

Begriffe
❖ Aktionsfiguren (AFs)
■ Holzzylinder zur Aktions-Markierung
❖ Aktionsübersicht
„Spielmotor“ mit folgenden Bereichen:
■ Initiative
■ Anpassung
■ Zurückentwicklung
■ Überfluss
■ Ödland
■ Erschöpfung
■ Vergletscherung
■ Artenbildung
■ Wanderlust
■ Migration
■ Konkurrenzkampf
■ Dominanz
❖ Dominanz (angezeigt durch kegelförmigen Dominanzmarker)
■ Mindestens 1 Tierart auf einem Hex, auf dem dein Tier mit mehr Elementen übereinstimmt als irgend eine andere Tierart auf diesem Hex
□ Spieler müssen die Dominanz selbst beanspruchen bzw. entfernen
□ gefährdete Tiere können nie dominant sein
❖ Dominanzkarten
■ 26 Karten mit Einmal-Effekten, die man nach einer Wertung erhält, wenn das eigene Tier dominant ist.
■ <i>Eiszeit</i> -Karte löst das Spielende aus
❖ Elemente
■ runde Ressourcen-Marker auf den Hex-Ecken, die Bedarf (Tier-Tableau) bzw. Versorgung (Hex) anzeigen. Kommen aus/in den Stoffbeutel
□ Fleisch
□ Gras
□ Larven
□ Samen
□ Sonne
□ Wasser
❖ Erde
■ Hexe, die auf dem Hex-Raster des Brettes platziert werden. Tiere werden auf den Hexes abgelegt. Tiere, die aus irgend einem Grund außer Vergletscherung entfernt werden, sind aus dem Spiel und kommen zurück in die Schachtel
□ Ablage für Tiere, Elemente und Dominanz-Marker (Kegel)
❖ Felder (Hexe)
■ Große und kleine Hexe, die die Gebiete repräsentieren
❖ Gefährdete Tiere
■ Tierart auf einem Hex, bei dem kein Element mit dem Spieler-Tier übereinstimmt
❖ Gelände
■ Berg
■ Dschungel
■ Savanne
■ See
■ Sumpfgelände
■ Tundra
■ Wald
■ Wüste
❖ Gen-Pool
■ Tier-(Holzwürfel-)Haufen vor den Spielern
❖ Initiativmarker
■ 6 quadratische Marker für die <i>Initiative</i> leiste
❖ Nahrungskette
■ löst Gleichstände bei einer Wertung und anderen Aktionen auf. In absteigender Reihenfolge gilt: Säugetier → Reptil → Vogel → Amphibie → Spinne → Insekt
❖ Siegpunkte (SP) - auf der Siegpunkteleiste
■ Gewinner = höchste VP-Summe
❖ Tiere (repräsentiert durch kleine Holzwürfel in unterschiedlichen Farben)
■ Amphibien
■ Insekten
■ Reptilien
■ Säugetiere
■ Spinnen
■ Vögel
❖ Übereinstimmung(en)
■ $\sum_i [i\#]$ (Element i auf dem Spieler-Tableau) \times # (i auf einem Hex, auf dem

die Spieler-Gattung steht)]

- ❖ **Zusatz-(Bonus-)Siegpunkte (SPs)**
- Zusatzpunkte durch Aktionen und Karten lt. Tabelle auf dem Spielbrett

Spielvorbereitung

- ❖ **Spielbrett**
- ❖ **Tiergattungen**
 - Jeder wählt eine Tiergattung oder **es wird zufällig zugeteilt**
 - Passendes Tier-Tableau
 - In umgekehrter Nahrungsketten-Rangfolge (also Insekten zuerst) werden die quadratischen Initiativmarker von links nach rechts auf die Initiativleiste unter dem Initiative-Schild gelegt; nicht verwendete zurück in die Schachtel
- ❖ **Hexe**
 - Je 1 große Hexe der 7 Nicht-Tundra-Typen in die Mitte der Hex-Felder, 1 Tundra-Hexe auf das See-Hex
 - 11 restliche Tundra-Hexe offen auf einen Stapel auf den *Gletscher-Felder-Abschnitt* des Brettes
 - 24 restliche Hexe verdeckt mischen, 3 verdeckte Stapel (zu je 8) bilden und auf die 3 *Wanderlust*-Felder legen. Die 3 oberen Hexe umdrehen

oder

 - **Alle großen Hexe verdeckt mischen**
 - **7 Hexe ziehen und auf die Startpositionen legen**
 - **Die restlichen Hexe bilden die 3 Nachziehstapel wie oben**
 - **1 Tundra-Hex auf das mittlere Hex legen**
- ❖ **Karten**
 - *Überlebens*-Karte beiseite legen
 - *Eiszeit*-Karte entfernen, restliche 25 Karten mischen, *Eiszeit*-Karte verdeckt neben das Spielbrett und restliche Karten (verdeckt) darauf
 - Oberste 5 Karten ziehen und offen auf die *Verfügbare Dominanz*-Karten-Sektion legen
- ❖ **Elemente**
 - Jeweils 2 der 6 Element-Typen auf die Hex-Ecken legen – wie abgebildet
 - Restliche Elemente in den Stoffbeutel
 - Zufällig 3 \times nacheinander jeweils 4 Elemente aus dem Beutel ziehen und auf das Spielbrett auf die 4 Quadrate mit dem Blatt-Symbol neben der *Anpassungs*-Markierung, der *Überfluss*-Markierung sowie der *Wanderlust*-Markierung legen

oder

 - **Zufällig 12 Elemente aus dem Beutel ziehen und diese auf die 12 Hex-Ecken legen**
- ❖ **Tierarten**
 - Jeder Spieler wählt eine Farbe aus und nimmt sich 10 Kegel (*Dominanz*-Marker) sowie [bei 4-Spielern] 5 Zylinder (*Aktionsfiguren*) und 45 Würfel (*Arten-Gen-Pool*)
 - Restliche Zylinder und Würfel zurück in die Schachtel
 - 1 Würfel von jedem Spieler auf die 0 der *Siegpunkteleiste*
 - Jeder Spieler nimmt sich Würfel aus seinem Gen-Pool und legt diese auf Start-Hexe wie folgt (2 auf das erstgenannte Gebiet und je 1 auf die anderen beiden):
 - Amphibien: Sumpf - Dschungel - Savanne
 - Insekten: Savanne - Sumpf - Wüste
 - Reptilien: Wüste - Savanne - Berg
 - Säugetiere: Berg - Wüste - Wald
 - Spinnen: Dschungel - Sumpf - Wald
 - Vögel: Wald - Berg - Dschungel

oder

 - **1 Amphibie auf jedes Nicht-Tundra-Hex, das 1 einzelnes Wasser-Element beinhaltet**
 - **2 Amphibien auf jedes Nicht-Tundra-Hex, das 2 Wasser-Elemente beinhaltet**
 - **3 Amphibien auf jedes Nicht-Tundra-Hex, das 3 Wasser-Elemente beinhaltet**
 - ...
 - **Analog für Insekten und Grass, Reptilien und Sonne, Säugetiere und Fleisch, Spinnen und Larven sowie Vögel und Samen**
 - **Das Tier mit den meisten Arten auf der Erde wird identifiziert und deren Anzahl festgestellt. Jeden SP-Würfel für jedes Tier auf die SP-Skala auf diesen Wert setzen. Anschließend verliert jedes Tier so viele SPs die der Zahl seiner (Start-)Arten auf der Erde entspricht. Das Tier mit den meisten Tieren auf der Erde beginnt also mit 0 SP**

Spielbeginn

- ❖ Das Spiel startet mit der Planungsphase der ersten Runde, es beginnt der Spieler, der seinen Initiative-Marker am weitesten links liegen hat.

Spielrunde

❖ Planungsphase

- Jeweils in Initiative-Reihenfolge (links beginnt) setzt jeder Spieler (in mehreren Runden) eine verfügbare AF in ein unbesetztes Augen-Feld, bis alle AFs gesetzt sind

❖ Ausführungsphase

- Nacheinander werden die AFs von oben nach unten und von links nach rechts entfernt und die entsprechende Aktion ausgeführt, oder es wird auf die Ausführung verzichtet

■ Initiative

- Eigenes Tier mit dem direkt links liegenden austauschen
- Entfernte AF in ein beliebiges freies Augen-Feld legen

■ Anpassung

- AFs nacheinander von links nach rechts entfernen
- Spieler wählt ein vorhandenes Element dieser Box, entfernt es und legt es auf ein freies (graues) Element-Feld auf seinem Spieler-Tableau. Ist kein freies Feld vorhanden, entfällt diese Aktion.

■ Zurückentwicklung

- Für jeden vorhandenen Element-Typ der Zurückentwicklungs-Box entfernt jeder Spieler 1 Element-Marker desselben Typs vom Tier-Tableau
- Jede AF in dieser Sektion verhindert 1 Entfernung
- Das Schlangen-Symbol steht für 1 freie AF, trotzdem kann die Schlange 1 zusätzliche AF setzen
- Die aufgedruckten Standard-Elemente können nicht entfernt werden

■ Überfluss

- AFs nacheinander von links nach rechts entfernen
- Spieler wählt ein vorhandenes Element aus der Box (4 Auswahlmöglichkeiten) und legt dieses auf eine freie Ecke eines Hexes

■ Ödland

- Spieler legt ein vorhandenes Element zurück in den Beutel
- Die folgende Aktion findet **stets** statt: Alle Elemente von Tundra-Hexes, die einem der Elemente in der Ödland-Box entsprechen, werden entfernt und in den Beutel gelegt

■ Erschöpfung

- Spieler wählt ein Element von einem Hex, das einem Element der Erschöpfungs-Box entspricht und legt dieses in den Beutel

■ Vergletscherung

- Nur die am weitesten links liegende AF entfernen und der entsprechende Spieler führt folgende Schritte aus:
 1. Nicht-Tundra-Hex, das mindestens an ein anderes Tundra-Hex angrenzt, auswählen
 2. Alle Tiere von diesem Hex (temporär) beiseite legen
 3. Neues Tundra-Hex vom Stapel auf das gewählte Hex legen
 4. Alle Elemente entfernen, die von genau 3 Tundra-Hexes umgeben sind
 5. Zusatz-(Bonus-)SP basierend auf der Anzahl existierender Tundra-Hexes, die an das neue Tundra-Hex angrenzen, erhalten
 6. Von den beiseite gelegten Tierarten, 1 von jedem Tier zurück auf das neue Tundra-Hex legen
 7. Restliche, beiseite gelegten Tiere zurück in die Spieler-Gen-Vorräte
- Falls kein Tundra-Hex mehr vorhanden ist, entfällt diese Aktion
- Alle anderen AFs werden in der Rücksetzungs-Phase um 1 Position nach links verschoben:

■ Artenbildung

- AFs nacheinander von links nach rechts entfernen
- Spieler wählt 1 Element von den Hexes, das dem Element, aus dem der AF genommen wurde, entspricht, und platziert neue Tiere von seinem Gen-Vorrat auf die benachbarten Hexe wie folgt:
 - See oder Sumpf: ≤ 4
 - Savanne, Dschungel oder Wald: ≤ 3
 - Wüste oder Berg: ≤ 2
 - Tundra: ≤ 1
- Insekten-Spieler darf anschließend 1 Tier von seinem Gen-Vorrat auf ein beliebiges Hex setzen

■ Wanderlust

- AFs nacheinander von links nach rechts entfernen
- Spieler wählt 1 offen liegendes Hex von einem der 3 Wanderlust-Hex-Stapel und führt folgende Aktivitäten durch:
 1. Leeres (weißes) Hex auf dem Spielbrett auswählen und dort das neue Hex benachbart zu mindest einem anderen Hex legen
 2. Kann 1 verfügbares Element der Wanderlust-Sektion wählen und diese auf eine freie Ecke des neuen Hexes legen
 3. Zusatz-(Bonus-)SP basierend auf der Anzahl existierender Hexe, die benachbart zu dem neuen Hex sind, erhalten

- In Nahrungsketten-Reihenfolge kann jeder Spieler alle, einige oder keine seiner Tiere, die benachbart zum gerade gelegten Hex liegen, auf dieses legen

■ Migration

- AFs nacheinander von links nach rechts entfernen
- Spieler wählt bis zu n seiner Tiere irgendwo auf den Hexes, wobei n der Augen-Feld-Nummer entspricht und bewegt diese auf ein benachbartes Hex.
- Jeder Vogel-Spieler darf dabei seine Tiere bis zu 2 Felder weit legen, d. h. durch ein benachbartes Hex hindurch zu einem zweiten Hex

■ Konkurrenzkampf

- AFs nacheinander von links nach rechts entfernen
- Spieler merkt sich die 3 Gebiets-Typen, die seinem Augen-Feld benachbart sind, wählt 0 oder 1 Hex von jedem dieser Typen auf dem Spielbrett, wobei min. 1 seiner Tiere und min. 1 gegnerisches Tier auf dem Hex liegen müssen, und eliminiert (aus dem Spiel) dann 1 gegnerisches Tier von jedem gewählten Hex.
- Die Spinne hat eine freie AF in dieser Sektion und kann zuerst ausführen: Jeder beliebige Gebiets-Typ, aber nur auf einem einzelnen Hex.

■ Dominanz

- AFs nacheinander von links nach rechts entfernen
- Spieler wählt 1 Hex vom Spielbrett, das bisher noch nicht für Dominanz gewählt wurde und führt folgende Wertungen durch:
 1. Tierart mit den meisten Tieren auf dem Hex erhält n SP, wobei n der ersten gelisteten Zahl für diesen Gebiets-Typ entspricht
 2. Analog für zweit-, dritt-, ..., -n-meisten Tiere - sofern gelistet
- Gleichstände werden in absteigender Nahrungsketten-Reihenfolge aufgelöst (also Säugetiere zuerst)
- Gibt es ein dominantes Tier auf dem gewerteten Hex, muss dieser Spieler eine offene Dominanz-Karte wählen und ausführen. Karte anschließend zurück in die Schachtel. Falls die Eiszeit-Karte gewählt wird, endet das Spiel

❖ Rücksetzungsphase

■ Aussterben

- Alle vom Aussterben bedrohten Tierarten werden von den Hexes entfernt und sind aus dem Spiel (zurück in die Schachtel)
- Ein Tier kann ggf. SP über die Überlebenskarte erhalten
- Ausnahme: Der Säugetierspieler darf 1 seiner bedrohten Tiere retten

■ Überleben

- Sicherstellen, dass der Spieler mit den meisten Tieren auf Tundra-Hexes, die Überlebens-Karte erhält. Bei Gleichstand erhält niemand diese Karte. Der Besitzer erhält Zusatz-(Bonus-)SP basierend auf der Gesamtzahl der Tundra-Hexes, die von seinen Tieren besetzt sind

■ Aussaat (entfällt in der letzten Runde)

- Genügend Dominanz-Karten ziehen - sofern vorhanden -, um die leeren Plätze der Verfügbaren Dominanz-Karten-Sektion wieder mit offenen Karten aufzufüllen.
- Alle AFs der Vergletscherungs-Sektion nach links verschieben
- Alle Elemente von Zurückentwicklung, Erschöpfung und Wanderlust entfernen und zurück in den Beutel legen
- Alle Elemente der Ödland-Box in die Erschöpfungs-Box schieben
- Alle Elemente der Überfluss-Box in die Ödland-Box schieben
- Alle Elemente der Anpassungs-Box in die Zurückentwicklungs-Box schieben
- 4 Elemente ziehen und in die 4 Blätter-Kästchen der Anpassungs-Sektion legen
- 4 weitere Elemente ziehen und in die 4 Blätter-Kästchen der Überfluss-Sektion legen
- 4 weitere Elemente ziehen und in die 4 Blätter-Kästchen der Wanderlust-Sektion legen
- Falls verdeckt, die oberen Hexe der 3 Stapel umdrehen

End-Spiel

- ❖ Wenn das Spiel durch die Eiszeit-Karte endet, die restlichen Dominanz-Aktionen beenden, danach Aussterben ausführen und die Überlebens-Karte wie üblich werten.
- ❖ Anschließend alle Dominanz-Marker von den Hexes entfernen und alle Hexes ein letztes Mal werten, wobei Dominanz ignoriert wird. (keine Dominanz-Karten)
- ❖ Höchste SP gewinnt, bei Gleichstand entscheidet die Nahrungskette (von oben nach unten)