

Spielmaterial

❖ Klima-Leise

- Klimata
 - Ozean**: Meeresumgebung, inkl. Küsten-Lebensräume
 - Wald**: Kalt und nass, inkl. (Binnen-) Seen und Flüssen
 - Prärie**: kalt und trocken, generell flach
 - Wüste**: Heiß und trocken
 - Dschungel**: Heiß und nass, inkl. Sümpfe und Flüsse
- Nischen
 - Obere: 3-teilige Quirks
 - Untere 2-teilige Quirks
 - Pflanzen
 - Pflanzenfresser
 - Fleischfresser

❖ Karten

- Kleine Anfangs-Buchstaben der Klimata zeigen die ungefähre Stärke der Quirks an
 - Vorhanden ⇒ 3-5 Punkte
 - Nicht vorhanden ⇒ 0-3 Punkte
- 12 Pflanzen-A (Oberteil)
- 12 Pflanzen-B (Mitte)
- 12 Pflanzen-C (Unterteil)
- 12 Pflanzenfresser-A (Köpfe mit Pflanzen-Symbol)
- 12 Fleischfresser-A (Köpfe mit Pferde-Symbol)
- 24 Tiere-B (Körper)
- 24 Tiere-C (Schwänze)

❖ Klima-Marker

❖ Spieler-Identitäts-Marker

❖ Würfel

Spiel-ziel bzw. -eliminierung

❖ Ziel

- 3 obere Nischen mit den eigenen Quirks bevölkern (und ggf. erfolgreich gegen Herausforderer zu verteidigen) Zug-Segment-Marker auf das erste Feld der politischen Leiste

❖ Eliminierung (Quirk -Auslöschung)

- Wer eine Herausforderung verliert (Quirk ausgelöscht), legt seinen Quirk verdeckt vor sich ab
- Nach drei verlorenen Herausforderungen ist man aus dem Spiel

Spielaufbau

❖ Klima-Leiste

- Klima-Marker auf ein zufälliges Klima-Feld legen
- Quirk-Karten sortieren, mischen und oberhalb der Klima-Leise verdeckt auf die entsprechenden Felder legen
- Abgelegte Quirks jeweils offen darüber

❖ Spieler

- 3 Identitäts-Marker einer Farbe
- Startspieler zufällig bestimmen
- Startspieler zieht 3 Pflanzen-Karten (A, B und C), deckt die Klima-Symbole mit seinem Identitätsmarker ab und legt die Pflanze in die obere Pflanzen-Nische
- Nächster Spieler (Uhrzeigersinn) agiert analog mit 3 Pflanzenfresser-Karten
- Nächster Spieler agiert analog mit 3 Fleischfresser-Karten
- Nächster Spieler zieht 2 beliebige Fleischfresser, deckt diese mit seinem Identitätsmarker ab und legt den Teil-Fleischfresser in die untere Fleischfresser-Nische
- Nächster Spieler zieht 2 beliebige (N)-Quirks und legt das Teil-(N)-Quirk in die untere (N)-Nische
- Nächster Spieler agiert analog mit 2 (M)-Quirks-Karten
 - 3 Mitspieler: N = Pflanze, M = Pflanzenfresser
 - 4 Mitspieler: N = Pflanzenfresser, M = Pflanze
- Jeder zieht 3 vollständige Quirks (9 Karten) auf die Hand
- Spielbeginner:
 - 3 Mitspieler: Spieler mit Pflanze in der oberen Nische
 - 4 Mitspieler: Spieler ohne Quirk in den oberen Nischen

Spielablauf (bis Spielende)

Ein Spieler darf nie einen Quirk in der unteren Nische aufstellen, falls er in der oberen Nische vertreten ist!

❖ Nische bestimmen

- Würfeln mit W6: 1-2: Pflanze, 3-4: Pflanzenfresser, 5-6: Fleischfresser

❖ Klima-Marker weiterbewegen

- 1-2 Felder nach rechts
- Auf oder über X-Feld: Spiel wird kurz unterbrochen und jeder muss eine beliebige Karte eines Quirks oder aus seiner Hand ablegen und durch eine gezogene des gleichen Typs ersetzen

❖ Quirk-Manipulation

- Obere Nische vom eigenen Quirk besetzt

□ Oberen Quirk mutieren

- Entweder beliebige Karte des Quirks aus der Nische ablegen und durch eine gezogene ersetzen oder mit einer Karte aus der Hand austauschen
- Ggf. Handkarten wieder ergänzen
- Nächster Spieler

□ Neu würfeln

- Weiter mit Nische bestimmen

- Obere Nische nicht vom eigenen Quirk besetzt

□ Unteren Quirk mutieren

- Analog zu Oberen Quirk mutieren

□ Herausforderung

- Untere Nische leer
 - 2 beliebige passende Quirk-Karten in die Nische legen
 - Ggf. Handkarten wieder ergänzen
 - Weiter mit Nische bestimmen
- Quirk eines anderen Spielers vorhanden
 - 2 geeignete Quirk-Karten aus der Hand mit abgedeckten Klima-Symbolen neben den dort liegende Quirk legen
 - Gegner zieht sich zurück
 - Gegner legt seine Karten ab und ergänzt ggf. seine Handkarten
 - Herausforderer hat gewonnen, ergänzt ggf. seine Handkarten
 - Gegner zieht sich nicht zurück
 - Herausforderer kann aufgeben: Karten able-

gen, ggf. Handkarten ergänzen; nächster Spieler

- Beide bleiben: Punktewerte bestimmen (Nahrungsketten dieser Nischen berücksichtigen); Höherer Wert gewinnt (Gleichstand für Herausforderer); Gewinner bleibt in der Nische, ggf. Handkarten ergänzen; Verlierer legt seinen Quirk verdeckt vor sich ab ⇒ **Auslöschung**; ggf. Handkarten ergänzen.

- Falls Spieler am Zug erfolgreich war ⇒ weiter mit Nische bestimmen

- Eigenen Quirk in der unteren Nische

- Herausforderung ankündigen (Gegner darf sich (Teil-)Quirk ansehen)

- Beide nehmen ihre Quirks in ihren Bereich

- **Herausforderer**: Fehlende Karte vom Stapel in die Hand ziehen und durch eine beliebige passende Karte aus der Hand ergänzen; insgeheim für Herausforderung oder Rückzug entscheiden

- **Gegner**: Kann eine Karte mutieren: Entweder durch Tausch mit einer Handkarte oder Ablage einer Karte des Quirks und durch eine gezogene ersetzen; insgeheim für Herausforderung oder Rückzug entscheiden

- **Beide**: Kartenstapel offen (Herausforderung) oder verdeckt (Rückzug) legen

- **Nur ein Stapel offen** ⇒ **Gewinner**; obere Nische, ggf. Handkarten ergänzen,

- Verlierer** ⇒ 1 Karte mit aktuellem Klima-Symbol ablegen, Quirk in die untere Nische, ggf. Handkarten ergänzen, nächster Spieler

- **Beide Stapel verdeckt** ⇒ beiden Nischen bleiben, aber in der unteren Nische eine Karte mit aktuellem Klima-Symbol ablegen, ggf. Handkarten ergänzen, nächster Spieler

- **Beide Stapel offen** ⇒ Jeder kann sich zurückziehen: Gesamten Quirk ablegen, anderer kann ggf. aufrücken; Keiner zieht sich zurück: Punktewerte bestimmen (Nahrungskette der oberen Nische berücksichtigen); Höherer Wert gewinnt (Gleichstand für Herausforderer) und kommt in die obere Nische; Verlierer legt seinen Quirk verdeckt vor sich ab ⇒ **Auslöschung**; ggf. Handkarten ergänzen.

- Falls Spieler am Zug erfolgreich war ⇒ weiter mit Nische bestimmen

❖ 3 Quirk in den oberen Nischen

- Spiel wird sofort unterbrochen
- Jeder Quirk in einer unteren Nische darf herausfordern
- Links vom potenziellen Gewinner sitzender beginnt
- Siehe Obere Nische nicht vom eigenen Quirk besetzt → Herausforderung → Eigenen Quirk in der unteren Nische
 - Ausnahmen: Keine Klima-Marker-Bewegung, kein Würfeln
- Falls ein Spieler erfolgreich herausgefordert hat ⇒ Weiter beim nächsten Spieler nach dem „potenziellen Gewinner“
- Sonst: Gewinner steht fest

❖ Auslöschung

- Nach 3 Auslöschungen ist der Spieler aus dem Spiel
- Alle Karten (aus der Hand, von seinen Quirks aus dem Spielplan und seine Auslöschungen) kommen auf die Ablagestapel
- Freie Nischen werden ggf. ohne Herausforderung gefüllt