

Dominant Species Card Game - KSR (Seite 1 von 3)

Biom = Lebensraum. Nahrung steht für Wert des Tiers in der Nahrungskette.

Vorbereitungen:

- ◆ Lege den Spielplan in die Tischmitte.
- ◆ Setze den schwarzen Pöppel auf die "1" des "Time Tracks" (Rundenleiste).
- ◆ Haben alle Spieler ihre Farbe gewählt, erhält jeder 1 Farbwürfel vor sich als Merkhilfe. Der andere Würfel geht beim "Victory Point Track" auf die "0".
- ◆ Auf dem "Survival Track" platziere die Scheiben auf der "0".
Hier wird der jeweilige Überlebens-Level (0 - 8) der Spieler markiert.
- ◆ Lege die Biom-Karte "SEA" verdeckt zur Seite und mische die übrigen 11 Biom-Karten. Dann entferne unbesehen 2 davon aus dem Spiel.
Unter die verbliebenen verdeckten 9 Karten kommt die Karte "SEA".
Ziehe nun die oberste Karte und lege sie aufgedeckt in die Tischmitte.
Die nächste Karte des Biom-Stapels wird aufgedeckt, bleibt aber auf Stapel.
- ◆ Mische alle Karten des Aktionskarten-Decks + bilde verdeckten Stapel.
Davon erhält jeder Spieler verdeckt 7 Karten auf die Hand.
- ◆ Wähle oder lose einen Startspieler aus, der den weißen Pöppel nimmt.

Ziel / Spielende:

- ◆ Das Spiel endet nach Wertung der 10. Biom-Karte, was immer "SEA" ist.
- ◆ Der/die Spieler auf höchstem Level des "Survival Tracks" erhalten je 5 VP.
- ◆ Der/die Spieler auf niedrigstem Level dort verlieren je 5 VP.

- ◆ Es gewinnt, wer die meisten VP erzielte.
Patt: Der Beteiligte mit höherem Survival-Level siegt.
weiteres Patt: Der Beteiligte mit den meisten restlichen Handkarten siegt.
weiteres Patt: Es gibt mehrere Sieger.

VP = Victory points

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.01.16
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

- ◆ Es wird beginnend mit dem Startspieler immer reihum 1 Zug gemacht, d. h., es geht solange reihum, bis alle Spieler gepasst haben.
Runde endet SOFORT, wenn ein Passer genau 0 Handkarten besitzt.

Wer am Zug ist, MUSS genau eine der folgenden 2 Aktionen ausführen:

● Spiele 1 Aktions-Karte von der Hand.

● Passen.

- ➔ Wer passt, kann in der laufenden Runde nichts mehr tun. Seine gespielten Karten sind weiterhin im Spiel. Er bleibt in der Wertung.

Endet eine Runde, wird die aktuelle Biom-Karte gewertet.

Dominanz: Die Spieler mit höchster Summe an Nahrung auf den vor ihnen liegenden Tieren erhalten je VP wie die Nummer der Runde.
Bestimmte Tiere erhöhen/senken den Nahrungswert für den Besitzer.

Beispiel: Jede ausgespielte Aktions-Karte mit einem Säugetier erhöht Nahrungswert für den Ausspieler um 1, wenn die Biom-Karte "MOUNTAIN" gewertet wird.

Überleben: Wer bei Dominanz punkten konnte, zieht 1 Feld auf dem "Survival Track" voran.

Elemente: Jede Element-Art der aktuellen Biom-Karte wird verglichen.
Dazu vergleicht man seine ausliegenden Tiere mit der Biom-Karte.
Die jeweiligen Spieler mit den meisten Elementen einer Art erhalten die auf der Biom-Karte gezeigte Anzahl an Elementen als VP.

Beispiel: Die Biom-Karte "MOUNTAIN" bringt z. B. 3 VP für das Element "Fleisch".

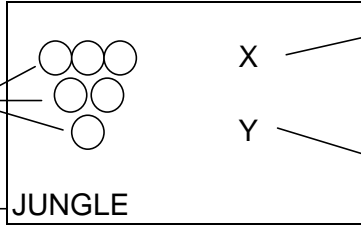
Vorbereitung der Folgerunde, ausser nach Runde 9:

- ◆ Aktuelle Biom-Karte aus dem Spiel nehmen. Bereits aufgedeckte Biom-Karte vom Nachziehstapel nun in Tischmitte legen.
- ◆ Nächste Biom-Karte bereits aufdecken und auf Stapel belassen.
- ◆ Werft alle ausliegenden Tiere und dauerhaften Ereignisse auf den Ablagestapel.
- ◆ Mischt nach Runde 3 + 9 den Ablagestapel in den Nachziehstapel ein.
- ◆ Jeder Spieler zieht 2 Aktions-Karten.
- ◆ Der Rundenanzeiger (schwarzer Pöppel) geht 1 Feld weiter.
Landet er auf der "10", zieht jeder Spieler extra so viele Karten, wie sein Level auf dem "Survival Track" ist.
- ◆ Der Startspieler-Pöppel (weiß) wechselt nach links.

Was enthält eine Biom-Karte?

Bsp.:
3 Arten von
Elementen

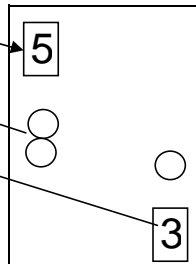
Biom-Name — JUNGLE



Ausnahme: Biom-Karte "SEA" zeigt weder Bonus noch Malus. Wer das unter X angegebene Tier in seinen Karten vorweist, erhält einen Nahrungs-Bonus je ausliegender Karte damit. Das Tier unter Y bringt dagegen einen Malus bei Nahrung.

Aktions-Karten:

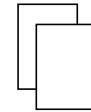
- ◆ Es gibt 99 Tiere und 21 Ereignisse (Events).
- ◆ Jedes Tier gehört zu einer der 6 Tier-Klassen, also Säugetiere, Reptilien, Vögel, Amphibien, Arachniden, Insekten.
- ◆ Tiere haben Nahrungsketten-Werte (schwarz = gesund)
- ◆ Manche Tiere haben Element-Symbole, die bei einer Element-Wertung VP ergeben können.
- ◆ Gefährdete Tiere (180°gedreht) zeigen schwächeren Nahrungsketten-Wert (in rot) und weniger Elemente.
- ◆ Ein schon gefährdetes Tier fällt bei erneuter Unterdrückung aus dem Spiel.



Verteilung der Nahrungs-Werte auf die Klassen:

Klasse:	Anzahl Karten mit Nahrungs-Wert 2 - 8:							
	2	3	4	5	6	7	8	ges
Säugetiere			2	2	1	2	2	9
Reptilien			4	4	5	2		15
Vögel			9	6	3			18
Amphibien		4	4	4				12
Arachniden		15	6					21
Insekten	10	14						24
	10	33	25	16	9	4	2	99

Ausspielen einer Aktions-Karte:



a) Tier-Karte:

- ◆ Karte offen vor Spieler legen mit schwarzen Nahrungswerten oben links. Nachfolgende Tiere kommen überlappend (nach rechts versetzt) darüber.
- ◆ Ist auf einem neu ausgespielten Tier ein Unterdrückungs-Symbol angezeigt (unterhalb der Elemente), muss der Spieler sofort genau 1 Tier der unter dem Symbol angezeigten Klasse in seiner Auslage oder einer Mitspieler-Auslage um 180° drehen. Das Tier (diese Karte) ist nun gefährdet.

b) Ereignisse:

- ◆ Dauerhafte: Nach dem Ausspielen liegt die Karte vor dem Spieler und er liest laut deren Text vor.
 - ◆ Einmalige: Nach Ausspiel, Vorlesen und Ausführung sofort die Karte abwerfen.
- Hat ein Ereignis mehrere Effekte, treten diese der Reihe nach ein.

Was für Elemente gibt es?

- Gras (grass) - grün
- Larve (grub) - rosa
- Fleisch (meat) - weiß
- Samen (seed) - gelb
- Sonne (sun) - orange
- Wasser (water) - blau

Elemente repräsentieren die Ressourcen, die die Tiere für ihr Gedeihen benötigen.

Klärende Erläuterungen zu den Ereignis-Karten:

Annelids: Es macht keinen Unterschied, ob die Tiere gesund oder gefährdet sind.

Autotrophs: Z. B. im Beispiel auf der Seite 8: Wenn Bob Autotrophs gespielt hätte, würde er 2 Wasser und 4 Sonne punkten können, anstatt 1 Wasser bzw. 2 Sonne.

Biodiversity: Es macht keinen Unterschied, ob die Tiere gesund oder gefährdet sind.

Catastrophe: Alle Tiere inkl. Deine eigenen sind betroffen.

Detritivore: Man kann auch ein Tier eines Mitspielers auf die Hand nehmen bzw. wählt eines aus, wenn z. B. Catastrophe gespielt wurde.

Evolution: Es muss kein eigenes Tier sein.

Extinction: Alle gefährdeten Tiere - auch eigene - fliegen aus dem Spiel. Des Weiteren sind alle Tiere gefährdet, die kein einziges Element der aktuellen Biom-Karte aufweisen. Die letztere Regel gilt nicht für das SEA-Biom.

Hibernation: Es muss kein eigenes Tier sein.

Immigrants: Die Tiere der Klasse, die nun gefährdet ins Spiel kommen, lösen nicht den auf ihnen abgebildeten Unterdrückungs-Effekt aus.

Instinct: Z. B. hast Du 3 Karten auf der Hand, als dieses Ereignis von Dir gespielt wird. Ziehe 3 + 1 Karten nach.

Metamorphose: Alle gegnerischen gefährdeten Tiere sind betroffen, aber nicht zwingend Deine eigenen.

Niche Habitats: Reicht die Karten verdeckt weiter. Erst wenn alle Spieler damit fertig sind, werden die Karten aufgenommen. Wer keine Karte weitergeben kann, erhält trotzdem eine.

Nocturnal: Die Fähigkeit ist optional.

Omnivore: Ein Tier, das später gefährdet wird, verliert diesen Bonus und umgekehrt.

Regression: Alle Tiere der gewählten Klasse - inkl. eigene - sind betroffen.

Solar Flare: Wird "Solar Flare" gespielt und irgend jemand hat "Nocturnal" im Spiel, muss dieser Spieler nun seine Extra-Karte spielen, wenn er will. Danach wird das aktuelle Biom gewertet.

Wanderlust: Getauschte Tiere behalten ihren Status (gesund oder gefährdet bei).

Verteilung der Nahrungs-Werte auf die Klassen:

Klasse:	Anzahl Karten mit Nahrungs-Wert 2 - 8:							ges
	2	3	4	5	6	7	8	
Säugetiere			2	2	1	2	2	9
Reptilien			4	4	5	2		15
Vögel			9	6	3			18
Amphibien		4	4	4				12
Arachniden		15	6					21
Insekten	10	14						24
	10	33	25	16	9	4	2	99

Verteilung der Nahrungs-Werte auf die Klassen:

Klasse:	Anzahl Karten mit Nahrungs-Wert 2 - 8:							ges
	2	3	4	5	6	7	8	
Säugetiere			2	2	1	2	2	9
Reptilien			4	4	5	2		15
Vögel			9	6	3			18
Amphibien		4	4	4				12
Arachniden		15	6					21
Insekten	10	14						24
	10	33	25	16	9	4	2	99

Verteilung der Nahrungs-Werte auf die Klassen:

Klasse:	Anzahl Karten mit Nahrungs-Wert 2 - 8:							ges
	2	3	4	5	6	7	8	
Säugetiere			2	2	1	2	2	9
Reptilien			4	4	5	2		15
Vögel			9	6	3			18
Amphibien		4	4	4				12
Arachniden		15	6					21
Insekten	10	14						24
	10	33	25	16	9	4	2	99

Verteilung der Nahrungs-Werte auf die Klassen:

Klasse:	Anzahl Karten mit Nahrungs-Wert 2 - 8:							ges
	2	3	4	5	6	7	8	
Säugetiere			2	2	1	2	2	9
Reptilien			4	4	5	2		15
Vögel			9	6	3			18
Amphibien		4	4	4				12
Arachniden		15	6					21
Insekten	10	14						24
	10	33	25	16	9	4	2	99