

# Heiner Knizia's GENESIS

Zeit: Vor 250 Millionen Jahren - Ort: Der Urkontinent Pangea. Soeben hat die Erde ihr größtes Artensterben hinter sich, und Pangea beginnt sich zu teilen. Aber das ist keinesfalls das Ende des Lebens auf der Erde, vielmehr ein neuer Anfang. Im Laufe der Zeit formen sich neue Kontinente und Wälder, Savannen, Gebirge und Feuchtgebiete entstehen. Tiere entwickeln sich und starke Arten kämpfen um Gebietsansprüche. Mannigfaltige Lebensformen bekämpfen sich untereinander und die Frage, wer die Erde beherrschen wird, wartet auf ihre Beantwortung...

In Genesis übernehmen die Spieler die Rollen mächtiger Reptilien, gefährlicher Dinosaurier, starker Säugetiere oder listiger Menschen und versuchen, sich in den neuen Ökosystemen der öden Erde zu behaupten und die Herrschaft über diese Welt zu übernehmen.

## Spielmaterial

- \* Diese Spielregel
- \* Spielplan (mit Wertungsleiste, einem Fluß, 140 Feldern einschließlich 22 Vulkanen und Teergruben)
- \* 4 Spielmarker (Reptil, Dinosaurier, Säugetier, Mensch ein Marker pro Spieler)
- \* 52 Reptil Plättchen (je 13 für 4 Geländearten)
- \* 52 Dinosaurier Plättchen (je 13 für 4 Geländearten)
- \* 52 Säugetier Plättchen (je 13 für 4 Geländearten)
- \* 52 Menschen Plättchen (je 13 für 4 Geländearten)
- \* 2 Würfel



Reptil



Dinosaurier



Säugetier



Mensch

## Vorbereitung

Der Spielplan wird ausgebreitet und mit drei oder vier Spielern in vollem Ausmaß benutzt. Bei zwei Spielern werden die Felder rechts des Flusses nicht verwendet.

Jeder Spieler wählt eine der vier Arten (Reptil, Dinosaurier, Säugetier, Mensch) und legt den Marker und die entsprechenden 52 Plättchen vor sich ab. Es ist nützlich, aber nicht unbedingt erforderlich, die Plättchen nach Farben zu sortieren. Bei weniger als vier Spielern bleiben unbenutzte Marker und Plättchen in der Schachtel. Hinweis: Jeder Spieler verkörpert seine gewählte Art, nicht eine Farbe! Die Farbe steht nur für die Geländeart.

## Der Spielablauf

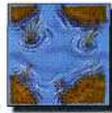
Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt. Er beginnt das Spiel, dann geht es bis zum Spielende immer weiter reihum im Uhrzeigersinn.

Der Spielzug jedes Spielers läuft folgendermaßen ab:

Der Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Die vier Farben der Würfel entsprechen den vier verschiedenen Geländetypen (grün = Wald, gelb = Savanne, rot = Gebirge, blau = Feuchtgebiete), eine mehrfarbige Würfelseite hat Jokerfunktion und kann jeden der vier Geländetypen ersetzen.



Wald



Feuchtgebiet



Savanne



Gebirge

## Der Spielverlauf

Nach dem Würfeln setzt der Spieler zwei seiner Plättchen mit jeweils dem Würfelergbnis entsprechendem Geländetyp auf zwei beliebige freie Felder des Spielplans. Ein Plättchen darf nie auf ein Feld gesetzt werden, auf dem bereits ein Plättchen liegt, ebenfalls nicht auf einen Vulkan oder eine Teergrube. Für jeden gewürfelten Joker kann der Spieler ein beliebiges Plättchen seiner Wahl einsetzen. Falls der Spieler bereits alle Plättchen eines bestimmten Geländetyps eingesetzt hat, kann er, wenn er diesen Typ würfelt, dafür ein beliebiges anderes eigenes Plättchen einsetzen.

Alternativ kann der Spieler, nachdem er gewürfelt hat, das Würfelergbnis ignorieren und dafür ein beliebiges seiner Plättchen einsetzen.

Nachdem der Spieler eines oder zwei seiner Plättchen eingesetzt hat, ist sein Zug beendet und er gibt die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.

## Spielziel

Mit fortschreitender Spieldauer wird der Spielplan immer voller und es entstehen unterschiedlich große Gebiete desselben Geländetyps. Die Spieler versuchen, diese Gebiete zu beherrschen, indem sie dort jeweils die größte Herde haben (ja, auch Menschen bilden Herden). Eine Herde besteht aus nur einem oder mehreren orthogonal miteinander verbundenen (d. h. benachbarten) Plättchen derselben Art. Plättchen, die sich nur an den Ecken berühren, sind nicht miteinander verbunden. Nicht miteinander verbundene Plättchen derselben Art bilden separate Herden.

## Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald es nirgendwo mehr drei freie orthogonal benachbarte Felder gibt. Die Spieler setzen ihre Marker auf Platz "Null" der Wertungsleiste und erhalten nun Punkte für ihre Herden.

## Wertung

Für die Wertung gelten folgende Regeln:

- « **Zu wertende Gebiete:** Damit ein Gebiet gewertet wird, muß es mindestens drei Plättchen enthalten, wobei diese durchaus verschiedenen Spielern gehören können. Normalerweise wird es viele einzelne Gebiete desselben Geländetyps geben. Alle diese Gebiete werden einzeln und getrennt gewertet.
- **Herdenwertung:** Für jedes Gebiet erhält der Spieler mit der größten Herde 4 Punkte und derjenige mit der zweitgrößten Herde erhält 2. Punkte. Falls derselbe Spieler in einem Gebiet sowohl die größte als auch zweitgrößte Herde hat, erhält er dafür 6 Punkte. Bei Gleichstand für die größte Herde, d. h. falls mehrere Spieler die größte Herde in einem Gebiet haben, teilen sie 6 Punkte gleichmäßig unter sich auf und der Spieler mit der zweitgrößten Herde bekommt keine Punkte. Falls in einem Gebiet ein Spieler die größte Herde hat und mehrere Spieler jeweils die zweitgrößte, teilen diese sich die 2 Punkte für den zweiten Platz. Bei Punkteteilung wird gegebenenfalls immer abgerundet.
- **Bonuswertung:** Die Punkte für das größte Gebiet des gesamten Spielplans werden verdreifacht (also 11 Punkte für die größte Herde, 6 Punkte für die zweitgrößte), während die Punkte für das jeweils größte Gebiet der drei anderen Geländetypen verdoppelt werden (8 Punkte für die größte Herde, 4 Punkte für die zweitgrößte). Falls es kein einzelnes insgesamt größtes Gebiet gibt, gibt es keine Verdreifachung, *die* Punkte für das jeweils größte Gebiet jedes Geländetyps werden dann verdoppelt. Falls es kein einzelnes größtes Gebiet eines Geländetyps gibt, gibt es auch keine Verdoppelung für irgendein Gebiet dieses Geländetyps.
- **Empfehlung:** Zwecks besserer Übersicht bei der Wertung sollte immer zuerst das insgesamt größte Gebiet ermittelt und gewertet werden, dann alle anderen Gebiete dieses Geländetyps. Anschließend werden nacheinander die Gebiete der drei übrigen Geländetypen gewertet, wobei man immer mit dem jeweiligen größten Gebiet beginnen sollte.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist Spielsieger.

## Credits

Vielen Dank an alle Spieltester, besonders David Farquhar, Martin Butcher, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson und Ivan Towlson. Deutsche Regel: Ferdinand Köther.



**Beispiel:** Die oben und rechts gezeigte Abbildung zeigt fünf Gebiete. Der Wald auf der linken Seite (grünes Gebiet) enthält 6 Plättchen: Eine Herde von 3 Säugetieren, eine Herde von 2 Dinosauriern und eine Herde nur aus 1 Menschen bestehend. In der Savanne in der Mitte (gelbes Gebiet) gibt es 5 Plättchen: Eine Herde von 3 Dinosauriern, einen einzelnen Dinosaurier und ein einzelnes Säugetier. Das Feuchtgebiet (blaues Gebiet) weist 8 Plättchen auf: Zwei Herden aus je 2 Menschen bestehend und jeweils noch eine Herde aus 2 Dinosauriern und 2 Reptilien. Die Savanne rechts oben enthält nur 2 Plättchen: 1 Menschen und 1 Säugetier. Im Gebirge ganz weit rechts (rotes Gebiet) gibt es 3 Plättchen: Nur eine Herde aus 3 Reptilien.

**Wertung:** Im Wald gebiet erhält der Spieler der Säugetiere 4 Punkte für die größte Herde, der Spieler der Dinosaurier bekommt 2 Punkte für die zweitgrößte Herde. In der Savanne belegen die beiden einzelnen Plättchen gemeinsam den zweiten Platz, daher erhält der Spieler der Dinosaurier 5 Punkte (4 für die größte Herde und 1 für den geteilten zweiten Platz), der Spieler der Säugetiere erhält 1 Punkt. Im Feuchtgebiet teilen sich 4 größte Herden 6 Punkte, d.h. jede Herde erhält 1 Punkt, demnach für die Menschen 2 Punkte und jeweils 1 Punkt für die Dinosaurier und Reptilien. In der kleineren Savanne gibt es keine Punkte, da dort nur zwei Plättchen liegen. Im Gebirge schließlich erhält der Spieler der Reptilien 6 Punkte, da er dort alleine vertreten ist.

**Der Fluß**  
Der Fluß dient lediglich als Spielplanbegrenzung im 2 Personen Spiel und hat ansonsten keine Bedeutung. Die Felder rechts des Flusses werden im 2 Personen Spiel nicht benutzt

**Merkmale des Spielplans**  
Es dürfen keine Plättchen auf Vulkan- oder Teergrubenfelder gesetzt werden

