Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt, bis alle Pokale aufgebraucht sind.
SP (ROT zum Spielende, BRAUN sofort)

Ablauf eines Spielzuges:

Wer am Zug ist, MUSS genau 1 von 4 möglichen BASIS-Aktionen ausführen
UND DARF 0 - x FREIE Aktionen jederzeit im Spielzug machen.

Basis-Aktionen:

1 Besatzungs-Mitglied (BM) platzieren:

BM mit Figur darauf = Kapitän
Wird Mannschaft / Crew erwähnt, gilt es inkl. Kapitän.

- NIMM 1 deiner BM und platziere es auf der INSEL.
  Liegt dort auf einem der benutzten Felder ein EI, nimmst du es und legst es linksbündig in dein Eierlager. Ggf. abgedeckte Belohnung = sofort nehmen.

- BM müssen auf 2 angrenzende Felder platziert werden und es darf dort kein anderes BM (von wem auch immer) sein.

  Es gibt 4 Arten von Feldern auf der Insel:

EBENE	grau	Platzierung dort ist kostenlos.
BERG	gelb	Platzierung kostet 1 beliebige Ressource, egal ob 1 oder 2 Bergfelder belegt werden.
SEE	blau	Dort ist KEINE Platzierung möglich.
LEBENSRAUM	div.	Dort ist KEINE Platzierung möglich.

  Sind nur noch Berg-Felder frei und du hast keine Ressourcen, dann darfst du gratis dort platzieren.

- Das platzierte BM NIMMT von jedem angrenzenden LEBENSRAUM **ENTWEDER** 1 entsprechende Ressource, wenn Farbe des Lebensraumes:

  grün = Früchte blau = Korallen TRAGE die Ressourcen auf
  gelb = Blumen lila = Pilze deinem Tableau ab.

  ODER 1 WESEN (Karte) aus der Wildnis, auf dem das Symbol dieses Lebensraumes oben rechts abgebildet ist. Nimm das Wesen auf die Hand.

- Manche Lebensräume haben Spezial-Effekte. 
- Zeigt der angrenzende Lebensraum 1 Kescher, dauerhaft dann nimmst du einen solchen vom Vorrat.

Erkundungs Symbole: (Punktepfad)

- Bei 5, 25, 40 SP ist je ein Symbol auf dem Punktepfad zu sehen. Erreichst/passierst du ein solches Symbol, wähle 1 der 3 auslieg. Lebensraum-Plättchen und lege es auf ein beliebiges SEE-Feld auf der Insel. Liegt dort ein Ei, nimm es in dein Eierlager.

  ⇩

  FÜLLE die Lebensraum-Auslage mit 1 Plättchen vom Stapel auf.

  ⇩

  Ab sofort könnt ihr auch mit dem neuen Lebensraum auf dem See umgehen, wie mit sonstigen Lebensräumen.

Wildnis: (Auslage der Wesen)

- Sind am Ende deines Zuges Wildnis-Felder leer, fülle diese auf, bevor die nächste Person ihren Zug beginnt.
- Bist du am Zug und es gibt kein nützliches Wesen für dich, dann kannst du FEGEN (wenn du die Fähigkeit hast):

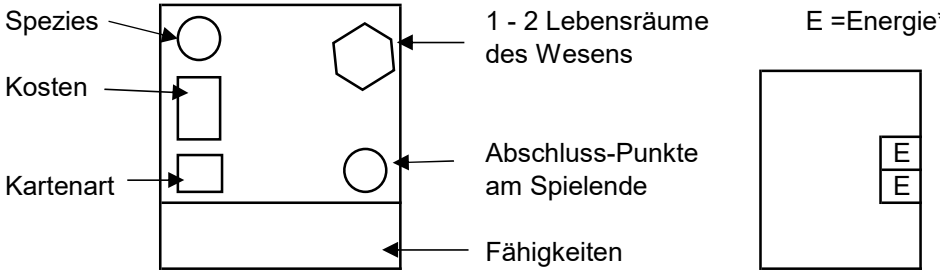
  ⇩

  ⇨ LEGE entweder alle 3 LINKEN Karten ODER alle 3 RECHTEN Karten der Wildnis auf den Ablagestapel. ZIEHE 3 neue Wesen vom Stapel und fülle die 3 leeren Felder wieder auf.

2 Karte(n) ausspielen:

Reservat = gespielte Karten + Eierlager

- Du DARFST bis zu 2 Wesen von der Hand spielen, um sie in dein Reservat aufzunehmen (Kartenspalten mit deinen ausgespielten Karten vor dir).



- Erhältst du ein Wesen durch die Aktion "Besatzungsmitglied platzieren", lege es noch nicht ins Reservat. Dafür musst du erst die Karte ausspielen, indem du die Kosten für das Wesen bezahlst. Erst danach nimmst du das Wesen ins Reservat und darfst die Fähigkeit des Wesens nutzen.
- ENERGIE-Karte gespielt? LEGE entspr. Energie vom Vorrat auf die Karte.
- Ggf. kannst du nun noch eine 2. Karte ausspielen.

*Statt "E" ist natürlich auf der Karte das Energie-Symbol abgebildet.

Karten-Arten:	74x	Blitz	Sofort-Karte: Aktiviere die Fähigkeit, sobald die Karte ausgespielt wird.
	13x	Sanduhr	Regenerations-Karte: Aktivierung, jedes Mal, wenn du regenerierst.
	14x	Glocke	Abschluss-Karte: Aktiviere sie am Spielende.
	15x	Strahlen	Energie-Karte: Aktivierung bei Entnahme von Energie von der Karte.
	10x	8, liegend	Dauer-Karte: Aktivierung jedes Mal, wenn du ihre Bedingungen erfüllst.

Fähigkeiten: Immer von links nach rechts abhandeln.
Aktivierst du mehrere Wesen gleichzeitig, wählst du die Reihenfolge der Effekte.
Beinhaltet die Fähigkeit einer Karte das Zählen von Symbolen in deinem Reservat, gehören auch Symbole auf dieser Karte dazu.
Es bleibt dir überlassen, ob du eine Fähigkeit nutzt.

Spezies: Es gibt 7 Spezies.
Wesen mit 2 Spezies, gehören gleichzeitig zu beiden.

Eier: Eier sind doppelseitig. Nicht ausgebrütet = farbig,
ausgebrütet = schwarz
Eier sind wie 1 Spezies-Symbol.
Ausbrüten: Drehe 1 nicht ausgebrütetes Ei um = ausgebrütet.
(das geht durch Fähigkeit / Errungenschaft)
Eier-Lagerlimit: 12. Jedes weitere nicht lagerbare Ei = 2 SP.
Nicht lagerbare Eier kommen in den Vorrat.
Ggf. sind nicht immer Eier jeder Spezies vorhanden.

3 | 1 Errungenschaft abschließen:

OHNE Nutzung ausgebrüteter Eier

- Nutze Symbole auf deinen gespielten Karten und auf unausgebrüteten Eiern.
- Erfüllst du die Bedingung auf einer Errungenschafts-Karte, kannst du diese Errungenschaft abschließen, am besten VOR anderen Spielern.
- WÄHLE von deinem Tableau den Errungenschafts-Marker, dessen Belohnung du haben möchtest. Du hast 6-mal die Möglichkeit in der Partie.
- PLATZIERE den Errungenschafts-Marker auf dem Feld neben der von dir abgeschlossenen Errungenschaft. Jede kann nur 1-mal von dir erfüllt werden. Brauchst du ein Ei/Eier zum Abschließen, MUSST du diese JETZT AUSBRÜTEN (umdrehen). Schon ausgebrütete Eier sind nicht nutzbar.
- ERHALTE die Belohnung für die Errungenschaft.
  Alternativ kannst du dich für 2 SP entscheiden.
- NIMM 1 POKAL vom Spielplan und lege diesen neben dein Tableau.
  Es kann sein, dass kein Pokal mehr vorhanden ist, was dann Pech ist.

- **KAPITÄNS-FÄHIGKEIT FREISCHALTEN:** 

  Mit Abschluss deiner 1. Errungenschaft schaltest du automatisch deine KAPITÄNSFÄHIGKEIT FREI. Entferne das GESPERRT-Plättchen von deiner Kapitäns-Tafel. Die Fähigkeit deines Kapitäns ist jetzt nutzbar.

4 | Regenerieren:

a. Alle deine 3 Besatzungs-Mitglieder (BM) müssen auf der Insel sein.
Wenn du keine andere Basis-Aktion durchführen willst / kannst, entferne die 3 BM von der Insel und lege sie neben dein Tableau ab.

b. BEWEGE die Sanduhr auf der ZEITLEISTE 1 Feld nach rechts.
Ist auf dem erreichten Feld ein Zeit-Plättchen, sieh es dir an und platziere EIER auf der Insel. Das Plättchen zeigt symbolisch an, wo Eier hinkommen.

⇩

⇨ Die Eier werden nacheinander aus dem Beutel gezogen und platziert.
Liegt bereits ein Ei, BM oder Lebensraum-Plättchen auf einem markierten Feld, kommt KEIN Ei dahin.

Befindet sich ein Symbol auf erreichtem Feld, handle den Effekt sofort ab:

Kescher:	NIMM 1 Kescher aus dem Vorrat.
2 Besen:	LEGE alle WESENS-Karten der Wildnis auf den Ablagestapel und fülle die Auslage vom Nachziehstapel auf.
Pokal:	Entferne 1 Pokal vom Spielplan. Ggf. löst du das Spielende aus (weil letzten Pokal entfernt).

!!! Ist die Sanduhr auf dem letzten Feld, bleibt sie dort. Bei jeder weiteren Regenerierung werden die Effekte des letzten Feldes erneut ausgeführt.

c. WIRF so viele Karten ab, bis du dein Handlimit von 5 erreicht hast.

d. AKTIVIERE in freier Reihenfolge alle Regenerations-Karten (Art = Sanduhr) in deinem RESERVAT. Hast du nun > 5 Karten, passiert nichts.

FREIE AKTIONEN:

1. ENERGIE VERWENDEN:

- Jederzeit während deines Zuges darfst du 1 deiner Energien verwenden, um die Fähigkeit genau derjenigen Karte zu nutzen, auf der die Energie liegt.
- Die selbe Karte darf nur 1-mal je Spielzug genutzt werden.
- Solltest du mal Energie aufladen können, begrenzt die Energie-Kapazität der Karte die Menge an Energie dort.

2. KESCHER VERWENDEN:

- Du darfst **max. 3 Kescher** besitzen, weitere Kescher, die du erhältst, bringen dir stattdessen je 1 SP ein.
- Durch Abgabe 1 Keschers jederzeit während deines Zuges kannst du

  ENTWEDER ein EI erhalten, das an eines deiner BM angrenzt
  ODER einen Spezial-Effekt von einem Lebensraum aktivieren, der an eines deiner BM angrenzt

- Der selbe Spezial-Effekt kann nur 1-mal je Spielzug per Kescher aktiviert werden, jedoch zusätzlich auch durch ein ausgespieltes BM, das angrenzt.

Spielende:

- Habt ihr alle Pokale auf dem Spielplan aufgebraucht, beendet die Person, die den letzten Pokal entfernt hat, ihren aktuellen Zug.
  Alle ANDEREN sind noch 1-mal dran.

  Jetzt werden die finalen Punkte ermittelt:

  1) Punkte durch Abschluss-Karten (Glocke) in deinem Reservat
  2) Abschluss-Punkte auf allen WESENS-Karten in deinem Reservat
  3) Abschluss-Punkte für deine abgeschlossenen Errungenschaften
  4) 3 SP für jeden erhaltenen Pokal
  5) 1 SP für je 4 Ressourcen und/oder Kescher

  Es gibt in o.a. 5 Schritten keine weiteren Belohnungen auf dem Punktepfad.

  Wer die meisten SP hat, gewinnt die Partie.
  Patt: Der Beteiligte mit mehr Pokalen ist besser bzw. danach der mit mehr Ressourcen. Ansonsten ist der Sieg geteilt.

Punkte-Pfad:

Beim Erreichen / Passieren bestimmter Punktewerte fallen Boni / Aktivitäten an:

Punkte-Wert:	Bonus bzw. Aktivität:
5	Erkundungs-Symbol = 1 von 3 Lebensraum-Plättchen auf beliebiges Seefeld platzieren und ggf. ein dort liegendes Ei aufnehmen.
10	1 Kescher nehmen
15	1 Kescher nehmen
20	1 Kescher nehmen
25	Erkundungs-Symbol = 1 von 3 Lebensraum-Plättchen auf beliebiges Seefeld platzieren und ggf. ein dort liegendes Ei aufnehmen.
30	1 Pokal nehmen
35	1 Kescher nehmen
40	Erkundungs-Symbol = 1 von 3 Lebensraum-Plättchen auf beliebiges Seefeld platzieren und ggf. ein dort liegendes Ei aufnehmen.
45	1 Kescher nehmen
50	1 Pokal nehmen

139 Symbole auf den 126 Wesen-Karten:

Anz.	Spezie	
22	Drache	Auf 13 Karten sind je 2 Spezies-Symbole zu finden.
18	Gecko	
20	Affe	
20	Krebs	
20	Vogel	
19	Fisch	
20	Schmetterling	

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 05.07.26