

Biosphäre - KSR (Seite 1 von 3)

Man spielt mehrere Runden zu je 8 Phasen, die nacheinander ablaufen. Der Startspieler beginnt + führt 0 - x Aktionen der jeweiligen Phase aus. Danach folgen die Mitspieler reihum. Erst danach beginnt die nächste Phase.

➔ Seite 12 der Spielregel beachten w/Besonderheiten in Runde 1!

1) Rad drehen & sterben:

In Runde 1 auf 5 / 5 einstellen

- ◆ Die innere (kleine) Scheibe um 1 Feld in Pfeilrichtung drehen. Markierte Augenzahl im Fenster besagt, welche Populationen jetzt vom Plan kommen.
- ◆ Hat nun ein Spieler gar keine Populationen mehr auf dem Spielplan, setzt er in der Vermehrungsphase 3 - 6 neue Populationen beliebig ein, d. h., auf freie Felder, je nach bis dahin erreichtem Vermehrungswert.*

2) Evolutions-Punkte (EP) erhalten:

EP sind wie Geld.

- ◆ Jeder Spieler erhält soviele EP, wie auf der Skala "Evolutionspunkte" ganz unten rechts auf seinem Tableau angezeigt sind (5 / 7 / 9 / 11). Die neuen EP werden auf seiner Zähltafel (0 - 99) abgetragen.

3) EP ausgeben & Entwicklungskarte spielen:

- ◆ Der aktive Spieler kann beliebig aus folgenden Aktionen wählen:

a) 1 - x Entwicklungskarte(n) kaufen:

Für je 2 bzw. 5 EP kann man jeweils 1 Karte aus der Auslage kaufen und auf die Hand nehmen. Die Kartenauslage jetzt nicht auffüllen!

b) Sich auf dem Evolutionsfeld bewegen:

➔ Nur in Runde 1: Zu Beginn des eigenen Zuges wählt man je Marker eine beliebige der Positionen mit der "1".

➔ Man kann mit dieser Aktion einen oder beide Regler beliebig verschieben. Die Summe der dabei insgesamt verschobenen Felder kostet EP gemäß Tabelle "Evolutionskosten".

klein									groß
vielseitig									einseitig
	4	3	2	1	1	2	3	4	

➔ Erreicht ein Spieler auf beiden Leisten gleichzeitig den Wert "4", darf er sofort einen eigenen Marker vom Vorrat auf das entsprechende Feld auf dem Sonderkarten-Tableau legen und erhält den angezeigten Bonus.

Jeden der 4 Boni kann derselbe Spieler nur 1-mal im Spiel erhalten. Der Bonus entwickelt 1 der Eigenschaften weiter: Vermehrung (Samen), Bewegung (Tatzen), Evolutionspunkte (Entwicklung des Menschen).



Würde ein Marker durch einen erneuten Bonus seinen Max.-Wert überschreiten, geht man so viele Felder auf der Tie-Breaker-Leiste vor, wie rechts im blauen Feld neben dem Pfeil angegeben sind. (siehe: Lebensdauer, Vermehrung, Bewegung, Evolutionspunkte)

c) Sich auf der Tie-Breaker-Leiste bewegen:

- ◆ Man kann beliebig viele Felder vorrücken. Die Kosten errechnen sich nach der Tabelle "Evolutionskosten".
- ◆ Evtl. Mitspieler-Marker werden beim Übersprung nicht mitgezählt. Erreicht/passiert man ein grünes Eckfeld gibt es den gezeigten Bonus. Bei erneutem Erreichen eines schon mal passierten Eckfeldes durch den selben Spieler, entfällt für diesen der Bonus dort.
- ◆ Sobald jemand erstmals das 1. Eckfeld erreicht/passiert hat, gilt die Regel mit Pfeil dort sofort:
 - ➔ Steht der Marker des aktiven Spielers zum Ende seiner Phase 3) neben einem Bereich auf Feld 1..12 der Tie-Breaker-Leiste, muss der Spieler EINMALIG* die Lebensdauer seiner Art um 1 bzw. 2 Punkte reduzieren. Er wählt dazu beliebige Landschaften.
 - ... Rutscht dabei ein Marker einer Landschaft unter seinen Startwert, ist die Art dort nicht mehr vermehrungsfähig.* Erst nach Bonus-Erhalt für diese Landschaft wird deren Marker wieder platziert.*
 - ... In der betroffenen Landschaft darf der Spieler keine Populationen mehr neu einsetzen (Phasen 5 + 6). Durchwandern ist erlaubt.

d) 1 Entwicklungskarte ausspielen:

- ◆ Zum Ende der Phase 3) darf man genau 1 Entwicklungskarte aus der Hand spielen, WENN die Bedingungen darauf genau erfüllt sind.
- ◆ Jede Karte zeigt 2 Werte, auf denen Marker auf dem Evolutionsfeld exakt stehen müssen. Bei Erfüllung legt man die Karte offen vor sich ab und erhält den angegebenen Bonus. Sollten später die Bedingungen evtl. nicht mehr erfüllt sein, hat das keine Auswirkung.

e) PASSEN und die Reihen auffüllen:

- ◆ Kann/will man keine Aktion mehr ausführen, passt man.
- ◆ Nun muss man die Reihen der Entwicklungskarten nach rechts weg vom Stapel verschieben + von links (nah am Stapel) auf je 5 Karten auffüllen. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

4) Bewegung:

- ◆ 1. Runde: Diese Phase überspringen.
- ◆ Der aktive Spieler hat 1 - 4 Bewegungspunkte (BW) gemäß Entwicklungsstufe auf seiner Tabelle "Bewegung". 1 BW = 1 Population um 1 Plättchen weiterziehen. Er kann die BW beliebig auf 1 oder mehrere Populationen aufteilen.
- ◆ Schon auf dem Spielplan befindliche Populationen dürfen wandern, d.h., um 1 Landschafts-Plättchen waagrecht/senkrecht weiterziehen.
- ◆ Jeder versetzte Würfel wird um 1 Auge reduziert (ggf. von 1 auf 5), egal wie viele Plättchen er durchschritzt (voll besetzte Plättchen darf man passieren).



Sollte nach Reduzierung der Würfel-Wert wie im Elefantenfriedhof (Rad) sein, stirbt diese Population (dieser eine Würfel) und verlässt den Spielplan.



Hat nun ein Spieler gar keine Populationen mehr auf dem Spielplan, setzt er in der Vermehrungsphase 3 - 6 neue Populationen beliebig ein, d. h., auf freie Felder, je nach bis dahin erreichtem Vermehrungswert.*

- ◆ Es macht Sinn, Populationen taktisch sterben zu lassen, um durch spätere Auffüllungen neue Populationen auf den Landschaften zu haben.
- ◆ Hat ein Spieler zum Ende dieser Phase mind. 2 gleiche Landschaftplättchen mehrheitlich besetzt, setzt er 1 seiner Marker vom Vorrat auf das passende Feld des Sonderkarten-Tableaus und erhält die 2 dort angezeigten Boni. Jeder Spieler kann jeden Bonus dort nur 1-mal erhalten.
MEHRHEIT = Man hat mehr als die Hälfte der möglichen Plätze auf einem Landschaftsplättchen mit eigenen Populationen besetzt.

5) Vermehrung:

- ◆ 1. Runde: Jeder Spieler stellt 3 Populationen auf beliebige freie Felder und stellt die Würfel auf den zur Landschaft passenden Augenzahl ein.
- ◆ WICHTIG: Es stirbt in dieser Phase keine Population.
- ◆ Der aktive Spieler darf 3 - 6 Populationen vermehren, je nach erreichter Entwicklungsstufe auf seiner Tabelle "Vermehrung". Entsprechend des erreichten Wertes nimmt er sich 3 - 6 Würfel vom Vorrat. Einsatz neuer Würfel ist möglich ...

... auf einem freien Platz eines Landschaftsplättchens, wo man schon mind 1 eigene alte Population (Augenzahl 1 - 5) hat.

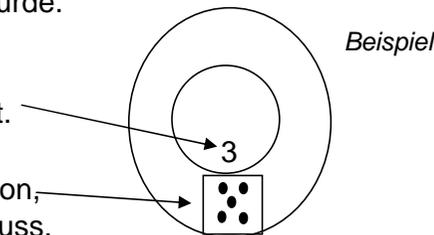
... auf einem freien Platz eines Landschaftsplättchens, das waagrecht oder senkrecht benachbart zu einem Plättchen liegt, auf dem man schon mind. 1 eigene alte Population (Augenzahl 1 - 5) hat.

- ◆ Neue Populationen zeigen beim Einsetzen die leere Würfelfläche oben.
- ◆ Sind alle neuen Würfel eines Spielers platziert, werden diese in 2 Schritten auf ihre Start-Augenzahl wie folgt eingestellt:

1) Ermittlung der Lebensdauer (1 - 5 = Runden) der Population in jeweiliger Landschaft, wo sie (blank) eingesetzt wurde.

2) Die so ermittelte Lebensdauer wird im inneren Zahlenring des Rades angepeilt.

Sodann ist der dort gegenüberliegende Würfel = Würfelwert der neuen Population, der nun bei dieser oben sichtbar sein muss.



- ◆ Hat ein Spieler zum Ende dieser Phase mind. 2 gleiche Landschafts-Pl. mehrheitlich besetzt, setzt er 1 seiner Marker vom Vorrat aufs passende Feld des Sonderkarten-Tableaus und erhält die 2 angezeigten Boni. Jeder Spieler kann jeden Bonus dort nur 1-mal erhalten.

6) Landschaften auffüllen:

- ◆ **WICHTIG:** Es stirbt in dieser Phase keine Population.
- ◆ Hat ein Spieler die Mehrheit an Plätzen mit eigenen Populationen auf einem Landschaftsplättchen, füllt er die freien Felder dort mit eigenen Populationen aus dem Vorrat auf. Die Würfelwerte der Populationen werden wie bei Vermehrung bestimmt.
- ◆ Hat ein Spieler zum Ende dieser Phase mind. 2 gleiche Landschafts-Plättchen mehrheitlich (also mehr als die Hälfte der möglichen Felder) besetzt, setzt er 1 seiner Marker vom Vorrat auf das passende Feld des Sonderkarten-Tableaus und erhält die 2 dort angezeigten Boni. Jeder Spieler kann jeden Bonus dort nur 1-mal erhalten.

7) Aufträge prüfen:

Beliebig viele Aufträge erfüllen.

- ◆ Sobald ein Spieler in dieser Phase die Bedingungen eines der 7 offenen Aufträge erfüllt, darf er 1 Marker auf diesen legen. Natürlich kann man jetzt auch mehrere Aufträge erfüllt haben. Auf jedem Auftrag dürfen Marker aller Spieler liegen.

●○○ *Verbreiten = Mind. 1 eigene Population ist auf einem Landschaftsplättchen.*

●●○ *Mehrheitlich besetzt = Mehr als die Hälfte der Plätze eines Landschaftsplättchens sind mit eigenen Populationen besetzt.*

●●● *Vollständig besetzt = Alle Felder eines Landschaftsplättchens sind mit eigenen Populationen besetzt.*

Spielende: Es gewinnt, wer zum Ende dieser Phase 5* oder mehr der 7 Aufträge erfüllt hat. Patt: Der Beteiligte mit mehr erfüllten Aufträgen siegt. Weiter Patt: Tie-Breaker-Leiste entscheidet.

8) Startspielerwechsel & Kartenauslage erneuern:

- ◆ Der Startspieler-Marker geht nach Abschluss der Phase nach links weiter.
- ◆ Je Reihe der Kartenauslage geht die vorderste Karte aus dem Spiel, d.h., die Karte, die am weitesten vom Zugstapel entfernt liegt. Freie Plätze werden von links vom Zugstapel aufgefüllt, bis 5 Karten in Reihe liegen.

* Formulierung wurde mir so vom Verlag bestätigt.

➡ Es gibt eine neuere Spielregel Version 2.0. Anfordern bei: info@ddd-verlag.de