

Ihr seid Natur-Forscher und helft dem Comte de Buffon, seine Enzyklopädie der Naturgeschichte zu vervollständigen. Dazu sind Expeditionen durchzuführen und Forschung ist erforderlich. Das ganze Spiel geht über 6 Runden.

Rundenbeginn:

♦ *Ab Runde 2:* Füllt die Experten-Karten auf 6 Stück auf. Bei den Tierkarten sind es bei 2 / 3 / 4 Spielern 6 / 7 / 8 verfügbare Karten.

♦ Deckt den am weitesten links liegenden verdeckten **RUNDEN-MARKER** auf UND handelt sofort seinen Effekt ab. Siehe Seite 6 der Spielregeln.

♦ **WÜRFEL ZIEHEN:** In Spielerreihenfolge zieht Ihr je Spieler 4 zufällige Würfel aus dem Beutel und UND werft sie. Danach kommen diese Würfel auf beliebige der 4 Würfel-Felder Eures Forschungs-Tableaus.



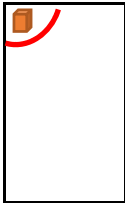
Nimmt später ein anderer Spieler Deinen Würfel, so **ERHÄLTST** nur **DU** den daneben angezeigten Effekt als Ausgleich.

SPIELZUG: Beginnend mit dem Startspieler macht jeder Spieler reihum immer 1 Spielzug mit EINER der möglichen 6 **AKTIONEN**.

1 Würfel wählen:

Wähle 1 Würfel vom eigenen ODER einem fremden Tableau. Du darfst dieselbe Aktion mehrmals pro Runde wählen.

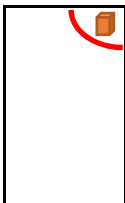
BOTSCHAFT



♦ Setze den Würfel in den Botschafts-Bereich UND **ERHALTE** je nach Augen-Zahl **1 / 2 / 3 Expeditions-Siegel**.

! 1 Siegel abgeben = Würfel-Farbe ändern.
! Bei Expeditionen verbessert sich deren Punktwert um 2 je abgegebenem Siegel.

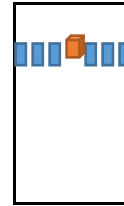
BANK



♦ Setze den Würfel in den Bank-Bereich UND **ERHALTE** pauschal **5 Geld**. Ist der Start-Marker noch dort, erhalte diesen und beginne die nächste Runde bzw. regle evtl. akt. Effekte, die von Spielerreihenf. abhängen.

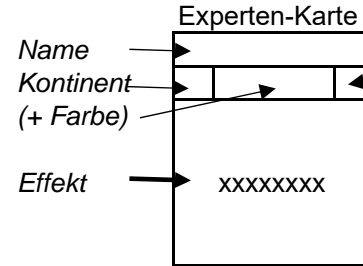
Immer im Spiel: ! Jede gezahlte Münze steigert Augenzahl um 1 (auch >6).

UNIVERSITÄT



♦ Setze den Würfel in den Universitäts-Bereich UND **NIMM 1 der dort ausliegenden Experten-Karten**.

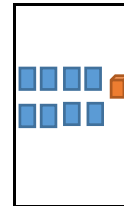
! Passt zufällig die Karten-Farbe zur Würfel-Farbe, so erhalte 1 Expeditions-Marker.



♦ **LEGE** die Experten-Karte auf 1 der 4 Experten-Felder Deines Tableaus. Jedes Feld kann nur 1 **AKTIVE** Karte haben. U. U. muss die neue Karte eine vorhandene verdecken oder die neue wird beliebig untergeschoben. Auch verdeckte Karten sind noch von Wert.

Blitz Irgendwann im eigenen Zug nutzen und dann umdrehen auf verdeckt.
Glocke Dauerhaft nutzbar, solange sichtbar. Zum Spielende nutzbar, wenn dann noch sichtbar.

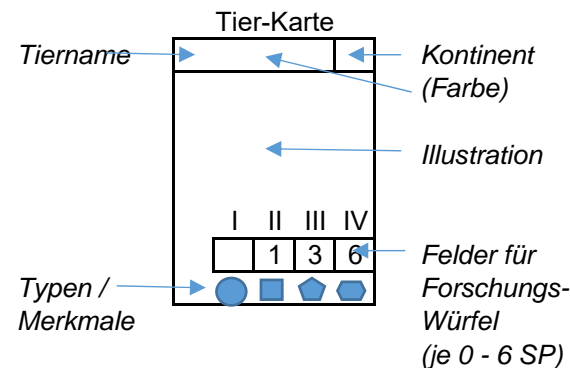
AKADEMIE



♦ Setze den Würfel in den Akademie-Bereich UND **NIMM (MUSS) 1 verfügbare Tier-Karte**.

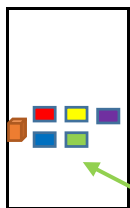
Die Würfel-Farbe MUSS wie TIER-Karte sein.
! 1 Siegel abgeben = Würfel-Farbe ändern.

ERHALTE Ansehen, je nach Augenzahl:
1 - 2 / 3 - 4 / 5 - 6 Augen = 1 / 2 / 3 Ansehen.

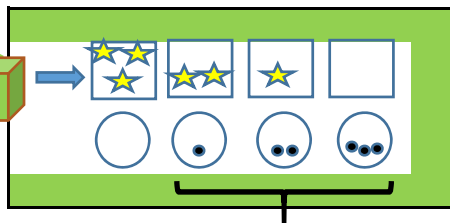


Typ	Merkmale
0	Kontinent
I	Säugetier, Vogel, Reptil
II	Allesfresser, Pflanzenfresser, Fleischfresser
III	Land-, Wasser-, Wald-Bewohner
IV	Heißes / gemäßigt / kaltes Klima

EXPEDITION



◆ Setze den Würfel in den Expeditions-Bereich auf das am weitesten LINKS GELEGENE freie Expeditions-Feld des Kontinents, den Du besuchen willst.



Extrapunkte auf Expeditions-Wert

FARBE des Würfels MUSS zum Kontinent passen!

! 1 Siegel abgeben = Würfel-Farbe ändern.

◆ Augen-Zahl des Würfels bestimmt BASIS-WERT der Expedition.

◆ Erhalte 0 - 3 Ansehen gemäß Feld mit gerade gespieltem Würfel.

◆ Je nach Position des Würfels gibt es noch 0 - 3 Extrapunkte auf den Expeditions-Wert.

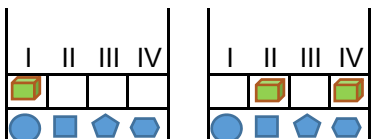
◆ Der Expeditions-Wert kann noch gesteigert werden durch:

- ➔ Jede gezahlte Münze = +1
- ➔ Jedes abgegebene Expeditions-Siegel = +2
- ➔ Jedes abgegebene Königs-Siegel = +5
- ➔ Erhalte durch aktive Experten-Karten ggf. Expeditions-Punkte.

◆ Mit dem Gesamt-Wert der Expedition kannst Du Tiere NUR des **GEWÄHLTEN Kontinents** erforschen. **Entscheide, welcher MERKMALS-TYP** je Tier auf den Tier-Karten erforscht werden soll und ziehe die erforderlichen Punkte ab von Deinen Expeditions-Punkten. Du darfst beliebig viele Typen erforschen.

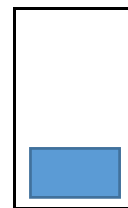
Typ:	I	II	III	IV
Punkte:	2	4	7	10
Kosten				

- ◆ LEGE jeweils 1 Forschungs-WÜRFEL auf das gewählte Typ-Feld des Tieres.
- ◆ **Evtl. Siegpunkte dort werden sofort abgetragen.**



Beispiel: Bei 2 Tier-Karten wurden auf 3 Typen Würfel platziert:
Kosten: 2 + 4 + 10 = 16 minus bei Expeditions-Wert.

VERÖFFENTLICHUNG



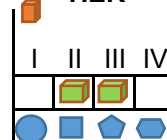
◆ Setze den Würfel auf eine Deiner Tier-Karten. **FARBE des Würfels MUSS passen zum Tier.**
! 1 Siegel abgeben = Würfel-Farbe ändern.

Dieses Tier ist aktuell Dein REFERENZ-TIER!

- ➔ Dadurch wird bestimmt, zu welchen seiner Merkmale (z.B.: Waldbewohner) Du nun Forschungs-Würfel veröffentlichen darfst.
- ➔ **Dein Würfel-Wert bestimmt, bis zu welchem Typ Du veröffentlichen darfst.**

Augen:	2	3	4	5	6
Typ:	0	I	II	III	IV

REFERENZ-TIER



➔ **ALLE (MUSS) belegten Typen des REFERENZ-TIERS* + immer Typ "0"** sind absteigend dran: Entferne den Forschungs-Würfel dort UND lege ihn auf das Feld seines Merkmal (z.B.: Waldbewohner) im Veröffentl.-Bereich des Spielplans. Jeder Würfel dorthin bringt sofort 2 - 8 SP.

➔ **OPTIONAL:** Von jedem Deiner Tiere** mit Würfel auf dem passenden Typ UND dem passenden Merkmal des Referenz-Tiers DARFST Du ebenso 1 Würfel entfernen und in den Veröffentlichungs-Bereich legen.

➔ **Zusätzlich** bildest Du durch die abgelegten Forschungs-Würfel SAMMLUNGEN (ab 4 Elemente gibt es SP zum Spielende).

➔ **TYP "0":** Final MUSST DU Dein Referenz-Tier nehmen UND alle Karten dessen Kontinents, von denen Du gerade mind. 1 Forschungs-Würfel veröffentlicht hast. Ergänzend darfst Du weitere Tiere dieses Kontinents einsammeln, auch ohne akt. Veröffentlichung. Alle Würfel auf diesen Karten gehen in Deinen Vorrat. Diese Karten bringen sofort je 1 SP und bleiben verdeckt neben Deinem Tableau liegen. Sie wirken noch zum Spielende.

➔ **ENTFERNE** alle Deine Tier-Karten der **anderen Kontinente, die nicht** dem Kontinent Deines Referenz-Tiers entsprechen, aus dem Spiel.

➔ **Zum Ende der dieser Aktion: ERHALTE 1 KÖNIGS-SIEGEL.**

! Gegen Abgabe 1 Siegels erhältst Du 5 Geld ODER: 5 Augen auf Deinen Würfel + Du darfst dessen Farbe ändern.

ENDE des SPIELZUGES:

Der nächste Spieler im U-Sinn ist dran. Sind alle Eure Forschungs-Tableaus leer, endet die Runde.

Rundenende:

- ◆ Jeder Spieler darf genau 1 Königs-Siegel abgeben für 1 letzte Aktion. Wer das will, nimmt in Spielerreihenfolge 1 beliebigen Würfel vom Spielplan und wirft diesen erneut. Dann führt er seine Aktion aus.
- ◆ Sind alle Spieler durch, werden übrige Experten- und Tierkarten vom Spielplan entfernt. Alle eingesetzten Würfel wandern in den Beutel zurück.
- ◆ Der Startspieler-Marker kommt in die Bank zurück.
- ◆ Eine neue Runde beginnt, wenn noch keine 6 Runden gespielt wurden.

Spielende (nach 6 Runden):

- ◆ Entfernt alle Tier-Karten, die noch unterhalb der Forschungs-Tableaus liegen. Dreht Eure Spielhilfe-Tableaus auf Seite II. Es folgt die Endwertung:
- ◆ Wertet Sammlungen mit mind. 4 Elementen:
 - a) aus Forschungs-Würfeln eines Merkmals (Deine Würfel im Veröffentlichungsbereich des Spielplans). Ab 4 Würfeln einer Kategorie gibt es SP.
 - b) aus Tier- und Expertenkarten (Summe aller veröffentlichten Tier-Karten und Experten-Karten, egal ob verdeckt oder aktiv), JE KONTINENT SEPARAT.

Elemente:

4	5	6	7	8	9	10	11	12	+1
3	5	8	12	17	22	28	35	40	+5

SP:

3	5	8	12	17	22	28	35	40	+5
---	---	---	----	----	----	----	----	----	----

- c) aus Effekten zum Spielende (aktive Experten-Karten).
- ◆ Dazu kommen 4 SP je Königs-Siegel, 1 SP je 2 Münzen, 1 SP je Expeditions-Siegel.
- ◆ Wer die meisten SP erzielt, gewinnt.
Patt: Der Beteiligte ist Sieger, der mehr Tier-Karten veröffentlicht hat. Andernfalls ist der Sieg als geteilt anzusehen.

Ansehens-Leiste:



Nach Überschreiten des letzten Feldes auf der Leiste, wird dort wieder vorne eingestiegen.

Jederzeit im eigenen Zug kann man beliebig oft ...

- ➔ Münzen für Augen ausgeben (1:1).
- ➔ 1 Expeditions-Siegel abgeben zum Ändern der Würfel-Farbe.
- ➔ 1 Expeditions-Siegel abgeben zum Erhöhen des Punktwertes einer Expedition um 2.
- ➔ 1 Königs-Siegel abgeben, um 5 Münzen zu erhalten.
- ➔ 1 Königs-Siegel abgeben, um 5 Augen auf einen Würfel aufzuschlagen UND ggf. seine Farbe zu ändern.

*Es wäre auch möglich, eine Referenz-Karte OHNE Forschungs-Würfel zu wählen.
**egal, welcher Kontinent