

Dominant Species - KSR (Seite 1 von 3)

Man spielt mehrere Runden zu je 3 Phasen. AF = Aktionsfigur (Zylinder).
Änderungen von Dominanzen können sofort markiert werden.

Ablauf einer Runde:

1) PLANUNGS-PHASE:

- ◆ Gemäß Reihenfolge der Initiativ-Marker von links nach rechts auf den Feldern der "Initiative"-Leiste wird reihum immer von jedem Spieler 1 eigene AF auf ein freies Augenfeld des Spielplans gesetzt, bis alle AF platziert sind.
- ◆ Jeder Spieler darf mehrere AF in der selben Box einsetzen.

2) AUSFÜHRUNGS-PHASE:

- ◆ Hier werden nun die AFs der Reihe nach entfernt, von links nach rechts und jede Reihe immer komplett fertig, von oben nach unten.
- ◆ Dabei führt der jeweilige Besitzer der AF die Aktion aus (OPTIONAL).

Initiative:

- ◆ Der Spieler der AF setzt eigenen Marker in Initiative-Box auf den Platz des links davon sitzenden Tier-Markers um.
- ◆ Der vertriebene Marker rutscht nach rechts.
- ◆ Genutzte AF ggf. nun in ein freies Augenfeld setzen.

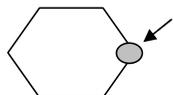
Anpassung:

- ◆ 1 beliebiges Element aus der Box nehmen und auf ein leeres Element-Feld auf der Übersicht des Tieres (Spieler-Tableau) der AF ablegen.

Zurückentwicklung:

- ◆ Jeder Element-Typ in der Box führt dazu, dass die Spieler mit diesem Element auf ihrer Tier-Übersicht genau 1 Element (also max. 1) dieser Art entfernen müssen.
- ◆ Jede AF hier schützt genau 1 Element dieses Tieres auf seiner Tier-Übersicht vor der Entfernung.
- ◆ Reptilien haben generell 1 Gratis-AF (vorgedruckt).

Überfluss:



1 beliebiges Element aus der Box nehmen und auf eine freie Ecke eines beliebigen Feldes der Erde legen.

Ödland:

- ◆ Der Spieler der AF entfernt 1 beliebiges Element der Box in den Stoffbeutel (Die Box ist in der 1. Runde leer).
- ◆ Nun wird gemäß den übrigen Elementtypen in der Box von allen Tundra-Feldern jedes entsprechende Element in den Stoffbeutel entfernt.

Erschöpfung:

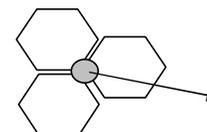
- ◆ Der Spieler mit der AF wählt genau 1 Element auf der Erde, das einem Elementtyp in der Erschöpfungsbox entspricht (Die Box ist in 1. und 2. Runde = leer).
- ◆ Das entfernte Element kommt in Stoffbeutel zurück.

Vergletscherung:

- ◆ Nur die ganz links stehende AF wird entfernt. Dieser Spieler führt eine Vergletscherung aus.

TODOs:

- 1) Er wählt ein Feld, das nicht TUNDRA ist. Das Feld muss an mind. 1 TUNDRA-Feld angrenzen.
- 2) Er entfernt alle Arten (Würfel) von dem gewählten Feld und legt sie vorübergehend zur Seite.
- 3) Er legt ein neues TUNDRA-Feld (vom offenen Stapel) oben auf das gewählte Feld aus TODO 1). Dieses Feld bleibt bis zum Spielende ein TUNDRA-Feld.
- 4) Er entfernt alle Elemente von der Erde, die von genau 3 TUNDRA-Feldern umgeben sind.



- 5) Erhalte BONUS-Punkte (siehe Tableau auf Spielplan), basierend auf Anzahl der vorhandenen TUNDRA-Felder, die an das neu gelegte Feld angrenzen.
- 6) Von den in TODO 2) beiseite gelegten Arten genau 1 von jedem Tier zurück auf das neue Feld setzen.
- 7) Restliche entfernte Arten kommen in den Gen-Pool ihrer Spieler zurück (alles zu seiner Verfügung).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.04.14

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Artenbildung:

- ◆ Jeder Spieler mit AF wählt 1 Element auf der Erde, das mit dem Elementtyp übereinstimmt, wo seine AF stand.
- ◆ Er legt neue Arten (Würfel) aus seinem Gen-Pool wie folgt auf die 1 - 3 benachbarten Erd-Felder des gewählten Elements:

... bis zu 4 Arten, wenn das Erd-Feld "See" oder "Sumpf" ist.

... bis zu 3 Arten, wenn das Erd-Feld "Savanne", "Dschungel" oder "Wald" ist.

... bis zu 2 Arten, wenn das Erd-Feld "Wüste" oder "Berg" ist.

... bis zu 1 Art, wenn das Erd-Feld "Tundra" ist.

- ◆ Nachdem alle Artenbildungen durchgeführt wurden, darf der INSEKTEN-Spieler 1 einzelne Art (Würfel) aus seinem Gen-Pool auf ein Feld der Erde legen.

Wanderlust:

- ◆ Man nimmt von den max. 3 Stapeln ein beliebiges offenes Erd-Feld + legt es auf ein freies (weißes) Feld des Planes. Es muss dabei an mind. 1 belegtes Feld angrenzen.
- ◆ Der Spieler erhält BONUS-Punkte, basierend auf Anzahl vorhanden. Felder, die ans neu angelegte Feld angrenzen.
- ◆ Er darf eine der verfügbaren Elementscheiben aus der Wanderlust-Box auswählen und sie auf eine freie Ecke des neu ausgelegten Erd-Felds legen.
- ◆ Anschließend darf jeder Spieler in Reihenfolge der Nahrungskette (hoch nach niedrig) alle, einige oder keine seiner Arten, die aktuell an das neu angelegte Feld angrenzen, auf dieses Feld bewegen.

Migration:

- ◆ Wenn die AF eines Tieres entfernt wird, wählt der Spieler entsprechend bis zu X (7 .. 2) Arten des Tieres irgendwo auf der Erde.
- ◆ Jede gewählte Art wird auf ein Nachbar-Feld bewegt.
- ◆ VÖGEL dürfen bis zu 2 Felder bewegt werden, wobei sie dabei nicht über Felder ohne Geländetyp bewegen dürfen.

Konkurrenz-Kampf:

- ◆ Bei Entnahme einer AF sind 3 Geländetypen betroffen, die mit dieser AF verbunden waren.
- ◆ Man wählt bis zu 1 Erd-Feld von jedem Geländetyp, das aktuell auf der Erde vorhanden ist.
- ◆ Bedingungen:
 - ⇒ Jedes Feld muss mind. 1 der Arten dieses Tieres (das Tier der AF) enthalten UND
 - ⇒ mind. 1 gegnerische Art enthalten.
- ◆ Der Spieler eliminiert 1 gegnerische Art (Würfel) auf jedem gewählten Feld (eliminiert = aus dem Spiel).
- ◆ SPINNEN haben immer eine freie Art auf genau einem einzelnen Feld. Sie handeln hier zuerst. Natürlich kann der Spinnen-Spieler weitere AFs setzen.

Dominanz:

- ◆ Jeder Spieler mit AF wählt ein Feld auf der Erde, das in dieser Runde noch nicht für Dominanz gewählt wurde und wertet dieses Feld. Der Spieler muss dort nicht dominieren (Kegel), um die Wertung durchzuführen.

- 1) Das Tier mit den meisten Arten auf dem Feld erhält X Punkte, wobei X der ersten Zahl der Tabelle des Geländes entspricht.
- 2) Das Tier mit den zweitmeisten Arten erhält Punkte der zweiten Zahl (nicht bei Tundra),
- 3) Falls möglich, wird auch ein dritter oder vierter Platz gewertet. Patts: Die höhere Position in der Nahrungskette entscheidet.
- 4) Gibt es eine dominierende Art auf dem Feld, muss der Spieler der dominierenden Art 1 offene Dominanz-Karte wählen und ausführen. Danach ist die Karte aus dem Spiel. Entscheidungen der Karte führt der Kartennehmer aus.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.04.14

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

3) RÜCKSETZUNGS-PHASE:

- Aussterben:**
- Die Tiere verlieren (aus dem Spiel) ihre Arten auf jedem Erd-Feld, wo sie NULL Element-Übereinstimm. haben.
 - Der SÄUGETIER-Spieler darf jede Runde 1 seiner Arten retten.

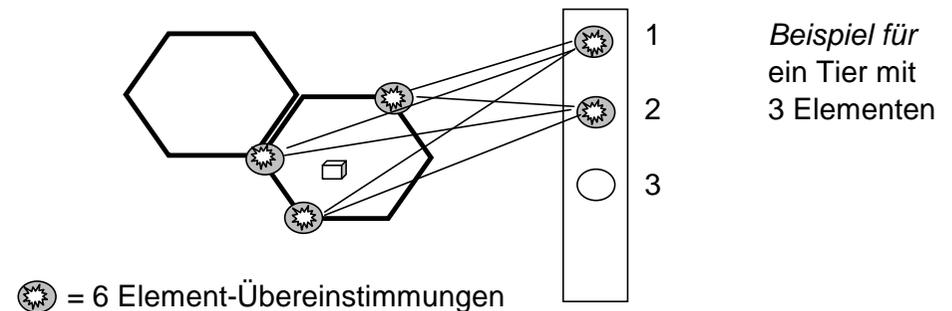
- Überleben:**
- Die Überlebens-Karte geht an den Spieler, der die meisten Arten auf TUNDRA-Feldern hat.
Patt: niemand erhält die Karte
 - Der Besitzer der Karte erhält BONUS-Punkte, basierend auf der Anzahl der TUNDRA-Felder, die von Arten dieses Tieres besetzt sind.

- Aussaart:**
- Neue Dominanz-Karten ziehen und auf freie Felder der verfügbaren Dominanzkarten legen (Bild nach oben).
 - Alle AFs im 2. / 3. / 4. Feld der Vergletscherung um 1 Feld nach links verschieben.
 - Alle Elemente aus Zurückentwicklung, Erschöpfung und Wanderlust zurück in den Stoffbeutel legen.
 - Alle Elemente aus der Ödland-Box in die Erschöpfungs-Box schieben.
 - Alle Elemente aus der Überfluss-Box in die Ödland-Box schieben.
 - Alle Elemente aus der Anpassungs-Box in die Zurückentwicklungs-Box schieben.
 - Ziehe 4 zufällige Elemente aus dem Beutel und lege sie in die vier Blatt-Felder der Anpassungs-Box.
 - Ziehe 4 weitere zufällige Elemente und lege sie in die vier Blatt-Felder der Überfluss-Box.
 - Ziehe 4 weitere zufällige Elemente und lege sie in die vier Blatt-Felder der Wanderlust-Box.
 - Drehe die oberen Felder, die mit dem Bild nach unten liegen, auf jedem der 3 großen Wanderlust-Felder um. Bereits leere Wanderlust-Stapel bleiben leer.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.04.14
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

ELEMENT-Übereinstimmungen und DOMINANZ festlegen:

- Man zählt, wie oft der am weitesten links liegende Element-Typ des Tieres auf einem Feld erscheint.
- Der Vorgang wird für das zweite .. sechste Element des Tieres wiederholt (soweit vorhanden). Alles addieren.
- Hat ein Tier mind. 1 Art auf dem Feld + mehr Übereinstimmungen als jedes andere Tier mit Art(en) dort, dominiert es dort.
 Patt: kein Tier dominiert
 - Gefährdete (0 Element-Übereinst.) Arten können nicht dominieren.
 - Dominanz wird durch Platzierung 1 Holzkegels des passenden Tieres markiert.
 - Dominanz kann jederzeit verloren gehen und ist sofort wirksam.
 - Jeder Spieler ist selbst verantwortlich, seine Dominanzen zu überwachen bzw. festzustellen.
 - Sollte ein Tier mehr als 10 Felder dominieren, muss man eine Methode verwenden, weitere Dominanzen zu markieren.



ENDSPIEL:

- Das Spiel endet am Ende der Runde, in der die "Eiszeitkarte" gewählt wurde. Vorhandene Dominanz-Aktionen werden noch durchgeführt. Dann folgt "Aussterben".
- Die Überlebenskarte wird gewertet.
- Dann alle Dominanz-Marker entfernen und jedes Feld der Erde ein letztes Mal werten. Keine Dominanz-Karten mehr vergeben.
- Es gewinnt, wer das Tier mit den meisten Punkten hat.
 Patt: Höhere Position in Nahrungskette entscheidet.

1) PLANUNGS-PHASE:

Immer reihum gemäß Reihenfolge der Initiativ-Marker 1 AF einsetzen.

2) AUSFÜHRUNGS-PHASE: AFs auf Augenfeldern agieren (freiwillig)

Initiative: Eigenes Tier rückt 1 Feld nach links in Initiative-Box.

Vertriebenes Tier nach rechts. Eigene AF neu einsetzen.

Anpassung: 1 beliebiges Element aus Box auf ein leeres Feld des eigenen Tieres ablegen.

Zurückentwicklung: Jeder Elementtyp hier = je max. 1 Element von Tier-Tableaus der Spieler entfernen. Eigene AF schützt 1 Element. Reptilien haben 1 AF gratis.

Überfluss: 1 beliebiges Element aus dieser Box nehmen und auf eine freie Ecke eines beliebigen Erd-Feldes legen.

Ödland: 1 beliebiges Element der Box in Stoffbeutel legen.

Für verbleibende Elementtypen wird von jedem Feld "Tundra" jedes passende Element in den Stoffbeutel gelegt.

Erschöpfung: 1 Element von der Erde wählen, das zu einem Element dieser Box passt. Element in Stoffbeutel legen.

Vergletscherung: Nur die links stehende AF entfernen. Spieler agiert: Nicht-Tundra-Feld (an Tundra angrenzend) wählen und

Artenbildung: Jeder Spieler mit AF wählt 1 Element auf der Erde, das zum Standort seiner AF passt. Aus eigenem Gen-Pool: 1 - 4 Arten (je nach Art des Erd-Feldes) dazu benachbart einsetzen.

Wanderlust: 1 neues offenes Erd-Feld einsetzen, d.h., an mind. 1 belegtes Feld angrenzend. Bonus-Punkte für angrenzende Felder. Ggf. Elementscheibe nehmen: auf eine freie Ecke d. Erd-Felds setzen. An neues Feld angrenz. Arten dürfen dahin wandern (Säugetier etc.).

Migration: 7.. 2 Arten auf der Erde vom Tier der AF wählen und um je 1 Nachbarfeld bewegen. Vögel dürfen bis zu 2 Felder bewegen.

Konkurrenzkampf: Je AF sind 3 Geländetypen auf der Erde betroffen. Bis zu 1 Feld je Typ auf der Erde wählen, das mind. 1 Art des Tieres der AF und mind. 1 gegnerische Art (Würfel) enthält. Je 1 gegner. Art auf jedem gewählten Feld aus dem Spiel geben. Spinnen haben 1 freie Art auf genau einem einzelnen Feld.

Dominanz: Je AF 1 Feld auf Erde wählen, das in der Runde noch nicht für Dominanz gewählt wurde. Werten anhand Geländetabelle. Tier mit meisten Arten auf dem Feld = 1. Punktzahl.

Falls möglich und vorgegeben, werden auch weitere Plätze gewertet.

Der wertende Spieler muss nicht auf dem Feld dominieren (Kegel).

Patt: Höhere Stufe in Nahrungskette entscheidet.

Spieler der dominierenden Art muss 1 Dominanz-Karte ausführen.