

Einleitung

Inhabit the Earth (Bevölkert die Erde) ist ein Rennspiel für 2 bis 4 Spieler und dauert etwa 90 Minuten.

Das Spiel wird auf sechs Kontinenttafeln gespielt. Jeder Spieler schafft seine eigene Menagerie aus bis zu sechs Kreaturen, wovon jede durch bis zu sechs Karten repräsentiert wird. Mit den Karten werden die Kreaturen ins Spiel gebracht, vermehrt, entwickelt und der Umwelt angepasst. Jede der 162 einzigartigen Karten nennt die Klasse einer Kreatur, einen Kontinent

und ein Gelände, welches sie bewohnt, sowie eine besondere Fähigkeit oder auch besondere Wertung.

Jede Kreaturenklasse wird außerdem durch einen Kreaturenmarker repräsentiert. Die Karten dienen weiterhin dazu, die Marker auf den Pfaden der Tafeln zu bewegen und von einem Kontinent zu einem anderen wandern zu lassen. Durch Umdrehen des Markers werden weitere Kreaturen aufgezogen und bringen dadurch mehr Karten ins Spiel. Die Bewegung erleichtert die weitere

Aufzucht und bietet Möglichkeiten, Marker für weitere Fähigkeiten und die Punktewertung zu sichern.

Zum Spielschluss werden Punkte vergeben für Fähigkeiten auf den Karten der Kreaturen, die Position der Marker auf den Kontinenten und durch die Marker selbst; der Spieler mit den meisten Punkten ist der Spielsieger.

Enthalten sind auch Regeln für ein Einführungsspiel, das mit bis zu drei Spielern gespielt werden kann. Diese sind blau gedruckt. Siehe Seite 12.

Inhabit the Earth

Ein Rennen über sechs Kontinente, um die Tierwelt der Erde einzusetzen und zu entwickeln.

Spielmaterial

6 Kontinenttafeln

Das Spiel wird auf sechs Kontinenttafeln gespielt, von denen jede einen Pfad mit Feldern aufweist. Jedes Feld zeigt einen von sieben Geländetypen oder einen Marker.

Jede Tafel, ab jetzt einfach nur noch Kontinent genannt, ist in drei Regionen unterteilt, von Süden nach Norden mit 1 bis 3 nummeriert.



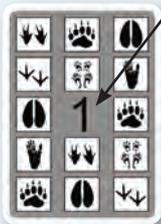
Beginn des Pfades.

Jeder Kontinent zeigt das farbige Kontinentsymbol (grün für Europa) zur einfachen Erkennung. Die Pfeile des Pfades haben dieselbe Farbe.

Das Einführungsspiel wird nur auf vier Tafeln gespielt, s. Seite 3. Dafür wird die Seite benutzt, auf der rechts unten ein Ei-Symbol zu sehen ist.

162 Kreaturenkarten

Es gibt drei verschiedene Stapel mit je 54 Karten. Die Karten jedes Stapels sind auf der Rückseite mit 1, 2 bzw. 3 nummeriert, damit klar ist, zu welchem Stapel jede Karte gehört. Diese Nummern entsprechen auch den Nummern der Regionen der einzelnen Kontinente.



Die Nummer der Region ist immer die erste Ziffer der dreistelligen Kartennummer auf der Vorderseite.

Jede Karte stellt einen anderen Typ einer Kreatur dar und nennt den Namen der Kreatur, ihre Referenznummer, Klasse, einen Kontinent auf dem sie lebt, und ein Gelände, das sie bewohnt, außerdem einen wichtigen Text, der entweder eine besondere Fähigkeit beschreibt (quadratisches Symbol) oder eine Möglichkeit, Punkte zu erhalten (rundes Symbol).

Es gibt sechs Klassen von Kreaturen. In jeder Klasse von Kreaturen gibt es 27 Typen von Kreaturen, jeweils 9 in den Stapeln 1, 2 und 3. Dabei wird jede Klasse durch einen Fußabdruck von einer der Kreaturen dieser Klasse identifiziert und durch die zweite Ziffer der dreistelligen Kartennummer. 1 = **Raubtiere** (dazu gehören Bären, Katzen und Hunde). 2 = **Pflanzenfresser** (dazu gehören Elefanten,



Insgesamt gibt es sechs Kontinente.



Das Kontinentsymbol gibt an, auf welchem Kontinent die Kreatur lebt. Diese Symbole sind farbig und entsprechen den Symbolen der jeweiligen Kontinenttafel: **Afrika** - braun, **Asien** - rot, **Australasien** (der Kontinent besteht aus Australien, Neuseeland, Neuguinea, Teilen Indonesiens und benachbarten Pazifikinseln) - gelb, **Europa** - grün, **Nordamerika** - violett und **Südamerika** - hellblau.



Es gibt sieben Geländearten. Das Geländesymbol gibt das Gelände an, welches die Kreatur bewohnt:

Berge (einschließlich Polarregionen), **Grasland**, **Laubwald**, **Nadelwald**, **Tropischer Regenwald**, **Wasser** (einschließlich Feuchtgebiete und Küstenregionen) und **Wüste**.

Die Karten haben entweder quadratische oder runde Symbole.



Karten mit quadratischen Symbolen bedeuten, dass die Kreatur eine besondere Fähigkeit besitzt, diese Karten gibt es in den Stapeln 1 und 2. Wenn sich eine besondere Fähigkeit auf eine bestimmte Aktion bezieht, ist die Aktion fett gedruckt. Um die Fähigkeit einer Kreatur nutzen zu können, muss diese

Flusspferde, Giraffen, Kamele, Kängurus, Nashörner, Okapis, Rinder, Rotwild, Schweine und Tapire). 3 = **Vögel** (dazu gehören Beuteltiere (außer Kängurus), Dachse, Eier legende Säugetiere, Fledermäuse, Gürteltiere, Pandas, Waschbären Zwergflusspferde, usw.). 5 = **Primaten** (zu denen hier auch Nagetiere, Hasen und Kaninchen zählen). 6 = **Reptilien** (zu denen hier auch Wasserkreaturen wie Seehunde zählen).



Karte in der Menagerie des Spielers und sichtbar sein, d. h. sie muss die oberste Karte dieser Klasse von Kreaturen sein.

Die besondere Fähigkeit einer Kreatur kann ein Mal pro Spielzug benutzt werden (z. B. Nr. 111 Löwe, Nr. 121 Dromedar oder Nr. 123 Steinbock) oder gegebenenfalls wenn diese Fähigkeit ausgelöst wird, z. B. beim Faultier (Nr. 149). Eine besondere Fähigkeit wird aktiv, sobald die Karte gespielt wird, und kann noch später in demselben Spielzug benutzt werden. Wenn er eine Fähigkeit benutzt, kann ein Spieler mit dieser Fähigkeit eine Karte auf die Karte der Kreatur spielen, welche diese Fähigkeit verleiht. Beispielsweise kann sich das Dromedar (Nr. 121) zu einer anderen Kreatur entwickeln.

 Karten mit **runden Symbolen** sind in den Stapeln 2 und 3 enthalten und sie bedeuten, dass eine Kreatur mit solch einem Symbol eine **Wertungsfähigkeit** besitzt, die zum Spielschluss Siegpunkte bringen kann. In Stapel 3 haben nur einige Karten ein Symbol mit schwarzem Hintergrund. Dieses bedeutet, dass andere Spieler beeinflussen können, ob diese Kreatur Punkte bringt oder nicht. Der Stapel 2 enthält die wertvollsten Wertungskarten. Die Wertungskarten in Stapel 3 sind allgemein einfacher zu erfüllen als die in Stapel 2.

Im Einführungsspiel werden nur Karten mit einem Ei-Symbol neben der Kartennummer benutzt. Falls das Ei rot, grün oder blau ist, gehört die Karte zu den Anfangshandkarten des Einführungsspiels.

Die Kreaturenkarte muss zur Menagerie des Spielers gehören und in der Kreaturenklasse sichtbar sein (die oberste Karte), damit die Fähigkeit oder Wertungsfähigkeit aktiv ist.

24 Kreaturenmarker aus Holz.

Es gibt je 6 in den vier Spielerfarben blau, grün, rot und gelb. Die Marker stellen die Position der Kreaturen eines Spielers auf den Kontinenten dar.

Aufkleberbogen. Jeder Aufkleber zeigt einen charakteristischen Fußabdruck einer der sechs verschiedenen Kreaturenklassen.



(Vor dem ersten Spiel muss jeweils ein Typ eines Fußabdruckes mit weißem Hintergrund auf eine Seite eines Markers jeder Spielerfarbe geklebt werden und der entsprechende Aufkleber mit schwarzem Hintergrund auf die andere Seite, in gleiche Richtung schauend.)

58 Plättchen.

26 grüne Igel- und Rotluchs-Plättchen, 26 blaue Rotkehlchen- und Mauersegler-Plättchen und 6 verschiedene rote Plättchen.



Im ersten Einführungsspiel werden die grünen Rotluchs- und die blauen Mauersegler-Plättchen nicht benutzt. (Weil die Rotluchs- und Mauersegler-Plättchen Symbole für Nord- und Südamerika aufweisen).

24 Schwarze Bewegungs- marker aus Holz.



24 Farbige Auslösemarker aus Holz.



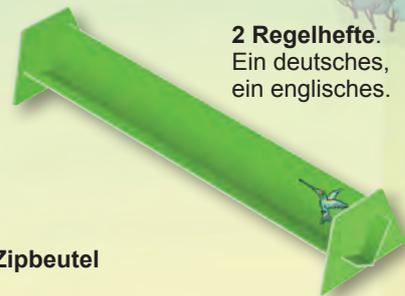
6 pro Spielerfarbe blau, grün, rot und gelb (sie dienen zur Markierung von Kreaturen, deren Bewegung ausgelöst wurde, und zur Identifikation der Spieler).

30 Sonnenmarker aus durchsichtigem gelbem Plastik.

Diese werden auf die Tiere der Menagerie eines Spielers gelegt um anzuzeigen, auf welchem Kontinent sich der Marker der Kreatur befindet; in einem Spiel mit weniger als vier Spielern werden sie auch auf den Anfang der Pfade auf den Kontinenten gelegt.



4 Plättchenständer.



2 Regelhefte. Ein deutsches, ein englisches.

Zipbeutel

4 Aktionsübersichtskarten, eine in jeder Spielerfarbe.

<p>ÜBERSICHT EINES SPIELZUGES — wähle eine der folgenden drei Grundaktionen:</p> <p>1. MENAGERIE: Du darfst beliebig viele deiner eigenen Menageriekarten aussuchen (1 bis unbegrenzt). Jede Karte, die du aussuchst, muss ein Ei-Symbol neben der Kartennummer aufweisen.</p> <p>a. Einsetzen: Setze eine Karte mit einem Ei-Symbol neben der Kartennummer auf die Karte der Kreatur, die du gerade spielst. Der Kontinent wird dann entsprechend dem Kontinent der Karte, die du einsetzt, verändert.</p> <p>b. Vermehren: Lasse eine Karte mit einem Ei-Symbol neben der Kartennummer auf die Karte der Kreatur, die du gerade spielst, legen. Die Karte, die du einsetzt, wird dann entsprechend dem Kontinent der Karte, die du einsetzt, verändert.</p> <p>c. Entwickeln: Lasse eine Karte mit einem Ei-Symbol neben der Kartennummer auf die Karte der Kreatur, die du gerade spielst, legen. Die Karte, die du einsetzt, wird dann entsprechend dem Kontinent der Karte, die du einsetzt, verändert.</p> <p>d. Anpassen: Lasse eine Karte mit einem Ei-Symbol neben der Kartennummer auf die Karte der Kreatur, die du gerade spielst, legen. Die Karte, die du einsetzt, wird dann entsprechend dem Kontinent der Karte, die du einsetzt, verändert.</p>	<p>2. AUFGZUCHT</p> <p>a. Aufziehen: Wähle beliebig viele Handkarten ab dem Kontinent auf die schwarze Seite.</p> <p>b. Umkehren: Wähle ein oder zwei Handkarten ab dem Kontinent auf die weiße Seite.</p> <p>c. Nachziehen: Wähle ein oder zwei Handkarten ab dem Kontinent auf die weiße Seite.</p> <p>d. Handieren: Du darfst beliebig viele Handkarten ab dem Kontinent auf die weiße Seite legen.</p> <p>3. BEWEGUNG</p> <p>a. Auslösen: Spiele eine beliebige Karte oder ein Plättchen als Auslöser. Von links nach rechts kann jeder die Bewegung ausgelöst werden, die er will, solange er die nötigen Schritte unternimmt, um die Bewegung auszulösen.</p> <p>b. Auswandern: Der Marker, der die Bewegung ausgelöst wurde, wird auf die weiße Seite gedreht.</p> <p>c. Plättchen einsammeln: Sammle Plättchen ein, die du über den Kontinent hinweg bewegt hast.</p>
---	--

Ein Spielzug

Während seines Spielzuges muss jeder Spieler eine von drei möglichen **Grundaktionen** wählen und ausführen: **Menagerie**, um damit seiner Menagerie Karten hinzuzufügen, **Aufzucht**, um weitere Karten zu erhalten, oder **Bewegung**, um seine Kreaturenmarker über die Kontinentalpfade zu bewegen.

Grundaktion Menagerie

Mit der Aktion Menagerie kann ein Spieler seiner Menagerie mit folgenden Möglichkeiten Karten hinzufügen: **einsetzen**, **vermehrten**, **entwickeln** und **anpassen**.

Einsetzen erweitert die Menagerie um eine neue Klasse von Kreaturen. **Vermehren** fügt weitere Kreaturen desselben Typs hinzu. **Entwickeln** verändert die Kreatur in eine andere Kreatur derselben Klasse und **anpassen** fügt den vorhandenen Kreaturen weitere Fähigkeiten durch Symbole hinzu.

Grundaktion Aufzucht

Ein Spieler kann Kreaturen **aufziehen**, indem er einen seiner Marker auf die Seite mit schwarzem Hintergrund dreht, wodurch er weitere Karten ziehen kann.

Grundaktion Bewegung

Die Marker werden von einem Startfeld in Region 1 im Süden eines Kontinents über die Pfade durch Region 2 zur Region 3 im Norden des Kontinents **bewegt**. Die **Bewegung** der Marker wird durch das Spielen einer Karte oder eines Markers als **Auslösekarte** bzw. **Auslöseplättchen** verursacht. Jede Kreatur der Menagerie eines Spielers, die mindestens ein zu den Symbolen der Auslösekarte bzw. des Auslöseplättchens passendes Symbol aufweist, kann ein Feld für jedes passende Kontinent- oder Geländesymbol bewegt werden. Die Kreaturen können auch von einem Kontinent zu einem andern **auswandern**.

Wenn ein Marker bewegt wird, wird er wieder auf seine Seite mit weißem Hintergrund gedreht, falls möglich. Dadurch kann er später im Spiel wieder für die Grundaktion Aufzucht genutzt werden.

Plättchen

Während der Bewegung über die Kontinentalpfade können die Marker Plättchen überschreiten und einsammeln, die sofort benutzt werden können. Diese Plättchen können den Kreaturen der Menagerie eines Spielers zugewiesen werden und sie können dazu dienen, eine Bewegung auszulösen oder zum Spielschluss Punkte zu bringen.

Spielende

Wenn der Marker einer Kreatur das Schlussfeld eines Kontinents betritt, überschreitet er ein rotes Plättchen, das 3 Punkte wert ist und das der Spieler einsammelt. Dieser Marker kann nicht mehr bewegt werden. Das Spiel endet sofort, sobald Marker die Schlussfelder auf zwei Kontinenten erreicht haben. Dann werden Punkte vergeben je nach Regionen, in denen die Marker eines Spielers sind, nach eingesammelten Plättchen und nach Wertungskarten, die in der Menagerie eines Spielers sichtbar sind. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der **Sieger** des Spiels.

Spielaufbau

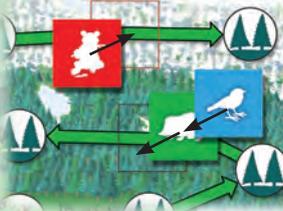
Die folgenden Vorbereitungen sind für das normale Spiel. Wo die Regeln für das **Einführungsspiel** abweichen, ist das extra in einem **Kasten** angegeben. Die sechs Tafeln der Kontinente werden in der Mitte der Spielfläche in bequemer Reichweite für alle Spieler ausgelegt. (Siehe Abb. auf Schachtelboden.)

Es werden nur die vier Kontinente Afrika, Asien, Australasien und Europa benutzt. Diese Tafeln sind durch ein Ei-Symbol rechts unten gekennzeichnet. Auf diesen Tafeln gibt es weniger Felder als auf denen für das normale Spiel.

Die Tafeln können beliebig angeordnet werden, aber sinnvollerweise empfehlen wir die geografisch korrekte Anordnung.

Ein grünes **Plättchen** wird verdeckt auf jedes entsprechende quadratische (schwarz umrandete) Plättchenfeld gelegt. Auf jedes

grüne Plättchen wird anschließend ein blaues Plättchen gelegt, ebenfalls verdeckt. Auf jedes rote quadratische Plättchenfeld wird verdeckt ein rotes Plättchen gelegt. Überzählige Plättchen werden in die Schachtel zurückgelegt.



Die grünen Rotluchs- und die blauen Mauersegler-Plättchen werden nicht benutzt.

Die Karten werden nach den Nummern auf der Rückseite in drei Stapel aufgeteilt: 1, 2 und 3. Es werden die englischen oder deutschen Kartensätze benutzt, nicht beide gleichzeitig.

1110

Die Raubtierkarten mit den roten Referenznummern 111 bis 116 werden aus dem Stapel 1



herausgesucht. An jeden Spieler wird eine davon ausgeteilt. Die nicht ausgeteilten Raubtierkarten werden zusammen mit allen anderen Karten des Stapels 1 gemischt, anschließend werden von diesem Stapel fünf weitere Karten von Stapel 1 an jeden Spieler verdeckt ausgeteilt, sodass jeder Spieler nun über sechs Handkarten verfügt, das normale Limit. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

Im Einführungsspiel werden nur die Karten mit einem Ei-Symbol neben der Kartennummer benutzt. Jeder Spieler erhält einen von drei Sätzen mit je 4 Startkarten:

Grün: 111, 121, 131, 141.

Rot: 112, 122, 132, 142.

Blau: 113, 123, 133, 143.

(Die rot gedruckten Kartennummern 111 bis 116 werden im Einführungsspiel ignoriert, sie haben nur für das normale Spiel ihre Bedeutung.)



Die 24 schwarzen Bewegungsmarker werden in Reichweite aller Spieler neben die Kontinente gelegt.

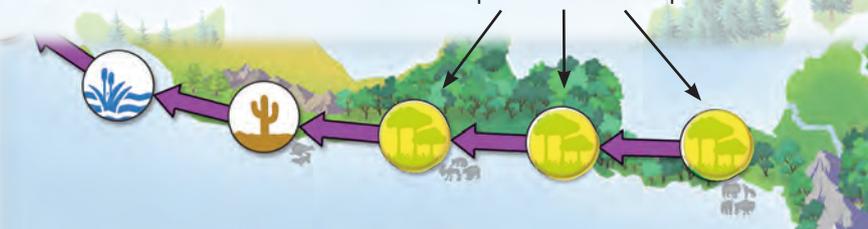
Die Karten des Stapels 2 und 3 werden separat gemischt und verdeckt bereitgelegt, sodass es nun insgesamt drei Nachziehstapel gibt.

Jeder Spieler erhält einen Satz aus 6 Holzmarkern, einen Plättchenständer und eine Aktionsübersichtskarte seiner gewählten Spielerfarbe sowie 6 Sonnenmarker.



In einem Spiel mit 2 oder 3 Spielern werden auf die ersten 3 bzw. 2 Felder der Pfade auf den Kontinenten Sonnenmarker gelegt um anzuzeigen, dass diese Felder nicht benutzt werden.

Beispiel 2-Personen-Spiel:



Spielaufbau - Schnellregeln

Die Schnellregeln sind für das normale Spiel. Die Regeln für das Einführungsspiel sind im **blauen Kasten**.

Die sechs Tafeln der **Kontinente** werden in der Mitte der Spielfläche ausgelegt.

Die Plättchen werden verdeckt auf die Plättchenfelder gelegt (s. Abb.).

Die Karten werden in drei Stapel aufgeteilt: 1, 2 und 3.

Jeder Spieler erhält eine der rot nummerierten Raubtierkarten 111 bis 116. Die übrigen werden wieder in ihre entsprechenden Stapel eingemischt. Außerdem erhält jeder Spieler fünf Karten von Stapel 1, verdeckt.

Die drei gemischten Kartenstapel werden verdeckt neben die Kontinenten ausgelegt.

Jeder Spieler erhält einen Satz aus 6 Holzmarkern, einen Plättchenständer und eine Aktionsübersichtskarte seiner gewählten Spielerfarbe sowie 6 Sonnenmarker.

In einem 2- oder 3-Personen-Spiel werden Sonnenmarker auf die entsprechenden ersten Felder der Pfade gelegt um anzuzeigen, dass diese nicht zur Verfügung stehen.

Aktionen eines Spielzuges

Während des Spiels schafft jeder Spieler seine eigene Auslage, **Menagerie** genannt, die genau je einen **Kreaturentyp** jeder der sechs verschiedenen **Klassen** enthalten kann: Vögel, Pflanzenfresser, Raubtiere, Primaten, Reptilien und kleinere Säugetiere.

Jeder Kreaturentyp der Menagerie eines Spielers kann aus bis zu sechs Karten bestehen, die derart über- bzw. untereinander gelegt werden, dass jeweils die Symbole einer Kartenseite sichtbar sind. Der Kreaturentyp wird jeweils durch die **oberste** Karte dieser Klasse bestimmt. Alle Karten unter der obersten Karte (die jeweils einen anderen Kreaturentyp derselben Klasse zeigen) gelten jeweils als **derselbe** Kreaturentyp wie die oberste Karte.

Die Anzahl der Kreaturen eines bestimmten Typs wird durch die Anzahl der Karten bestimmt, die das Symbol dieser Klasse der Kreaturen aufweisen. Die sichtbaren Symbole der Klasse, des Kontinents und des Geländes der obersten Karte und der unterstützenden Karten können die Bewegungs- und Aufzucht-möglichkeiten der Kreatur verbessern.

In diesem Beispiel haben wir es mit Wieseln zu tun.



In seinem Spielzug wählt ein Spieler eine von drei möglichen Grundaktionen: **Menagerie**, **Aufzucht** oder **Bewegung**. Jede Grundaktion erlaubt dem Spieler, mehrere Einzelaktionen auszuführen. Eine Zusammenfassung ist auf der **Aktions-übersichtskarte** zu finden. Die erste Aktion jedes Spielers ist immer Menagerie.

1. Menagerie

Wer diese Grundaktion wählt, darf beliebig viele der vier Menagerieaktionen ausführen: **einsetzen**, **vermehrten**, **entwickeln** und **anpassen**, jeweils beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge.

Dabei **muss** der Spieler für jede einzelne Aktion eine Karte abwerfen, **es sei denn**, in seiner Menagerie liegt **bereits** eine Karte mit einer diesbezüglichen Sonderfähigkeit offen aus. Falls ein Spieler mehr als eine Menagerieaktion ausführt, können die später gespielten Karten von den Fähigkeiten der in diesem Spielzug vorher gespielten Karten profitieren.

Abgeworfene Karten werden zur einfachen Unterscheidung vom Nachziehstapel offen auf den entsprechenden Abwurfstapel gelegt (1 bis 3).

Ein Spieler darf nicht mehr Karten in einer Kreaturenklasse haben, als er insgesamt verschiedene Kreaturenklassen hat. Wenn ein Spieler beispielsweise drei Kreaturenklassen in seiner Menagerie hat, darf jede Kreatur höchstens von zwei weiteren Karten unterstützt werden.



Daraus folgt, dass die maximale Kartenanzahl einer Kreaturenklasse sechs beträgt **vier im Einführungsspiel**, da es maximal sechs verschiedene Kreaturenklassen gibt.

Unterstützungskarten können nicht umgelegt werden, d. h. auf die oberste Position der Klasse geschoben werden, weil dadurch der Typ dieser Menageriekreatur geändert würde. Sie bleiben immer Unterstützungskarten und ihre Spezialfähigkeit oder Wertungsfähigkeit kann nicht genutzt werden oder nutzbar gemacht werden. Ein Spieler kann niemals Karten aus seiner Menagerie abwerfen.

1a. Einsetzen

Ein Spieler kann in seinem Spielzug eine oder mehrere neue Kreaturenklassen einsetzen. Er kann eine neue Kreatur einsetzen unter der Voraussetzung, dass er in seiner Menagerie nicht bereits eine Kreatur derselben Klasse hat. Für **jede** Kreatur, die ein Spieler einsetzt, geht er folgendermaßen vor:

- i) Er legt die **Kreaturenkarte** offen in seine **Menagerie**, **rechts** neben bereits vorhandene Karten seiner Menagerie.
- ii) Er legt seinen **Kreaturenmarker** für diese Kreaturenklasse auf den Kontinent, den das Kontinentsymbol auf der Kreaturenkarte vorgibt, die Seite mit weißem Hintergrund nach oben. Es ist empfehlenswert, dass der Spieler einen **Sonnenmarker** auf das Kontinentsymbol legt, damit der Spieler während des Spiels leicht verfolgen kann, auf welchem Kontinent sich seine Kreatur befindet. Der Marker wird auf das erste verfügbare Feld des Pfadanfangs dieses Kontinents gesetzt, entsprechend der Spieleranzahl. Falls dieses Feld bereits besetzt ist, wird der Marker auf das erste freie Feld dieses Pfades gesetzt. Alle besetzten Felder werden dabei einfach übersprungen. (Das bedeutet, dass die Spieler, die später an der Reihe sind, ihre Marker weiter vorne einsetzen als Ausgleich dafür, dass sie nicht eher an der Reihe sind).

Aktionen eines Spielzuges

Die Menagerie eines Spielers kann genau einen **Kreaturentyp** jeder der sechs verschiedenen **Klassen** enthalten.

Jeder Kreaturentyp kann aus bis zu sechs Karten bestehen. Die oberste Karte bestimmt den **Kreaturentyp**. Die darunterliegenden Karten gelten als derselbe Kreaturentyp wie die oberste Karte.

In seinem Spielzug wählt ein Spieler **eine** von drei möglichen Grundaktionen: **Menagerie**, **Aufzucht** oder **Bewegung**.

1. Menagerie

Der Spieler kann beliebig viele der vier Menagerieaktionen ausführen: **einsetzen**, **vermehrten**, **entwickeln** und **anpassen**.

Der Spieler muss für jede dieser Aktionen eine seiner Handkarten abwerfen, es sei denn, er verfügt über eine entsprechende Sonderfähigkeit.

Ein Spieler darf nie mehr Karten einer Kreaturenklasse haben, als er verschiedene Kreaturenklassen in seiner Menagerie hat.

Ein Spieler kann maximal sechs Kreaturen einer Klasse haben.

1a. Einsetzen

Der Spieler kann in seinem Spielzug eine oder mehrere neue Kreaturenklassen einsetzen.

Für jede eingesetzte Kreatur legt der Spieler die **Kreaturenkarte** in seine Menagerie und legt seinen **Marker** dieser Kreaturenklasse auf den **Kontinent**.

1a. Einsetzen (Fortsetzung)

Beispiel: In einem 4-Personen-Spiel wird das Schnabeltier rechts von den bereits vorhandenen Kreaturen der Menagerie von Spieler Blau eingesetzt. Blau setzt seinen Marker für Kleinere Säugetiere auf den ersten verfügbaren Platz (4 Spieler) in Australasien. Ein Sonnenmarker wird auf die Schnabeltierkarte gelegt.



Die schattenhaften Kreaturen markieren die Startfelder für 2, 3 und 4 Spieler.

1b. Vermehren

Mit dieser Aktion kann ein Spieler eine oder mehrere Kreaturen vermehren und er kann auch dieselbe Kreatur mehrfach vermehren. Für **jede** Kreatur, die ein Spieler vermehrt, geht er folgendermaßen vor: Er legt eine Kreaturenkarte **derselben** Kreaturenklasse so **unter** der Kreaturenkarte an, die er vermehren will, dass die Symbole der Karte links neben der (den) bereits vorhandenen Kart(en) sichtbar sind.

Damit hat der Spieler eine weitere Kreatur des Typs und der Kreaturenklasse, wie die oberste Karte anzeigt. Diese Kreatur hat sich nun neuen Kontinenten und/oder Geländearten angepasst, falls und wie durch die neuen Symbole sichtbar. Außerdem hat sie ihre Bewegungsfähigkeit auf Kontinenten und in Geländearten verbessert, zu denen sie schon vorher Zugang hatte.

1c. Entwickeln

Mit dieser Aktion kann ein Spieler eine oder mehrere Kreaturen entwickeln und er kann auch dieselbe Kreatur mehrfach entwickeln. Für **jede** Kreatur, die ein Spieler entwickelt, geht er folgendermaßen vor: Er legt eine Kreaturenkarte **derselben** Kreaturenklasse so **auf** die Kreaturenkarte, die er entwickeln will, dass die Symbole der zuvor gespielten Karte(n) links neben der neuen Karte sichtbar bleiben.

Damit hat der Spieler einen Kreaturentyp derselben Kreaturenklasse entwickelt und außerdem eine weitere Kreatur des neuen Typs hinzugewonnen. Diese Kreatur hat sich nun auch neuen Kontinenten und/oder Geländearten angepasst, falls und wie durch die neuen Symbole sichtbar. Außerdem hat sie ihre Bewegungsfähigkeit auf Kontinenten und in Geländearten verbessert, zu denen die vorherige Kreatur bereits Zugang hatte, und auch die Spezialfähigkeit oder Wertungsfähigkeit wurde so geändert, wie es auf der neuen Kreaturenkarte zu sehen ist.

1d. Anpassen

Mit dieser Aktion kann ein Spieler eine oder mehrere Kreaturen anpassen und er kann auch dieselbe Kreatur mehrfach anpassen. Für **jede** Kreatur, die ein Spieler anpasst, geht er folgendermaßen vor: Er legt eine Kreaturenkarte, normalerweise die einer anderen Klasse, **auf den Kopf gestellt** so **unter** die Karte der anzupassenden Kreatur, dass die Kontinent- und Geländesymbole dieser neuen Karte links neben den bereits vorhandenen Karten sichtbar sind (aber **nicht** das Symbol der Kreaturenklasse).

Diese Kreatur hat sich damit den neuen Kontinenten bzw. Geländearten angepasst, die durch die neuen Symbole dargestellt werden. Außerdem hat sie damit auch ihre Bewegungsfähigkeit auf den Kontinenten und Geländearten verbessert, zu denen sie bereits vorher Zugang hatte.

Die Wombatkarte wird unter die Schnabeltierkarte geschoben und ist damit ein zweites Schnabeltier. Das Schnabeltier kann sich nun doppelt so schnell in Australasien bewegen und hat sich angepasst, auch Berge betreten zu können.



Dieselbe Kreaturenklasse.

Die Nasenbeutelkarte wird auf die Schnabeltierkarte gelegt. Aus zwei Schnabeltieren sind nun drei Nasenbeutel geworden. Die Nasenbeutel können sich nun schneller in Australasien bewegen. Außerdem haben sie sich angepasst, Laubwald betreten zu können. Zum Spielschluss könnten sie außerdem 4 Punkte wert sein.



Dieselbe Kreaturenklasse.

Die Dornteufelkarte wird unter die Nasenbeutelkarten geschoben (als Unterstützungskarte). Es sind immer noch nur drei Nasenbeutel (drei Kreaturensymbole), aber sie können sich nun noch schneller in Australasien bewegen und haben sich angepasst, Wüsten betreten zu können.



Verschiedene Kreaturenklasse.

1b. Vermehren

Der Spieler legt eine Kreaturenkarte **derselben** Klasse **unter** die Karte der Kreatur, die er vermehren will.

Durch Vermehrung entsteht eine weitere Kreatur desselben Typs wie die oberste Karte.

1c. Entwickeln

Der Spieler legt eine Kreaturenkarte **derselben** Klasse **auf** die oberste Karte der Kreatur, die er entwickeln will.

Durch Entwicklung wird ein Kreaturentyp in einen anderen Kreaturentyp umgewandelt und gleichzeitig eine weitere Kreatur hinzugefügt.

1d. Anpassen

Der Spieler legt eine Kreaturenkarte (normalerweise einer **anderen** Klasse) **kopfstehtend unter** die Kreatur, die er anpassen will.

Durch Anpassung erhält die bestehende Kreatur weitere Kontinent- und Geländesymbole. Anpassung fügt **keine** weitere Kreatur hinzu.

Mit der Anpassung setzt der Spieler **keine** zusätzliche Kreatur des durch die oberste Karte dargestellten Kreaturentyps ein, denn das Klassensymbol ist ja nicht sichtbar. Die neue Karte zählt aber zu dem Kartenlimit der Menageriekreatur (sechs im normalen Spiel, **vier im Einführungsspiel**).

Es kann gelegentlich angebracht sein, zur Anpassung die Karte einer Kreatur **derselben** Klasse zu nehmen, wenn der Spieler beispielsweise die Fähigkeit besitzt, eine Anpassung vorzunehmen ohne dafür eine Karte abwerfen zu müssen. Aber **normalerweise** wird man eine Kreatur derselben Klasse zur Vermehrung nutzen und **nicht** zur Anpassung, da die Vermehrung auch die Anzahl der Kreaturen dieser Klasse erhöht, was vorteilhaft ist.

Wichtig: Ein Spieler kann zum Ende seines Spielzuges maximal zwei eigene Kreaturen auf demselben Kontinent haben. Falls ein Spieler also bereits zwei Kreaturen auf einem Kontinent hat, kann er dort keine dritte Kreatur mehr einsetzen (da es nicht möglich ist, eine Kreatur durch eine Menagerieaktion auf einen anderen Kontinent auswandern zu lassen).

Wichtig: Plättchen (siehe Seite 10 „Plättchen einsammeln“) können jederzeit benutzt werden. So kann ein Spieler z. B. ein Kontinentplättchen hinzufügen, wenn er eine neue Kreatur einsetzt, wodurch er die Kreatur auf dem Kontinent einsetzen kann, den das Plättchen zeigt.

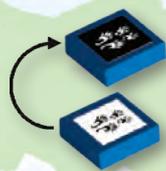
2. Aufzucht

Die Grundaktion Aufzucht ermöglicht es einem Spieler, weitere Handkarten zu erhalten. Um aufziehen zu können, muss ein Spieler üblicherweise in der Lage sein, einen seiner Kreaturenmarker mit weißem Hintergrund auf die andere Seite zu drehen, sodass nun die Seite mit schwarzem Hintergrund oben liegt. Normalerweise wird ein Spieler nicht mehr als eine Kreatur in seinem Spielzug zur Aufzucht nutzen.

2a. Abwerfen

Zunächst kann ein Spieler so viele seiner Handkarten abwerfen wie er möchte, um neue Karten nehmen zu können ohne sein Handlimit zu überschreiten. Nachdem er einmal begonnen hat Karten zu ziehen, kann er keine weiteren mehr abwerfen. Die abgeworfenen Karten werden verdeckt auf die entsprechenden Abwurfstapel 1 bis 3 gelegt.

2b. Umdrehen



Dann dreht der Spieler einen seiner Kreaturenmarker (auf den Kontinenten) von der Seite mit weißem Hintergrund auf die Seite mit schwarzem Hintergrund, sodass diese nun sichtbar ist.

Wenn ein Kreaturenmarker bereits mit dem schwarzen Hintergrund nach oben liegt, kann er diese Kreatur erst dann wieder dazu nutzen, weitere Karten zu ziehen, nachdem sie sich bewegt hat (s. Bewegung), wodurch der Marker wieder auf die

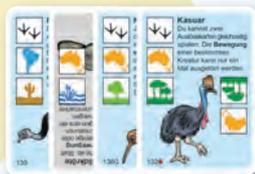
Seite mit weißem Hintergrund gedreht wird.

Ausnahme: Falls alle Kreaturenmarker eines Spielers mit der Seite mit schwarzem Hintergrund nach oben liegen, kann der Spieler eine beliebige seiner Kreaturen zur Aufzucht benutzen, allerdings nur genau eine Karte nehmen. Der Marker bleibt mit der Seite mit schwarzem Hintergrund nach oben liegen.

2c. Nachziehen

Nun zieht der Spieler **so viele Karten nach, wie er Kreaturen dieses Typs** in seiner Menagerie hat, **plus** so viele Karten wie es der **Nummer der Region** entspricht, in welcher sich die Kreatur befindet.

Beispiel: Der Vogel in der Menagerie des Spielers Rot hat zwei unterstützende Vogelkarten und eine kopfstehende Reptilienkarte zur Anpassung. Der Vogelmarker ist in Region 2. Der Spieler Rot zieht drei Karten für die Anzahl seiner Vögel (aber keine Karte für die Reptilienkarte) plus zwei Karten für die Region, in welcher der Vogelmarker ist. Insgesamt zieht er also fünf Karten.



$$1 + 0 + 1 + 1 = 3$$



$$+ 2 = 5 \text{ Karten}$$

Dabei kann der Spieler beliebig Karten von den Stapeln 1 bis 3 ziehen, deren Nummer einer Region entspricht, in der mindestens eine Kreatur eines beliebigen Spielers ist. Der Spieler darf sich die Karten nicht eher ansehen, bis er alle Karten gezogen hat.

Beispiel: Falls sich die Kreaturenmarker aller Spieler nur in Regionen „Eins“ aufhalten, können die Spieler auch nur Karten vom Stapel 1 nachziehen. Falls ein beliebiger Spieler einen Kreaturenmarker in einer Region „Zwei“ hat, können alle Spieler von den Stapeln 1 und 2 nachziehen. Falls ein beliebiger Spieler einen Kreaturenmarker in einer Region „Drei“ hat, können alle Spieler von allen Stapeln nachziehen.

Weitere Beispiele sind auf dem Schachtelboden zu finden, die Spielzüge von Spieler Grün und Spieler Rot in Südamerika.

Zum Ende des eigenen Spielzuges darf jeder Spieler maximal zwei eigene Kreaturenmarker auf demselben Kontinent haben.

2. Aufzucht

Die Grundaktion Aufzucht ermöglicht es dem Spieler, weitere Karten zu erhalten.

2a. Abwerfen

Der Spieler kann zuerst beliebig viele seiner Handkarten abwerfen.

2b. Umdrehen

Dann dreht er einen seiner Kreaturenmarker mit weißem Hintergrund auf die Seite mit schwarzem Hintergrund.

2c. Nachziehen

Der Spieler zieht anschließend so viele Karten, wie die Anzahl der Kreaturen dieses Typs in seiner Menagerie plus so viele Karten wie die Nummer der Region, in welcher sich diese Kreatur befindet.

Die Karten können von allen Stapeln gezogen werden, deren Nummer einer Region entspricht, in der mindestens ein Kreaturenmarker ist (unabhängig davon, wem dieser gehört).

Falls ein Stapel aufgebraucht ist, wird der entsprechende Abwurfstapel gemischt und als neuer Nachziehstapel benutzt. Falls auch der Abwurfstapel leer ist, kann ein Spieler dann stattdessen von einem beliebigen benachbarten Stapel nachziehen. Falls z. B. eine Karte von Stapel 2 gezogen werden soll, es dort aber keine Karten mehr gibt, kann der Spieler von den Stapeln 1 oder 3 ziehen.

2d. Handlimit

Das normale Handlimit beträgt sechs Karten. Ein Spieler darf maximal so viele Karten nachziehen, wie sein Handlimit beträgt. Er darf keine weiteren Karten ziehen. Bevor er nachzieht, darf er aber so viele seiner Handkarten abwerfen, wie er möchte.

3. Bewegung

Die Grundaktion Bewegung erlaubt einem Spieler, seine Kreaturenmarker auf den Pfaden der Kontinente vorzurücken und von einem Kontinent auf einen anderen auszuwandern.

3a. Auslöser

Der Spieler spielt eine beliebige Karte oder ein beliebiges Plättchen als Auslöser (und wirft sie bzw. es dann ab).

Der Spieler vergleicht die Symbole auf der Auslösekarte oder das Symbol des Auslöseplättchens **von links nach rechts** mit den Symbolen jeder Kreatur seiner Menagerie. Zu den Karten der Kreaturen gehören alle Unterstützungskarten und alle Plättchen, die auf diesen Karten liegen (nicht vergessen: Plättchen können jederzeit auf Karten gelegt werden).

Jede Kreatur der Menagerie, die mindestens ein entsprechendes Klassen-, Kontinent- und/oder Geländesymbol aufweist, **kann** sich auf den Kontinenten vorwärts bewegen und/oder auswandern. Eine Bewegung wird nur ein Mal ausgelöst, auch falls es mehrere passende Symbole gibt.

Wir empfehlen, dass der Spieler (i) einen seiner farbigen Auslösemarker aus Holz auf jede Kreatur seiner Menagerie legt, deren Bewegung ausgelöst wurde, um die Übersicht zu behalten, welche Kreaturen sich bewegen können, und dann (ii) die Auslösekarte verdeckt daneben zu legen (um Verwirrung bei der Bewegung zu vermeiden, vor allem für Anfänger).

Es ist ratsam, die Auslösekarte bzw. das Auslöseplättchen nicht sofort abzuwerfen, sondern damit zu warten, bis die Bewegung abgeschlossen ist. Es kann vorkommen, dass der Spieler die Auslösekarte erneut ansehen muss, da während der Bewegungsphase die Bewegung weiterer Kreaturen ausgelöst werden kann, falls einer Kreatur ein Plättchen hinzugefügt wird, dessen Symbol einem Symbol der Auslösekarte entspricht. Das kann auch ein Plättchen sein, das der Spieler erst während dieses Spielzuges erhalten hat. Dabei ist zu beachten, dass ein Plättchen während dieses Spielzuges nur dann eine Bewegung auslösen kann, wenn es einer Kreatur hinzugefügt wird, die rechts von Kreaturen liegt, die sich bereits bewegt haben.



Spieler Blau benutzt den Rothirsch als Auslösekarte. Dadurch löst er die Bewegung von vier Kreaturen mit je mindestens einem passenden Symbol aus, mit blauen Auslösemarkern belegt. Von links nach rechts: Der Puma hat das Nadelwaldsymbol; der Wombat hat kein passendes Symbol und bewegt sich nicht; der Dornteufel hat Europa als passendes Symbol; das Breitmaulnashorn hat das Klassensymbol; der Gibbon hat kein passendes Symbol und bewegt sich nicht; der Weißkopfseeadler hat das Nadelwaldsymbol. (Der Spielzug von Blau ist im Spielkontext auf dem Schachtelboden zu sehen.)

Hinweis: Die Spieler sollten immer bedenken, dass die Symbole der Auslösekarte **nicht** dazu dienen, die Kreatur zur Bewegung zu befähigen, sondern dass sie nur bestimmen, welche Kreaturen sich bewegen können.

Von links nach rechts können nun alle Kreaturen der Menagerie, deren Bewegung ausgelöst wurde, alles Folgende tun:

3b. Bewegen

Der Kreaturenmarker bewegt sich auf dem Kontinent vorwärts. Vorwärts heißt in Richtung der Pfeile, vom Anfang des Pfades im Süden des Kontinents bis zum Ende des Pfades im Norden des Kontinents. Ein Kreaturenmarker kann nie rückwärts bewegt werden.

Die am weitesten links liegende Kreatur in der Menagerie eines Spielers mit Auslösemarker bewegt sich immer zuerst. Die anderen Kreaturen mit Auslösemarker folgen von links nach rechts. Die Bewegung einer Kreatur muss vollständig abgeschlossen sein, bevor sich die nächste Kreatur bewegen kann.

2d. Handlimit

Ein Spieler darf nie so viele Karten ziehen, dass sein Handlimit überschritten wird.

3. Bewegung

Mit der Grundaktion Bewegung kann der Spieler seine Kreaturenmarker auf den Pfaden der Kontinente bewegen und von einem Kontinent auf einen anderen auswandern lassen.

3a. Auslöser

Der Spieler spielt eine Karte oder ein Plättchen als Auslöser.

Jede Kreatur seiner Menagerie mit mindestens einem entsprechenden Symbol kann sich bewegen.

Der Spieler setzt einen seiner farbigen Auslösemarker auf jede Kreatur in seiner Menagerie, deren Bewegung ausgelöst wurde.

In Reihenfolge der Menageriekreaturen von links nach rechts kann nun jede, deren Bewegung ausgelöst wurde, alles Folgende tun:

3b. Bewegen

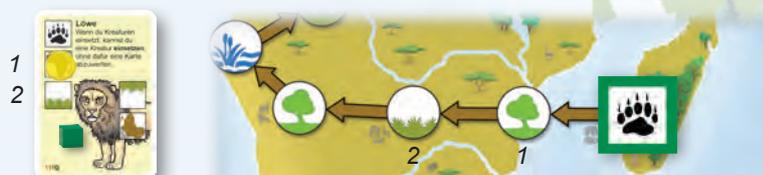
Der Kreaturenmarker wird auf dem Pfad des Kontinents vorwärts bewegt.

Die Kreaturen, deren Bewegung ausgelöst wurde, bewegen sich nacheinander von links nach rechts.

Bei der Bewegung eines Kreaturenmarkers wird immer das nächste Feld des Pfades auf dem Kontinent betrachtet, auf dem sich die Kreatur bewegt oder auf die sie auswandert. Falls das Geländesymbol des nächsten Feldes einem Geländesymbol auf der (den) Karte(n) der Kreatur entspricht, **kann** sich die Kreatur **ein Feld vorwärts** in Pfeilrichtung auf dieses Feld bewegen. Falls das Geländesymbol nicht passt, prüft der Spieler, ob das Kontinentsymbol auf der (den) Karte(n) der Kreatur dem Kontinent entspricht, auf welchem sich die Kreatur befindet bzw. auf den sie auswandern will. Falls dies der Fall ist, **kann** sich die Kreatur **ein Feld vorwärts** in Pfeilrichtung bewegen. Nachdem der Kreaturenmarker um ein Feld bewegt wurde, wird erneut das Geländesymbol des nächsten Feldes bzw. der Kontinent auf Übereinstimmung mit einem Symbol auf der (den) Karte(n) der Kreatur geprüft. Dieser Vorgang wird so oft wiederholt, bis es keine übereinstimmenden Symbole mehr gibt. Die Symbole können in beliebiger Reihenfolge und unabhängig voneinander abgehandelt werden, aber jedes Symbol kann nur ein Mal benutzt werden.

Hinweis: Eine Kreatur, deren Bewegung ausgelöst wurde, kann sich immer mindestens ein Feld weit bewegen, da diese Kreatur auf jeden Fall ein Kontinentsymbol aufweist, das dem Kontinent entspricht, auf welchem sie gerade ist.

Beispiel 1 Bewegung



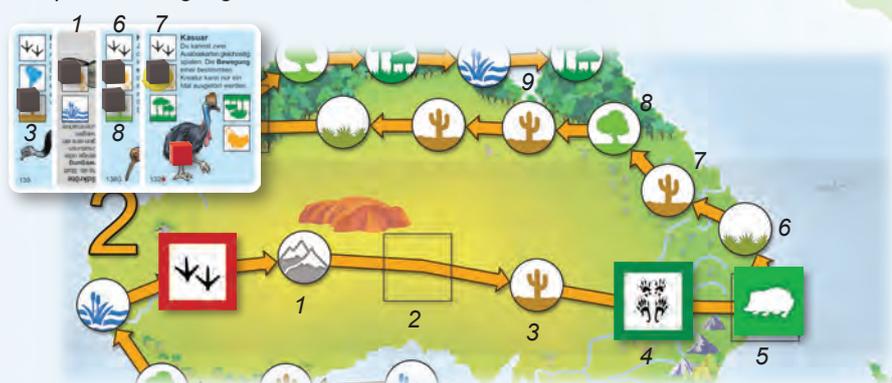
In einem Spiel mit vier Personen wurde die Bewegung des Löwen ausgelöst. Der Löwe hat zwei passende Symbole, kann sich also zwei Felder weit vorwärts bewegen. Seine erste Bewegung geschieht auf das Laubwaldfeld (1), wofür er das Afrikasymbol benutzt (da er kein Symbol für Laubwald aufweist). Der Löwe ist nun auf dem Laubwaldfeld und das nächste Feld ist das Graslandfeld (2), passend zum Graslandsymbol der Löwenkarte. Also geht der Löwe ein Feld vorwärts auf das Graslandfeld. Er hat nun keine unbenutzten Symbole mehr und seine Bewegung ist beendet.

Wenn eine Kreatur mehrere Unterstützungskarten und mehrere passende Symbole hat, kann es schwierig werden nachzuhalten, welche Symbole bereits benutzt wurden. In solch einer Situation ist es sehr hilfreich, mit den schwarzen Bewegungsmarkern bereits benutzte Symbole abzudecken.

Die Bewegung geschieht auf freie (unbesetzte) Felder. Felder, auf denen ein Kreaturenmarker liegt, werden ignoriert und übersprungen. Auf jedem Feld des Pfades kann immer nur ein Kreaturenmarker sein, was bedeutet, dass auch nur ein Kreaturenmarker das Schlussfeld jedes Kontinents erreichen kann.

Die Kreaturenmarker ziehen **über Plättchenfelder** und können die Bewegung **nicht** darauf **beenden**. Siehe weiter unten „Plättchen.“

Beispiel 2 Bewegung



Die Bewegung des Kasuars wurde ausgelöst. Der Kasuar hat kein Bergsymbol, also nutzt Spieler Rot das Australasien-Kontinentsymbol, um den Vogel auf das Bergfeld zu bewegen (1), und legt einen schwarzen Bewegungsmarker auf eins der Australasiensymbole (und ebenso im Folgenden auf die jeweils benutzten Symbole). Das nächste sichtbare Feld ist ein Wüstenfeld (3). Der Kasuar hat ein Wüstensymbol und kann es für seine nächste Bewegung nutzen. Er überspringt das (leere) Plättchenfeld (2) – Plättchenfelder dienen nie der Bewegung. Falls dort noch ein Plättchen gelegen hätte, hätte Spieler Rot es genommen (das oberste, falls dort zwei gelegen hätten) und sofort auf den Kasuar legen können, um damit u. U. weitere Bewegung zu ermöglichen. Der Kasuar ist nun auf dem Wüstenfeld (3) und das nächste sichtbare Feld ist das Graslandfeld (6). Der Kasuar hat kein Graslandsymbol, aber noch unbenutzte Australasiensymbole und kann sich damit weiterbewegen. Er überspringt den grünen Marker Kleinere

Der Marker einer Kreatur, deren Bewegung ausgelöst wurde, kann sich für jedes übereinstimmende Symbol der Karten mit den Symbolen des Kontinents ein Feld vorwärts bewegen.

Eine Kreatur, deren Bewegung ausgelöst wurde, kann sich immer mindestens ein Feld weit bewegen.

Mit den schwarzen Bewegungsmarkern werden die bereits benutzten Symbole abgedeckt.

Felder, auf denen ein anderer Kreaturenmarker liegt, werden übersprungen.

Säugetiere (4) und das Plättchenfeld (5), nimmt dabei das grüne Igelplättchen mit. Auf dem Graslandfeld (6) gelandet, ist das nächste Feld (7) ein Wüstenfeld. Das Graslandsymbol des Kasuars wurde bereits für Feld 3 benutzt, aber er hat immer noch ein unbenutztes Australasiensymbol, damit geht er auf das Wüstenfeld. Das nächste Feld (8) ist ein Laubwaldfeld, wofür der Kasuar ein passendes Symbol hat, das er dafür benutzt. Das nächste Feld (9) ist wieder ein Wüstenfeld. Der Kasuar hat kein unbenutztes Wüsten- oder Australasiensymbol mehr und damit endet seine Bewegung auf dem Laubwaldfeld (8).

Nachdem die gesamte Bewegung einer Kreatur beendet ist, werden der farbige Auslösemarker und die schwarzen Bewegungsmarker (falls benutzt) von den Karten entfernt. Die Auslösekarte wird verdeckt auf den entsprechenden Abwurfstapel 1, 2 bzw. 3 gelegt.

Zum Ende seines Spielzuges darf ein Spieler maximal zwei Kreaturen auf demselben Kontinent haben. Falls erst später festgestellt wird, dass ein Spieler diese Regel gebrochen hat, muss dieser Spieler einen der Kreaturenmarker auf einen anderen Kontinent bewegen, wenn er das nächste Mal eine Bewegung akktion wählt. Falls ein Spieler zum Ende des Spiels drei Kreaturen auf einem Kontinent hat, muss er eine davon nach eigener Wahl entfernen und ebenso alle Karten dieser Kreatur aus seiner Menagerie. Diese Kreatur kann in keiner Weise bei der Wertung berücksichtigt werden.

Wenn eine Kreatur das Schlussfeld in einer Region 3 erreicht hat, kann sie nicht mehr weiter bewegt werden oder auswandern. Der Marker kann noch ein Mal zur Aufzucht benutzt werden. Danach bleibt er aber mit der Seite mit schwarzem Hintergrund liegen und kann nicht mehr auf die Seite mit weißem Hintergrund gedreht werden, weil er sich nicht mehr bewegen kann.

Bewegung ist immer optional. Es ist jedem Spieler freigestellt, eine Kreatur, deren Bewegung ausgelöst wurde, gar nicht zu bewegen oder nur einige der entsprechenden Symbole für die Bewegung zu nutzen. (Achtung - die kopfstehenden Symbole rechts auf der obersten Karte können nicht für die Bewegung benutzt werden!). Es könnte beispielsweise sein, dass ein Spieler seine Kreatur auf dem letzten Feld in Region 1 stehen lassen möchte, damit er noch Spezialfähigkeiten nutzen kann, die nur in Region 1 benutzt werden können, oder ein Spieler möchte noch nicht das Spiel beenden, indem er seine Kreatur auf das Schlussfeld eines Pfades zieht. Falls sich eine Kreatur bewegen könnte, aber der Spieler sie nicht bewegen möchte, kann er sie trotzdem auf die Seite mit weißem Hintergrund drehen. (Das gilt nicht für die Schlussfelder, da sich die Kreatur von dort gar nicht weiter bewegen kann.)

3c. Auswandern

Auswandern ist ein Teil der Bewegungsaktion. Auswanderung bedeutet die Bewegung einer Kreatur von einem Kontinent auf einen anderen.

Eine Kreatur kann nur dann auf einen anderen Kontinent auswandern, wenn ihre Karte und/oder mindestens eine ihrer Unterstützungskarten das Symbol des neuen Kontinents aufweist. Eine Kreatur kann den neuen Kontinent betreten, indem sie zunächst das Geländesymbol benutzt, aber sie muss auch dieses Kontinentsymbol aufweisen, um die Auswanderung überhaupt zu ermöglichen.

Eine Kreatur kann nur **ein Mal** während desselben Spielzuges auswandern. Die Auswanderung muss entweder die **erste** Bewegung der Kreatur sein oder ihre **letzte**. Eine Auswanderung kann nicht während der Bewegung erfolgen.

Falls eine Spezialfähigkeit es einer Kreatur erlaubt, sich ein Feld weit zu bewegen, kann sie damit auswandern.

Wenn eine Kreatur auswandert, wird der Marker immer auf das erste freie Feld der Region des neuen Kontinents gesetzt, welche die gleiche Nummer hat wie die Region des alten Kontinents, aus der die Kreatur ausgewandert ist. Daher wird Auswanderung meist nur in Betracht gezogen, wenn die Kreatur den Anfang einer neuen Region erreicht hat. Es kann äußerst selten passieren, dass es in der Zielregion des neuen Kontinents kein freies Feld gibt; in diesem Fall wird die Kreatur auf das erste freie Feld der nächst höheren Region gesetzt.

Zum Ende seines Spielzuges darf ein Spieler maximal zwei Kreaturen auf demselben Kontinent haben.



Bewegung ist immer optional.

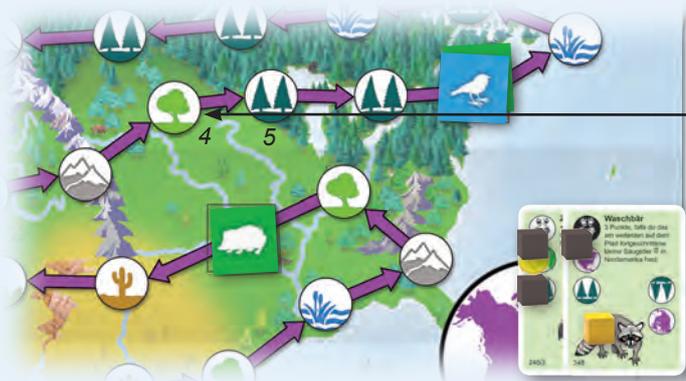
3c. Auswandern

Auswanderung ist die Bewegung eines Kreaturenmarkers von einem Kontinent auf einen anderen.

Eine Kreatur kann nur ein Mal während desselben Spielzuges auswandern. Die Auswanderung muss entweder die erste oder letzte Bewegung der Kreatur sein.

Eine Kreatur wandert immer auf das erste freie Feld der Region des neuen Kontinents aus, deren Nummer gleich ihrer alten Region ist.

Beispiel Auswanderung



3

2



Die Bewegung des Waschbären wurde ausgelöst. Der Waschbär hat kein Laubwaldsymbol, also nutzt Spieler Gelb das Europasymbol, um auf das Laubwaldfeld (2) zu gehen. Dabei überspringt der Waschbär das grüne Plättchen (1) und nimmt es. Spieler Gelb legt einen schwarzen Bewegungsmarker auf das Kontinentsymbol Europa des Waschbären (und ebenso im Folgenden auf die jeweils benutzten Symbole). Das nächste Feld (3) ist ein Nadelwaldfeld. Der Waschbär hat zwei Nadelwaldsymbole, kann also auf dieses Feld gehen, welches das erste Feld in Region 3 in Europa ist. Der Waschbär hat auch ein Nordamerikasymbol, kann also auch dorthin auswandern. Das kann nur als erste oder letzte Bewegung der Kreatur geschehen. Als seine letzte Bewegung wandert der Waschbär nun auf das erste freie Feld der Region 3 nach Nordamerika aus. Der Waschbär kann sich nicht mehr bewegen, obwohl er noch ein unbenutztes Nadelwaldsymbol hat, das für das nächste Feld (5) passen würde.

Nicht vergessen: Zum Ende seines Spielzuges darf ein Spieler maximal zwei Kreaturen auf demselben Kontinent haben. Weitere Kreaturen eines Spielers dürfen im Laufe eines Spielzuges durch Auswanderung hinzukommen, aber nur dann, wenn durch weitere Auswanderung vor dem Ende des Spielzuges diese Anzahl wieder auf zwei oder weniger reduziert wird.

Wichtig: Zum Ende seines Spielzuges darf ein Spieler maximal zwei Kreaturen auf demselben Kontinent haben.

3d. Umdrehen



Den Kreaturenmarker auf die Seite mit weißem Hintergrund umdrehen. Falls die Seite mit dem schwarzen Hintergrund oben lag, kann der Spieler ihn umdrehen, sodass die Seite mit weißem Hintergrund oben liegt. Das ermöglicht es, diese Kreatur wieder zur Aufzucht zu nutzen (s. Aktion 2b). Gelegentlich kann es aus Wertungsgründen sinnvoll sein, den Marker nicht umzudrehen, z. B. Wüstenfuchs (Nr. 217).

3d. Umdrehen

Den Kreaturenmarker auf die Seite mit weißem Hintergrund umdrehen.

3e. Plättchen einsammeln

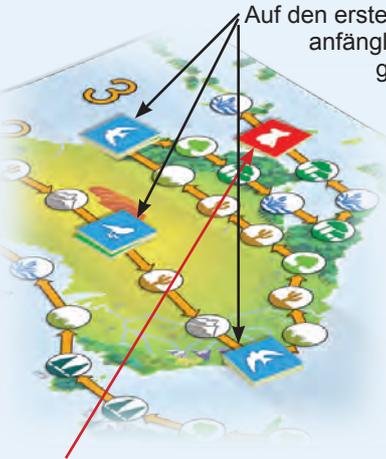
Wenn ein Kreaturenmarker ein Plättchenfeld überspringt, sammelt der Spieler das Plättchen ein, falls vorhanden, gegebenenfalls das oberste.



Auf jeder Kontinenttafel gibt es vier Felder für Plättchen. Ein Kreaturenmarker beendet seine Bewegung nie auf einem solchen Feld. Der Marker wird darüber hinweg gezogen, direkt auf das nächste freie Feld.

3e. Plättchen einsammeln

Der Spieler nimmt das oberste Plättchen, wenn er ein Plättchenfeld überspringt. Der Marker wird darüber hinweggezogen, direkt auf das nächste freie Feld.



Auf den ersten drei Plättchenfeldern des Pfades ist anfänglich jeweils ein blaues Plättchen auf einem grünen gestapelt. Wenn der Kreaturenmarker eines Spielers über die (das) Plättchen bewegt wird, nimmt der Spieler das obere (blaue) Plättchen an sich, falls vorhanden. Er darf sich dabei das untere (grüne) Plättchen nicht anschauen. Falls dort nur ein grünes Plättchen liegt, nimmt der Spieler dieses Plättchen. Falls kein Plättchen mehr vorhanden ist, kann der Spieler auch keins nehmen und er bewegt seinen Kreaturenmarker über das leere Plättchenfeld hinweg auf das nächste freie Feld des Pfades. Ein Spieler darf sich das blaue und das grüne Plättchen nehmen, falls zwei seiner Kreaturen über dieses Feld ziehen.

Auf dem vierten Feld liegt ein rotes Plättchen. Über dieses Feld kann jeweils nur ein einziger Kreaturenmarker hinwegziehen, da das nächste Feld immer das Schlussfeld des Kontinentalpfades ist und sich auf jedem Feld nur eine Kreatur befinden darf. Wenn der Kreaturenmarker eines Spielers über das rote Plättchen zieht, nimmt der Spieler dieses Plättchen.



Der Spieler setzt genommene Plättchen offen auf seinen Plättchenständer.



Die Bewegung des Raubtieres von Spieler Grün wurde ausgelöst. Mit seiner ersten Bewegung geht es auf das Wüstenfeld und nimmt dabei das blaue Plättchen auf. Das grüne Plättchen bleibt für die nächste Kreatur liegen, die es überspringt.

Falls ein Plättchen nicht „benutzt“ wird, wie im Folgenden beschrieben wird, ist es zum Spielschluss Siegpunkte wert, falls und wie darauf Siegpunkte angegeben sind. Plättchen können folgendermaßen benutzt werden:

1. Um eine Bewegung auszulösen (s. 3a oben), wozu das Kontinent- oder Geländesymbol des Plättchens dient.

Falls ein Plättchen benutzt wird, um eine Bewegung auszulösen, wird es anschließend abgeworfen und kann zum Spielschluss keine Siegpunkte einbringen.



2. Um jederzeit während des Spielzuges des Spielers offen auf eine seiner Menageriekarten gelegt zu werden (sodass die Kontinent- oder Geländeseite sichtbar ist). Ein Spieler kann ein Plättchen auch sofort auf eine seiner Menageriekarten legen, nachdem er es genommen hat. Nach Spielschluss können die Plättchen **nicht** mehr auf die Karten gelegt werden.

Falls das Symbol eines gerade hinzugefügten Plättchens einem Symbol der Auslösekarte oder dem Auslöseplättchen entspricht, wird dadurch die Bewegung der Kreatur auf übliche Weise ausgelöst. Die Bewegung einer Kreatur kann in dem aktuellen Spielzug ausgelöst werden, aber falls sich bereits Kreaturen bewegt haben, kann eine Bewegung nur für die Kreaturen ausgelöst werden, die rechts von den Kreaturen liegen, die sich bereits bewegt haben.

Eine Kreatur, die sich gerade bewegt oder eine Kreatur rechts davon kann ihre Bewegung während dieses Spielzuges erhöhen, falls das Plättchen einem dafür passenden Gelände oder dem Kontinent entspricht. Wird ein Plättchen auf eine Kreatur gelegt, die sich in diesem Spielzug bereits bewegt hat, wird dadurch keine zusätzliche Bewegung ausgelöst.

Ein Spieler kann beliebig viele Plättchen auf eine Menageriekarte legen. Einmal gelegte Plättchen können normalerweise nicht mehr bewegt oder entfernt werden. Falls eine Kreatur aber später entwickelt wird und dadurch eine Karte auf diese Kreatur gelegt wird, werden auch bereits dort liegende Plättchen auf die Karte der neu entwickelten Kreatur gelegt.

Ein auf einer Menageriekarte liegendes Plättchen bringt zum Spielschluss keine Siegpunkte ein.

Rote Plättchen können keine Bewegung auslösen.

Spielschluss

Das Spiel endet **sofort**, sobald zwei Kreaturenmarker auf den Schlussfeldern **zweier** Kontinente liegen. Der Spieler, der den zweiten Kreaturenmarker dorthin bewegt hat, beendet seinen Spielzug **nicht** mehr.

(Ein kleiner Ausgleich dafür, dass die Spieler, die später an der Reihe sind, den Vorteil haben, dass sie über die Kreaturenmarker der Spieler hinwegziehen können, die vorher an der Reihe sind.)

Schlusswertung

Zum Spielschluss werden Punkte wie folgt vergeben:

1. Für jeden Kreaturenmarker gibt es Siegpunkte gleich der Nummer der Region, in welcher er ist.
2. Jedes nicht benutzte Plättchen liefert 0 bis 3 Punkte, jeweils wie angegeben.
3. Jede Wertungskarte wird abgehandelt und entsprechend gewertet.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Sieger des Spiels.

Im Falle eines Gleichstands für die meisten Siegpunkte werden die Positionen der Kreaturenmarker der Spieler verglichen. Derjenige der am Gleichstand beteiligten Spieler, dessen Kreaturenmarker auf dem Schlussfeld eines Kontinentalpfades oder diesem am nächsten steht, entscheidet den Gleichstand für sich. Falls auch dadurch noch kein Sieger feststeht, werden die Positionen der einem Schlussfeld zweitnächsten Kreaturenmarker der Spieler verglichen usw.

Ein Spieler setzt aufgesammelte Plättchen immer offen (nur für sich selbst sichtbar) auf seinen Plättchenständer.

Ein nicht „benutztes“ Plättchen ist zum Spielschluss Punkte wert, falls darauf angegeben.

Plättchen können benutzt werden, um

2. um offen auf eine Kreaturenkarte der Menagerie gelegt zu werden.

Spielschluss

Das Spiel endet **sofort**, sobald zwei Kreaturenmarker auf den Schlussfeldern **zweier** Kontinente liegen. Der Spieler, der den zweiten Kreaturenmarker dorthin bewegt hat, beendet seinen Spielzug **nicht** mehr.

Schlusswertung

Zum Spielschluss werden Punkte wie folgt vergeben:

1. Für jeden Kreaturenmarker gibt es Siegpunkte gleich der Nummer der Region, in welcher er ist.
2. Jedes nicht benutzte Plättchen liefert 0 bis 3 Punkte, jeweils wie angegeben.
3. Jede Wertungskarte wird abgehandelt und entsprechend gewertet.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Sieger des Spiels.

Einführungsspiel

Die Regeln für das Einführungsspiel sind prinzipiell gleich denen des normalen Spiels mit folgenden Änderungen:

Kontinenttafeln.

Es werden nur die Rückseiten der vier Tafeln Afrika, Asien, Australasien und Europa benutzt. Diese sind mit einem „Ei“-Symbol gekennzeichnet. Die Pfade auf diesen Tafeln sind kürzer als die im normalen Spiel.

Plättchen.

Die grünen Rotluchs- und die blauen Mauersegler-Plättchen werden nicht benutzt.

Karten.

Karten: Jeder Spieler erhält einen von 3 Sätzen mit je 4 Startkarten: Grün 111, 121, 131, 141; Rot 112, 122, 132, 142; Blau 113, 123, 134, 143.

Das Handkartenlimit beträgt vier Karten.

Menageriekreaturen: Im Einführungsspiel gibt es nur vier Klassen von Kreaturen: Vögel, Pflanzenfresser, Raubtiere und kleinere Säugetiere. Da eine Klasse nie mehr Kreaturen haben darf als die Anzahl verschiedener Klassen in der Menagerie eines Spielers, kann jede Klasse höchstens bis zu vier Karten enthalten (nicht bis zu sechs wie im normalen Spiel).

Hinweis: Das Einführungsspiel soll den Spielern helfen, sich mit der Spielmechanik vertraut zu machen. Es ist nicht in dem Maße ausgeglichen wie das normale Spiel.

Zusätzliche Kartenerklärungen

Es folgt in numerischer Reihenfolge Erklärungen mancher Karten, bei denen Fragen auftreten könnten.

111, 112, 113, 114, 115, 116: Diese Fähigkeit kann nicht benutzt werden, um diese Kreatur selbst einzusetzen (da sie noch nicht in der Menagerie des Spielers lag, als sie eingesetzt wurde).

117, 118, 119: Diese Bewegungsfähigkeit ersetzt das normale Auslösesymbol.

131: Ein Spieler erhält nicht zwei Karten beim Einsetzen dieser Kreatur, da sie noch nicht in der Menagerie des Spielers lag, als sie eingesetzt wurde.

132, 133: Falls zwei Auslösekarten gespielt werden, werden sie erst gespielt, dann folgt die Bewegung.

134, 135, 136, 137, 138: Ein Spieler erhält nicht zwei Karten beim Einsetzen dieser Kreatur, da sie noch nicht in der Menagerie des Spielers lag, als sie eingesetzt wurde.

139: Falls zwei Auslösekarten gespielt werden, werden sie erst gespielt, dann folgt die Bewegung.

142, 143, 147, 148: Anstatt nur eine Kreatur in einer beliebigen Region.

149: Der Spieler nimmt sofort eine Karte von einem beliebigen Stapel, von dem er zu diesem Zeitpunkt ziehen darf. Eine Kreatur darf sich über das Faultier hinwegbewegen, wenn sie eingesetzt wird. Falls dies während des Spielzuges eines anderen Spielers geschieht, muss der Spieler erst eine Karte abwerfen, falls er bereits sein Handlimit erreicht hat.

151, 152, 153, 154, 155: Wer diese Kreatur entwickelt, muss sofort eine Handkarte abwerfen, falls nötig.

167, 168, 169: 1 Feld weit bewegen kann auswandern sein.

223, 224: Falls zwei Mal, müssen beide Entwicklungen zusammen gespielt werden. Falls diese Kreatur selbst entwickelt wird, kann das nur ein Mal geschehen, weil die Fähigkeit anschließend nicht mehr sichtbar ist.

227: Gilt nur für bereits eingesetzte Kreaturen.

241, 242, 243: Dies sind zusätzliche Punkte zu Punkten auf den Plättchen.

244: Man sollte dabei nicht vergessen, dass das Spiel sofort endet, sobald eine zweite Kreatur ein Schlussfeld erreicht. Ein Vorteil dieser Fähigkeit besteht darin, dass eine Kreatur (die Karten), die das wahrscheinlich erreichen kann, auf die rechte Seite der anderen Kreaturen in der Menagerie des Spielers gelegt werden kann.

245, 246, 247: Dies sind zusätzliche Punkte zu Punkten auf den Plättchen.

248: Siehe 244 oben.

256, 257: Wer diese Kreatur entwickelt, muss sofort eine Handkarte abwerfen, falls nötig.

261, 262, 263: 1 Feld weit bewegen kann auswandern sein.

264, 265, 266: Man sollte beachten, dass diese Kreaturen auch das Gelände der Unterstützungskarten bewohnen.

324: Umfasst auch Geländeplättchen auf der Kreatur selbst.

325: Kreaturen sind Karten, nicht Marker.

329: Umfasst auch Kontinentplättchen auf der Kreatur selbst.

349: Karten, nicht Marker.

361, 362, 363, 364, 365: Kreaturen sind Karten, nicht Marker.

Anmerkungen

Spielautor: **Richard Breese.**

Illustration: **Juliet Breese.**

Spielschachteldeckel nach einer Vorlage von **Gerhard Schmid.**



Grafische Gestaltung und Umsetzung **Richard Breese.**
Deutsche Regel **Ferdinand Köther.**

Die kompletten Credits sind auf Seite 12 der englischen Spielregel zu finden.

Veröffentlicht im Oktober 2015 von:

Co-publishers:



R&D Games,
6 Denne Close, Stratford upon Avon,
Warwickshire, CV37 6XL,
United Kingdom
e-mail: rqbrees@gmail.com



Game Salute LLC,
10 Tinker Avenue,
Londonderry, NH 03053,
USA
www.GameSalute.com



Hutter Trade GmbH + Co KG,
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
D-89312 Günzburg,
Germany
www.hutter-trade.com