

WUNDERSAME
WESEN



I. EINFÜHRUNG

Verloren im dichten Nebel des Meeres, stieß ein Handelsschiff auf ein seltsames Wesen. Sein Äußeres erinnerte an einen Vogel – einen mit einem leuchtenden Schnabel, der die Dunkelheit mit seinem außergewöhnlichen Schein durchdrang. Fasziniert folgte die Besatzung des Schiffes ihm und entdeckte schon bald eine geheimnisvolle Insel voller fantastischer Lebewesen. Auf der sonderbaren Insel wimmelte es von mysteriösen Kreaturen – von niedlichen, kleinen Fellknäueln bis hin zu Reptilien mit riesigen, furchterregenden Reißzähnen! Die Kunde von diesem neu entdeckten Land verbreitete sich weit und breit und weckte die Neugier vieler Abenteurer, auch deine. Angetrieben von deiner Liebe zu Tieren und dem Nervenkitzel der Erkundung, setzt du die Segel in Richtung dieser rätselhaften Insel, begierig darauf, ihre wundersamen Wesen mit eigenen Augen zu entdecken.

AUTOR

C.W Yeom

ILLUSTRATION

Sophia Kang

ENTWICKLUNG

Jaewoo Bang
Gunho Kim

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Hani Chang

REDAKTION

Lucya Lee

ÜBERSETZUNG DEUTSCHE AUSGABE

Translation Circus (Janina Wittmann)

REDAKTION DEUTSCHE AUSGABE

Marcel Straub

LEKTORAT DEUTSCHE AUSGABE

Patrick Fresow, Gerhard Tischler

SPIELTESTS

Ein großes Dankeschön an Brett Thompson, Greg Sherman, H.C. Harrington, Jan Adam, Lola O'Brien, Matt Hillman & HP Gaming, Byeong Hak Jeon, Cheong Heo, Daun Jeong, Eun-Joo Kim, Geonhee Lee, Geonil, Hope S. Hwang, Hyunseo Kim, Jeongrak Yoon, Jieun Kang, Jin ho Sohn, John Yeo, Jong-Hyeok Hong, Joong Sun Park, Jun Bong Lee, Jun Young Jung, Kunkuk Kim, Kwangyong Na, Kyoung Won Kim, Seokju Jeong, Seong Jae Yu, Seong Woo Yun, Seongjun Hong, Seung Pyo Hong, Su Bin Kim, Sunhyuck Chae, Woojin Yang, Yong Jun Kim, Yoobin Jin, Yoonku Kang und allen, die ihre kostbare Zeit damit verbracht haben, unser Spiel zu testen.



BAD COMET

Originalversion

© 2024 Bad Comet, Inc., 1208ho, 40,
Cheonggyecheon-ro, Jung-gu, Seoul
Republic of Korea

Deutsche Version

© 2024 Strohmann Games - Marcel Straub,
Schnellweider Str. 54, 51067 Köln
unter Lizenz von Bad Comet, Inc.

Alle Rechte vorbehalten.



**STROHMANN
GAMES**

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple – der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne – in unserem Logo.

KARTEN



126 Wesenskarten



19 Errungenschaftskarten
5× Haupt-, 7× Einzelspezies,
7× Speziesübergreifende
Errungenschaften



12 Tingt-Karten
(Solo-Partie)



4 Spielhilfen

SPIELPLAN UND MEHR



1 Vorratstableau



4 Spieltableaus



1 Spielplan



9 Kapitänstafeln



1 Eierbeutel

PLÄTTCHEN



4 Gesperrt-Plättchen



14 Lebensraumplättchen



20 Energien



8 Punkteplättchen



78 Eier
11× Krebstier, 11× Säugetier,
11× Vogel, 11× Reptil, 11× Fisch,
12× Insekt, 11× Drache



16 Pokale



12 Kescher



3 Zielmarker
(Solo-Partie)



5 Zeitplättchen
(Mit unterschiedlicher
Markierung)



2 Zeitleisten
(4 Personen)

FIGUREN



12 Besatzungsmitglieder
Pro Farbe 1 magnetische Figur und 2 normale Figuren



24 Errungen-
schaftsmarker



16 Ressourc-
marker



4 Punkte-
marker



1 Sanduhr-
marker



Freya



Haoa



Macus



Cabot



Tingt



Octavia



Marie



Samuel



Helena

9 Kapitäne Magnetische Figuren

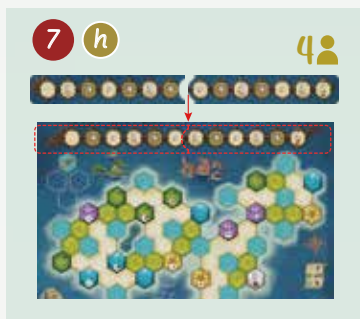
II. SPIELAUFBAU

ALLGEMEINER AUFBAU

Beispiel für eine Partie mit 3 Personen



4



7

h

4

11



Zeitleiste

Punktepfad

1 Der **Spielplan** ist doppelseitig bedruckt: Seite A für eine Partie mit 1–2 und Seite B für eine Partie mit 3–4 Personen. Legt den Spielplan in eure Mitte (mit der Seite nach oben, die eurer Personenzahl entspricht).

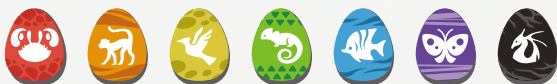
2 Platziert das **Vorratstableau** über dem Spielplan.

3 Legt die Wesenskarten wie folgt auf das Vorratstableau:

a Stapel: Mischt alle Wesenskarten und stapelt sie verdeckt.

b Wildnis: Zieht 6 Karten vom Stapel und legt sie aufgedeckt in einer Reihe aus. Diese Kartenreihe ist die „**Wildnis**“.

4 Gebt insgesamt 35 Eier – 5 von jeder Spezies – in den **Eierbeutel** und mischt sie durch. Legt den Eierbeutel neben den Spielplan.



HINWEIS: Es gibt Eier von 7 verschiedenen Spezies.

5 Legt die übrigen **Eier** **c**, **Energien** **d** und **Kescher** **e** wie abgebildet auf das Vorratstableau. Das ist euer Vorrat.

6 Platziert die **Lebensraumplättchen** wie folgt auf dem Spielplan:

f Stapel: Mischt alle Lebensraumplättchen und stapelt sie verdeckt.

g Auslage: Zieht 3 Plättchen vom Stapel und legt sie aufgedeckt aus.

7 Führt bei einer **Partie mit 4 Personen** zusätzlich folgende Schritte durch. Überspringt sie, falls ihr 1–3 Personen seid.

h Legt die 2 zusätzlichen **Zeitleisten** auf die Zeitleiste des Spielplans und verdeckt sie.

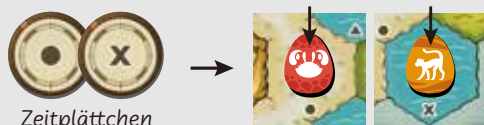
i Zieht 1 Lebensraumplättchen vom Stapel und legt es aufgedeckt auf das Feld mit dem **4**-Symbol auf der Insel.

j Zieht zufällig 2 Eier aus dem Beutel und legt je 1 auf die 2 Felder mit dem **4**-Symbol auf der Insel.

8 Verteilt die **Eier** wie folgt auf der Insel:

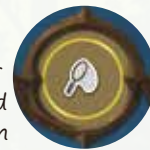
- Mischt verdeckt alle 5 **Zeitplättchen**. Deckt zufällig 2 Plättchen auf und überprüft ihre Markierung.
- Zieht zufällig 1 Ei aus dem Beutel und legt es auf der Insel auf ein Feld mit **entsprechender Markierung**. Wiederholt dies so oft, bis auf jedem dieser Felder 1 Ei liegt.

Beispiel: Ihr habt die Markierungen **●** und **X** aufgedeckt. Zieht zufällig Eier aus dem Beutel und legt je 1 auf jedes Feld mit einem **●** und **X**.



9 Bereitet die **Zeitleiste** wie folgt vor:

k Mischt die 2 Zeitplättchen verdeckt, die ihr im vorherigen Schritt aufgedeckt habt, und legt sie ebenfalls verdeckt auf die 2 rechten Felder der Zeitleiste mit einem **gelben Rand**.



l Mischt die übrigen **Zeitplättchen** verdeckt und legt sie ebenfalls verdeckt auf die 3 anderen Felder der Zeitleiste mit einem gelben Rand.

HINWEIS: Verwendet bei einer Partie mit 3 Personen insgesamt nur 4 Zeitplättchen. Legt das ungenutzte Zeitplättchen zurück in die Spielschachtel.

m Stellt die **Sanduhr** auf das erste Feld der Zeitleiste.

10 Legt die **Pokale** auf den Spielplan. Die Anzahl der genutzten Pokale hängt von eurer Personenzahl ab.

Personenzahl	2 Personen	3 Personen	4 Personen
	10	14	16

11 Legt die **Punkteplättchen** in die Nähe des Punktepfads.

12 Platziert 7 **Errungenschaftskarten** auf dem Spielplan (mit der Seite nach oben, die eurer Personenzahl entspricht). Spezies dürfen sich auf Errungenschaftskarten nicht doppeln. Geht dabei also wie folgt vor:

n Haupterrungenschaften (brauner Rand)

- Mischt alle Haupterrungenschaftskarten und legt je 1 zufällige Karte auf jedes der 3 braunen Felder.
- Ist dies eure erste Partie, beginnt am besten mit den Haupterrungenschaften Nr. 01, 02 und 03 (wie links abgebildet).

o Speziesübergreifende Errungenschaften (gelber Rand)

- Mischt alle Speziesübergreifenden Errungenschaftskarten und legt 1 zufällige Karte auf ein gelbes Feld.
- Legt dann 1 andere zufällige Speziesübergreifende Errungenschaftskarte auf das andere gelbe Feld. Zeigt die zweite Karte eine Spezies der zuerst ausgelegten Karte, ersetzt sie durch eine andere zufällig gezogene Karte. Wiederholt dies so oft, bis keine Spezies doppelt abgebildet ist.



p Einzelspezies-Errungenschaften (türkiser Rand)

- Entfernt die Karten aus den 7 Einzelspezies-Errungenschaftskarten, auf denen eine der während **o** ausgelegten Spezies abgebildet ist.
- Legt von den 3 übrigen Karten je 1 zufällige Karte auf die 2 türkisen Felder.
- Legt die ungenutzten Errungenschaftskarten in die Spielschachtel zurück. Für diese Partie braucht ihr sie nicht.

HINWEIS: Auf den 2 Einzelspezies- und 2 Speziesübergreifenden Errungenschaftskarten solltet ihr 6 unterschiedliche Spezies sehen.



INDIVIDUELLER AUFBAU

- 13** Wählt jeweils eure Spielfarbe und nehmt euch jeweils Folgendes in dieser Farbe:
- q** 1 **Spieltableau** und legt es vor euch.
- r** 3 **Besatzungsmitglieder** und legt sie neben euer Spieltableau.
- s** 6 **Errungenschaftsmarker** und stellt sie links auf euer Spieltableau.
- t** 4 **Ressourcenmarker** und legt je 1 Marker auf jede Ressourcenleiste auf das Feld mit der 1 auf eurem Spieltableau. Ihr habt zum Start also jede Ressource 1x.
- u** 1 **Punktemarker** und legt ihn auf das Boot, das über dem Beginn des Punktepfs abgebildet ist (siehe S. 4).

HINWEIS: Seid ihr alle mit dem Spiel vertraut, führt die Schritte 14 und 15 als einen Schritt durch. So könnt ihr die Wahl eures Kapitäns von euren gezogenen Wesenskarten abhängig machen.

- 14** Nehmt euch zufällig jeweils 2 Kapitänstafeln. Wählt 1 und platziert sie auf eurem Spieltableau. Legt die ungenutzte Tafel zurück in die Spielschachtel.
- 15** Zieht jeweils 8 **Wesenskarten** vom Stapel. Die Reihenfolge, in der ihr zieht, spielt dabei keine Rolle. Wählt davon 4 Karten aus, die ihr auf eurer Hand behalten wollt und legt die anderen Karten auf den Ablagestapel.
- v** **Ablagestapel:** Legt die Karten immer aufgedeckt auf den Ablagestapel.

TIPP: Beachtet bei der Wahl, welche Wesen ihr behaltet, die ausgelegten Errungenschaften. Wesenskarten, mit denen ihr gegebenenfalls Errungenschaften abschließen könnt, können für euch wertvoller sein.

HINWEIS: Haltet eure Karten während der Partie vor den anderen verdeckt. Für den Fall, dass du einen komplexeren Kartentext nicht verstehst – das kann insbesondere am Anfang vorkommen –, kann es jedoch hilfreich sein, diese Karte einer erfahreneren Person zu zeigen, um deine Frage zu klären.

- 16** Nehmt euch jeweils die **Kapitänstafel**, die zu eurer Kapitänstafel passt. Setzt euren Kapitän auf den Rücken des Besatzungsmitglieds mit Magnet.
- 17** Nehmt euch jeweils das **Gesperrt-Plättchen** in eurer Farbe und legt es auf eure Kapitänstafel.
- 18** Nehmt euch jeweils 1 **Kescher** aus dem Vorrat und legt ihn auf euer Spieltableau.
- 19** Abhängig von der Reihenfolge, in der ihr spielt, erhaltet ihr jeweils folgende **zusätzliche Ressourcen**:

Spielreihenfolge: Wer von euch das ungewöhnlichste Tier gesehen hat, beginnt die Partie. Ihr spielt im Uhrzeigersinn.

- **1. Person:** Du erhältst keine zusätzlichen Ressourcen und beginnst die Partie somit mit je 1 Ressource.
- **2. Person:** Bewege 1 beliebigen Ressourcenmarker 1 Feld nach rechts. Du hast also von 1 Ressource zu Beginn bereits 2 Stück, von den anderen 3 Ressourcen hast du je 1.
- **3. Person:** Bewege 2 beliebige Ressourcenmarker 1 Feld nach rechts. Du hast also von 2 Ressourcen zu Beginn bereits 2 Stück, von den anderen 2 Ressourcen hast du je 1.
- **4. Person:** Bewege 3 beliebige Ressourcenmarker 1 Feld nach rechts. Du hast also von 3 Ressourcen zu Beginn bereits 2 Stück, von der anderen Ressource hast du 1.

Ihr seid nun für eure Inselerkundung gerüstet – los geht's!

III. SPIELABLAUF



ZIEL DES SPIELS

Wer am Ende der Partie von Wundersame Wesen die meisten Siegpunkte (SP) – also  und  – gesammelt hat, gewinnt.

! Siegpunkte (SP)

1. Sofortpunkte (braunes Siegel): Erhältst du einen Sofortpunkt, bewege deinen Punktemarker auf dem Punktepfad sofort entsprechend weiter.

1

- **Punktepfad-Belohnungen:** Auf dem Punktepfad gibt es 10 Belohnungsfelder. Landest du auf einem oder bewegst dich darüber hinweg, erhältst du die abgebildete Belohnung.



Erhalte einen Kescher aus dem Vorrat.



Erhalte eine Erkundungsbelohnung. (siehe S. 11)



Erhalte einen Pokal vom Spielplan.

TIPP: Die Belohnungen auf dem Punktepfad können dir während der Partie nützliche Vorteile bringen. Versuche daher, diese Belohnungen zum richtigen Zeitpunkt durch Sofortpunkte zu erhalten.

- Erhältst du mehr Sofortpunkte als noch Felder auf dem Punktepfad übrig sind, bewege deinen Punktemarker vom Beginn des Pfads um die restlichen SP weiter. Du hältst deine Punktzahl weiterhin über den Pfad fest. Da du das Feld mit 50 SP überschritten hast, nimm dir ein Punkteplättchen und lege es mit der „50“ nach oben neben dein Spieltableau.
- Du kannst eine Punktepfad-Belohnung immer nur 1x erhalten. Bewegst du deinen Punktemarker auf dem Punktepfad also ein weiteres Mal über eine solche Belohnung, erhältst du diese nicht noch einmal.

50

Punkteplättchen

2. Abschlusspunkte (rotes Siegel): Diese Punkte erhältst du nicht sofort, sondern zählst sie erst am Ende der Partie hinzu (siehe S. 20–21).

1

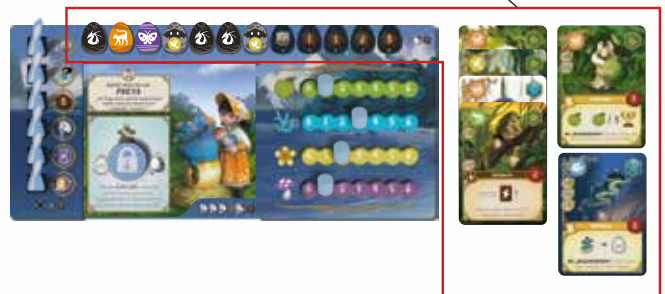
- Hast du Abschlusspunkte gesammelt und bewegst deinen Marker am Ende der Partie auf dem Punktepfad entsprechend viele Felder weiter, erhältst du dabei KEINE Punktepfad-Belohnungen.

RESERVAT AUFBAUEN

Für möglichst viele Punkte brauchst du ein möglichst harmonisches Reservat. Sammle dort dafür möglichst viele Wesen und Eier. Da jedes Wesen über eine individuelle Fähigkeit verfügt, solltest du darauf achten, Wesen in dein Reservat aufzunehmen, die zu deiner Strategie passen und sich gegenseitig ergänzen. Achte außerdem darauf, dass du ein Reservat aufbaust, mit dem du Errungenschaften schneller abschließen kannst als die anderen.

Reservat

Bezieht sich auf alle Wesen und Eier, die du gesammelt hast.



BESATZUNG PLATZIEREN

Platziere deine Besatzung sinnvoll, um ein harmonisches Reservat aufzubauen. Hast du ein Besatzungsmitglied auf der Insel platziert, interagiere mit allen angrenzenden Lebensräumen, um entweder Ressourcen, Wesen oder Eier zu erhalten – oder auch, um Spezialeffekte zu aktivieren.

! Besatzung



Besatzungsmitglieder

- Besatzungsmitglieder arbeiten für dich. Platziere sie auf der Insel, um mit den Lebensräumen auf der Insel zu interagieren und dadurch Ressourcen, Wesen, Eier usw. zu erhalten.
- Jeder von euch verfügt über 3 Besatzungsmitglieder, den Kapitän eingeschlossen – dies ist eure „Besatzung“.
- **Kapitän:** Der „Kapitän“ ist die Kombination aus Kapitänfigur und Besatzungsmitglied, auf dem er sitzt. Jeder Kapitän hat einzigartige Fähigkeiten. Hast du diese freigeschaltet, darfst du sie während der Partie nutzen (siehe S. 16).
- Die Besatzungs-Symbole sehen wie folgt aus:



! Ressourcen



Frucht

Koralle

Blume

Pilz

- Es gibt 4 Ressourcenarten: Frucht, Koralle, Blume und Pilz.
- Erhältst du 1 dieser Ressourcen, rücke den Marker auf der entsprechenden Ressourcenleiste 1 Feld nach rechts. Gibst du hingegen 1 Ressource aus, rücke den Marker auf der entsprechenden Ressourcenleiste 1 Feld nach links.
- Hast du das Ende einer Leiste erreicht, kannst du diese Ressource nicht mehr erhalten. Du kannst von jeder Ressource also maximal 6 Stück haben.



Ressourcenleisten



Beliebige Ressource

- **Beliebige Ressource:** Bezieht sich auf eine beliebige dieser Ressourcen: Frucht, Koralle, Blume, Pilz. Beispiel: Falls du 1 beliebige Ressource erhältst, wähle 1 der 4 Ressourcen und rücke den entsprechenden Marker 1 Feld weiter.

DEIN SPIELZUG

- Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.
- Führe **während deines Spielzugs 1 Basisaktion** durch. Entscheide dich für 1 der folgenden Basisaktionen:
 1. Besatzungsmitglied platzieren
 2. Karte(n) ausspielen
 3. Errungenschaft abschließen
 4. Regenerieren

HINWEIS: Während deines Spielzugs **MUSST** du 1 Basisaktion durchführen. Erst danach kannst du deinen Spielzug beenden.

- Du darfst während deines Spielzugs außerdem **so viele Freie Aktionen durchführen, wie du willst**. Freie Aktionen darfst du vor, nach und sogar während einer Basisaktion durchführen. Es gibt insgesamt 2 Freie Aktionen:
 1. Kescher verwenden
 2. Energie verwenden
- Sobald ihr alle Pokale auf dem Spielplan aufgebraucht habt, sind alle – bis auf die Person, die den letzten Pokal genommen hat – noch 1x am Zug. Pokale könnt ihr dann jedoch keine mehr erhalten. Danach ist die Partie zu Ende.
- Die Person mit den meisten Punkten gewinnt!

! Pokale



- Das Ende der Partie ist abhängig von der Anzahl der Pokale auf dem Spielplan.
- Für jeden erhaltenen Pokal bekommst du am Ende der Partie 3 SP.
- Schließe Errungenschaften ab, um Pokale zu erhalten, oder erreiche auf dem Punktepfad die 30 und 50 SP.
- Befinden sich keine Pokale mehr auf dem Spielplan, kannst du auch keine weiteren mehr erhalten.

TIPP: Behalte die Pokale auf dem Spielplan immer im Blick, um das Ende der Partie abschätzen und deine Strategie und Taktiken noch rechtzeitig anpassen zu können.

IV. BASISAKTIONEN

Führt während eures Spielzugs 1 Basisaktion durch.

Es gibt insgesamt 4 Basisaktionen:

Besatzungsmitglied platzieren, Karte(n) ausspielen, Errungenschaft abschließen, Regenerieren.



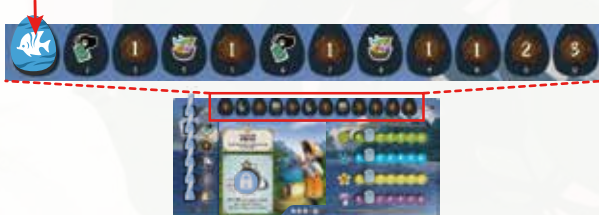
1. BESATZUNGSMITGLIED PLATZIEREN

Platziere ein Besatzungsmitglied auf der Insel und nimm dir aus den angrenzenden Lebensräumen Ressourcen, Wesen und/oder Eier. So erweitert sich dein Reservat Stück für Stück.

- 1 **Nimm eines deiner Besatzungsmitglieder und platziere es auf der Insel.** Beachte dabei die „Regeln zum Platzieren eines Besatzungsmitglieds“ (siehe S. 10). Befinden sich bereits alle deine Besatzungsmitglieder auf der Insel, kannst du diese Aktion nicht mehr durchführen.



- 2 **Platzierst du dein Besatzungsmitglied auf ein Feld mit einem Ei,** sammle das Ei ein und lege es auf dein Spieltableau.
 - Lege die gesammelten Eier auf die dafür vorgesehenen Felder von links nach rechts (gemäß der Nummerierung) auf das Spieltableau, dies ist dein Eierlager.
 - **Eierlager-Belohnung:** Legst du das Ei auf ein Feld, auf dem eine Belohnung abgebildet ist, erhalte sie sofort.



- 3 **Das platzierte Besatzungsmitglied interagiert mit allen angrenzenden Lebensräumen.** Nimm dir von jedem angrenzenden Lebensraum entweder die entsprechende Ressource ODER ein Wesen aus der Wildnis, auf dem das Symbol dieses Lebensraums abgebildet ist.

Beispiel: Du platzierst dein Besatzungsmitglied auf Felder, die an einen Lebensraum für Früchte und an einen für Pilze angrenzen. Aus dem Lebensraum für Früchte darfst du entweder 1 Frucht ODER 1 Wesen aus der Wildnis erhalten, auf dem das Symbol für den Lebensraum für Früchte abgebildet ist. Aus dem Lebensraum für Pilze darfst du entweder 1 Pilz ODER 1 Wesen aus der Wildnis erhalten, auf dem das Symbol für den Lebensraum für Pilze abgebildet ist.

! Lebensräume



Lebensraum für Früchte



Lebensraum für Korallen



Lebensraum für Blumen



Lebensraum für Pilze

- Auf der Insel gibt es 4 verschiedene Lebensräume. Auf jedem dieser Symbole ist die Ressource abgebildet, die in diesem Lebensraum wächst.
- Manche Lebensräume haben **Spezialeffekte**. Diese umfassen verschiedenste Fähigkeiten. Verwende einen Kescher, um sie zu aktivieren (siehe S. 19).



- Entscheidest du dich, dir die Ressource eines angrenzenden Lebensraums zu nehmen, rücke deinen entsprechenden Marker auf der Ressourcenleiste 1 Feld nach rechts.
- Entscheidest du dich stattdessen für das Wesen eines angrenzenden Lebensraums, nimm 1 Wesen aus der Wildnis mit entsprechendem Symbol dieses Lebensraums und nimm es auf die Hand.

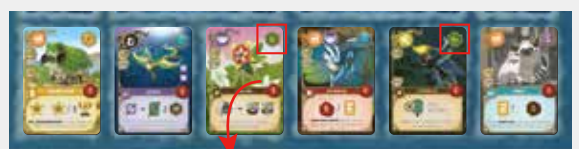


Symbol für Lebensraum

- Befindet sich rechts oben auf den Wesenskarten.
- Beispiel: Kastaculus kannst du im Lebensraum für Früchte erhalten.

STORY: Kastaculus ernährt sich hauptsächlich von Früchten. Daher findest du dieses Wesen im Lebensraum für Früchte.

Beispiel: Du platzierst dein Besatzungsmitglied so, dass es an einen Lebensraum für Früchte angrenzt, und entscheidest dich, das Wesen dieses Lebensraums zu nehmen (und nicht die Ressource). Unter den 6 Karten der Wildnis gibt es 2 mit einem Symbol für den Lebensraum für Früchte. Wähle 1 davon und nimm sie auf die Hand.



- Gibt es keine Wesenskarte mit einem Symbol des entsprechenden Lebensraums in der Wildnis, musst du dich für die Ressource entscheiden und kannst kein Wesen wählen.

! Deine Hand

Erhältst du über einen Lebensraum eine Wesenskarte, **nimm sie auf die HAND**. Du darfst sie erst ausspielen und in dein Reservat aufnehmen, sobald du ihre Kosten bezahlt hast (siehe S. 12–13). Nimm erhaltene Karten immer auf die Hand – egal, ob du sie durch Karten- oder Kapitänsfähigkeiten erhalten hast, ob du eine Karte gezogen oder sie aus der Wildnis genommen hast.



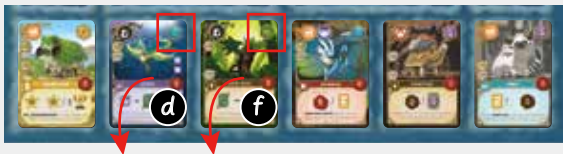
Ziehe 1 Wesenskarte vom Stapel und nimm sie auf die Hand.



Nimm 1 Karte aus der Wildnis und nimm sie auf die Hand.

Du darfst so viele Karten auf der Hand haben, wie du willst. Führst du jedoch die Aktion „Regenerieren“ durch, hast du ein Handlimit von 5 Wesenskarten. Dann musst du (gegebenenfalls) so viele Karten abwerfen (= auf den Ablagestapel legen), bis du das Handlimit von 5 Karten erreicht hast. Beachte also die Anzahl deiner Karten auf deiner Hand, falls du dir überlegst, die Aktion „Regenerieren“ durchzuführen (siehe S. 17).

- Aus einem einzigen Lebensraum kannst du immer nur 1 Ressource ODER 1 Wesen erhalten. Du kannst dir nicht beides aus demselben Lebensraum nehmen.
- Grenzt ein Besatzungsmitglied an mehrere Lebensräume an, darfst du für jeden Lebensraum eine andere Belohnung wählen.



Beispiel: Du platzierst dein Besatzungsmitglied so, dass es an einen Lebensraum für Früchte und an 2 Lebensräume für Korallen angrenzt. Aus dem einen Lebensraum für Korallen **a** nimmst du dir 1 Koralle und rückst deinen Marker auf der Korallen-Ressourcenleiste deines Spieltableaus 1 Feld nach rechts **b**. Aus dem zweiten Lebensraum für Korallen **c** nimmst du dir 1 Wesen **d** mit entsprechendem Symbol aus der Wildnis auf deine Hand. Aus dem Lebensraum für Früchte **e** nimmst du dir ebenfalls 1 Wesen **f** mit entsprechendem Symbol aus der Wildnis auf deine Hand. Am Ende der Aktion „Besatzungsmitglied platzieren“ hast du somit 1 Koralle und 2 Wesen erhalten. Da die 2 Lebensräume für Korallen je 1 Spezialeffekt haben, hättest du diese zudem unter Verwendung von je 1 Keschler aktivieren können (siehe S. 19).

! Regeln zum Platzieren eines Besatzungsmitglieds

1. Die Insel besteht aus jeder Menge Felder. Platziere dein Besatzungsmitglied auf 2 aneinander angrenzende Felder.



HINWEIS: Die Blickrichtung deines Besatzungsmitglieds spielt dabei keine Rolle.

2. Auf einem Feld kann sich immer nur 1 Besatzungsmitglied befinden. Du darfst dein Besatzungsmitglied also nicht auf einem Feld platzieren, auf dem sich bereits ein anderes Besatzungsmitglied befindet.



3. Es gibt 4 verschiedene Feldarten, für die folgende Regeln gelten:

Ebene	Berg	See	Lebensraum
Du darfst dein Besatzungsmitglied kostenlos darauf platzieren.	Zahle 1 beliebige Ressource, um dein Besatzungsmitglied darauf zu platzieren.	Du kannst dein Besatzungsmitglied darauf nicht platzieren.	

- Du darfst deine Besatzungsmitglieder kostenlos auf Ebenen platzieren.
- Um dein Besatzungsmitglied auf einem Berg zu platzieren, zahle zuerst 1 beliebige Ressource. Egal, ob du dein Besatzungsmitglied auf 1 Berg- und 1 Ebenen-Feld platzierst **a** oder auf 2 Berg-Felder **b**, du zahlst in beiden Fällen nur 1 beliebige Ressource.



STORY: Die Erkundung der Berge ist anstrengender als die der Ebene. Um bei Kräften zu bleiben, wirst du mehr Ressourcen verbrauchen.

HINWEIS: Für den sehr seltenen Fall, dass nur noch Berg-Felder frei sind, auf die du dein Besatzungsmitglied platzieren kannst, du jedoch keine Ressource mehr besitzt, die du dafür zahlen könntest, darfst du dein Besatzungsmitglied auch ohne Bezahlung auf dem Berg platzieren.

- Du kannst dein Besatzungsmitglied nie auf See- oder Lebensraum-Felder platzieren. Im Verlauf der Partie werden Seen mit Lebensraumplättchen bedeckt.



! Erkundung

Im Verlauf der Partie wandelt ihr die Seen auf der Insel über die Erkundungsbewohnungen des Punktepfs in Lebensräume um. Die Lebensräume vermehren sich also, während ihr spielt.

- 1 Erreichst du mit deinem Punktemarker ein Erkundungssymbol oder bewegst ihn über eines hinweg, erhältst du die Erkundungsbewohnung sofort.



HINWEIS:

Die Erkundungssymbole liegen auf dem Punktepfs bei 5, 25 und 40 SP.

- 2 Wähle 1 der 3 ausgelegten Lebensraumplättchen.
- 3 Lege das ausgewählte **Lebensraumplättchen** auf ein beliebiges **See-Feld** auf der Insel.



- Liegt auf diesem See-Feld ein Ei, nimm es.
 - Auf ein See-Feld, auf dem bereits ein Lebensraumplättchen liegt, kannst du kein weiteres Lebensraumplättchen legen.
- 4 Fülle die Lebensraum-Auslage mit einem Plättchen vom Stapel wieder auf.

HINWEIS: Falls du während eines Spielzugs so viele SP erhältst, dass du 2 Lebensraumplättchen auf die Insel legen darfst, wähle das 1. Plättchen, lege es auf einen See und fülle die Auslage dann sofort wieder auf. So darfst du auch das 2. Plättchen aus 3 Lebensraumplättchen wählen.

- 5 Interagiert mit dem neuen Lebensraum auf der Insel wie mit allen bereits vorhandenen Lebensräumen auch.

TIPP: Platziere den neuen Lebensraum mit Bedacht. Es kann für dich strategisch vorteilhaft sein, ihn an dein Besatzungsmitglied angrenzend zu legen oder dort, wo du ein für dich interessantes Ei erhältst.

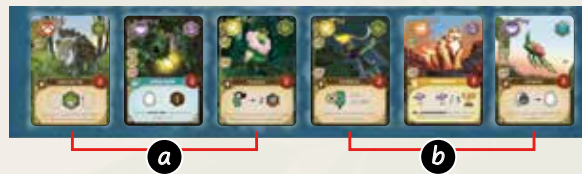
STORY: Während deiner Erkundung wird dir die Insel immer vertrauter. Gebiete, die aufgrund des dichten Nebels zunächst aussahen, als seien sie Seen, entpuppen sich nach und nach als Lebensräume für die unterschiedlichsten Lebewesen!

! Wildnis

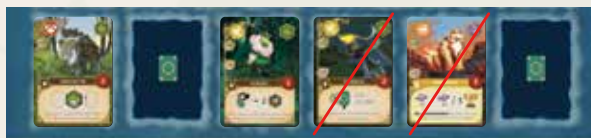
1. Sind am Ende deines Spielzugs Wildnisfelder leer, fülle diese auf, **bevor die nächste Person ihren Spielzug beginnt**. Ist der Wesenskartenstapel leer, mische den Ablagestapel und bilde einen neuen Wesenskartenstapel.
2. Bist du am Zug, aber in der Wildnis gibt es kein nützliches Wesen für dich, dann kannst du „Fegen“, um einige Karten der Wildnis auszutauschen. Aktiviere die Fähigkeiten bestimmter Wesen oder Spezialeffekte, um zu „Fegen“ (siehe S. 19).



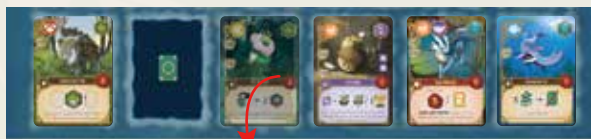
Fegen: Wirf entweder alle 3 linken Karten **a** ODER alle 3 rechten Karten **b** der Wildnis ab. Ziehe 3 neue Wesenskarten vom Stapel und fülle die 3 leeren Felder wieder auf.



Beispiel: Du hast dich entschieden, Vampule auszuspielen. Aktuell gibt es nur noch 4 Karten in der Wildnis (siehe Abb. unten). Die Fähigkeit von Vampule erlaubt dir, zu fegen und dann 1 Karte aus der Wildnis auf die Hand zu nehmen.



Du entscheidest dich, alle 3 rechten Wesenskarten abzuwerfen und legst die 2 dort übrigen Karten auf den Ablagestapel. Anschließend ziehst du 3 neue Karten vom Stapel und füllst nur die 3 rechten Felder wieder auf. Ziehe beim Fegen immer 3 Karten, um die Wildnis aufzufüllen, unabhängig davon, wie viele du abgeworfen hast. Wähle danach 1 der 5 Karten aus der Wildnis und nimm sie auf die Hand.



Nachdem du Vampule ausgespielt hast, entscheidest du dich, deinen Spielzug zu beenden. In der Wildnis gibt es nun 2 leere Felder. Fülle diese mit Wesenskarten vom Stapel auf, bevor die nächste Person ihren Spielzug beginnt.

! Lebensraum mit Kescher



- Auf der Insel gibt es 1 Lebensraum mit Kescher.
- Grenzt dein Besatzungsmitglied an diesen Lebensraum an, erhältst du 1 Kescher aus dem Vorrat, KEINE Ressource oder Wesenskarte (mehr dazu auf S. 19).

2. KARTE(N) AUSSPIELEN

Du darfst bis zu 2 Wesenskarten von deiner Hand ausspielen, um sie in dein Reservat aufzunehmen. Erhältst du ein Wesen durch die Aktion „Besatzungsmitglied platzieren“, lege es noch nicht in dein Reservat. Dafür musst du diese Karte zuerst ausspielen, indem du die Kosten für dieses Wesen zahlst. Erst dann nimmst du dieses Wesen in dein Reservat auf und erst dann darfst du die Fähigkeiten dieses Wesens nutzen.



- 1 Karte wählen:** Wähle, welches Wesen auf deiner Hand du ausspielen willst.
- 2 Kosten zahlen:** Zahle die Kosten **a** am linken Rand der Karte.

STORY: Diese Nahrung braucht das Wesen, damit es sich in deinem Reservat wohlfühlt.

- 3 Platzieren:** Nimm die Wesenskarte aufgedeckt in dein Reservat auf.

- 4 Energien legen:** Hast du eine Energiekarte ausgespielt, nimm die Anzahl an Energien, die am rechten Rand der Karte abgebildet sind **g**, aus dem Vorrat und lege sie auf die Karte. (Mehr dazu auf S. 18.)



Beispiel: Hast du Pheoxi ausgespielt, nimm sofort 2 Energien aus dem Vorrat und lege sie auf die Karte.

HINWEIS: In sehr seltenen Fällen kann es vorkommen, dass es im Vorrat weniger Energien gibt als benötigt. Verwende in diesem Fall geeignete Ersatzplättchen.

- 5 Kartenfähigkeiten aktivieren:** Wie du die in **c** beschriebene Fähigkeit aktivierst, hängt von der jeweiligen Kartenart **b** ab. Das einfache Ausspielen der Karte kann genügen, um ihre Fähigkeit zu aktivieren, oder sie wird zu einem späteren Zeitpunkt aktiviert. Mehr dazu in der rechten Spalte.

- 6 Zusätzliche Karte ausspielen:** Während der Aktion „Karte(n) ausspielen“ darfst du bis zu 2 Karten ausspielen. Spielst du eine 2. Karte aus, wiederhole Schritt 1 bis 5.

TIPP: Um diese Aktion möglichst effizient zu nutzen, spiele am besten immer 2 Karten aus.

! Wesenskarte

- a Kosten:** Benötigte Ressourcen, um die Wesenskarte auszuspielen.

Die **Kosten einer Karte** beziehen sich auf alle Ressourcen, die du brauchst, um die Karte auszuspielen bzw. in dein Reservat aufnehmen zu können.



Beispiel: Durch den Pharabog in deinem Reservat erhältst du jedes Mal, wenn du eine Karte ausspielst, die 4 Ressourcen oder mehr kostet, (sofort) 2 SP. Nittermacht kostet 2 Früchte + 2 Blumen, insgesamt also 4 Ressourcen, womit die Bedingung für die Fähigkeit des Pharabogs erfüllt ist. Also: Spielst du Nittermacht aus, erhältst du durch den Pharabog in deinem Reservat (sofort) 2 SP.

- b Kartenart:** Sobald du ein Wesen in dein Reservat aufgenommen hast, darfst du seine Fähigkeiten **c** aktivieren. Es gibt 4 Arten von Wesenskarten. Sie unterscheiden sich durch die Weise, wie du ihre Fähigkeit aktivierst:



Sofortkarte: Du aktivierst die Fähigkeit dieser Karte, sobald du sie ausspielst.



Regenerationskarte: Du aktivierst die Fähigkeit dieser Karte jedes Mal, wenn du die Aktion „Regenerieren“ durchführst. (Mehr zur Aktion „Regenerieren“ auf S. 17.)



Abschlusskarte: Du aktivierst die Fähigkeit dieser Karte am Ende der Partie und erhältst die Abschlusspunkte gemäß der Bedingungen auf der Karte. (Mehr zum Ende der Partie auf S. 20.)



Energiekarte: Du aktivierst die Fähigkeit dieser Karte, falls du eine Energie auf dieser Karte verwendest. Denk dran: „Energien verwenden“ ist eine Freie Aktion, die du jederzeit während deines Spielzugs durchführen darfst. (Mehr zu Energien auf S. 18.)



Dauerkarte: Du aktivierst die Fähigkeit dieser Karte jedes Mal, wenn du während der Partie ihre Bedingungen erfüllst, die in ihren Fähigkeiten beschrieben sind.

Beispiel: Du spielst Donnerilla aus und erhältst somit jedes Mal, wenn du während der Partie einen Pokal erhältst, 2 SP.



c Fähigkeiten: Jedes Wesen hat eine einzigartige Fähigkeit. (Mehr zu den einzelnen Fähigkeiten auf S. 28–31.)

- Fähigkeiten auf Wesenskarten kommen nur der Person zugute, die die Karte ausspielt.
- Aktivierst du mehrere Karten gleichzeitig, darfst du bestimmen, in welcher Reihenfolge du ihre Fähigkeiten nutzt.
- Beinhaltet die Fähigkeit einer Karte das Zählen von Symbolen in deinem Reservat, gehören dazu auch die Symbole auf dieser Karte.
- Spielst du eine Karte aus, bleibt es dir überlassen, ob du ihre Fähigkeit(en) direkt aktivierst oder nicht.
- Hat die Karte mehrere Fähigkeiten, gehe dabei wie folgt vor:
 - **Mehrere Fähigkeiten mit Pfeil:** Handle zuerst den Effekt links vom Pfeil ab, um den Effekt rechts vom Pfeil zu erhalten. Wenn du willst, darfst du auf den Effekt rechts vom Pfeil verzichten oder ihn nur teilweise erhalten. Der Effekt links muss aber immer abgehandelt werden, um den Effekt rechts nutzen zu können.
 - **Mehrere Fähigkeiten ohne Pfeil:** Handle die Fähigkeiten immer von links nach rechts ab. Es bleibt dir überlassen, ob du die Effekte vollständig, gar nicht oder nur teilweise abhandelst.



Beispiel: Du aktivierst Finnkopf. Brüte zuerst eines deiner Eier aus, um dann ein Ei deiner Wahl zu erhalten. In diesem Fall ist es nicht möglich, ein Ei deiner Wahl zu erhalten, ohne dass du vorher eines ausgebrütet hast. Du aktivierst Hauseide. Erhalte 1 beliebige Ressource und drehe bis zu 2 deiner Eier um. In diesem Fall darfst du auch nur 1 Ressource nehmen, ohne ein Ei oder mehrere Eier umzudrehen ODER nur ein Ei umdrehen, ohne dir 1 Ressource zu nehmen.

d Abschlusspunkte: Die Anzahl SP, die du am Ende der Partie für diese Karte erhältst.

e Lebensraum: Zeigt, in welchem Lebensraum der Insel du dieses Wesen findest.

Die Lebensräume werden durch folgende Symbole dargestellt.



Lebensraum für Früchte **Lebensraum für Korallen** **Lebensraum für Blumen** **Lebensraum für Pilze**

Beispiel: Du aktivierst Shellmit. Erhalte 2 SP für jedes Symbol des Korallen-Lebensraums in deinem Reservat. Inklusive des Symbols auf der Karte von Shellmit hast du insgesamt 4 Korallen-Lebensraum-Symbole und erhältst somit 8 SP (4×2 SP).



*** Lebensraum-Ressource** bezieht sich auf die Ressource, die du im Lebensraum dieses Wesens findest.

Beispiel: Du aktivierst Floradu. Wähle 1 Wesen aus der Wildnis und erhalte 2 Ressourcen aus dem Lebensraum des gewählten Wesens. Du entscheidest dich, Eirachnida aus der Wildnis zu nehmen, und erhältst daher sofort 2 Blumen aus dem Lebensraum von Eirachnida.



f Spezies: Auf jeder Wesenskarte gibt es links oben 1 oder 2 Spezies-Symbole.

- In **Wundersame Wesen** gibt es 7 Spezies:



Krebstier **Säugetier** **Vogel** **Reptil** **Fisch** **Insekt** **Drache**

- Auf manchen Wesenskarten gibt es 2 Spezies-Symbole. Beispiel: Eirachnida ist sowohl Reptil als auch Insekt.

STORY: Einige Wesen auf dieser mysteriösen Insel können keiner bestimmten Spezies zugeordnet werden. Womöglich brauchen wir bald ein neues Tierklassifizierungssystem!

TIPP: Befinden sich viele gleiche Spezies-Symbole in deinem Reservat, kannst du über Errungenschaften oder bestimmte Fähigkeiten deiner Wesen viele SP sammeln.

! Gliederung deines Reservats

Im Verlauf der Partie wirst du einige Wesen in dein Reservat aufnehmen. Da du die Fähigkeiten von Sofortkarten ohnehin nur 1x nutzt, staple sie, nachdem du sie ausgespielt hast. Die Symbole oben auf der Karte sollten dabei jedoch sichtbar bleiben. Es kann vorkommen, dass du die zuletzt gespielte Sofortkarte noch einmal brauchst, lege diese also am besten immer oben auf den Stapel. Ansonsten sollten alle weiteren Kartenarten für dich während der Partie immer gut sichtbar sein. Platziere sie also so, dass du sie alle vollständig sehen kannst.

 Der Reihe nach gestapelt

    Verteilt, zur vollständigen Ansicht



! Eier

1. Eier: Eier sind doppelseitig und haben eine nicht ausgebrütete Seite (farbig) und eine ausgebrütete Seite (schwarzweiß).



Nicht ausgebrütete Seite



Ausgebrütete Seite

- Behandle Eier wie 1 Spezies-Symbol.
- **Du kannst ausgebrütete Eier nicht für Errungenschaften nutzen.**

2. Ausbrüten

- Drehe ein nicht ausgebrütetes Ei auf seine ausgebrütete Seite um.
- Du kannst ein Ei ausbrüten, indem du die Fähigkeit bestimmter Wesen aktivierst oder indem du Errungenschaften abschließt (mehr dazu auf S. 15).



3. Umdrehen

- Drehe ein Ei auf seine andere Seite um. Du kannst ein Ei von seiner nicht ausgebrüteten Seite auf seine ausgebrütete Seite oder andersherum von seiner ausgebrüteten Seite auf seine nicht ausgebrütete Seite umdrehen.
- Du kannst ein Ei umdrehen, indem du Fähigkeiten bestimmter Wesen aktivierst, durch Spezialeffekte oder Kapitänsfähigkeiten.

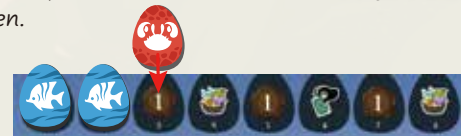


4. Eier sammeln

- Eier erhältst du hauptsächlich über die Insel. Platzierst du dein Besatzungsmitglied während der Aktion „Besatzungsmitglied platzieren“ auf einem Feld, auf dem ein Ei liegt, erhältst du dieses Ei (siehe S. 9).
- Als eine Freie Aktion darfst du einen Keschler verwenden, um ein Ei auf einem angrenzenden Feld einzusammeln (siehe S. 19).
- Du kannst Eier auch durch Fähigkeiten auf Wesenskarten, Kapitänsfähigkeiten oder Spezialeffekte erhalten.

HINWEIS: In sehr seltenen Fällen kann es vorkommen, dass von einer Spezies nicht mehr genug Eier im Vorrat sind, dann könnt ihr davon auch keine weiteren mehr erhalten.

5. Eier lagern: Sobald du ein Ei eingesammelt hast, lagere es auf deinem Spieltableau mit seiner nicht ausgebrüteten Seite nach oben.



- Lagere die Eier in numerischer Reihenfolge, wie im Bereich deines Eierlagers auf deinem Spieltableau angegeben.
- Erhalte die auf dem Eierfeld angegebene Belohnung sofort. Bsp.: Falls du, wie oben abgebildet, ein drittes Ei erhalten hast, erhältst du sofort 1 SP (mehr dazu auf S. 32).

6. Eierlagerlimit: Du kannst bis zu 12 Eier sammeln. Ist dein Lager voll und du erhältst ein weiteres Ei, kannst du dieses nicht mehr lagern, erhältst dafür aber 2 SP und legst es in den Vorrat.



HINWEIS: Sobald du ein Ei auf dem Spieltableau gelagert hast, bleibt es dort bis zum Ende der Partie liegen.

3. ERRUNGENSCHAFTEN ABSCHLIEßEN

Erfüllst du die Bedingung auf einer Errungenschaftskarte, kannst du diese Errungenschaft abschließen. Um möglichst viele Punkte zu erzielen, ist es wichtig, die Errungenschaften, die zu deiner Strategie passen, vor den anderen abzuschließen.

- 1 Errungenschaftsmarker wählen:** Sobald du die Bedingung für eine Errungenschaft erfüllst, wähle den Errungenschaftsmarker, dessen Belohnung du erhalten willst, von den auf deinem Spieltableau verbliebenen Markern **a**.

Sollten sich auf deinem Spieltableau keine Marker mehr befinden, kannst du auch keine Errungenschaften mehr abschließen. Du kannst also maximal 6 Errungenschaften abschließen.



- 2 Errungenschaftsmarker platzieren:** Platziere den gewählten Errungenschaftsmarker auf das Feld neben der von dir abgeschlossenen Errungenschaft.



- Auf jedem Errungenschaftsfeld kann sich immer nur 1 Errungenschaftsmarker befinden – wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Erfüllst du die Bedingung einer Errungenschaft, auf deren Feld sich bereits der Marker einer anderen Person befindet, kannst du deinen Marker dort nicht mehr platzieren.
- Sobald sich ein Errungenschaftsmarker auf einem Errungenschaftsfeld befindet, bleibt er dort bis zum Ende der Partie stehen.
- Du kannst eine Errungenschaft immer nur 1x erfüllen. Errungenschaften, auf denen bereits einer deiner Errungenschaftsmarker steht, kannst du also nicht noch einmal abschließen.



- 3 Brüte verwendete Eier aus:** Verwendest du ein Ei / Eier, um eine Errungenschaft abzuschließen, brüte alle verwendeten Eier aus. Du kannst bereits ausgebrütete Eier nicht zum Abschließen von Errungenschaften verwenden. Du musst sie erst wieder auf ihre nicht ausgebrütete Seite umdrehen.

Hast du mehr Symbole gesammelt als nötig, um die Errungenschaft abzuschließen, darfst du bestimmen, wie viele Eier oder Spezies-Symbole deiner Wesenskarte(n) du jeweils dafür verwendest.



- 4 Errungenschaftsbelohnung erhalten:** Erhalte sofort die Belohnung **b**, die neben dem gewählten Errungenschaftsmarker abgebildet ist. (Mehr zu den Errungenschaftsbelohnungen auf S. 32.)

Anstatt die Errungenschaftsbelohnung zu erhalten, darfst du dich auch für 2 SP **d** entscheiden.



- 5 Pokal erhalten:** Nimm dir 1 Pokal vom Spielplan und lege ihn neben dein Spieltableau.

Gibt es keine Pokale mehr auf dem Spielplan, kannst du immer noch Errungenschaften abschließen, aber dafür keine Pokale mehr erhalten.

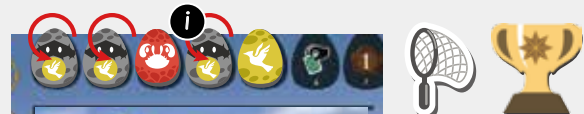
HINWEIS: Jedes Errungenschaftsfeld bringt dir Abschlusspunkte. Diese SP erhältst du nicht sofort mit Abschluss der Errungenschaft, sondern erst am Ende der Partie.

- 6 Deine Kapitänsfähigkeit freischalten:** Schließt du deine 1. Errungenschaft ab, schaltest du damit automatisch deine Kapitänsfähigkeit frei. Entferne das Gesperrt-Plättchen **e** von deiner Kapitänsstafel. Du darfst die Fähigkeit deines Kapitäns nun nutzen.

Beispiel: Du hast 7 Vogel-Symbole gesammelt **f** und erfüllst damit für den Vogel die Bedingung des oberen Errungenschaftsfelds. Du wählst 1 deiner Errungenschaftsmarker **g** und platzierst ihn auf dem oberen Feld der entsprechenden Errungenschaftskarte **h**.



Für diese Errungenschaft hast du 3 Eier verwendet. Brüte die 3 verwendeten Eier aus, indem du sie auf ihre ausgebrütete Seite umdrehst **i**. Du darfst stattdessen auch 4 Eier und 2 Vogelsymbole deiner Karten verwenden, um die Errungenschaft abzuschließen. Drehe dann entsprechend 4 Eier um. Nimm dir 1 Kescher als Errungenschaftsbelohnung **j** aus dem Vorrat und lege ihn auf dein Spieltableau. Nimm dir dann 1 Pokal vom Spielplan und lege ihn neben dein Spieltableau. Da dies deine 1. Errungenschaft ist, entferne dein Gesperrt-Plättchen **k** von deiner Kapitänsstafel. Durch das Abschließen dieser Errungenschaft erhältst du am Ende der Partie 12 Abschlusspunkte, diese haben keinen Einfluss auf den aktuellen Spielablauf.



! 3 Errungenschaftsarten

1. Haupterrungenschaften

Im Gegensatz zu den Einzel- und Mehrfachspezies-Errungenschaften musst du für Haupterrungenschaften nur 1 Bedingung erfüllen. Je eher du sie erfüllst, desto mehr Punkte erhältst du.



Beispiel: Du brauchst 8 oder mehr nicht ausgebrütete Eier in deinem Reservat, um diese Errungenschaft abzuschließen. Bist du die 1. Person, der dies gelingt, schließt du das obere Feld ab. Bist du die 2. Person, der dies gelingt, schließt du das untere Feld ab.

2. Einzelspezies-Errungenschaften

- Auf diesen Karten ist nur 1 Spezies-Symbol abgebildet. Sammle mindestens so viele dieser Symbole, wie auf der Karte angegeben sind.
- Je mehr Symbole du von der abgebildeten Spezies sammelst, desto höher die Belohnung, die du dafür erhältst.



Beispiel: Sammle Fisch-Symbole in deinem Reservat. Das obere Feld schließt du ab, solltest du 6 oder mehr Fische gesammelt haben. Für das untere Feld brauchst du 3 oder mehr Fische. Ausgebrütete Fisch-Eier zählen nicht.

3. Mehrfachspezies-Errungenschaften

- Auf diesen Karten sind 2 Spezies-Symbole abgebildet. Sammle mindestens so viele dieser Symbole, wie auf der Karte angegeben sind.
- Du darfst die Symbole beider Spezies zusammenzählen.
- Es ist nicht nötig, beide Spezies zu sammeln, 1 der 2 Spezies reicht.
- Je mehr Symbole du von den abgebildeten Spezies sammelst, desto höher die Belohnung, die du dafür erhältst.



Beispiel: Das obere Feld schließt du ab, falls du 8 oder mehr Säugetiere und/oder Fische gesammelt hast. Für das untere Feld brauchst du 5 oder mehr. Um diese Errungenschaft abzuschließen, kannst du nur Säugetiere, nur

Fische oder einen Mix aus beiden Spezies sammeln. Ausgebrütete Eier zählen nicht.

TIPP: Bei Einzel-/Mehrfachspezies-Errungenschaften kann es manchmal von Vorteil sein, das untere und nicht das obere Feld abzuschließen. Denn schließt du das untere Feld schnell ab, erhältst du schneller eine Errungenschaftsbelohnung und schaltest schneller deine Kapitänsfähigkeit frei, die dir wiederum wichtige Vorteile liefert.

! Kapitänsfähigkeit



- Jeder Kapitän hat eine individuelle Kapitänsfähigkeit.
- Zu Beginn der Partie ist deine Kapitänsfähigkeit gesperrt. Du schaltest sie mit Abschluss deiner 1. Errungenschaft frei.
- Hast du deine Fähigkeit freigeschaltet, kannst du sie jedes Mal aktivieren, wenn du deinen Kapitän auf der Insel platzierst. Bist du am Zug, darfst du deine Kapitänsfähigkeit während der Aktion „Besatzungsmitglied platzieren“ nutzen, wann du willst. Heißt: Du platzierst deinen Kapitän auf der Insel, nimmst dir dann die Ressource und/oder das Wesen eines angrenzenden Lebensraums und darfst dann die Kapitänsfähigkeit nutzen, ODER du platzierst deinen Kapitän auf der Insel, nutzt zuerst deine Kapitänsfähigkeit und nimmst dir dann die Ressource und/oder das Wesen eines angrenzenden Lebensraums.
- Hast du die Kapitänsfähigkeit freigeschaltet und deinen Kapitän auf der Insel platziert, kannst du dich auch dagegen entscheiden, die Kapitänsfähigkeit zu nutzen.
- Ist deine Kapitänsfähigkeit noch gesperrt, kann sie nicht aktiviert werden, wenn du deinen Kapitän auf der Insel platzierst.
- Platzierst du normale Besatzungsmitglieder auf der Insel, kann die Kapitänsfähigkeit ebenfalls nicht aktiviert werden.
- Mehr zu den Kapitänsfähigkeiten auf den S. 27–28.

4. REGENERIEREN

Du kannst die Aktion „Regenerieren“ nur durchführen, falls sich alle 3 deiner Besatzungsmitglieder auf der Insel befinden. Ist dies der Fall und es gibt keine andere Basisaktion, die du durchführen willst oder kannst, entferne deine 3 Besatzungsmitglieder von der Insel und lege sie zum Regenerieren neben dein Spieltableau.

- 1 Besatzung zurücknehmen:** Nimm alle 3 Besatzungsmitglieder von der Insel und lege sie neben dein Spieltableau. **Du kannst die Aktion „Regenerieren“ nur durchführen, falls sich alle 3 deiner Besatzungsmitglieder auf der Insel befinden.**



- 2 Bewege die Sanduhr** auf der Zeitleiste ein Feld nach rechts.

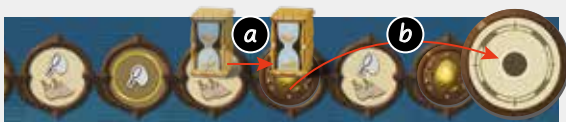


- Befindet sich auf dem erreichten Feld ein **Zeitplättchen**, sieh dir das Plättchen an und platziere Eier auf der Insel.



- Drehe das Zeitplättchen um, das sich auf dem erreichten Feld der Zeitleiste befindet, um herauszufinden, wie die Eier verteilt werden.
- Suche die entsprechenden Markierungen auf der Insel. Sind Felder mit dieser Markierung leer, ziehe zufällig Eier aus dem Beutel und lege sie nacheinander auf die leeren Felder.
- Befindet sich auf einem Feld mit dieser Markierung bereits ein Ei, ein Besatzungsmitglied oder ein Lebensraumplättchen, kannst du darauf kein Ei legen.

HINWEIS: Da ihr im Verlauf der Partie mehr und mehr Lebensraumplättchen auf die Karte legt, nimmt die Anzahl der Felder, auf die ihr noch Eier legen könnt, stetig ab.



Beispiel: Du führst die Aktion „Regenerieren“ durch und bewegst die Sanduhr 1 Feld weiter **a**. Befindet sich auf dem erreichten Feld ein Zeitplättchen, drehe es um **b** und überprüfe die Markierung. Da dieses Plättchen ein ● zeigt, lege Eier auf alle leeren Felder auf der Insel, auf denen ein ● abgebildet ist.



Die Felder **c**, **d** und **e** zeigen die Markierung ●. Auf Feld **c** liegt bereits ein Ei und auf Feld **e** befindet sich ein Besatzungsmitglied. Auf diese Felder kannst du also kein Ei legen. Feld **d** ist leer. Ziehe zufällig ein Ei aus dem Beutel und lege es mit der nicht ausgebrüteten Seite nach oben auf dieses Feld. Somit befindet sich nun 1 neues Ei auf der Insel.

- Befindet sich auf dem erreichten Feld ein **Symbol**, handle den Effekt dieses Symbols sofort ab.



Nimm dir 1 Kescher aus dem Vorrat.

HINWEIS: Nur die Person, die die Aktion „Regenerieren“ durchgeführt und die Sanduhr weiterbewegt hat, erhält 1 Kescher.



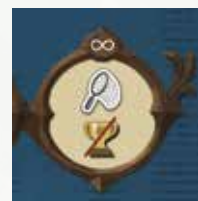
Großputz: Wirf alle Wesenskarten der Wildnis ab und fülle sie mit Karten vom Stapel wieder auf.



Entferne 1 Pokal vom Spielplan.

HINWEIS: Entfernst du den letzten Pokal vom Spielplan, löst du damit das Ende der Partie aus (siehe S. 20).

- Erreicht ihr das letzte Feld der Zeitleiste, ist damit die Partie nicht sofort zu Ende. Die Sanduhr bleibt auf dem letzten Feld stehen. Führt jemand erneut die Aktion „Regenerieren“ durch, handelt diese Person die Effekte des Symbols auf dem letzten Feld erneut ab (Kescher erhalten und Pokal vom Spielplan entfernen).



- 3 Wirf so viele Karten ab, bis du das Handlimit von 5 Karten erreicht hast.**

Während des Regenerierens kannst du maximal 5 Wesenskarten auf der Hand haben. Hast du mehr als 5 Karten auf der Hand, lege so viele Karten auf den Ablagestapel, bis du das Handlimit von 5 Karten erreicht hast. Welche Karten du abwirfst, bleibt dir überlassen.

STORY: Je weniger man mit sich herumschleppt, desto schneller regeneriert man seine Kräfte.

- 4 Aktiviere in beliebiger Reihenfolge alle Regenerationskarten in deinem Reservat.**

HINWEIS: Dies kann dazu führen, dass du wieder mehr als 5 Wesenskarten auf der Hand hast. Da du den 3. Schritt jedoch bereits durchgeführt hast, ist das in Ordnung und du musst keine Karten abwerfen.

V. FREIE AKTIONEN

Es gibt insgesamt 2 Freie Aktionen: Energie verwenden und Kescher verwenden. Ihr dürft während eurer jeweiligen Spielzüge Freie Aktionen beliebig oft durchführen.



1. ENERGIE VERWENDEN



a Energien

HINWEIS: Legst du eine Energiekarte in dein Reservat, nimm so viele Energien, wie am rechten Rand der Karte abgebildet sind **b**, aus dem Vorrat und lege sie auf die Karte (siehe S. 12).

b Energiekapazität

c Kartenfähigkeiten

- Du darfst während deines Spielzugs jederzeit 1 deiner Energien **a** verwenden, um die Fähigkeit der Karte **c**, auf der die Energie liegt, zu aktivieren.

Beispiel: Verwendest du 1 Energie der oben abgebildeten Karte, aktivierst du damit (als Freie Aktion) 1 Regenerationskarte in deinem Reservat.

- Lege verwendete Energien in den Vorrat zurück.
- Auf manchen Energiekarten ist neben dem Verwenden von Energie eine weitere Bedingung abgebildet, die du erfüllen musst, um ihren Effekt zu aktivieren. Erfülle alle Bedingungen einer Karte, um ihren Effekt zu aktivieren.



Beispiel: Beim Fafken musst du zuerst eine Bedingung erfüllen, um 1 Energie verwenden zu können. Du darfst 1 Energie nur verwenden, falls du keine Karten auf der Hand hast. Erfüllst du diese Bedingung und verwendest die Energie, ziehe 4 Karten und erhalte ihre jeweiligen Lebensraum-Ressourcen. Hast du Karten auf der Hand, kannst du die Energie auf dieser Karte nicht verwenden.

- Du darfst die Energien auf einer Karte nicht verwenden, um die Fähigkeit einer anderen Karte zu aktivieren. Energien auf einer Karte können nur verwendet werden, um die Fähigkeit dieser Karte zu aktivieren.
- Du darfst während eines Spielzugs mehrere Energien verwenden. Aber: **Du darfst PRO SPIELZUG immer nur 1 Energie derselben Karte verwenden.** Das heißt, selbst wenn mehrere Energien auf einer Karte liegen, darfst du in deinem Zug immer nur 1 Energie von jeder Karte verwenden.
- Befindet sich auf einer Karte keine Energie mehr, musst du diese erst wieder aufladen, um die Fähigkeit der Karte erneut aktivieren zu können.

! Energiekarte aufladen



- Wähle 1 Energiekarte, die du wieder auf ihre volle Energiekapazität **b** aufladen willst.
- Auf einer Energiekarte können nie mehr Energien liegen, als ihre Energiekapazität angibt.
- Du kannst Energiekarten durch Spezialeffekte, Kartenfähigkeiten und Errungenschaftsbelohnungen wieder aufladen.

2. KESCHER VERWENDEN

- Du darfst während deines Spielzugs jederzeit 1 Kescher verwenden, um ein angrenzendes Ei zu erhalten ODER einen Spezialeffekt eines angrenzenden Lebensraums zu aktivieren.
- Du kannst mit 1 Kescher nicht ein Ei erhalten UND einen Spezialeffekt aktivieren.
- Du darfst während eines Spielzugs mehrere Kescher verwenden.
- Lege verwendete Kescher in den Vorrat zurück.
- Du erhältst Kescher über verschiedene Belohnungen: auf dem Punktepfad, als Errungenschaftsbelohnung, über die Kapitänsfähigkeit, über den Kescher-Lebensraum und durch Fähigkeiten auf Wesenskarten. Erhältst du einen Kescher, nimm ihn aus dem Vorrat und lege ihn auf dein Spieltableau.
- Du darfst maximal 3 Kescher besitzen. Hast du bereits 3 Kescher und würdest eigentlich einen weiteren erhalten, dann erhältst du stattdessen sofort 1 SP.



HINWEIS: Achte darauf, nie mehr als 3 Kescher auf deinem Spieltableau liegen zu haben!

1 Erhalte ein angrenzendes Ei

- Verwende einen Kescher, um 1 Ei zu erhalten, das auf der Insel an eines deiner Besatzungsmitglieder angrenzt. Lege das Ei dann mit seiner nicht ausgebrüteten Seite nach oben in dein Eierlager auf deinem Spieltableau.
- Hast du ein Ei erhalten, nimm dir die Eierlager-Belohnung, die auf dem entsprechenden Feld des Eierlagers abgebildet ist.

Beispiel: Du verwendest einen Kescher und kannst entweder ein Fisch-Ei **a** oder ein Krebstier-Ei **b** erhalten. Beide grenzen an dein Besatzungsmitglied an. Das Drachen-Ei **c** kannst du nicht erhalten. Es liegt 2 Felder entfernt und grenzt nicht an dein Besatzungsmitglied an. Du verwendest einen Kescher, um das Fisch-Ei **a** zu erhalten. Nimm es von der Insel und lagere es auf deinem Spieltableau mit seiner nicht ausgebrüteten Seite nach oben. Erhalte sofort 1 SP als Eierlager-Belohnung.



2 Aktiviere einen angrenzenden Spezialeffekt

- Verwende einen Kescher, um einen Spezialeffekt zu aktivieren, der auf der Insel an eines deiner Besatzungsmitglieder angrenzt.
- Spezialeffekte bergen vielerlei mächtige Fähigkeiten. So kannst du durch Aktivierung eines Spezialeffekts bspw. eine Karte in dein Reservat aufnehmen, eine Regenerationskarte aktivieren, deine Eier umdrehen usw. (Mehr zu den Spezialeffekten auf S. 32.)



Beispiel: Verwende einen Kescher, um damit entweder den Spezialeffekt **d**, **e** oder **f** zu aktivieren. Entscheidest du dich für den Spezialeffekt **d**, ziehe 2 Wesenskarten vom Stapel.

TIPP: Durch die strategische Verwendung der Spezialeffekte sind verschiedenste Kombinationen möglich. Für eine sinnvolle Platzierung deines Besatzungsmitglieds ist es daher wichtig, die benötigten Spezialeffekt-Symbole auf der Insel zu identifizieren.

- **Du kannst denselben Spezialeffekt immer nur 1x PRO SPIELZUG durch Verwendung eines Keschers aktivieren.** Selbst falls du mehrere Kescher verwendest, kannst du denselben Spezialeffekt während eines Spielzugs nicht erneut aktivieren.

HINWEIS: Auch falls 2 oder mehr deiner Besatzungsmitglieder an demselben Spezialeffekt angrenzen, kannst du diesen Spezialeffekt während deines Spielzugs nur 1x aktivieren.

- Die oben stehenden Beschränkungen gelten nur, falls du zum Aktivieren einen Kescher verwendest. Nutzt du hingegen Kapitänsfähigkeiten und Karteneffekte, darfst du denselben Spezialeffekt während eines Spielzugs mehrmals aktivieren.



Beispiel: Du spielst während deines Spielzugs den Elambi-ant und aktivierst mit seiner Fähigkeit den Spezialeffekt **g**. Während dieses Spielzugs darfst du einen Kescher verwenden, um denselben Spezialeffekt **g** erneut zu aktivieren. Hast du während deines Spielzugs einen Kescher verwendet, um einen Spezialeffekt zu aktivieren, kannst du diesen Spezialeffekt während dieses Spielzugs jedoch kein weiteres Mal mit einem Kescher aktivieren.

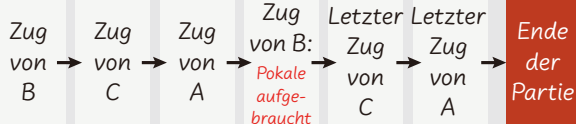
VI. ENDE DER PARTIE



AUSLÖSER

Falls ihr alle Pokale auf dem Spielplan aufgebraucht habt, beendet die Person, die den letzten Pokal entfernt hat, ihren aktuellen Spielzug. Danach sind alle **anderen** noch 1x in gewohnter Reihenfolge am Zug. Dann ist die Partie zu Ende.

Beispiel: Nehmen wir an, ihr habt die Partie in folgender Reihenfolge gespielt: A > B > C. Person B schließt eine Errungenschaft ab und nimmt den letzten Pokal vom Spielplan. Da ihr nun alle Pokale aufgebraucht habt, spielt Person C zuerst ihren letzten Spielzug, dann Person A. Dann ist die Partie zu Ende und ihr zählt jeweils eure Punkte zusammen.



DER FINALE PUNKTESTAND

Sobald die Partie zu Ende ist, zählst du deine Punkte in folgender Reihenfolge zusammen:

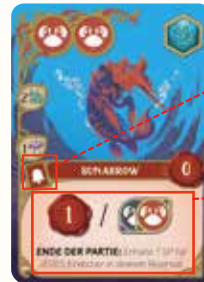
1. Punkte durch Abschlusskarten in deinem Reservat
2. Abschlusspunkte auf allen Wesenskarten in deinem Reservat
3. Abschlusspunkte für deine abgeschlossenen Errungenschaften
4. 3 SP für jeden erhaltenen Pokal
5. 1 SP für je 4 Ressourcen und/oder Kescher

- Bewege deinen Punktemarker während der Berechnung deines Punktestands wie gewohnt auf dem Punktepfad weiter. Für die SP, die du am Ende der Partie erzielst, erhältst du allerdings KEINE Punktepfad-Belohnungen
- Bewegst du dich dabei über das 50-SP-Feld, nimm dir ein Punkteplättchen und lege es mit der „50“ nach oben neben dein Spieltableau. Setze deinen Punktemarker an den Beginn des Pfads zurück und bewege ihn um die restlichen SP weiter, die du erhalten hast. Du hältst deine Punkte weiterhin über den Pfad fest. Überschreitest du ein zweites Mal das 50-SP-Feld – du hast dann insgesamt mehr als 100 SP erzielt –, drehe dein Punkteplättchen um, sodass die „100“ oben liegt und bewege deinen Marker wieder von vorn am Pfad entlang. Bewegst du dich ein drittes Mal über das 50-SP-Feld, nimm dir ein weiteres Punkteplättchen und lege es mit der „50“ nach oben zu dem Punkteplättchen, das „100“ zeigt.



HINWEIS: Bei der Berechnung deines finalen Punktestands zählst du alle SP der roten Siegel zusammen, die du während der gesamten Partie gesammelt hast. Die Punkte der braunen Siegel ignorierst du hierbei. Diese hast du deinem Punktestand ja bereits hinzugefügt.

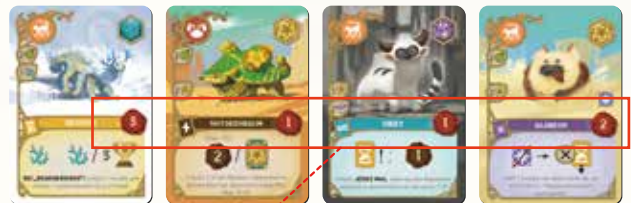
1. Punkte durch Abschlusskarten in deinem Reservat



Abschlusskarte: Abschlusskarten haben eine Glocke vor einem roten Hintergrund.

Punkte durch Abschlusskarte
Beispiel: Erhalte 1 SP für JEDES Krestier-Symbol in deinem Reservat.

2. Abschlusspunkte auf allen Wesenskarten in deinem Reservat



Abschlusspunkte (in diesem Fall 3+1+1+2=7)

3. Abschlusspunkte für deine abgeschlossenen Errungenschaften



4. 3 SP für jeden erhaltenen Pokal

5. 1 SP für je 4 Ressourcen und/oder Kescher

Zähle deine übrigen Ressourcen und Kescher zusammen und bewege deinen Punktemarker auf dem Punktepfad für je 4 Ressourcen und/oder Kescher 1 Feld weiter.

WER GEWINNT

Ihr habt alle eure Punkte zusammengezählt? Die Person mit den meisten Punkten gewinnt! Haben mehrere von euch die meisten Punkte, gewinnt, wer davon die meisten Pokale hat. Resultiert dies ebenfalls in einem Gleichstand, gewinnt, wer von den daran beteiligten Personen die meisten Ressourcen übrig hat. Solltet ihr dadurch immer noch nicht schlauer sein, genießt den Sieg gemeinsam!

BEISPIEL: BERECHNUNG DES FINALEN PUNKTESTANDS

Das folgende Beispiel soll veranschaulichen, wie du am Ende der Partie deinen finalen Punktestand berechnest. Nehmen wir an, du hast am Ende der Partie das unten abgebildete Reservat aufgebaut. Und du hast bis zum Ende der Partie 27 SP **a** erzielt. Dann berechnest du auf dieser Basis deinen finalen Punktestand wie folgt:



1. Punkte durch Abschlusskarten in deinem Reservat

Du hast 1 Abschlusskarte **b** gesammelt. Durch ihre Fähigkeit erhältst du 1 SP für JEDES Krestier-Symbol in deinem Reservat. Du hast insgesamt 8 Krestiere gesammelt:

5 Krestier-Symbole auf Wesenskarten, 2 nicht ausgebrütete Krestier-Eier und 1 ausgebrütetes Krestier-Ei. Du erhältst also 8 SP und bewegst deinen Punktemarker auf dem Punktepfad von 27 **a** auf 35 SP weiter.

HINWEIS: Du erhältst am Ende der Partie während der Berechnung deines finalen Punktestands keine Punktepfad-Belohnungen mehr.

2. Abschlusspunkte auf allen Wesenskarten in deinem Reservat

Zähle die Abschlusspunkte **c** auf allen 14 Karten in deinem Reservat zusammen. Diese ergeben insgesamt 25 SP. Bewege deinen Punktemarker also bis zum 60-SP-Feld (35 + 25) weiter. Damit hast du die 50 SP überschritten. Nimm dir ein 50-SP-Punkteplättchen **d** und setze deinen Punktemarker auf dem Punktepfad auf das 10-SP-Feld.

3. Abschlusspunkte für deine abgeschlossenen Errungenschaften

Du hast insgesamt 5 Errungenschaften abgeschlossen und dabei folgende SP erzielt: 15 SP, 12 SP, 6 SP, 12 SP und 6 SP **e**. Insgesamt hast du durch Errungenschaften somit 51 SP erzielt, was dich zu einem neuen finalen Punktestand von $60 + 51 = 111$ SP bringt. Damit hast du die 50 SP auf dem Punktepfad erneut überschritten. Drehe dein 50-SP-Plättchen auf seine 100-SP-Seite **f** um. Den Punktemarker bewegst du auf dem Punktepfad auf die 11 SP.

4. 3 SP für jeden erhaltenen Pokal

Du hast insgesamt 5 Pokale **g** erhalten. Da du für jeden Pokal 3 SP erhältst, erhältst du für die Pokale insgesamt 15 SP. Dies bringt dich zu einem neuen Punktestand von $111 + 15 = 126$ SP. Bewege deinen Punktemarker auf das 26-SP-Feld weiter.

5. 1 SP für je 4 Ressourcen und/oder Kescher

Du hast am Ende der Partie insgesamt noch 6 Ressourcen übrig: 2 Früchte und 4 Korallen **h**, keinen Kescher. Da du für jede 4. Ressource 1 SP erhältst, erzielst du für die Ressourcen insgesamt 1 SP. Dies resultiert in einen finalen Punktestand von $126 + 1 = 127$ SP. Bewege deinen Punktemarker auf dem Punktepfad auf das 27-SP-Feld weiter und vergleiche deinen Punktestand mit dem der anderen, um festzustellen, wer gewonnen hat.

VII. SOLO-MODUS

Mach dich auf den Weg, um die mysteriöse Insel voller wundersamer Wesen auf eigene Faust zu erkunden. Aber warte! Tingt, ein auf Erkundung programmierter autonomer Roboter, wurde von der Gesellschaft des Westlichen Königreichs entsandt und steht vor derselben Herausforderung wie du. Meisterst du sie erfolgreich, steigst du auf und triffst auf einen noch stärkeren Tingt und noch gefährlichere Herausforderungen!



ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Behaupte dich während der Solo-Partie gegen „Tingt“, deinen KI-Kontrahenten. Tingt braucht kein Spieltableau, keine Kapitänstafel, keinen Kescher, kein Gesperrt-Plättchen oder Ressourcen. Tingt erhält zu Beginn der Partie auch keine Wesenskarten. **Baue eine Partie für 2 Personen auf, mit folgenden Abweichungen:**

- 1 Lege **8 Pokale** auf den Spielplan, keine 10.
- 2 Wähle deine Kapitänstafel **aus allen Kapitänstafeln**.
- 3 Wähle die gewünschte Schwierigkeitsstufe von Tingt, nimm die entsprechende **Tingt-Tafel** und lege sie in deine Nähe.

TITEL	Verpeilter Tingt	Neugieriger Tingt	Zielstrebigster Tingt	Rasender Tingt
SCHWIERIGKEIT	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆

HINWEIS: Die Tingt-Tafeln findest du auf der Rückseite der Kapitänstafeln. Von jeder Tingt-Tafel gibt es zwei, sodass du, egal für welchen Kapitän du dich entscheidest, dennoch alle Schwierigkeitsstufen zur Auswahl hast.

- 4 Mische alle **Tingt-Karten** und staple sie verdeckt neben deiner gewählten Tingt-Tafel.

- 5 Lege den türkisen **Zielmarker** von Tingt auf die ganz linke Einzelspezies-Errungenschaftskarte **a**, den gelben Zielmarker auf die ganz linke Mehrfachspezies-Errungenschaftskarte **b** und den braunen auf die ganz linke Haupterrungenschaftskarte **c**.
- 6 Wähle eine Farbe für Tingt, nimm die farblich passenden Materialien und bereite sie wie folgt vor:
 - d Nimm **2 Besatzungsmitglieder** (1 magnetisches, 1 normales) und lege sie neben die Tingt-Tafel.
 - e Nimm **6 Errungenschaftsmarker** und stelle sie neben die Tingt-Tafel.
 - f Nimm 1 Ressourcenmarker und lege ihn auf die Tingt-Tafel auf das erste Zahnrad von Tingents Pfad (links oben). Bei einer Solo-Partie ist dies kein Ressourcenmarker, sondern der **Tingt-Marker**.
 - g Nimm 1 Punktemarker und lege ihn auf das Boot, das über dem Beginn des Punktepfads abgebildet ist.
- 7 Setze die **Tingt-Figur** auf den Rücken des Besatzungsmitglieds mit Magnet.

HINWEIS: Hast du Tingt als deinen Kapitän gewählt, sodass du die Tingt-Figur als deinen Kapitän brauchst, nimm stattdessen eine beliebige andere Kapitänsfigur als deinen KI-Kontrahenten.

Du beginnst die Solo-Partie!



ZIEL DER SOLO-PARTIE

Erziele bis zum Ende der Partie mehr Punkte als Tingt.

DEIN KI-KONTRAHENT: TINGENT

Bevor du deine erste Solo-Partie beginnst, mache dich mit den Grundregeln von **Wundersame Wesen** vertraut, diese sind die Basis. Dein KI-Kontrahent, Tingt, hat jedoch besondere Eigenschaften:

- Tingt sammelt und erhält keine Ressourcen. Er sammelt und verwendet auch keine Kescher oder Energien.
- Tingt zahlt keine Kosten, um Wesenskarten auszuspielen.
- Tingt aktiviert keine Fähigkeiten auf Wesenskarten. Wesenskarten, die Tingt gesammelt hat, sind ausschließlich am Ende der Partie wegen ihrer SP relevant.
- Tingt hat nur 2 Besatzungsmitglieder, nicht 3. Diese 2 Besatzungsmitglieder bleiben bis zum Ende der Partie auf der Inselkarte.
- Tingt sammelt zwar Eier von der Insel, erhält aber keine Eierlager-Belohnungen.
- Nutzt Tingt Eier, um seine Errungenschaften abzuschließen, müssen diese Eier nicht ausgebrütet werden.
- Tingt kann mehr als 12 Eier gleichzeitig besitzen.
- Tingt erhält keine Belohnungen vom Punktepfad.

TINGENTS AKTIONEN

Tingt und du führt bis zum Ende der Partie abwechselnd eure Spielzüge durch. Der Spielzug von Tingt läuft dabei wie folgt ab:



Tingt-Karte

- 1 Ziehe eine Tingt-Karte:** Ziehe eine Tingt-Karte vom Stapel und lege sie aufgedeckt auf die zuvor gezogene Karte.

HINWEIS: Falls dies die erste Karte ist, die du ziehst, lege sie aufgedeckt neben den Stapel. Ist der Tingt-Kartenstapel leer und du musst eine Karte ziehen, mische alle aufgedeckten Tingt-Karten und bilde einen neuen verdeckten Tingt-Kartenstapel.

- 2 Aktiviere die Tingt-Karte:** Aktiviere je nach Position des Tingt-Markers entweder den gelben oder den braunen Bereich der Tingt-Karte und lege den entsprechenden Bereich nach oben.

- Liegt der Tingt-Marker **a** auf der Tingt-Tafel auf einem gelben Zahnrad **b**, aktiviere den gelben Bereich der Karte **d** und drehe die Karte so, dass ihr gelber Bereich oben liegt.
- Liegt der Tingt-Marker **a** auf der Tingt-Tafel auf einem braunen Zahnrad **c** & **h**, aktiviere den braunen Bereich der Karte **e** und drehe die Karte so, dass ihr brauner Bereich oben liegt.

HINWEIS: Weitere Infos zu den Symbolen auf den Karten findest du auf der nächsten Seite.

- 3 Bewege den Tingt-Marker:** Befindet sich in der Mitte der Tingt-Karte ein Rotes Zahnrad **f**, bewege den Tingt-Marker auf dem Pfad der Tingt-Tafel auf das nächste Zahnrad weiter. Das nächste Zahnrad ist immer das rechts vom aktuellen Zahnrad. Befindet sich der Marker ganz rechts, bewege ihn auf das ganz linke Feld der nächsten Zeile.

- Befindet sich auf dem erreichten Zahnrad ein Symbol, handle den Effekt dieses Pfad-Symbols sofort ab (siehe S. 25).
- Sobald der Marker das erste braune Feld des Pfads **h** auf der Tingt-Tafel erreicht, mische sofort alle Tingt-Karten und bilde einen neuen verdeckten Stapel. Lege die Karten beim Aufdecken nun immer so, dass ihre braune Seite oben liegt **g**. Von nun an aktivierst du beim Ziehen einer Tingt-Karte immer ihren braunen Bereich, nicht den gelben.



SYMBOLE AUF TINGENT-KARTEN

Platziere den Kapitän

Platziere Tingents Kapitän auf der Insel dort, wo er an den meisten Lebensräumen angrenzt, die auf der Karte abgebildet sind. Außerdem erhält Tingent sofort 1 SP pro ENTSPRECHENDEM angrenzenden Lebensraum.



Beispiel: Falls du das oben stehende Symbol aktiviert hast, platziere Tingents Kapitän auf **a**. Dort grenzt er unter den für seine Platzierung in Frage kommenden Feldern an den meisten Frucht-Lebensräumen an. Da er an 2 Frucht-Lebensräumen angrenzt, erhält Tingent außerdem sofort 2 SP.



HINWEIS:

Tingent erhält nicht für jeden beliebigen Lebensraum, an den er angrenzt, 1 SP. Er erhält 1 SP für jeden angrenzenden Lebensraum, der dem auf der Karte entspricht.



Regeln zum Platzieren von Tingents Besatzungsmitgliedern

- Halte dich für Tingents Besatzungsmitglieder an die auf Seite 10 beschriebenen Platzierungsregeln. Du kannst sie jedoch nicht auf Berge platzieren.
- Befindet sich auf dem Feld, auf das du Tingents Besatzungsmitglied platzierst, ein Ei, erhält Tingent dieses Ei. Lege das Ei in Tingents Bereich, in die Nähe der Tingent-Tafel.
- Falls du Tingent auf der Insel nicht bewegen kannst, ziehe eine neue Tingent-Karte und handle die Fähigkeiten der neu gezogenen Karte ab.
- Gibt es mehrere Platzierungsmöglichkeiten, wo Tingent an den meisten abgebildeten Lebensräumen angrenzen würde:
 - Schritt 1: Platziere ihn dort, wo er neben den meisten abgebildeten Lebensräumen außerdem an mehr der anderen Lebensräume angrenzt.
 - Schritt 2: Gibt es dafür auch mehrere Möglichkeiten, platziere ihn dort, wo er zudem an den meisten Spezial-effekten angrenzt.
 - Schritt 3: Bringt auch dies noch keine Entscheidung, platziere ihn dort, wo er auch noch an den meisten Eiern angrenzt.

HINWEIS: Platziest du ihn auf einem Feld mit einem Ei, gilt dies auch als an einem Ei „angrenzend“.

- Schritt 4: Hast du immer noch keinen eindeutigen Platz identifiziert, platziere ihn auf einem beliebigen Feld dieser Auswahl.

Beispiel: Platziere Tingents Kapitän dort, wo er auf der Insel an den meisten Korallen-Lebensräumen angrenzt. Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten (er geht auf den Platz ganz links, denn dort grenzt er auch an 2 andere Lebensräume, auf den beiden anderen jeweils nur an 1):



Platziere ein normales Besatzungsmitglied

Platziere Tingents normales Besatzungsmitglied auf der Insel dort, wo es an den meisten Lebensräumen angrenzt, die auf der Tingent-Karte abgebildet sind. Es gelten dieselben Regeln wie beim Platzieren des Kapitäns.



Ziehe 1 Karte (verdeckt)

Ziehe 1 Wesenskarte vom Stapel und lege sie VERDECKT in Tingents Bereich. Am Ende der Partie erhält Tingent so viele SP, wie er verdeckte Karten gesammelt hat.



Nimm 1 Karte aus der Wildnis (aufgedeckt)

Überprüfe, welche Spezies auf der Errungenschaftskarte ist/sind, auf der der abgebildete Zielmarker liegt und nimm eine Wesenskarte dieser Spezies aus der Wildnis. Lege sie AUFGEDECKT in Tingents Bereich.



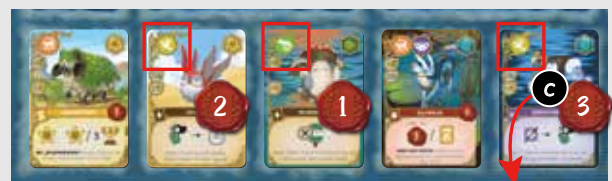
- Falls mehrere Karten in der Wildnis in Frage kommen, nimm die Karte mit den **meisten Abschlusspunkten**. Haben mehrere Karten die meisten Punkte, nimm die ganz linke dieser Karten.
- Falls keine Karte in Frage kommt, ziehe für Tingent 1 Wesenskarte vom Stapel und lege sie VERDECKT ab.

Erhalte ein Ei

Nimm ein Ei der Spezies aus dem Vorrat, die der Karte entspricht, die Tingent erhalten hat und lege es mit seiner nicht ausgebrüteten Seite nach oben in Tingents Bereich.



Beispiel: Du aktivierst die Tingent-Karte **b**. Die Errungenschaftskarte mit dem gelben Zielmarker zeigt einen Vogel und ein Reptil. Aktuell gibt es mehrere Wesenskarten dieser beiden Spezies in der Wildnis. Wähle daher die Karte mit den meisten Abschlusspunkten **c** und lege sie AUFGEDECKT in Tingents Bereich. Nimm dann ein Ei der Spezies, die der gerade erhaltenen Karte entspricht – in diesem Fall ein Vogel – aus dem Vorrat und lege es mit seiner nicht ausgebrüteten Seite nach oben in Tingents Bereich.



HINWEIS: In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass die erhaltene Karte 2 verschiedene Spezies aufweist. Nimm dann ein Ei der Spezies, die auf der Errungenschaftskarte mit dem Zielmarker abgebildet ist.

SYMBOLE AUF TINGENTS PFAD

Erkundung

Ziehe ein Lebensraumplättchen vom Stapel und lege es auf das am weitesten links befindliche See-Feld mit einem Ei. Tingent erhält das Ei auf diesem Feld. Lege es mit seiner nicht ausgebrüteten Seite in Tingents Bereich.



- Gibt es mehr als nur 1 See-Feld mit einem Ei, das sich am weitesten links befindet, lege das Plättchen auf das oberste See-Feld.
- Gibt es dort kein See-Feld mit einem Ei, lege es auf das oberste See-Feld der am weitesten links befindlichen Felder.

Bewege die Sanduhr auf der Zeitleiste weiter

Bewege die Sanduhr auf der Zeitleiste ein Feld weiter. Handle den Effekt der Zeitleiste sofort ab.



- Tingent erhält keine Kescher und nimmt nie seine Besatzungsmitglieder von der Inselkarte.

Schließe eine Haupterrungenschaft ab



- 1 Stelle Tingents Errungenschaftsmarker auf das obere Feld der Haupterrungenschaftskarte, auf dem sich der braune Zielmarker befindet. Hast du dieses bereits abgeschlossen, schließt Tingent das untere Feld dieser Karte ab.
- 2 Nimm dann einen Pokal vom Spielplan und lege ihn in Tingents Bereich.
- 3 Lege den braunen Zielmarker auf die mittlere Haupterrungenschaftskarte. Falls bereits alle Haupterrungenschaften abgeschlossen wurden, bleibt der Zielmarker, wo er ist.

Schließe eine Einzel-/Mehrfachspezies-Errungenschaft ab



Schließe eine Mehrfachspezies-Errungenschaft ab



Schließe eine Einzelspezies-Errungenschaft ab

- 1 Halte dich an die unten stehenden Regeln und stelle Tingents Errungenschaftsmarker auf die Errungenschaftskarte, auf der der entsprechende Zielmarker liegt.



Regeln zum Platzieren von Tingents Errungenschaftsmarkern

Tingent kann das untere Feld einer Errungenschaftskarte immer bedingungslos abschließen, außer du stellst deinen Marker vor ihm auf das Feld. **Um das obere Feld abzuschließen, muss die Summe der Symbole auf den von Tingent gesammelten aufgedeckten Karten und Eiern die Anforderungen für das untere Feld übersteigen.**



Mehr als 3

3 oder weniger



Beispiel: Gibt es auf den aufgedeckten Karten und Eiern in Tingents Bereich mehr als 3 Fisch-Symbole, schließt Tingent das obere Feld **a** ab. Falls nicht, schließt Tingent das untere Feld **b** ab.

HINWEIS: Tingent brütet nie Eier aus.

- **Hast du das obere Feld dieser Errungenschaft bereits abgeschlossen, kann Tingent nur das untere Feld abschließen.**



Beispiel: Tingent hat durch seine aufgedeckten Karten und Eier 4 Vogel-Symbole gesammelt. Damit kann er das obere Feld abschließen. Da du (Blau) jedoch bereits das obere Feld besetzt, stellt Tingent (Rot) seinen Errungenschaftsmarker auf das untere Feld.

- Falls du bereits das untere Feld der Errungenschaft abgeschlossen hast und Tingent das obere Feld nicht abschließen kann, **entscheidet sich Tingent, diese Errungenschaft nicht abzuschließen.**



Beispiel: Tingent hat auf seinen aufgedeckten Karten und Eiern kein Fisch-Symbol und kann damit nur das untere Feld abschließen. Tingent kann seinen Marker dort jedoch nicht hinstellen, da du (Blau) dieses Feld bereits abgeschlossen hast. Da es für Tingent kein verfügbares Feld mehr gibt, verzichtet er auf diese Errungenschaft und kann sie nicht abschließen.

- 2 Hat er eine Errungenschaft abgeschlossen, nimm einen Pokal vom Spielplan und lege ihn in Tingents Bereich.
- 3 Lege den Zielmarker auf eine andere Errungenschaftskarte derselben Art. Gibt es auf dem Spielplan keine weitere Errungenschaftskarte derselben Art, bleibt der Zielmarker, wo er ist.

AUSLÖSER FÜR DAS ENDE DER PARTIE

Genau wie bei einer Partie mit mehreren Personen endet auch die Solo-Partie, sobald alle Pokale auf dem Spielplan aufgebraucht sind.

- Nimmst du den letzten Pokal, darf Tingent noch einen Spielzug durchführen, danach ist die Partie zu Ende.
- Nimmt Tingent den letzten Pokal, ist die Partie danach sofort zu Ende.

DER FINALE PUNKTESTAND

Ist die Partie zu Ende, berechnest du deinen Punktestand wie bei einer Partie mit mehreren Personen. Addiere Tingents Punkte in folgender Reihenfolge:

1. Tingent aktiviert die Abschlusskarte nicht, um SP zu erhalten. Stattdessen erhält er für jede aufgedeckte Abschlusskarte 5 SP.
2. Abschlusspunkte auf allen aufgedeckten Karten in Tingents Bereich.
3. Abschlusspunkte für Tingents abgeschlossene Errungenschaften.
4. 3 SP für jeden erhaltenen Pokal.
5. 1 SP für jedes Ei, das er gesammelt hat.
6. Je nach gespielter Schwierigkeitsstufe erhält Tingent SP für jede gesammelte verdeckte Karte:
 - Verpeilter Tingent: 1 SP
 - Neugieriger Tingent: 2 SP
 - Zielstrebig/Rasender Tingent: 3 SP

WER GEWINNT

Du hast alle Punkte zusammengezählt? Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wer mehr Pokale gesammelt hat. Resultiert dies wieder in einem Gleichstand, gewinnt Tingent.

[OPTIONALE] SZENARIO-MODULE

Falls dir deine Solo-Partie noch nicht aufregend genug ist, verwende eines dieser Szenario-Module. Insgesamt gibt es 3 Szenarien. Jedes Szenario hat individuelle Zusatzregeln und/oder Beschränkungen, um dir ein möglichst vielfältiges Spielerlebnis zu bieten. Für jedes Szenario gibt es verschiedene Schwierigkeitsstufen. Kreiere eine einzigartige Herausforderung, indem du Tingents Schwierigkeitsstufen mit diesen nach Belieben kombinierst.

HINWEIS: Sei dir bewusst: Falls die kombinierte Schwierigkeitsstufe 5 Sterne übersteigt, kann das richtig schwierig für dich werden!

1. Der mittellose Reisende

Leider konntest du keinen Sponsor für deine Erkundungsreise finden. Daher verfügst du nicht über die nötigen Ressourcen, die dir deine Expedition erleichtern würden. Du wirst dich nach Ankunft auf der Insel selbst um die fehlenden Mittel kümmern müssen.

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Leicht + ★★★★★

Setze deine Ressourcenmarker aller vier Leisten auf 0 und nimm dir 3 statt 1 Kescher. Ziehe nicht 8 Wesenskarten und wähle 4, sondern ziehe 6 Wesenskarten vom Stapel und behalte sie alle.

Mittel + ★★★★★

Setze deine Ressourcenmarker aller vier Leisten auf 0. Halte dich an den normalen Aufbau und nimm 1 Kescher. Ziehe nicht 8 Wesenskarten und wähle 4, sondern ziehe 5 Wesenskarten vom Stapel und behalte sie alle.

Schwer + ★★★★★

Setze deine Ressourcenmarker aller vier Leisten auf 0 und nimm dir keinen Kescher. Ziehe nicht 8 Wesenskarten und wähle 4, sondern ziehe 4 Wesenskarten vom Stapel und behalte sie alle.

2. Der Gesetzlose

Der Tingent, mit dem du heute konfrontiert wirst, ist eine bedrohliche Gestalt, die sich nicht an die Regeln einer fairen Erkundung hält. Es kann sein, dass deine Besatzung durch die gedankenlosen Aktionen deines Kontrahenten wiederholt von der Insel geworfen wird.

REGELÄNDERUNGEN

Leicht + ★★★★★

Platzierst du ein Besatzungsmitglied von Tingent, ignoriere dabei deine Besatzungsmitglieder. Das heißt, du platzierst Tingent immer auf den Feldern, die an den meisten auf der Tingent-Karte abgebildeten Lebensräumen angrenzen. Falls dies bedeutet, dass er auf demselben Feld landet, auf dem eines deiner Besatzungsmitglieder steht, nimm dein Besatzungsmitglied von der Insel und lege es zurück auf dein Spieltableau. Du darfst dein zurückgelegtes Besatzungsmitglied jederzeit während deines Spielzugs wieder auf der Insel platzieren.

Mittel + ★★★★★

Halte dich an die Regeländerungen von „Leicht“. Wird dein Besatzungsmitglied von Tingent von der Insel geworfen, ziehe für Tingent 1 Karte vom Stapel und lege sie VERDECKT in Tingents Bereich.

3. Verdächtiger Nebel

Tingent fühlt sich von deinen herausragenden Fähigkeiten bedroht und hat, feige wie er ist, eine Vernebelungsaktion gestartet! Durch diesen dichten Nebel scheint es WENIGER wahrscheinlich, dass du den Wesen begegnest, die du zu treffen hoffst.

REGELÄNDERUNGEN

Leicht + ★★★★★

- Darf sich Tingent eine Wesenskarte aus der Wildnis nehmen, erhält er die Karte mit den meisten Punkten, unabhängig davon, welche Errungenschaft er anstrebt. Falls es mehrere Karten mit den meisten Punkten gibt, nimmt Tingent die ganz linke Karte von ihnen.
- Nachdem Tingent eine Karte erhalten hat, fülle die Wildnis nicht mit einer aufgedeckten Karte wieder auf, sondern mit einer verdeckten. Sobald auf einem Wildnis-Feld eine verdeckte Karte liegt, wird dieses Feld immer mit einer verdeckten Karte wieder aufgefüllt. Verdeckte Karten kannst du dir nicht aus der Wildnis nehmen.
- Sobald 4 verdeckte Karten in der Wildnis liegen, decke sie alle sofort auf und erhöhe Tingents Punkte um 4 SP.
- „Fegen“ ändert sich wie folgt: Statt alle 3 rechten oder linken Karten der Wildnis abzuwerfen, decke bis zu 3 verdeckte Wildniskarten auf. 
- „Großputz“ (auf der Zeitleiste) ändert sich wie folgt: Wirf alle aufgedeckten Karten der Wildnis ab und fülle sie mit Karten vom Stapel wieder auf. Verdeckte Karten bleiben liegen. 

Mittel + ★★★★★

Halte dich an die Regeländerungen von „Leicht“ und beachte zusätzlich folgende Änderungen:

- Bevor die Partie beginnt, drehe die 2 ganz linken Karten der Wildnis um, sodass sie verdeckt sind.
- Sobald 4 verdeckte Karten in der Wildnis liegen, decke sie alle auf und erhöhe Tingents Punkte um 7 SP (statt um 4 SP wie bei „Leicht“).

Schwer + ★★★★★

Halte dich an die Regeländerungen von „Leicht“ und beachte zusätzlich folgende Änderungen:

- Bevor die Partie beginnt, drehe die 2 ganz linken Karten der Wildnis um, sodass sie verdeckt sind.
- Sobald 4 verdeckte Karten in der Wildnis liegen, decke sie alle auf und erhöhe Tingents Punkte um 10 SP (statt um 4 SP wie bei „Leicht“).

VIII. ANHANG

Keine Sorge, ihr müsst euch nicht diese ganzen zusätzlichen Infos im Anhang durchlesen, bevor ihr eure Partie beginnt. Der Anhang dient als Nachschlagewerk, das ihr während eurer Partie jederzeit zurate ziehen könnt. Falls ihr Widersprüche zwischen der Anleitung und den Infos auf den Wesenskarten/Kapitänstafeln entdeckt, haben immer die Infos auf den Wesenskarten/Kapitänstafeln Vorrang.



KAPITÄNSTAFELN

Alle unten beschriebenen Fähigkeiten setzen voraus, dass du deine erste Errungenschaft abgeschlossen und damit die Kapitänsfähigkeit freigeschaltet hast. Ist dies nicht der Fall, kannst du deine Kapitänsfähigkeit (noch) nicht nutzen. Hast du die erste Errungenschaft aber abgeschlossen, kannst du entscheiden, ob du die Kapitänsfähigkeit nutzt oder nicht.

1. Cabot, wandernder Barde

- Platzierst du Cabot auf der Insel, aktiviere sofort 1 Regenerationskarte in deinem Reservat.
- Hast du keine Regenerationskarte in deinem Reservat, hat diese Fähigkeit keinen Effekt.

2. Freya, Beschützerin der Eier

- Platzierst du Freya auf der Insel, nutze 1 der folgenden beiden Fähigkeiten:
 1. Erhalte 1 beliebiges Ei, das an Freya angrenzt, lege es mit der nicht ausgebrüteten Seite nach oben in dein Eierlager und erhalte die entsprechende Eierlager-Belohnung.
 2. Drehe bis zu 2 Eier in deinem Eierlager um. Du kannst dasselbe Ei nicht zweimal umdrehen.
- Grenzt Freya an kein Ei an und es befinden sich keine Eier in deinem Lager, haben diese Fähigkeiten keinen besonderen Effekt.
- Denke dran: Auch wenn du die Kapitänsfähigkeit freigeschaltet hast, bleibt es dir überlassen, ob du die Kapitänsfähigkeit nutzt oder nicht.

3. Haoa, Wächter aller Wesen

- Platzierst du Haoa auf der Insel, spiele sofort 1 Karte von deiner Hand aus und zahle dafür ihre Kosten.
- Du kannst die Kapitänsfähigkeit in deinem Spielzug während der Aktion „Besatzungsmitglied platzieren“ nutzen, wann du willst. Das heißt, du kannst Haoas Fähigkeit zuerst nutzen und dann Ressourcen oder Karten von angrenzenden Lebensräumen erhalten, ODER du kannst zuerst Ressourcen oder Karten von angrenzenden Lebensräumen erhalten und dann erst Haoas Fähigkeit nutzen.
- Folglich kannst du, nachdem du Haoa platziert und Ressourcen oder Karten von angrenzenden Lebensräumen erhalten hast, Haoas Fähigkeit nutzen, um sofort eine soeben erhaltene Karte auszuspielen.



Beispiel: Du hast Haoa platziert und 1 Frucht, 1 Koralle und 1 Wesenskarte aus dem Frucht-Lebensraum, den Bärtektor, erhalten. Wegen Haoas Fähigkeit darfst du Bärtektor sofort ausspielen und in dein Reservat aufnehmen, indem du seine Kosten von 2 Früchten zahlst.



- Das Ausspielen einer Karte ist Haoas Fähigkeit und zählt daher nicht als eine Aktion.
- Hast du keine Karten auf der Hand oder nicht genügend Ressourcen, um eine Karte auszuspielen, hat diese Fähigkeit keinen Effekt.

4. Helena, Sammlerin der Bergkräuter

- Platzierst du Helena auf der Insel, erhalte sofort 1 Kescher.
- Du darfst bis zu 3 Kescher besitzen. Hast du bereits 3 Kescher und würdest eigentlich einen weiteren erhalten, erhältst du stattdessen sofort 1 SP.
- Platzierst du Helena auf einem Berg, musst du keine Kosten zahlen.



5. Macus, mutiger Wegbereiter

- Platzierst du Macus auf der Insel, aktiviere sofort die Fähigkeit des angrenzenden Spezialeffekts, auf den Macus blickt.
- Falls sich ein Spezialeffekt zwar in Macus' Blickrichtung befindet, er aber nicht direkt an ihn angrenzt, kannst du den Spezialeffekt nicht aktivieren.



Beispiel: Du platzierst Macus wie oben abgebildet. Damit aktivierst du sofort den angrenzenden Spezialeffekt, auf den Macus blickt. Der Spezialeffekt erlaubt es dir, zu „Fegen“ und eine Karte aus der Wildnis zu nehmen.

- Falls sich auf dem angrenzenden Feld, auf das Macus blickt, kein Spezialeffekt befindet, hat diese Fähigkeit keinen Effekt.
- Du darfst den Spezialeffekt, der durch Macus' Fähigkeit aktiviert wurde, durch Verwendung eines Keschers im selben Spielzug erneut aktivieren.

HINWEIS: Mit einem Kescher kannst du PRO SPIELZUG immer nur 1 Spezialeffekt aktivieren. Aktivierst du einen Spezialeffekt jedoch, ohne einen Kescher zu verwenden, darfst du ihn danach mithilfe des Keschers pro Spielzug ein weiteres Mal aktivieren.

6. Marie, großzügige Unternehmerin

- Platzierst du Marie auf der Insel, wähle 1 der 3 Lebensräume in der Auslage, dessen Spezialeffekt du aktivieren willst.



Beispiel: Du platzierst Marie auf der Insel und in der Auslage liegen die links abgebildeten Lebensraumplättchen. Du wählst den Spezialeffekt **a** und aktivierst ihn, wodurch du 1 Regenerationskarte aus deinem Reservat aktivieren darfst.

- Platzierst du das Lebensraumplättchen, dessen Spezialeffekt du durch Maries Fähigkeit aktiviert hast, im selben Zug als Punktepfad-Belohnung angrenzend an eines deiner Besatzungsmitglieder auf der Insel, darfst du trotzdem einen Kescher verwenden, um diesen Spezialeffekt erneut zu aktivieren.

7. Octavia, geächtete Piratin

- Platzierst du Octavia auf der Insel, wirf eine Karte von deiner Hand ab und erhalte 2 Ressourcen aus dem auf dieser Karte abgebildeten Lebensraum.
- Falls du keine Karten auf der Hand hältst, hat diese Fähigkeit keinen Effekt.
- Du kannst die Kapitänsfähigkeit in deinem Spielzug während der Aktion „Besatzungsmitglied platzieren“ nutzen, wann du willst. Das heißt, du kannst Octavias Fähigkeit zuerst nutzen und dann Ressourcen oder Karten von angrenzenden Lebensräumen erhalten ODER du kannst zuerst Ressourcen oder Karten von angrenzenden Lebensräumen erhalten und dann erst Octavias Fähigkeit nutzen.
- Folglich kannst du, nachdem du Octavia platziert und Ressourcen oder Karten von angrenzenden Lebensräumen erhalten hast, Octavias Fähigkeit nutzen, um sofort die soeben erhaltene Karte abzuwerfen.



Beispiel: Du hast Octavia wie abgebildet platziert und 1 Frucht, 1 Koralle und 1 Wesenskarte aus dem Frucht-Lebensraum, den Eukalord, erhalten. Durch Octavias Fähigkeit wirfst du den Eukalord von deiner Hand ab (legst ihn auf den Ablagestapel) und erhältst 2 Früchte als Ressource aus dem Lebensraum von Eukalord.

8. Samuel, altgedienter Erkunder

- Platzierst du Samuel auf der Insel, erhalte von der Ressource, von der du aktuell am wenigsten hast, 1 (Frucht, Koralle, Blume oder Pilz). Danach erhältst du für jeden 3. Pokal, den du besitzt, dieselbe Ressource noch 1x.
- Falls du von mehreren Ressourcen am wenigsten hast, wähle zwischen diesen Ressourcen, welche du nehmen willst.
- Du kannst die Kapitänsfähigkeit in deinem Spielzug während der Aktion „Besatzungsmitglied platzieren“ nutzen, wann du willst. Heißt, du kannst Samuels Fähigkeit zuerst nutzen und dann Ressourcen oder Karten von angrenzenden Lebensräumen erhalten, ODER du kannst zuerst Ressourcen oder Karten von angrenzenden Lebensräumen erhalten und dann erst Samuels Fähigkeit nutzen.

Beispiel: Du platzierst Samuel und hast 1 Frucht, 1 Koralle, 2 Blumen, 3 Pilze und 4 Pokale in deinem Besitz. Von den Früchten und Korallen hast du am wenigsten und du entscheidest dich, dir 1 Koralle zu nehmen. Da du 4 Pokale hast, erhältst du eine weitere Koralle. Durch Samuels Fähigkeit hast du insgesamt also 2 Korallen erhalten

9. Tingt, energiegeladener Roboter

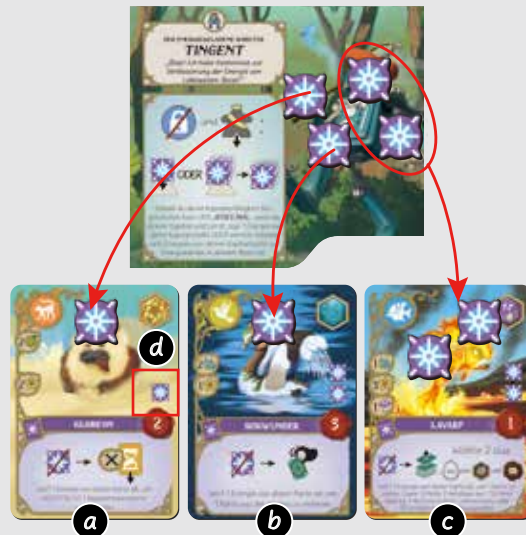
- Schaltest du Tingents Fähigkeit frei, erhalte sofort 1 Energie aus dem Vorrat und lege sie auf seine Kapitänstafel.
- Platzierst du Tingt auf der Insel, nutze 1 der folgenden beiden Fähigkeiten:
 - Lege 1 Energie auf Tingents Kapitänstafel.
 - Auf diese Weise kannst du endlos viele Energien auf Tingents Kapitänstafel legen.
 - Du kannst Energien auf Kapitänstafeln NIE aufladen.



HINWEIS: Du kannst nur Energiekarten aufladen.

- Verteile beliebig viele Energien von Tingents Kapitänstafel auf Energiekarten in deinem Reservat. Überschreite dabei jedoch nicht die Energiekapazität der jeweiligen Karte. Hast du beliebig viele Energien verteilt, lege die übrigen Energien auf Tingents Kapitänstafel zurück.

Beispiel: Du platzierst Tingt auf der Insel und aktivierst damit seine Fähigkeit. Auf Tingents Kapitänstafel liegen insgesamt 4 Energien, welche du alle auf deine Energiekarten verteilen willst. 1 legst du auf die Energiekarte **a** in deinem Reservat, 1 auf Karte **b** und 2 auf Karte **c**. Da die Energiekapazität der Energiekarte **a** bei 1 liegt **d**, kannst du auf diese Karte nur 1 Energie legen.



WESENSKARTEN

001. Kastaculus: Erhalte 2 SP für jedes Frucht-Lebensraum-Symbol, das sich in deinem Reservat befindet, einschließlich dem auf dieser Karte. Durch das Aktivieren dieser Karte kannst du maximal 10 SP erhalten.

002. Notokdorsum: Siehe Nr. 001.

003. Bärtektor: Wähle auf der Insel einen beliebigen Frucht-Lebensraum mit einem Spezialeffekt und aktiviere den Spezialeffekt. Grenzt eines deiner Besatzungsmitglieder an diesen Lebensraum an, darfst du den Kescher verwenden, um denselben Spezialeffekt während dieses Spielzugs ein weiteres Mal zu aktivieren.

004. Cavigator: Du darfst diese Wesenskarte für 1 Ressource weniger pro Pilz-Lebensraum-Symbol, das sich in deinem Reservat befindet, ausspielen, und erhältst sofort 3 SP. Beispiel: Du hast 3 Pilz-Lebensraum-Symbole in deinem Reservat. Um diese Karte auszuspielen, müsstest du also nur noch 1 Pilz bezahlen statt 4. Da für diesen Ressourcen-Nachlass nur die Pilz-Lebensraum-Symbole eine Rolle spielen, die bereits vor dem Ausspielen dieser Karte in deinem Reservat waren, kannst du das Pilz-Lebensraum-Symbol auf dieser Karte nicht mitzählen. Ist der Nachlass höher als die Kosten der Wesenskarte, zahlst du nichts.

005. Curechino: Siehe Nr. 003.

006. Pinshanzer: Führt du die Aktion „Regenerieren“ durch, ziehe 1 Wesenskarte vom Stapel. Sieh dir das Lebensraum-Symbol dieser Karte an und zähle, wie viele dieser Lebensraum-Symbole du in deinem Reservat gesammelt hast. Erhalte entsprechend viele SP, aber insgesamt nicht mehr als 5 SP.

007. Edenborn: Von welchem Lebensraum hast du am meisten Symbole in deinem Reservat gesammelt und wie viele? Erhalte entsprechend viele SP. Falls dies auf mehrere Lebensraum-Symbole zutrifft, wähle für diese Fähigkeit 1 dieser Lebensraum-Symbole. Beispiel: Du hast 6 Frucht-, 3 Korallen-, 4 Blumen- und 5 Pilz-Lebensräume in deinem Reservat gesammelt. Vom Frucht-Lebensraum hast du am meisten, entsprechend erhältst du 6 SP. Falls du von den Pilzen am meisten Lebensraum-Symbole gesammelt hast, erhältst du für das Pilz-Lebensraum-Symbol auf Edenborn ebenfalls 1 SP.

008. Goatitan: Siehe Nr. 003.

009. Pangitake: Siehe Nr. 001.

010. Pharabog: Jedes Mal, wenn du eine Wesenskarte ausspielst, die insgesamt 4 oder mehr Ressourcen (Früchte, Korallen, Blumen und Pilze) kostet, erhältst du sofort 2 SP. Du erhältst die 2 SP auch, falls du für eine Karte, die ursprünglich 4 Ressourcen oder mehr kostet, wegen eines Nachlasses oder durch andere Fähigkeiten weniger bezahlst. Da Pharabog 4 Ressourcen kostet, erhältst du, falls du Pharabog ausspielst und seine Fähigkeit anwendest, sofort 2 SP.

011. Pinkroak: Führt du die Aktion „Regenerieren“ durch, erhalte 2 Ressourcen des Lebensraums, von dem du in deinem Reservat am meisten gesammelt hast. Falls dies auf mehrere Lebensräume zutrifft, wähle für diese Fähigkeit 1 dieser Lebensräume und erhalte 2 Ressourcen aus dem gewählten Lebensraum.

012. Sandraco: Siehe Nr. 004.

013. Elambifant: Siehe Nr. 003.

014. Shellmit: Siehe Nr. 001.

015. Sunarrow: Am Ende der Partie erhältst du für jedes Krestier-Symbol in deinem Reservat 1 SP. Zähle alle Krestier-Symbole auf Karten in deinem Reservat sowie auf ausgebrüteten und nicht ausgebrüteten Krestier-Eiern in deinem Eierlager zusammen.

016. Verieberree: Siehe Nr. 004.

017. Watereo: Siehe Nr. 004.

018. Cryodon: Führt du die Aktion „Regenerieren“ durch, erhältst du 1 Koralle. Du erhältst außerdem für jeden 3. Pokal, den du besitzt, 1 zusätzliche Koralle. Beispiel: Du hast 4 Pokale, also erhältst du insgesamt 2 Korallen.

019. Crystalama: Aktiviere jedes Mal, wenn du einen Pokal erhältst, sofort 1 Regenerationskarte in deinem Reservat. Hast du keine Regenerationskarte in deinem Reservat, tritt kein Effekt ein.

020. Dracougar: Siehe Nr. 015.

021. Elepharm: Spielst du diese Karte aus, nimm sofort 2 Energien aus dem Vorrat und lege sie auf diese Karte. Wirf 1 Energie von dieser Karte ab, um 1 Ressource deiner Wahl zu erhalten. Wandle außerdem beliebig viele Ressourcen 1 Art in 1 andere Ressourcenart um. Es muss nicht die erhaltene Ressource sein, die du umwandelst. Beispiel: Du verwendest 1 Energie, um 1 Blume zu erhalten. Du entscheidest dich außerdem, 3 deiner 5 Früchte in 3 Korallen umzuwandeln. Somit verlierst du durch den Effekt dieser Karte 3 Früchte, erhältst 1 Blume und 3 Korallen.

022. Eukalord: Führt du die Aktion „Regenerieren“ durch, erhältst du von der Ressource, von der du aktuell am wenigsten hast, 1 (Frucht, Koralle, Blume oder Pilz). Danach erhältst du für jeden 3. Pokal, den du besitzt, dieselbe Ressource noch 1x. Falls du von mehreren Ressourcen am wenigsten hast, wähle zwischen diesen Ressourcen, welche Ressource du erhalten willst. Beispiel: Du führst die Aktion „Regenerieren“ durch und hast 0 Früchte, 0 Korallen, 1 Blume, 1 Pilz und 4 Pokale. Von den Früchten und Korallen hast du am wenigsten und entscheidest dich dafür, 1 Koralle zu nehmen. Zusätzlich erhältst du für jeden 3. Pokal, den du besitzt, 1 weitere Koralle. Somit erhältst du durch diese Karte insgesamt 2 Korallen.

023. Globeon: Spielst du diese Karte aus, nimm sofort 1 Energie aus dem Vorrat und lege sie auf diese Karte. Wirf 1 Energie von dieser Karte ab, um eine Regenerationskarte auf deiner Hand auszuspielen und in dein Reservat aufzunehmen, ohne ihre Kosten zu zahlen. Da du für das Ausspielen einer Regenerationskarte eine Energie verwendest, gilt dies nicht als eine Basisaktion.

024. Mamager: Siehe Nr. 018.

025. Magmaffe: Siehe Nr. 018.

026. Mammukel: Aktiviere sofort 1 Regenerationskarte in deinem Reservat. Nimm dir außerdem ein Ei aus dem Vorrat, das der Spezies der aktivierten Regenerationskarte entspricht.

027. Mammikel: Siehe Nr. 026.

028. Nutabi: Spielst du diese Karte aus, nimm sofort 2 Energien aus dem Vorrat und lege sie auf diese Karte. Wirf 1 Energie von dieser Karte ab, um 1 Ressource deiner Wahl zu erhalten. Danach erhältst du für jeden 3. Pokal, den du besitzt, dieselbe Ressource noch 1x.

029. Pheoxi: Spielst du diese Karte aus, nimm sofort 2 Energien aus dem Vorrat und lege sie auf diese Karte. Wirf 1 Energie von dieser Karte ab, um 1 beliebige Regenerationskarte in deinem Reservat zu aktivieren.

030. Kanickster: Wähle 2 verschiedene Regenerationskarten aus deinem Reservat und aktiviere sie beide je 1x. Du kannst dieselbe Regenerationskarte nicht 2x aktivieren. Falls du nur 1 Regenerationskarte in deinem Reservat hast, aktiviere sie 1x.

031. Donnerilla: Jedes Mal, wenn du einen Pokal erhältst, erhältst du sofort auch 2 SP.

032. Triumpithon: Siehe Nr. 018.

033. Vikey: Jedes Mal, wenn du eine Regenerationskarte durch die Aktion „Regenerieren“, durch Kartenfähigkeiten, Spezialeffekte, Kapitänsfähigkeiten usw. aktivierst, erhältst du 1 SP. Beispiel: Durch die Aktion „Regenerieren“ aktivierst du 3 Regenerationskarten in deinem Reservat. Somit erhältst du durch diese Karte 3 SP.

034. Wegalches: Führt du die Aktion „Regenerieren“ durch, erhältst du von der Ressource, von der du aktuell am wenigsten hast, 1 (Frucht, Koralle, Blume oder Pilz). Erhalte zusätzlich SP in Höhe der Menge dieser Ressource in deinem Besitz. Hast du von mehreren Ressourcen am wenigsten, wähle 1 dieser Ressourcen, die du erhalten willst. Beispiel: Du führst die Aktion „Regenerieren“ durch und hast 2 Früchte, 2 Korallen, 3 Blumen und 3 Pilze. Von den Früchten und Korallen hast du am wenigsten und du entscheidest dich, 1 Koralle zu nehmen. Somit besitzt du nun insgesamt 3 Korallen und erhältst durch diese Karte 3 SP.

035. Arbokueen: Wähle 1 Wesenskarte aus der Wildnis. Spiele sie aus, indem du ihre Kosten zahlst und nimm sie in dein Reservat auf. Da das Ausspielen einer Karte aus der Wildnis Arbokueens Fähigkeit ist, gilt dies nicht als eine Basisaktion.

036. Arboqing: Siehe Nr. 035.

037. Floragei: Wähle 1 Wesenskarte aus der Wildnis und nimm sie auf die Hand. Erhalte 2 Ressourcen aus dem Lebensraum der erhaltenen Karte.

038. Floradu: Siehe Nr. 037.

039. Gryffling: Wähle 1 Abschlusskarte aus deinem Reservat. Aktiviere ihren Effekt und erhalte diese SP sofort, beschränkt auf maximal 10 SP. Löse den Effekt der Abschlusskarte, die durch Gryffling aktiviert wurde, am Ende der Partie erneut aus. Beispiel: Du aktivierst durch diese Karte Sunarrow (Nr. 015) und erhältst sofort 10 SP, weil du zum Zeitpunkt der Aktivierung insgesamt 10 Krestier-Symbole in deinem Reservat hast. Du löst den Effekt von Sunarrow (Nr. 015) am Ende der Partie erneut aus.

040. Gryziphik: Siehe Nr. 039.

041. Hanguine: Spielst du diese Karte aus, nimm sofort 1 Energie aus dem Vorrat und lege sie auf diese Karte. Wirf 1 Energie von dieser Karte ab, um 1 Abschlusskarte aus der Wildnis oder von deiner Hand auszuspielen und in dein Reservat aufzunehmen, ohne ihre Kosten zu zahlen. Da du für das Ausspielen der Karte eine Energie verwendest, gilt dies nicht als eine Basisaktion.

042. Hawkwaka: Führt du die Aktion „Regenerieren“ durch, erhältst du für jede Abschlusskarte in deinem Reservat sofort 1 SP. Durch das Aktivieren dieser Karte kannst du maximal 5 SP erhalten.

043. Jumperor: Wähle eine beliebige Spezies, die sich in der Wildnis befindet, und nimm alle Karten dieser Spezies aus der Wildnis auf die Hand. Du erhältst für jede genommene Karte 1 SP. Du darfst auch Karten aus der Wildnis nehmen, auf denen mehr als nur dieses eine Spezies-Symbol abgebildet ist.

044. Jumpress: Siehe Nr. 043.

045. Vampule: Führe „Fegen“ durch (siehe S. 11). Wähle dann 1 Karte aus der Wildnis und nimm sie auf die Hand.

046. Vampuchs: Siehe Nr. 045.

047. Owlean: Wähle 1 Karte aus der Wildnis und nimm sie auf die Hand. Erhalte 1 Ei der Spezies der genommenen Karte. Sind auf der genommenen Karte zwei verschiedene Spezies-Symbole abgebildet, wähle 1 und nimm das entsprechende Ei.

048. Owlite: Siehe Nr. 047.

049. Skyrant: Siehe Nr. 015.

050. Starbeak: Wähle eine Wesenskarte aus der Wildnis und nimm sie sofort in dein Reservat auf, ohne ihre Kosten zu zahlen. Da das Ausspielen einer Karte aus der Wildnis Starbeaks Fähigkeit ist, gilt dies nicht als eine Basisaktion.

051. Schwunder: Spielst du diese Karte aus, nimm sofort 2 Energien aus dem Vorrat und lege sie auf diese Karte. Wirf 1 Energie von dieser Karte ab, um 1 Karte aus der Wildnis auf deine Hand zu nehmen.

052. Berrong: Nutze die Fähigkeit deiner zuletzt ausgespielten Sofortkarte.

*Ausnahme für diese Regel: Diese Fähigkeit taucht auf 2 verschiedenen Karten auf: Berrong und Blizzard (Nr. 053). Spielst du Berrong und Blizzard nacheinander aus und Blizzard löst Berrong aus oder andersherum, wird schlichtweg die Fähigkeit der zuletzt ausgespielten Sofortkarte 2x wiederholt.

053. Blizzard: Siehe Nr. 052.

054. Chactiva: Jedes Mal, wenn du einen Pokal erhältst, erhältst du 1 Ressource deiner Wahl.

055. Frogain: Wähle 1 Energiekarte aus deinem Reservat, um ihre Energien wieder vollständig auf ihre Energiekapazität aufzuladen. Energien auf Kapitänstafeln kannst du nicht aufladen.

056. Frogave: Siehe Nr. 055.

057. Lilizard: Erhalte auf die Kosten der nächsten Karte, die du ausspielst, einen Nachlass von 1 Ressource. Der Effekt von Lilizard ist nur während dieses Spielzugs gültig. Spielst du während desselben Spielzugs keine weitere Karte mehr aus, verfällt der Nachlass-Effekt von Lilizard. Ist der Nachlass höher als die Kosten der Wesenskarte, zahlst du nichts.

058. Metaforma: Erhalte ein nicht ausgebrütetes Ei aus dem Vorrat, das der Spezies deiner zuletzt ausgespielten Sofortkarte entspricht.

059. Metamorpha: Siehe Nr. 058.

060. Mushmid: Wähle 1 Wesenskarte aus deiner Hand, die insgesamt 2 Ressourcen (Früchte, Korallen, Blumen und Pilze) oder weniger kostet. Spiele die Karte sofort aus und nimm sie in dein Reservat auf, ohne ihre Kosten zu zahlen. Das Ausspielen einer Karte ist Mushmids Fähigkeit und zählt daher nicht als eine Basisaktion. Beachte bei der Wahl der Karte ihre ursprünglichen Kosten vor Abzug eines Nachlasses durch Kartenfähigkeiten. Beispiel: Da die ursprünglichen Kosten von Cavigator (Nr. 004) 4 Ressourcen betragen, kannst du diese Karte nicht durch Mushmid ausspielen.

061. Mushmidol: Siehe Nr. 060.

062. Albie: Siehe Nr. 057.

063. Plataurora: Spielst du diese Karte aus, nimm sofort 2 Energien aus dem Vorrat und lege sie auf diese Karte. Wirf 1 Energie von dieser Karte ab, um ein Ei deiner Wahl aus dem Vorrat zu nehmen und es auf diese Karte zu legen. Diese Wesenskarte hat nun 2 Spezies-Symbole: Reptil und das des gewählten Eis. Fügt du der Karte eine weitere Spezies hinzu, kannst du nicht die Spezies wählen, die auf der Karte bereits abgebildet ist. Beispiel: Verwendest du die erste Energie, um dieser Karte die Spezies Krebstier hinzuzufügen, kannst du unter Verwendung der zweiten Energie weder ein weiteres Krebstier noch ein weiteres Reptil hinzufügen. Die Eier, die sich auf dieser Karte befinden, dienen ausschließlich der Darstellung einer weiteren Spezies und werden nicht als Eier behandelt. Du kannst Eier auf dieser Karte also auch nicht umdrehen/ausbrüten. Dementsprechend musst du die Eier auf dieser Karte auch nicht umdrehen, falls du ihre Spezies-Symbole zum Abschließen einer Errungenschaft verwendest.

064. Platazul: Siehe Nr. 063.

065. Rewardino: Wähle eine Errungenschaftsbelohnung, die du bereits erhalten hast, und erhalte sie erneut. Hast du bisher noch keine Errungenschaften abgeschlossen, hat diese Karte keinen Effekt.

066. Laufaktus: Jedes Mal, wenn du eine Sofortkarte ausspielst, erhältst du sofort 1 SP.

067. Torterran: Siehe Nr. 015.

068. Aromalli: Führe die Aktion „Regenerieren“ durch, ziehe 1 Wesenskarte vom Stapel und erhalte 1 Ressource aus dem Lebensraum der gezogenen Karte. Beispiel: Du hast eine Karte mit einem Frucht-Lebensraum-Symbol gezogen, also erhältst du 1 Frucht.

069. Caprieel: Führe die Aktion „Regenerieren“ durch, ziehe 1 Wesenskarte vom Stapel und erhalte ein nicht ausgebrütetes Ei der Spezies aus dem Vorrat, die der Spezies der gezogenen Karte entspricht. Sind auf der gezogenen Karte zwei verschiedene Spezies-Symbole abgebildet, wähle 1 und nimm das entsprechende Ei.

070. Caregaroo: Ziehe 1 Wesenskarte vom Stapel und erhalte ein nicht ausgebrütetes Ei der Spezies aus dem Vorrat, die der Spezies der gezogenen Karte entspricht. Sind auf der gezogenen Karte zwei verschiedene Spezies-Symbole abgebildet, wähle 1 und nimm dir das entsprechende Ei.

071. Clarigaroo: Siehe Nr. 070.

072. Cucunet: Erhalte 1 Kescher aus dem Vorrat.

073. Deepus: Sieh dir die obersten 3 Wesenskarten des Stapels an, wähle 1 beliebige davon, nimm sie auf die Hand und lege die anderen beiden auf den Ablagestapel. Erhalte dann sofort SP in Höhe der Abschlusspunkte der genommenen Karte. Falls du eine Abschlusskarte genommen hast, „erhältst“ du 0 SP, da das die Abschlusspunkte einer Abschlusskarte sind. Du erhältst nicht die SP, die du durch die Fähigkeit der Karte erhältst.

074. Drawanta: Ziehe 3 Wesenskarten vom Stapel und nimm sie auf die Hand. Wähle danach 1 Karte aus deiner Hand und wirf sie ab. Du darfst auch eine Karte abwerfen, die du nicht gerade erst gezogen hast.

075. Drawacht: Siehe Nr. 074.

076. Nymphasus: Jedes Mal, wenn du eine Wesenskarte vom Stapel ziehst, erhältst du 1 SP. Beispiel: Du ziehst durch die Fähigkeit von Drawanta (Nr. 074) 3 Wesenskarten und erhältst somit durch die Fähigkeit von Nymphasus 3 SP. Beachte, dass Deepus (Nr. 073), Pondire (Nr. 083) und Swampus (Nr. 084) die Fähigkeit von Nymphasus nicht auslösen, da du dabei keine Karte ziehst, sondern wählst.

077. Gluminor: Ziehe 1 Wesenskarte vom Stapel und erhalte sofort 1 SP für jede Karte, die du aktuell auf der Hand hast, einschließlich der gerade gezogenen Karte. Durch das Aktivieren dieser Karte kannst du maximal 10 SP erhalten.

078. Kilfin: Ziehe 1 Wesenskarte vom Stapel. Hast du 5 oder mehr Wesenskarten auf der Hand, einschließlich der gerade gezogenen Karte, erhältst du zusätzlich 1 Kescher.

079. Kilpink: Siehe Nr. 078.

080. Lavarp: Spielst du diese Karte aus, nimm sofort 2 Energien aus dem Vorrat und lege sie auf diese Karte. Wirf 1 Energie von dieser Karte ab, um 1 Wesenskarte vom Stapel zu ziehen. Wähle 2 der folgenden 3 Optionen: 1) Erhalte 1 Ei der Spezies der gezogenen Karte, 2) erhalte 1 Ressource aus dem Lebensraum der gezogenen Karte oder 3) erhalte SP in Höhe der Abschlusspunkte der gezogenen Karte. Du kannst dieselbe Option nicht 2x wählen. Beispiel: Du ziehst Mernetid (Nr. 081). Wähle 2 der folgenden 3 Optionen: Erhalte 1 Fisch, 1 Koralle und/oder 4 SP. Falls auf der gezogenen Karte zwei Spezies abgebildet sind und du dich für das Ei entscheidest, wähle 1 der beiden Spezies. Ist die gezogene Karte eine Abschlusskarte und du wählst die SP in Höhe der Abschlusspunkte der gezogenen Karte, „erhältst“ du 0 SP, da dies ihre Abschlusspunkte sind. Du erhältst nicht die SP, die du durch die Fähigkeit der Karte erhältst.

081. Mernetid: Erhalte 2 Kescher aus dem Vorrat.

082. Pondire: Spielst du diese Karte aus, nimm sofort 2 Energien aus dem Vorrat und lege sie auf diese Karte. Wirf 1 Energie ab, um dir die obersten 3 Wesenskarten des Stapels anzusehen. Wähle 1 beliebige davon, nimm sie auf die Hand und lege die anderen beiden auf den Ablagestapel. Erhalte 1 Ressource aus dem Lebensraum der erhaltenen Karte.

083. Makaal: Siehe Nr. 015.

084. Swampus: Siehe Nr. 073.

085. Centom: Spielst du diese Karte aus, nimm sofort 2 Energien aus dem Vorrat und lege sie auf diese Karte. Wirf 1 Energie von dieser Karte ab, um bis zu 2 Eier in deinem Reservat umzudrehen und sofort 2 SP zu erhalten. Drehest du 2 Eier um, müssen das 2 VERSCHIEDENE Eier sein. Du kannst dasselbe Ei nicht 2x umdrehen. Du darfst 1 nicht ausgebrütetes Ei auf seine ausgebrütete Seite umdrehen und ein anderes ausgebrütetes Ei auf seine nicht ausgebrütete Seite umdrehen. Du darfst auch wählen gar kein Ei umzudrehen und erhältst dennoch die 2 SP.

086. Cocoroch: Drehe bis zu 2 Eier in deinem Reservat um und erhalte für jedes Ei, das du auf diese Weise umgedreht hast, 2 SP. Drehest du 2 Eier um, müssen das 2 VERSCHIEDENE Eier sein. Du kannst dasselbe Ei nicht 2x umdrehen. Du darfst 1 nicht ausgebrütetes Ei auf seine ausgebrütete Seite umdrehen und ein anderes ausgebrütetes Ei auf seine nicht ausgebrütete Seite umdrehen.

087. Finkkopf: Brüte 1 Ei in deinem Reservat aus, um 1 Ei deiner Wahl aus dem Vorrat zu erhalten. Hast du kein nicht ausgebrütetes Ei in deinem Reservat, das du ausbrüten kannst, tritt kein Effekt ein.

088. Flareetle: Siehe Nr. 087.

089. Gemantis: Siehe Nr. 015.

090. Glowrym: Brüte bis zu 5 Eier in deinem Reservat aus und erhalte für jedes Ei, das du auf diese Weise ausgebrütet hast, 2 SP.

091. Hoflora: Brüte 1 Ei in deinem Reservat aus, um dir 1 beliebige Ressource 2x zu nehmen.

092. Hofume: Siehe Nr. 091.

093. Hauseide: Führst du die Aktion „Regenerieren“ durch, erhalte 1 Ressource deiner Wahl und drehe bis zu 2 Eier in deinem Reservat um. Drehst du 2 Eier um, müssen das 2 VERSCHIEDENE Eier sein. Du kannst dasselbe Ei nicht 2x umdrehen. Du darfst 1 nicht ausgebrütetes Ei auf seine ausgebrütete Seite umdrehen und 1 anderes ausgebrütetes Ei auf seine nicht ausgebrütete Seite umdrehen. Du darfst auch gar kein Ei umdrehen und erhältst dennoch die 2 SP.

094. Lunantula: Jedes Mal, wenn du 1 Ei oder auf einmal mehrere Eier in deinem Reservat umdrehst, erhältst du 1 SP. Du erhältst immer nur 1 SP, auch wenn du mehrere Eier auf einmal umdrehst. Beispiel: Durch die Fähigkeit von Hauseide (Nr. 093) drehst du 2 Eier um und erhältst daher durch die Fähigkeit von Lunantula 1 SP. Brütest du dann während desselben Spielzugs 1 weiteres Ei durch Hoflora (Nr. 091) aus, erhältst du durch Lunantula erneut 1 SP. Selbst wenn du eine Errungenschaft abschließt und 8 Eier auf einmal umdrehst, erhältst du durch Lunantula nur 1 SP.

095. Magicadas: Erhalte 1 Insekten-Ei aus dem Vorrat und lege es mit seiner nicht ausgebrüteten Seite nach oben in dein Reservat.

096. Mentimidae: Führst du die Aktion „Regenerieren“ durch, erhältst du für jedes 2. ausgebrütete Ei in deinem Reservat 1 SP.

097. Rosaroch: Siehe Nr. 086.

098. Stellaling: Jedes Mal, wenn du 1 Ei erhältst, erhältst du 1 SP. Falls du 1 weiteres Ei erhältst, dein Eierlager jedoch voll ist, erhältst du durch Stellalings Effekt 3 SP statt nur 2 SP. (Mehr Infos auf S. 14.) Beachte, dass Plataurora (Nr. 063) und Platazul (Nr. 064) den Effekt von Stellaling nicht auslösen, da die Eier, die sich auf Plataurora und Platazul befinden, ausschließlich Spezies-Symbole repräsentieren und nicht wie Eier behandelt werden.

099. Wallowrym: Siehe Nr. 090.

100. Wespachel: Erhalte 1 Ei deiner Wahl aus dem Vorrat und lege es in dein Reservat, mit seiner nicht ausgebrüteten Seite nach oben.

101. Limotte: Siehe Nr. 095.

102. Behewant: Wirf bis zu 2 Karten von deiner Hand ab. Für jede Karte, die du abgeworfen hast, erhältst du 2 SP.

103. Blankin: Wirf 1 Karte von deiner Hand ab. Für jedes Spezies-Symbol in deinem Reservat, das dem der abgeworfenen Karte entspricht, erhältst du 1 SP. Beziehe dabei sowohl die ausgebrüteten als auch die nicht ausgebrüteten Eier ein. Falls auf der abgeworfenen Karte 2 verschiedene Spezies abgebildet sind, wähle für diese Fähigkeit 1 der beiden Spezies-Symbole. Beispiel: Du wirfst eine Karte mit einem Vogel-Symbol ab. Zähle alle Vogel-Symbole sowohl auf den Wesenskarten in deinem Reservat als auch auf den ausgebrüteten und nicht ausgebrüteten Vogel-Eiern in deinem Eierlager.

104. Cyaniu: Wirf bis zu 5 Karten von deiner Hand ab. Für jede Karte, die du auf diese Weise abgeworfen hast, erhältst du einen Nachlass von 1 Ressource, um diese Karte auszuspielen. Erhalte zusätzlich sofort 5 SP. Beispiel: Du wirfst insgesamt 4 Karten ab. Da Cyaniu 5 Ressourcen kostet, musst du nur noch 1 Koralle oder 1 Pilz zahlen, um ihn auszuspielen.

105. Doublagon: Wirf 1 Wesenskarte von deiner Hand ab, um 2 Ressourcen aus dem Lebensraum der abgeworfenen Karte zu erhalten.

106. Draksid: Jedes Mal, wenn du eine Wesenskarte von deiner Hand abwirfst, erhältst du 1 SP. Beispiel: Du wirfst durch die Fähigkeit von Cyaniu (Nr. 104) insgesamt 4 Wesenskarten ab und erhältst durch Draksid somit 4 SP. Führst du die Aktion „Regenerieren“ durch und musst Karten abwerfen, um das Handlimit von 5 Karten zu erreichen, löst du damit auch Draksids Effekt aus. Beachte, dass Deepus (Nr. 073), Pondire (Nr. 083) und Swampus (Nr. 084) die Fähigkeit von Draksid nicht auslösen, da du dabei keine Karten von deiner Hand abwirfst.

107. Dopplagon: Siehe Nr. 105.

108. Fafken: Spielst du diese Karte aus, nimm sofort 1 Energie aus dem Vorrat und lege sie auf diese Karte. Hast du keine Karte auf der Hand,

wirf 1 Energie von dieser Karte ab, um 4 Wesenskarten vom Stapel zu ziehen und je 1 Ressource aus jedem Lebensraum zu erhalten. Du erhältst durch Fafkens Fähigkeit also insgesamt 4 Wesenskarten und 4 Ressourcen. Falls du Karten auf der Hand hast, kannst du Fafkens Fähigkeit nicht mit einer Energie aktivieren.

109. Goldeniu: Siehe Nr. 104.

110. Ranathan: Wirf bis zu 3 Karten von deiner Hand ab und erhalte für jede Karte, die du auf diese Weise abgeworfen hast, einen Nachlass von 1 Ressource, um diese Karte auszuspielen. Erhalte zusätzlich 1 Kescher. Beispiel: Du wirfst 2 Karten ab. Da Ranathan insgesamt 3 Ressourcen kostet, musst du nur noch 1 Koralle zahlen, um ihn auszuspielen.

111. Dracorus: Siehe Nr. 015.

112. Nitterwacht: Wirf 1 Karte von deiner Hand ab, um 2 Eier aus dem Vorrat zu erhalten, die der Spezies der abgeworfenen Karte entsprechen. Sind auf der abgeworfenen Karte zwei verschiedene Spezies-Symbole abgebildet, wähle 1 Spezies und nimm dir 2 Eier dieser Spezies.

113. Nittermacht: Siehe Nr. 112.

114. Platinodon: Wirf 1 Wesenskarte von deiner Hand ab, um 2 beliebige Karten aus der Wildnis auf deine Hand zu nehmen.

115. Revivathan: Siehe Nr. 110.

116. Rockin: Siehe Nr. 103.

117. Throboros: Spielst du diese Karte aus, nimm sofort 1 Energie aus dem Vorrat und lege sie auf diese Karte. Falls du eine Karte, die 3 Ressourcen oder weniger kostet, abwerfen musst, wirf stattdessen 1 Energie von dieser Karte ab, um die Karte, die du abwerfen müsstest, auszuspielen und in dein Reservat aufzunehmen, ohne ihre Kosten zu zahlen. Da du für das Ausspielen der Karte eine Energie verwendest, gilt dies nicht als eine Basisaktion. Beispiel: Du führst die Aktion „Regenerieren“ durch und hast 6 Karten auf der Hand. Also wirfst du 1 Karte ab, um das Handlimit von 5 Karten zu erreichen. Du wirfst Rockin (Nr. 116) ab, die 2 Ressourcen (1 Koralle + 1 Pilz = 2) kostet. Du hast nun die Wahl, ob du Throboros' Energie nutzt, um Rockin kostenlos auszuspielen statt abzuwerfen. Da du Rockin unter Verwendung einer Energie ausspielt, gilt dies nicht als eine Basisaktion. Beachte bei der Wahl der Karte ihre ursprünglichen Kosten vor Abzug eines Nachlasses durch Kartenfähigkeiten. Beispiel: Da die ursprünglichen Kosten von Cavigator (Nr. 004) 4 Ressourcen betragen, kannst du diese Karte nicht durch Throboros' Fähigkeit ausspielen.

118. Throiamet: Siehe Nr. 117.

119. Wifinn: Spielst du diese Karte aus, nimm sofort 2 Energien aus dem Vorrat und lege sie auf diese Karte. Wirf 1 Energie von dieser Karte ab, um 1 Karte von deiner Hand abzuwerfen und 2 Ressourcen aus dem Lebensraum der abgeworfenen Karte zu erhalten.

120. Bustosaur: Wähle am Ende der Partie eine Abschlusskarte aus deinem Reservat (diese Karte ausgenommen) und erhalte die Punkte, die du durch die gewählte Karte erzielst, 2x. Beispiel: Du hast durch Duckaiser (Nr. 121) am Ende der Partie 12 SP erzielt und darfst nun wählen, ob du die durch Duckaiser erreichte Punktzahl ein weiteres Mal erhalten willst.

121. Duckaiser: Am Ende der Partie erhältst du für jede Sofortkarte in deinem Reservat 1 SP. Durch das Aktivieren dieser Karte kannst du maximal 12 SP erhalten.

122. Eirachnida: Am Ende der Partie erhältst du für jedes Ei in deinem Reservat 1 SP. Zähle sowohl ausgebrütete Eier als auch nicht ausgebrütete Eier.

123. Solaroller: Erhalte am Ende der Partie 4 SP für jedes vollständige Set – bestehend aus 1 Frucht-, 1 Korallen-, 1 Blumen- und 1 Pilz-Lebensraum-Symbol – in deinem Reservat. Beispiel: Du hast 4 Frucht-, 3 Korallen-, 5 Blumen- und 6 Pilz-Lebensraum-Symbole in deinem Reservat. Somit hast du 3 vollständige Sets aus Lebensraum-Symbolen und erzielst damit insgesamt (3 Sets x 4 SP) 12 SP. Durch das Aktivieren dieser Karte kannst du maximal 12 SP erhalten.

124. Schwimmah: Am Ende der Partie erhältst du für jede Regenerationskarte in deinem Reservat 3 SP. Durch das Aktivieren dieser Karte kannst du maximal 12 SP erhalten.

125. Wolture: Zähle am Ende der Partie alle deine Kesch, Früchte, Korallen, Blumen und Pilze zusammen. Erhalte für jeden Kesch und jede Ressource 1 SP. Durch das Aktivieren dieser Karte kannst du maximal 12 SP erhalten. Beispiel: Du hast am Ende der Partie noch 3 Früchte, 1 Koralle, 0 Blumen, 3 Pilze und 1 Kesch übrig und erhältst somit $3 + 1 + 0 + 3 + 1 = 8$ SP.

126. Yormovent: Am Ende der Partie erhältst du für jede Energiekarte in deinem Reservat 3 SP. Durch das Aktivieren dieser Karte kannst du maximal 12 SP erhalten.

HAUPTERRUNGENSCHAFTSKARTEN



Du brauchst 14 oder mehr Wesenskarten in deinem Reservat, um diese Errungenschaft abzuschließen.



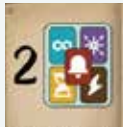
Du brauchst 8 oder mehr nicht ausgebrütete Eier in deinem Reservat, um diese Errungenschaft abzuschließen. Hast du diese Errungenschaft abgeschlossen, brüte alle 8 Eier aus, die du dafür verwendet hast.



Du brauchst 6 oder mehr Wesenskarten desselben Lebensraums in deinem Reservat, um diese Errungenschaft abzuschließen. Beispiel: Du kannst diese Errungenschaft abschließen, falls sich 6 Wesenskarten mit dem Symbol für den Frucht-Lebensraum in deinem Reservat befinden.



Du brauchst 10 oder mehr gleiche Spezies-Symbole in deinem Reservat – auf Wesenskarten oder nicht ausgebrüteten Eiern –, um diese Errungenschaft abzuschließen. Verwendest du Eier, um diese Errungenschaft abzuschließen, brüte die verwendeten Eier aus.



Du brauchst jeweils 2 oder mehr Karten von allen 5 Kartenarten in deinem Reservat (2 Dauer-, 2 Energie-, 2 Regenerations-, 2 Sofort- und 2 Abschlusskarten), um diese Errungenschaft abzuschließen.

ERRUNGENSCHAFTSBELOHNUNGEN

Du darfst wählen, ob du die unten stehenden Belohnungen oder stattdessen 2 SP erhältst.



Erhalte 2 beliebige Ressourcen. Du darfst dir 2 gleiche oder 2 verschiedene Ressourcen nehmen.



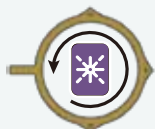
Nimm 2 Karten aus der Wildnis (siehe S. 10).



Erhalte 1 Kescher aus dem Vorrat.



Erhalte sofort 3 SP (siehe S. 7).



Wähle 1 Energiekarte aus deinem Reservat und lade ihre Energien wieder vollständig auf ihre Energiekapazität auf. Falls sich keine Energiekarte in deinem Reservat befindet, hat diese Belohnung keinen Effekt. Energien auf Kapitänstafeln kannst du nicht aufladen.



Aktiviere in beliebiger Reihenfolge alle Regenerationskarten in deinem Reservat. Falls sich keine Regenerationskarten in deinem Reservat befinden, hat diese Belohnung keinen Effekt.

EIERLAGER-BELOHNUNGEN



Nimm 1 Karte aus der Wildnis (siehe S. 10).



Erhalte sofort X SP (siehe S. 7).



Erhalte 1 beliebige Ressource.

SYMBOLE AUF ZEITLEISTE UND PUNKTEPFAD



Erhalte 1 Kescher aus dem Vorrat.



Erhalte eine Erkundungsbelohnung (siehe S. 11).



Großputz: Wirf alle Karten der Wildnis ab und fülle sie mit Karten vom Stapel wieder auf.



Erhalte 1 Pokal vom Spielplan.

SPEZIALEFFEKTE



Erhalte 1 Frucht.



Erhalte 1 Blume.



Erhalte 1 Koralle.



Erhalte 1 Pilz.



Erhalte sofort 3 SP.



Fege und nimm 1 Karte aus der Wildnis (zu „Fegen“, siehe S. 11).



Erhalte 1 zufälliges Ei aus dem Eierbeutel.



Wähle 1 Ei aus deinem Reservat und drehe es um (zu „Umdrehen“, siehe S. 14).



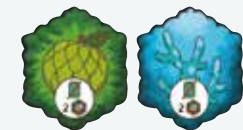
Ziehe 2 Wesenskarten vom Stapel (zu „Ziehen“, siehe S. 10).



Nimm 1 Karte aus der Wildnis und erhalte 1 Lebensraum-Ressource der genommenen Karte.



Aktiviere eine Regenerationskarte in deinem Reservat. Hast du keine Regenerationskarte in deinem Reservat, tritt kein Effekt ein.



Wirf 1 Karte von deiner Hand ab. Erhalte 2 Lebensraum-Ressourcen der abgeworfenen Karte (zu „Lebensraum-Ressource“, siehe S. 13).



Drehe bis zu 2 Eier in deinem Eierlager um (zu „Umdrehen“, siehe S. 14). Du kannst dasselbe Ei hiermit nicht zweimal umdrehen.



Wähle 1 Karte von deiner Hand und zahle ihre Kosten, um sie in dein Reservat aufzunehmen. Da dies durch einen Spezialeffekt passiert, zählt es nicht als eine Aktion.