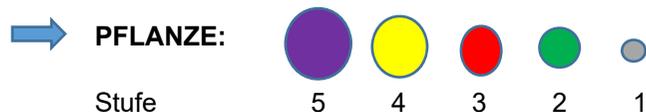


Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt. SP = Siegpunkte.

Ablauf eines Zuges: ERKUNDEN oder WEISSAGEN

ERKUNDEN: Schritte A und B ausführen.

A) BEWEGEN: ● Bewege genau 1 eigene Figur auf dem Spielplan waagrecht/senkrecht beliebig weit, bis sie auf folgende Elemente trifft:



Du darfst darauf stehen bleiben ODER weiterziehen und direkt dabei die Richtung ändern (ggf. mehrfach).

➡ **PFLANZE + EIGENE FIGUR auf einem Feld:**

Du darfst hindurch ziehen und direkt die Richtung ändern (ggf. mehrfach), aber NICHT darauf stehen bleiben.

➡ **FREMDE FIGUR:**

Du darfst nicht darauf und nicht hindurch ziehen.

➡ **EIGENE FIGUR:**

Du darfst hindurch ziehen, aber NICHT dort verbleiben. Auch ist direkte Richtungsänderung (ggf. mehrfach) erlaubt.

➡ **KEINE PFLANZE + KEINE EIGENE FIGUR auf einem Feld:**

Die Bewegung endet dort.

- Am Ende der Bewegung darf die Figur nicht auf dem Feld stehen, wo ihre Bewegung begann.
- **BRINGST Du jedoch 1 NEUE Figur** ins Spiel, ist deren Bewegungs-Zielfeld zunächst ein beliebiges Randfeld OHNE fremde Figur. Ist es kein leeres Feld, sondern z.B. eine Pflanze / eigene Figur, gehst Du weiter bis zum nächsten freien Feld. Auf Pflanzen bzw. eigenen Figuren darf abgelenkt werden.
- **STATT zu BEWEGEN**, kannst Du 1 Deiner Figuren vom Spielplan in den Vorrat zurückgeben.

Beispiele für Ziel-Felder nach Bewegung neu eingesetzter Figuren:

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1		●		●	●			●	
2								●	■
3	●	EF				●			■
4					EF			●	
5		●		EF	EF		●		

● irgendeine Pflanze
■ erlaubtes Einsetz-Feld
EF eigene Figur
■ fremde Figur

Für z.B. diese Felder 3a = 3c, 1d = 2d, 5g = 4g usw. einige andere gilt: Da der Einstieg auf einer Pflanze erfolgt, ist das Bewegungs-Ziel 1 Feld weiter.

Feld 4d ist Ziel bei Einstieg bei 5d, da die eigene Figur übersprungen wird. Feld 3e ist Ziel bei Einstieg bei 5e, da eigene Figuren übersprungen werden.

Feld 3i ist kein erlaubtes Feld, da dort eine fremde Figur steht (blockiert). Feld 3c ist Bewegungs-Ziel bei Einstieg bei 3a, da Pflanze und eigene Figur (3b) übersprungen werden, bis ein freies Feld folgt.

B) ENTDECKEN:

- BLEIBT DEINE FIGUR (= regelkonform) auf einem Feld ohne Pflanze + ohne Figur stehen, entdeckt sie dort 1 Boden-Plättchen in einer dieser Farben:



Das geschieht wie folgt:

- 1) Nimm das Pachamama-Rad mit geschlossenen Fenstern.
- 2) Gib die Koordinaten genau des leeren Feldes ein, wo Deine Figur steht. Element = roter Hintergrund Tier = weißer Hintergrund
- 3) Öffne das Entdeckungs-Fenster + schau, welches Boden-Plättchen zu den Koordinaten gehört. Sag es laut den Mitspielern an, schliesse das Fenster.
- 4) Nimm das entsprechende Plättchen aus dem Vorrat und lege es unter Deine Figur. Der Restvorrat gibt u.U. indirekt Hinweise im späteren Verlauf.
- 5) Rücke mit Deiner Vielfalt-Scheibe bei gezogener Boden-Art um 1 Stufe vor.
- 6) Erhalte 1 SP für jede Deiner Vielfalt-Scheiben, die auf genau der gerade erreichten Stufe liegt, inkl. der gerade bewegten Scheibe. Ist Deine Scheibe aber schon ganz oben, gibt es nur insgesamt 1 SP.

WEISSAGEN:

● Du DARFST mit jeder eigenen Figur auf einem Boden-Plättchen OHNE PFLANZE 1 Weissagung machen. MIND. 1 WEISSAGUNG ist jetzt Pflicht.

- 1) Ein Mitspieler nimmt das Pachamama-Rad.
- 2) Wähle 1 Deiner Figuren und zeige auf sie. Gib Deine Vermutung ab, was für ein Pflanzen-Plättchen dort vorgesehen ist.
- 3) Der Mitspieler gibt die Koordinaten ein und öffnet das Fenster am Rad. Er sagt das Ergebnis an.
- 4) Nimm, egal ob richtig geraten, das richtige Pflanzen-Plättchen aus dem Vorrat und lege es unter Deine Figur.
- 5) **War die Weissagung RICHTIG:**

- Erhalte SP gemäß Stufe des gelegten Pflanzen-Plättchens (1 ... 5).
- Erhalte 1 Gaben-Marker, der der gelegten Pflanze entspricht, sofern Du ihn noch nicht hast (Besitz-Limit: 1 Marker je Art).

→ Du darfst mit einer anderen Deiner Figuren eine weitere Weissagung machen usw. mit allen Deinen Figuren auf dem Spielplan.

War die Weissagung FALSCH:

→ VERLIERE so viele SP wie entsprechende Pflanzen-Stufe. Unter "0" fällt Dein Punktestand nicht. Dein Zug ENDET SOFORT.

GABE DARBRINGEN:

● Hast Du ERKUNDET ODER komplett erfolgreich WEISGESAGT, darfst Du Pachamama Gaben bringen, die Dir SP bringen.

Für 1 / 2 / 3 / 4 / 5 Gaben-Marker bekommst Du 0 / 1 / 3 / 6 / 10 SP.

PACHAMAMA VERSTEHEN:

REGIONEN in Boden-Farbe:

Auf dem Spielplan gibt es Regionen der Größe 1 - 5 Felder, also orthogonal zusammenhängende Plättchen gleicher Bodenart. Alle möglichen Formen können vorkommen.

2 REGIONEN GLEICHER FARBE:

Sie dürfen weder diagonal noch orthogonal benachbart sein.

ALLE FELDER einer REGION SIND VERSCHIEDEN:

Jedes Feld einer Region hat eine andere Pflanze. Je nach Größe der Region sind auch nur bestimmte Pflanzen darin. So sind z.B. in einer Region der Größe 3 nur die Pflanzen der Stufen 1, 2, 3. Eine Region der Größe 1 enthält nur die Pflanze der Stufe 1.

2 IDENTISCHE PFLANZEN (gleiche Stufe):

Sie dürfen NIE orthogonal oder diagonal benachbart sein, egal, welche Bodenart vorliegt.

Weiteres Beispiel für erreichbare Felder bei Einsatz neuer Figuren:

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1	■	●	■	■	●	■	EF	■	■
2	■	■	●	■	■	■	●	■	●
3	■	■	■	■	■	●	EF	■	■
4	■	■	■	■	■	■	■	●	■
5	■	■	■	●	■	■	■	■	■

Feld 4g ist erlaubt, da man über 1g, 2g, 3g zieht und dort auf 4g die Bewegung beenden muss (weil dort keine Pflanze ist).

Spielende:

- Wird das letzte Boden-Plättchen auf den Spielplan gelegt, beginnt die End-Phase. Beginnend mit dem Spieler, der sie auslöst, darf jeder Spieler im Uhrzeigersinn IMMER GENAU 1 WEISSAGUNG machen (übliche Regeln). Es geht solange reihum, bis keiner mehr weissagen möchte bzw. kann. Wer passt, beendet für sich das Spiel.
- Ein letztes Mal können die berechtigten Spieler GABEN DARBRINGEN.

Es gewinnt, wer die meisten SP erzielt hat.

Patt: Der Beteiligte, der mehr Stufen auf der Vielfalt-Tafel vorankam, siegt. Ansonsten gilt der Sieg als geteilt.

Bild 1

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1			●		●				●
2							●		
3		●		●		●			
4									●
5		●			●		●		

Startaufbau

Bild 7

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1			●		●				●
2					●●		●		
3		●		●	●●	●			
4								●●	●
5		●			●		●		

Spieler SCHWARZ:
Hat auf e3 eingesetzt.

Bild 2

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1			●		●				●
2							●		
3		●		●		●			
4									●
5		●			●		●		

Spieler SCHWARZ:
Mögliche Positionen
für Einsatz 1 Figur
von außerhalb.



Bild 8

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1			●		●				●
2					●●		●		
3		●		●	●●	●			
4								●●	●
5		●			●		●		

Spieler ROT:
Mögliche Positionen
für Einsatz 1 Figur
von außerhalb.



Bild 3

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1			●		●				●
2					●●		●		
3		●		●		●			
4									●
5		●			●		●		

Spieler SCHWARZ:
Hat auf e2 eingesetzt.

Bild 9

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1			●		●				●
2					●●		●		
3		●		●	●●	●			●●
4								●●	●
5		●			●		●		

Spieler ROT:
Hat auf i3 eingesetzt.

Bild 4

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1			●		●				●
2					●●		●		
3		●		●		●			
4									●
5		●			●		●		

Spieler ROT:
Mögliche Positionen
für Einsatz 1 Figur
von außerhalb.



Bild 10

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1			●		●				●
2					●●		●		
3		●		●	●●	●			●●
4								●●	●
5		●			●		●		

Spieler SCHWARZ:
Mögliche Positionen
für Einsatz 1 Figur
von außerhalb.



Bild 5

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1			●		●				●
2					●●		●		
3		●		●		●			
4								●●	●
5		●			●		●		

Spieler ROT:
Hat auf h4 eingesetzt.

Bild 11

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1			●		●				●
2					●●		●		
3		●	●●	●	●●	●			●●
4								●●	●
5		●			●		●		

Spieler SCHWARZ:
Hat auf c3 eingesetzt.

Bild 6

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1			●		●				●
2					●●		●		
3		●		●		●			
4								●●	●
5		●			●		●		

Spieler SCHWARZ:
Mögliche Positionen
für Einsatz 1 Figur
von außerhalb.



Bild 12

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1			●		●				●
2					●●		●		
3		●	●●	●	●●	●			●●
4								●●	●
5		●			●		●		

Spieler ROT:
Mögliche Positionen
für Einsatz 1 Figur
von außerhalb.

