

Es werden 4 Runden zu je 3 Zügen je Spieler gespielt.

Beginn jeder Runde: Verteilt je 4 Biom-Karten des aktuellen Zeitalters verdeckt auf jeden Satelliten. Zeitalter I / II = Runden 1 - 2 / 3 - 4.

Spielzug in 5 Schritten:

1) WÄHLT 1 BIOM-Karte:

- NEHMT gleichzeitig alle Karten des Satelliten, dessen zu euch zeigendes Symbol dem der aktuellen Position eures Avatars entspricht.
- SEHT euch die Karten an und behaltet EINE, die übrigen kommen zurück zum Satelliten. Bleibt nur 1 Karte übrig, kommt sie auf das schwarze Loch.

gleichzeitig

Im Uhrzeigersinn führt der Spieler am Zug die Schritte 2 bis 4 aus.

2) GEWÄHLTE BIOM-Karte EINSETZEN / ABWERFEN:

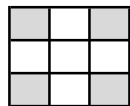
● **EINSETZEN:**

LEGE die gewählte Karte auf 1 beliebiges Feld deines Tableaus und ZAHLE die Kosten (falls gefordert). Es dürfen vorgedruckte / platzierte Biom-Karten dabei abgedeckt werden.

Kosten (z.B.)



ZAHLE 2 Kristalle



GRATIS, aber nur in einer der angezeigten Ecken deines Tableaus platzierbar.



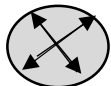
GRATIS, ohne Bedingungen



GRATIS, aber nicht aktivierbare Karte

● **ABWERFEN:** a / b

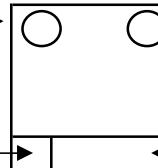
- LEGE die Biom-Karte auf das schwarze Loch und NIMM 4 Kristalle aus dem Vorrat.
- ODER NIMM 1 SPORE vom Vorrat und LEGE sie auf 1 beliebiges Tableau-Feld, wo noch keine Spore liegt. Wird ein Biom mit Spore später abgedeckt, kommt die Spore auf die neue Biom-Karte.



3) HEISST die GOTTHEIT willkommen:

- Wurde mit aktuell platzierter Karte 1 Zeile und/oder Spalte mit Tier-Symbolen und/oder Biom-Symbolen SELBER Art fertig gestellt, dann ERHÄLTST du die zum Symbol pass. GOTTHEIT (egal, wo sie gerade liegt). Jedes der 3 Zeilen-/Spaltenfelder muss entsprechend Symbol(e) der Gottheit zeigen.
- Im selben Zug kann man ggf. mehrere Gottheiten erhalten.

Biom-Symbol(e)



Tier-Symbol(e)
Feder / Landtier / Wasserwesen

Kosten
(Kristalle)

Effekt

4) AKTIVIERT euren AVATAR + eure GOTTHEITEN:

optional

- In beliebiger Reihenfolge DARST du Biome aus der ZEILE bzw. SPALTE aktivieren, an denen dein Avatar liegt. Auch vorgedruckte Biome gelten.
- Du darfst NUR GOTTHEITEN aktivieren, die gerade erst in Schritt 3 zu dir kamen.

Der nächste Spieler in Reihenfolge führt die Schritte 2 bis 4 durch.

5) BEWEGT NUN euren AVATAR:

gleichzeitig

- Jeder Avatar geht im Uhrzeigersinn 1 Kerbe weiter. Kommt er in einer Ecke für die Wertung an, WERTET IHR ALLE gemäß Angaben zur "Wertung".
- ANDERNFALLS geht es weiter mit SCHRITT 1 und der Aufnahme der verbliebenen Karten.

Runden-Ende:

Nach 3 Zügen je Spieler bzw. keinen verbliebenen Biom-Karten auf den Satelliten, beginnt eine neue Runde mit Befüllung der Satelliten mit je 4 neuen Biom-Karten.

WERTUNG:

Nacheinander im Uhrzeigersinn wird gewertet:



- ⇒ Aktiviert alle eure Biome MIT SPORE und eure GOTTHEITEN. Die Reihenfolge der Biome / Gottheiten ist völlig frei wählbar.
- ⇒ Vergleicht die Anzahl an WASSERQUELLEN mit der Person, die die wenigsten Quellen hat und ERHALTET für die Differenz entsprechend der Tabelle LEBENS-Energie (LE).

Gewinner:

mit meister LE,
sonst geteilter Sieg

Differenz:

Lebens-Energie:

0	1	2	3	4	5+
0	1	3	6	10	15

GOTTHEITEN:**TAIVAS**

grau
Feder

Sofort beim Erhalten dieser Gottheit / bei Wertung:
Du darfst 4 Kristalle zahlen, um 7 Lebens-Energie zu erhalten.

SIENET

lila
Pilz

Sofort beim Erhalten dieser Gottheit / bei Wertung:
NIMM 3 Kristalle aus dem Vorrat.

MERI

hellblau
Wasser

Sofort beim Erhalten dieser Gottheit / bei Wertung:
ERHALTE 1 Lebens-Energie je Wasserquelle auf deinem
Tableau.

METSAT

grün

Baum

Sofort beim Erhalten dieser Gottheit / bei Wertung:
WÄHLE 1 Tier-Typ (Feder, Landtier, Wasserwesen) und
WERTE diesen mit 1 Lebens-Energie pro passendem
Symbol auf deinem Tableau.

KITEET

orange
Steinstäbe

Sofort beim Erhalten dieser Gottheit / bei Wertung:
ERHALTE 3 Lebens-Energie.

VUORI

dunkelblau
4 Dreiecke

Du hast permanent 2 Wasserquellen.

MAA

hellgrau
Landtier

Sofort beim Erhalten dieser Gottheit / bei Wertung:
ERHALTE 1 Lebens-Energie je Spore auf deinem Tableau.