT? ♦ Sind die BEDINGUNGEN erfüllt, musst du den UNTERSTEN Tier-Würfel von der Tier-Karte nehmen, die die Bedingungen aufzeigt. LEGE ihn auf den entsprechenden Spielstein im Lebensraum auf deinem persönlichen Spielplan.

TIER-Karte leer? ♦ Sobald der LETZTE TIER-WÜRFEL von einer Tierkarte verwendet ist, LEGST du die Karte neben deinen Spielplan = abgeschlossen. Sie zählt nicht mehr auf dein Limit von 4 Tierkarten.

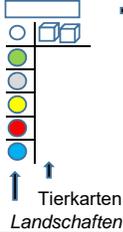
Ende des Spielzugs: Fülle den gemeinsamen Spielplan auf.
Fülle die Auslage der Tierkarten auf 5 auf, wenn nötig.

Spielende: Es wird nur noch die laufende Runde beendet, wenn ...
ENTWEDER der Beutel leer ist, wenn aufgefüllt werden müsste ODER ein Spieler hat <= 2 unbesetzte Felder auf seinem Plan.

Wertung: ➔ Landschaften/Gebäude: siehe Wertungs-Übersichten (gemäß gewählter Seite der persönlichen Spielpläne)

➔ Tierkarten: Jeweilige Punkte stehen unterhalb oberstem Feld ohne Tier-Würfel darauf.
Es werten alle Tierkarten, egal ob abgeschlossen oder nicht.

Es gewinnt, wer in Summe die meisten Punkte erzielt.
Patt: Der Beteiligte mit mehr gelegten Tier-Würfeln siegt.
Bei weiterem Patt gibt es mehrere Gewinner.

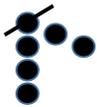


Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 05.05.24

Wertungs-Details:

SP = Punkte

	Höhe	SP	Hinweise
BÄUME:	1	1	1 grüner Spielstein
	2	3	1 grüner Spielstein oben, 1 brauner unten
	3	7	1 grüner Spielstein oben, 2 braune unten
BERGE:	1	1	Nur graue Steine mit benachbartem Berg
	2	3	werten. Ohne Nachbar-Berg ist ein Berg
	3	7	null Punkte wert.
GEBÄUDE:	2	5	1 roter Spielstein oben, 1 Spielstein (rot / braun / grau) unten. Punkte nur, wenn ein Gebäude von mind. 3 verschieden farbigen Spielsteinen umgeben ist. Diese Spielsteine kommen aus den 6 Farben. Es gelten immer die <u>obersten</u> Spielsteine auf den angrenzenden Feldern.
FELDER:	1	5	Jede aneinander liegende Gruppe aus mind. 2 gelben Spielsteinen wertet.
WASSER:	1	?	Seite A der persönlichen Spielpläne:



FLUSS: Werte deine längste Kette aus
blauen Spielsteinen in ihrer kürzesten
Form, d.h., ohne Spitzwinkel.

Anz.:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
SP:	0	2	5	8	11	15	19	23	27	31	35	39

Seite B der persönlichen Spielpläne:

1	5	INSELN: Spielplanfelder, die durch blaue Spiel- steine von anderen Feldern abgetrennt sind, bilden eine Insel (5 SP). Man hat immer mind. 1 Insel.
---	---	--

Wertungs-Details:

SP = Punkte

	Höhe	SP	Hinweise
BÄUME:	1	1	1 grüner Spielstein
	2	3	1 grüner Spielstein oben, 1 brauner unten
	3	7	1 grüner Spielstein oben, 2 braune unten
BERGE:	1	1	Nur graue Steine mit benachbartem Berg
	2	3	werten. Ohne Nachbar-Berg ist ein Berg
	3	7	null Punkte wert.
GEBÄUDE:	2	5	1 roter Spielstein oben, 1 Spielstein (rot / braun / grau) unten. Punkte nur, wenn ein Gebäude von mind. 3 verschieden farbigen Spielsteinen umgeben ist. Diese Spielsteine kommen aus den 6 Farben. Es gelten immer die <u>obersten</u> Spielsteine auf den angrenzenden Feldern.
FELDER:	1	5	Jede aneinander liegende Gruppe aus mind. 2 gelben Spielsteinen wertet.
WASSER:	1	?	Seite A der persönlichen Spielpläne:



FLUSS: Werte deine längste Kette aus
blauen Spielsteinen in ihrer kürzesten
Form, d.h., ohne Spitzwinkel.

Anz.:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
SP:	0	2	5	8	11	15	19	23	27	31	35	39

Seite B der persönlichen Spielpläne:

1	5	INSELN: Spielplanfelder, die durch blaue Spiel- steine von anderen Feldern abgetrennt sind, bilden eine Insel (5 SP). Man hat immer mind. 1 Insel.
---	---	--