

Es werden unbestimmt viele Runden zu je 3 Phasen im Uhrzeigersinn gespielt.  
Das Spiel endet mit Erfüllung von mind. 1 von 3 Bedingungen.

Ablauf einer Runde:

**A: TIER-Phase:**

*Alle Spieler gleichzeitig.*

- Ihr beginnt alle mit einem identischen Deck aus 14 Karten.
- **Decke das oberste Tier** Deines Nachzieh-Stapels auf und lege es vor Dir ab. Wiederhole ggf. diesen Schritt solange für immer 1 Karte, bis Du
  - a) FREIWILLIG aufhörst
  - b) ZWANGSWEISE aufhörst.

Es gibt 3 Möglichkeiten für Symbole oben rechts auf dem Tier:

Einzelgänger:  Geselligkeit:  kein Symbol  
*(5-mal im Startdeck)*

• **Vorschau - Erhalte 1 oder 2 Aktionen in Phase B:**

Sobald in Deiner aufgedeckten Reihe 3 Einzelgänger-Symbole per Saldo liegen, endet Dein Aufdecken und Du hast in der Phase B nur 1 Aktion. Hörst Du aber vorher auf, hast Du in Phase B 2 unterschiedliche Aktionen. Jedes Geselligkeits-Symbol in Deiner Reihe neutralisiert 1 Einzelgänger.

- **Alle aufgedeckten Tiere** legt man versetzt nebeneinander, nur Symbole für Aktionen sind sichtbar. Willst Du 1 Karte aufdecken und Dein Nachziehstapel ist leer, mische den Ablagestapel = neuer Nachzieh-Stapel.

**Magie-Fragment:**  
(MF)



- Du kannst sofort nach dem Aufdecken einer Karte diese Karte offen auf Deinen Ablagestapel legen, wenn Du 1 Magie-Fragment abgibst. Diese Handlung darfst Du beliebig oft wiederholen für je 1 weitere MF.
- Du kannst auch für je 1 MF einen soeben aufgedeckten Feuer-Waran auf den allg. Vorrat zurücklegen.

**B: AKTIONS-Phase:**

*nacheinander im Uhrzeigersinn*

- Der Startspieler beginnt und hat gemäß Phase A nun 1 oder 2 Aktionen.
- Meistens benötigst Du Elemente aus Deiner aktuellen Tierkarten-Reihe und Deinem Wald. Erhältst Du Bonus-Aktionen, musst Du diese sofort nach der jeweiligen auslösenden Aktion ausführen.
- Bonus-Aktionen dürfen identisch zu Deinen regulären Aktionen sein.
- Elemente verbrauchen sich nicht durch eine Aktion. Sie sind immer verfügbar.

**Aktionen:**

- **Nimm 1 Magie-Fragment** (falls vorh.). Es ist ab der Folgerunde nutzbar.
- **Neue Tiere anlocken:** Ermittle Deine Anzahl an Sonnen und nimm aus der Auslage 1 - x Tiere, deren Kosten max. in Summe die Anzahl Deiner Sonnen erreichen. Lege die erworbenen Tiere verdeckt und in freier Reihenfolge auf Deinen **Nachzieh**-Stapel.
- **Brände löschen:** Ermittle Deine Anzahl an Wassertropfen. Nimm vom Steinkreis 1 - x Flammen, deren Werte addiert genau / kleiner als die Anzahl Deiner Wassertropfen sind. Lege die Flammen verdeckt neben Deinen Wald.
- **Bewege Dich im Steinkreis:** Ermittle Deine Anzahl an Steinkreis-Spiralen und bewege Deine Figur 0 - max. um so viele Felder im Uhrzeigersinn. Mitspieler-Steine überspringt man und sie zählen nicht mit. Von jedem Übersprungenen nimmst Du Dir 1 Bonus-Plättchen Deiner Wahl. Auf dem Zielfeld Deiner Bewegung erhältst Du sofort die abgebildete Bonus-Aktion (wenn mind. 1 Feld bewegt).
- **1 Baum pflanzen:** Ermittle Deine Anzahl an Pflanzen und nimm genau 1 Baum Deiner Wahl, der max. so viel kostet, wie die Anzahl. Lege den Baum in Deinen Wald, waagrecht oder senkrecht angrenzend an einen vorhandenen Baum. Man darf mehrere identische Bäume haben. Der Effekt des Baumes steht Dir dauerhaft zur Verfügung

**BONUS im Wald** für komplettierte SPALTE bzw. REIHE:

Sobald eine komplette Bepflanzung derart vorliegt, steht Dir der Bonus am Rand der Spalte bzw. Reihe dauerhaft zur Verfügung.

**ECKFELDBONI im Wald** sind sofort nach Bepflanzung einmalig einzulösen.

**C: Rundenende:**

*gleichzeitig*

- Überprüft, ob mind. 1 Spieler 1 / mehrere der 3 Sieg-Bedingungen erfüllt hat.

JA = sofortiges Spielende.

NEIN = Es werden folgende 5 Schritte abgehandelt:

**1) FLAMMEN abwehren:**

- Ermittelt die Wertesumme der Flammen im Steinkreis = FLAMMENWERT.
- Jeder Spieler schaut, wieviele Wassertropfen er in seiner Tierreihe+Wald hat. Ist die Summe  $\geq$  Flammenwert, passiert bei dem Spieler nichts. Andernfalls erhält der Spieler so viele Feuerwarane\*\*, wie Anzahl an Flammen-Plättchen im Steinkreis sind. Die Warane = auf eig. Ablagestapel.
- Die Flammen im Steinkreis bleiben in jedem Fall liegen.

**2) Neue Flammen nachlegen:**

- Für jedes fehlende Tier in der Auslage wird je Stufe ein entsprechendes Flammen-Plättchen (Wert 2 / 3 / 4) in den Steinkreis gelegt. Max. werden so 7 Plättchen angesammelt.
- Liegt nun keine Flamme im Steinkreis, legt Ihr 1 Flamme (Wert 2) hinein.

**3) Tier-Auslage auffüllen:**

Füllt jede Reihe von ihrem jeweiligen Stapel auf wieder 4 Tiere auf.

**4) Tier-Reihe ablegen:**

Legt Eure aktuell aufgedeckte Tier-Reihe offen auf den eigenen Ablagestapel.

**5) Der Startspieler-Baum wird im Uhrzeigersinn weitergegeben.**

**Spiel-Ende:** Wenn zu Beginn der Phase C mind. 1 Spieler 1 - 3 der Siegbedingungen erfüllt hat, endet das Spiel sofort. Die Bedingungen:

- ➔ Habe 12 unterschiedliche Bäume im eigenen Wald + auf Bonus-Plättchen.  
*Start-Baum + Bäume auf Bonus-Plättchen gelten je als unterschiedlich.*
- ➔ Habe 12 Flammen-Plättchen im eigenen Besitz + auf Bonus-Plättchen.
- ➔ Habe 12 Heilige Blumen auf sichtbaren Elementen Deiner Tierreihe + Wald + auf Bonus-Plättchen.

*Patt unter den Beteiligten (egal, ob mehr als 1 Bedingung erfüllt ist):  
Jeder ermittelt seine Summe aus unterschiedlichen Bäumen + Anzahl Flammen + Anzahl Heilige Blumen.  
Höchste Summe gewinnt. Andernfalls: geteilter Sieg.*

**\*\*Feuerwarane:**

- Sollten mal nicht genug Feuerwarane verfügbar sein, verteilt Ihr vorhandene Warane unter den Betroffenen (ab Startspieler beginnend) immer einzeln reihum, bis kein Waran mehr übrig ist.