

Spielmaterial

❖ 6 Kontinentalkarten

- Kontinente
 - Afrika
 - Asien
 - Australien
 - Europa
 - Nordamerika
 - Südamerika
- Pfad mit Feldern
 - 3 Regionen: 1, 2, 3
 - 7 Geländetypen oder Marker
 - Berge (inkl. Polarregion)
 - Grasland
 - Laubwald
 - Nadelwald
 - Tropischer Regenwald
 - Wasser (inkl. Feuchtgebiete und Küsten)
 - Wüste

❖ 162 Kreaturenkarten

- 3 Stapel zu je 54 Karten
 - Rückseite
 - 1, 2, 3 (analog zu den Regionen der Kontinentalkarten)
 - Vorderseite
 - Name
 - Referenznummer
 - 6 Klassen (identifiziert durch Fußabdruck) zu je 27 Typen (9 pro Stapel)
 - Raubtiere (inkl. Bären, Katzen, Hunde)
 - Pflanzenfresser (inkl. Elefanten, Kängurus, Rotwild, Schweine, ...)
 - Vögel
 - Kleine Säugetiere (inkl. Beuteltiere, Eier legende, ...)
 - Primaten (inkl. Nagetiere, Hasen, ...)
 - Reptilien (inkl. Wasserkreaturen)
 - „Lebens“-Kontinent
 - „Wohn“-Gelände
 - Text
 - Besondere Fähigkeit ()
 - Punkte-Möglichkeit ()
 - Dreistellige Kartenummer
 - 1. Ziffer = Region
 - 2. Ziffer = Klasse
 - Rote Nummer ⇒ Startkarte
 - „Ei“ hinter der Nummer ⇒ Einführungsspiel
 - Besonderheiten
 - Quadratisches Klassensymbol ()
 - Stapel 1 und 2
 - Besondere Fähigkeit – sofern diese Karte **oben** liegt
 - **Einmal** pro Spielzug nutzbar
 - Rundes Klassensymbol ()
 - Stapel 2 und 3
 - Wertungsfähigkeit: Siegpunkte bei Spielende
 - Schwarzer Hintergrund (●)
 - Stapel 3
 - Siegpunkte von anderen Spielern abhängig

❖ 24 Kreaturenmarker

- Pro Spieler(farbe) 6, einer pro Tierklasse (Fußabdruck)
- Je eine weiße und schwarze Seite

❖ 58 Plättchen

- 26 grüne Igel- und Rotluchs-Plättchen
- 26 blaue Rotkehlchen- und Mauersegler-Plättchen
- 6 rote Plättchen (verschiedene)

❖ 24 schwarze Bewegungsmarker

❖ 24 farbige Auslösemarker

- 6 pro Spieler(farbe)

❖ 30 Sonnenmarker

❖ 4 Plättchenständer

❖ 4 Übersichtskarten

Spielaufbau

❖ Kontinentalkarten

- Kontinentalkarten werden (geografisch korrekt angeordnet) ausgelegt
- 1 grünes Plättchen verdeckt auf jedes schwarz umrandetes quadratisches Feld legen
- Auf jedes grünes ein blaues Plättchen verdeckt legen
- Auf jedes rote Feld ein rotes Plättchen verdeckt legen
- Restliche Plättchen zurück in die Schachtel
- 24 Bewegungsmarker neben die Karten legen

❖ Kreaturenkarten

- In die drei Stapel 1, 2 und 3 aufteilen
- Aus Stapel 1 die Raubtierkarten mit den roten Referenznummern (111-116) heraussuchen und eine an jeden Spieler verteilen
- Nicht verteilte Raubtierkarten zurück in Stapel 1, Karten mischen und je 5 Karten an jeden Spieler austei-len
- Alle Stapel gesondert mischen und verdeckt bereit legen

❖ Spieler

- Je 6 ...-Marker
 - Kreaturen-
 - Bewegungs-
 - Auslöse-
 - Sonnen-
- Planungsständer
- Übersichtskarte

Spielende und Abrechnung

❖ Spielende

- Wenn der Marker einer Kreatur das Schlussfeld des Kontinents betritt, überschreitet er ein rotes Plättchen, das 3 Punkte wert ist und das der Spieler einsammelt
- Sobald Marker die Schlussfelder auf **zwei** Kontinenten erreicht haben, endet das Spiel **sofort** und es werden Punkte vergeben

❖ Punkte

- Siegpunkte für jeden Kreaturenmarker entsprechend der Region
- Jedes nicht genutzte Plättchen: 0-3 Punkte – wie angegeben
- Jede Wertungskarte – wie angegeben

❖ Sieger

- Meiste Siegpunkte
- Bei Gleichstand: Positionen der vordersten Kreaturenmarker auf dem Schlussfeld oder diesem am nächsten → Position der nächst-vorderen → ...

Spielablauf

❖ Spielzug

- Jeder Spieler hat eine eigenen Auslage von Kreaturenkarten, die **Menagerie**
 - Die Menagerie darf **genau** je **einen** Kreaturentyp jeder der 6 Klassen enthalten
 - Jeder Kreaturentyp kann aus bis zu sechs Karten bestehen, die über- oder untereinander gelegt werden, sodass die Symbole **einer** Kartenseite sichtbar sind
 - Der Kreaturentyp wird durch die **oberste** Karte dieser Klasse bestimmt, alle anderen Karten gelten als derselbe Kreaturentyp
 - Die Anzahl der Kreaturen eines bestimmten Typs wird durch die Anzahl der Karten mit dem Symbol dieser Klasse bestimmt
- Während des Zuges wird eine von drei Grundaktionen gewählt und ausgeführt

❖ Menagerie: Eigene Menagerie vergrößern

- Beliebig viele der vier Menagerie-Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen
- Für **jede einzelne** Aktion muss **eine** Karte abgeworfen werden, es sei denn, in der Menagerie liegt **bereits** eine Karte mit einer entsprechenden Sonderfähigkeit
 - Abgeworfenen Karten kommen offen auf die jeweiligen Abwurfstapel
- In **einer** Kreaturenklasse dürfen **nur maximal soviele Karten liegen, wie insgesamt Kreaturenklassen in der Menagerie liegen**
 - Maximal sind demnach 6 Karten pro Klasse möglich
- Am **Ende** seines Zuges darf ein Spieler **maximal zwei eigene Kreaturen auf einem Kontinent haben**
- Eingesammelte Plättchen können jederzeit benutzt werden

■ Einsetzen

- Menagerie um neue Klassen erweitern, **sofern** diese noch **nicht** in der Menagerie vorhanden sind
- Kreaturenkarte offen in die Menagerie, rechts neben vorhandene
- Kreaturenmarker dieser Klasse – weiße Seite nach oben – auf den Kontinent, den die Karte vorgibt, auf das erste verfügbare (**freie**) Feld des Pfades, legen
- Sonnenmarker auf das Kontinentsymbol der Karte legen

■ Vermehren

- Kreaturen desselben Typs hinzufügen
- Kreaturenkarte **derselben** Kreaturenklasse so **unter** die Kreaturenkarte legen, dass die Symbole der Karte links neben den bereits liegenden Karten sichtbar sind
- Die Kreatur hat sich nun ggf. neuen Kontinenten und/oder Geländearten angepasst und ggf. die Bewegungsfähigkeit verbessert

■ Entwickeln

- Verändern in eine andere Kreatur derselben Klasse
- Kreaturenkarte derselben Kreaturenklasse so **auf** die Kreaturenkarte legen, dass die Symbole der „alten“ Karte **links** neben der **neuen** Karte sichtbar werden.
- So wird ein Kreaturentyp zu einem neuen Kreaturentyp derselben Kreaturenklasse entwickelt
- Die (neue) Kreatur hat sich nun ggf. neuen Kontinenten und/oder Geländearten angepasst und ggf. die Bewegungsfähigkeit verbessert und ggf. eine andere/neue Spezialfähigkeit/Wertungsfähigkeit gewonnen

■ Anpassen

- Weitere Fähigkeiten hinzufügen
- Die Kreaturenkarte – normalerweise die einer anderen Klasse – wird auf den Kopf gestellt so **unter** die bereits liegenden Karten gelegt, dass die Kontinent- und Geländesymbole links neben den vorhandenen Karten sichtbar werden
- Es wird so **keine** zusätzliche Kreatur zur Kreatur des auf der obersten Karte sichtbaren Typs eingesetzt, zum Limit zählt die Karte aber mit

❖ Aufzucht: Weitere Hand-Karten erhalten

- **Handlimit = 6 Karten**
- Marker auf die schwarze Seite drehen und weitere Karten ziehen

- Beliebig viele Karten (auf die Ablagestapel) abwerfen, um durch neue Karten das Handlimit nicht zu überschreiten
- Einen Kreaturenmarker auf die schwarze Seite drehen
 - Ausnahme: Falls alle Kreaturenmarker mit der schwarzen Seite oben liegen, darf **eine** der Kreaturen zur Aufzucht genutzt werden und **eine** Karte genommen werden
- So viele Karten nachziehen, wie Kreaturen dieses Typs in der Menagerie sind (Anzahl der Kreatur-Fußabdrücke) **plus** so viele Karten wie es der Nummer der Region entspricht, in welcher sich die Kreatur befindet
 - Die Karten dürfen von den Stapeln 1-3 gezogen werden, wobei die Region, in der der Marker eines **beliebigen** Spielers liegt, die **höchste** Stapel-Nummer vorgibt
 - Es müssen **alle** Karten verdeckt gezogen werden und erst **dann** genommen werden
 - Ist ein Stapel aufgebraucht, wird der Abwurfstapel gemischt, ist der Abwurfstapel leer, darf eine Karte von einem der **Nachbarstapel** gezogen werden

❖ Bewegung: Kreaturenmarker entlang der Kontinental-Pfade bewegen

- Am **Ende** seines Zuges kann ein Spieler **maximal zwei eigene Kreaturen auf einem Kontinent haben**
 - Wird der Verstoß erst später bemerkt, **muss** ein Marker beim **nächsten** Bewegungs-Zug auf einen anderen Kontinent bewegt werden
 - Wird der Verstoß erst bei Spielende bemerkt, muss ein Marker nach eigener Wahl **und** alle Karten dieser Kreatur entfernt werden. Bei der Wertung wird diese Kreatur in **keiner** Weise berücksichtigt
- Eine beliebige Karte oder ein beliebiges Plättchen als Auslöser abwerfen
- Die Symbole auf der Auslösekarte bzw. das Symbol des Plättchens werden/wird von **links nach rechts** mit den Symbolen jeder Kreatur (inkl. aller Unterstützungskarten und Plättchen) der Menagerie verglichen
- Jede Kreatur, die mindestens ein entsprechendes, noch **nicht** benutztes Klassen-, Kontinent- oder Geländesymbol aufweist, **kann** sich auf dem Kontinent **einmal** vorwärts bewegen und/oder auswandern
 - Es wird empfohlen, einen farbigen Auslösemarker auf jede Kreatur zu legen, die ausgelöst wurde sowie die Auslösekarte verdeckt daneben
 - Für Plättchen, die während dieses Spielzuges erhalten wurden, gilt – wie für alle Plättchen –, dass sie nur dann eine Bewegung auslösen, wenn sie einer Kreatur hinzugefügt werden, die rechts von sich bereits bewegten Kreaturen liegt
- Von **links nach rechts** können nun alle Kreaturen, die ausgelöst wurden:

■ Bewegen

- Kreaturenmarker entlang der Pfeile **vorwärts** bewegen, wobei immer das jeweils nächste Feld betrachtet wird. Eine Bewegung um ein Feld ist möglich (und **kann** erfolgen), sofern:
 - Geländesymbol des Feldes entspricht einem Symbol auf den Karten dieser Kreatur
 - Kontinentsymbol der Kontinentkarte auf dem der Marker liegt entspricht einem Symbol auf den Karten dieser Kreatur
 - Jedes Symbol kann nur **einmal** verwendet werden, es empfiehlt sich das Abdecken der benutzten Symbole mit den Bewegungsmarkern
 - Andere Kreaturenmarker werden ignoriert und übersprungen. Pro Feld ist nur **ein** Kreaturenmarker erlaubt
- Plättchenfelder werden stets übersprungen, von dort liegenden Plättchen wird das **oberste** genommen
- Hat eine Kreatur das Schlussfeld erreicht, kann sie nicht weiter bewegt werden oder auswandern. Der Marker kann noch einmal zur Aufzucht verwendet werden, bleibt dann mit der schwarzen Seite nach oben liegen und kann nicht mehr umgedreht werden
- Nach Beendigung der gesamten Bewegung werden die farbigen Auslösemarker und die schwarzen Bewegungsmarker wieder entfernt und die Auslösekarte verdeckt abgelegt

- Ein Marker, der sich bewegen darf, aber nicht bewegt wird, darf trotzdem auf die weiße Seite gedreht werden

■ Auswandern (Bewegung auf einen anderen Kontinent)

- Nur falls eine (Unterstützung-)Karte das Symbol des neuen Kontinents aufweist
- Betreten des neuen Kontinents durch Nutzung des Geländesymbols (und des Kontinentsymbols)
- Nur **einmal** während eines Zuges, und das Auswandern muss entweder die **erste** oder die **letzte** Bewegung der Kreatur sein
- Die Spezialfähigkeit „ein Feld wandern“ kann zum Auswandern genutzt werden
- Marker wird auf das erste freie Feld der Region des neuen Kontinents gesetzt, die der Region des alten Kontinents entspricht
 - Falls kein Feld frei ist, wird das erste freie Feld der nächsten Region genutzt

■ Umdrehen

- Kreaturenmarker **kann** auf die weiße Seite gedreht werden

■ Plättchen einsammeln

- Oberstes Plättchen auf einem Plättchenfeld (wird übersprungen) nehmen und auf den Plättchenständer legen
- Ein Plättchen kann genutzt werden, oder es ist bei Spielende Punkte wert
 - Bewegung auslösen (gilt **nicht** für **rote** Plättchen) und anschließend abwerfen
 - Jederzeit während des eigenen Spielzuges (nicht bei Spielende) offen auf eine Menageriekarte legen
 - Es dürfen beliebig viele auf eine Karte gelegt werden
 - Plättchen dürfen nicht mehr bewegt werden
 - Ausnahme: Entwicklung

❖ Spielschluss

- **Sofortiges** Ende sobald **zwei** Kreaturenmarker auf den Schlussfeldern **zweier** Kontinente liegen

Zusätzliche Kartenerklärungen

- **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**
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.
- **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.

Zusätzliche Kartenerklärungen

- **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**
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.
- **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.

Zusätzliche Kartenerklärungen

- **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**
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.
- **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.