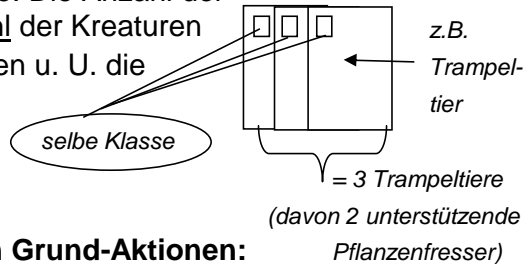


Inhabit the Earth - KSR (Seite 1 von 3)

Jeder Spieler schafft sich im Spielverlauf eine Auslage (Menagerie), die genau 1 Kreaturen-Typ jeder der 6 verschiedenen Klassen enthalten kann: Raubtiere, Pflanzenfresser, Vögel, kleinere Säugetiere, Primaten, Reptilien.

Jeder Kreaturen-Typ der Menagerie eines Spielers kann aus bis zu 6 Karten bestehen, die überlappend angeordnet werden. Die oberste Karte bestimmt jeweils den Kreaturen-Typ einer Klasse. Die Anzahl der Karten eines Typs bestimmt die Anzahl der Kreaturen darin**. Sichtbare Symbole beeinflussen u. U. die Bewegungs-/Aufzuchtmöglichkeiten.



Ablauf eines Spielzuges:

Der Spieler wählt 1 von 3 möglichen Grund-Aktionen:

1 - Menagerie:

- ♦ Man darf beliebig viele der 4 Menagerie-Aktionen in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit ausführen. Jedes Mal muss 1 Karte abgeworfen werden, außer man hat bereits eine Sonderfähigkeit, die keinen Abwurf erfordert.
- ♦ Je mehr verschiedene Klassen (max. 6) man hat, desto mehr Karten darf man bei jeder Kreatur (max. mit so vielen Karten) ausliegen haben.
Beispiel: Habe ich 4 Kreaturenklassen, dürfen in jeder Klasse 4 Karten bei mir ausliegen.
- ♦ Unterstützende Karten bleiben stets in ihrer Position, also untergeschoben.

1a. Einsetzen:

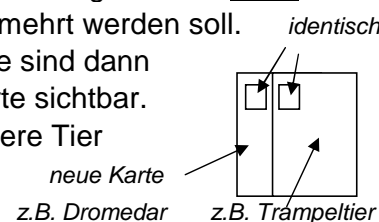
neue Klasse einbringen

- ♦ 1 neue Kreaturen-Klassen einsetzen, d. h., die Karte rechts an eigene Menagerie anlegen.
- ♦ Kreaturen-Marker der entsprechenden Klasse auf dem Kontinent der Kreatur (weißer Hintergrund ist oben) einsetzen: auf erstes freies Feld dort.
- ♦ Lege 1 Sonne auf Kontinent-Symbol der Kreatur.*

1b. Vermehren:

1 Tier mehr

- ♦ 1 Kreaturen-Karte der selben Klasse ganz links unter der Kreatur-Karte anlegen, die vermehrt werden soll.
- ♦ Die Symbole jeder neuen Karte sind dann links neben der bisherigen Karte sichtbar. Damit gibt es das bisherige obere Tier nun 1-mal mehr.



1c. Entwickeln:

zum anderen Tier werden

- ♦ 1 Kreaturen-Karte der selben Klasse auf die oberste Kreaturen-Karte legen, die entwickelt werden soll.
- ♦ Dadurch wurde der bisherige Kreaturen-Typ (z. B. Schnabeltier in Nasenbeutel) verwandelt mit allen darunter liegenden Karten.
- ♦ Die Symbole aller zuvor gespielten Karten müssen weiterhin jeweils auf ihrer linken Seite sichtbar bleiben.
- ♦ Der Kreaturen-Marker wechselt hier nicht den Kontinent.

1d. Anpassen:

neues Gelände Kontinent dazu

- ♦ 1 Kreaturen-Karte einer Klasse links unter derjenigen Kreaturen-Karte anlegen, die angepasst werden soll.
- ♦ Allerdings wird die Karte um 180°gedreht, so dass ihre Klasse nicht sichtbar ist (irgendeine Klasse).
- ♦ Die Anpassung erhöht nicht die Anzahl an Kreaturen, wohl aber deren Fähigkeiten. Das Kartenlimit von 6 ist trotzdem einzuhalten.

2 - Aufzucht:

a - d ausführen.

2a. Abwerfen:

- ♦ 0 - x Karten verdeckt abwerfen. Passende Abwurfstapel (Region 1 - 3) benutzen.

2b. Umdrehen:

- ♦ Einen eigenen Kreaturen-Marker auf einem Kontinent auf Seite mit schwarzem Hintergrund drehen, so dass diese sichtbar ist.
- ♦ Zeigen schon alle Marker schwarz, kann man eine beliebige seiner Kreaturen zur Aufzucht nutzen, d. h., aber nur mit genau 1 Karte beim Nachziehen.

2c. Nachziehen:

- ♦ So viele Karten ziehen, wie Anzahl Population** der gewählten Klasse in der Menagerie ist UND so viele Karten extra wie Regionsnummer, wo die Kreatur ist.
- ♦ Karten können beliebig von allen Stapeln kommen, deren Nummer einer Region entspricht, in der mind. 1 Kreatur eines beliebigen Spielers ist. Das heißt: Hat jemand in Region 2 einen Marker, kann man aus Region 1 und/oder 2 nehmen, bei Region 3 aus allen.
- ♦ Erst nach dem Ziehen aller Karten dürfen diese dann betrachtet werden.

Fortsetzung 2c:

- ◆ Stapel aufgebraucht? Abwurfstapel mischen.
- ◆ Keine Karte eines Stapels mehr da? Von beliebigem Stapel ziehen.

2d.
Handlimit:

- ◆ Max. 6 Karten dürfen i.d.R. auf der Hand sein. Das Limit darf zu keiner Zeit überschritten werden.

3 - Bewegung:

Unterpunkte a - e ausführen, ggf. ohne c bzw. d.

3a.
Auslöser:

- ◆ 1 beliebige Hand-Karte / ungesetztes Plättchen = Auslöser. Symbole darauf (Klasse, Kontinent oder Gelände) mit jeder Kreatur in eigener Menagerie samt unterstützenden Karten und Plättchen vergleichen.
- ◆ Jede Kreatur mit mind. 1 passenden Symbol darf sich vorwärts bewegen und/oder auswandern.****
- ◆ Auslösemarker auf entsprechende Kreaturen legen.J7

3b.
Bewegen:

- ◆ Bewegung ist immer optional.
- ◆ Alle zu bewegendes Kreaturen werden in Reihenfolge ihrer Lage in der Menagerie bewegt (links nach rechts). Dazu ziehen die Kreaturen-Marker pfeilwärts auf ihren Kontinenten voran.*****
- ◆ Jede Kreatur muss ihre Bewegung komplett beendet haben, bevor die nächste Kreatur bewegt wird.
- ◆ Zeigt das nächste Feld eines der Gelände-Symbole der Kreatur (gilt für alle ihre Karten), rückt sie 1 Feld vor.
- ◆ Passt das Gelände nicht, prüft man, ob der Kontinent der Kreatur (gilt für alle ihre Karten) passt. Ja = 1 Feld vor.
- ◆ Die o.a. Prüfungen werden für jedes weitere Feld gemacht, bis kein Vorrücken mehr möglich ist.
- ◆ Jedes Karten-Symbol kann nur 1-mal eingesetzt werden. Benutzte Symbole mit schwarzen Bewegungsmarkern abdecken.
- ◆ Jedes Spielplan-Feld trägt nur einen einzigen Kreaturen-Marker. Schon belegte Felder werden übersprungen.
- ◆ Kreaturen-Marker ziehen über Plättchen-Felder hinweg und können dort nicht ihre Bewegung beenden.



Fortsetzung 3b:

- ◆ Nach allen Bewegungen einer Kreatur werden die Marker von ihr entfernt. Auslöse-Karte/Auslöse-Plättchen nun verdeckt abwerfen.
- ◆ Zum Ende seines Zuges darf man max. 2 Kreaturen auf dem selben Kontinent haben (Fehler gemacht? Siehe Seite 9 oben in Spielregel).
- ◆ Erreicht eine Kreatur das Schlussfeld in einer Region 3, bleibt sie da. Der Marker kann noch einmal zur Aufzucht genutzt werden, bleibt aber mit schwarzer Seite sichtbar liegen. Er kann nicht auswandern.
- ◆ Die kopfstehenden Symbole auf oberster Karte sind nicht nutzbar.

3c.
Auswandern:

*gehört zur
Bewegung*

- ◆ Eine Kreatur kann 1-mal im selben Zug auswandern. Die Auswanderung muss erste / letzte Bewegung im selben Spielzug der Kreatur sein.
- ◆ Das neue Kontinent-Symbol muss verfügbar sein auf ihr selbst oder ihren unterstützenden Karten.***
- ◆ Die Kreatur zieht auf das erste freie Feld der Regions-Nummer, die sie auch auf dem alten Kontinent hatte. Nichts frei? Kreatur zieht nun in eine höhere Region.

3d.
Umdrehen:

- ◆ Bewegten Kreaturen-Marker auf Seite mit sichtbarem weißen Hintergrund drehen (optional).

3e.
Einsammeln:

*Plättchen,
die man nicht
einsetzt, geben
Punkte zum
Spielende.*

- ◆ Überspringt ein Kreaturen-Marker ein Plättchen-Feld, darf man ein dort ausliegendes Plättchen einsammeln, aber immer das oberste im Stapel.
- ◆ Plättchen offen auf eigenen Plättchenständer setzen.
- ◆ Einsatzmöglichkeiten von Plättchen:
 - ➔ ENTWEDER Plättchen in Aktion 3a nutzen.
 - ➔ ODER Plättchen jederzeit im eigenen Zug offen auf eine Karte der Menagerie legen. Es zeigt Gelände oder Kontinent.
 - ◆ Es können beliebig viele Plättchen auf der selben Karte liegen - sie verbleiben dort fix.
 - ◆ Bei einer Entwicklung werden dabei abgedeckte Plättchen auf die neu entwickelte Kreatur-Karte übertragen und dort abgelegt.

Ende eines Spielzuges:

- ❗ Zum Ende seines Zuges darf man max. 2 Kreaturen auf dem selben Kontinent haben (Fehler gemacht? Siehe Seite 9 oben in Spielregel).

Spielende und Wertung:

Das Spiel endet sofort, wenn 2 Kreaturen-Marker auf den Schlussfeldern von 2 Kontinenten liegen. Der Spieler, der den 2. Marker dorthin bewegt hat, beendet seinen Spielzug nicht mehr.

Es gibt folgende Punkte:

Jeder Spieler rechnet und notiert für sich:

- ➔ 1 - 3 Punkte für jeden Kreaturen-Marker (je nach erreichter Region)
- ➔ 0 - 3 Punkte je nicht benutztem Plättchen (wie darauf jeweils angegeben)
- ➔ X Punkte aus sichtbaren Wertungs-Karten (also oberste Karte je Kreatur-Klasse) in der eigenen Menagerie

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit Kreatur-Marker näher am Schlussfeld eines Kontinents entscheidet den Gleichstand für sich.
Ggf. müssen auch zweitnächste Kreatur-Marker verglichen werden.

Hinweis: Spielt man in einem Zug mehrere Karten in die Menagerie, können dabei früher ausgespielte Karten durchaus sofort nachfolgend ausgespielte Karten beeinflussen.

* Wird die Kreatur entwickelt, weiß man immer noch, auf welchem Kontinent sich ihr Marker befindet. Sonne meint die Sonnen-Marker.

** Nur nicht auf dem Kopf stehende Karten gelten als je 1 Kreatur.

*** Die unverständliche Originalregel wurde hier von mir abgeändert.

**** Die Auslöse-Karte bzw. das Auslöse-Plättchen dient nur zur Markierung, welche Kreaturen bewegt werden dürfen. Für die Bewegung selbst sind sie NICHT relevant.

***** Innerhalb der Karten einer Kreatur gibt es keine Reihenfolge.

Kartenfähigkeiten: (Die Beispiele sind für Pflanzenfresser)



Besondere Fähigkeit.

Die Karte kann 1-mal im Spielzug genutzt werden, wenn sie die oberste ihrer Klasse in der eigenen Menagerie ist.



Schwarzes Symbol auf weißem Hintergrund = Wertungsfähigkeit.

Die Karte bringt ggf. Siegpunkte zum Spielende, wenn sie die oberste ihrer Klasse in der eigenen Menagerie ist.



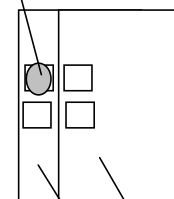
Weißes Symbol auf schwarzem Hintergrund = Wertungsfähigkeit, kann durch die Mitspieler beeinflusst werden.

Die Karte bringt Siegpunkte zum Spielende, wenn sie die oberste ihrer Klasse in der eigenen Menagerie ist und angegebene Kriterien erfüllen kann.

Die Fähigkeit einer Karte kann noch im selben Zug, in dem sie ausgespielt wird, erstmals eingesetzt werden.

Beispiele für Nutzung eines gelben Sonnen-Markers:

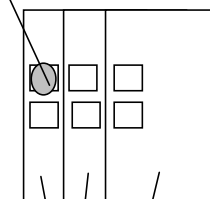
Sonnen-Marker



Entwickeltes Tier

Ursprüngliches Tier

Sonnen-Marker nach Auswanderung auf aktuellem Kontinent



Ursprüngliches Tier

Vermehrung

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 18.01.16
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de