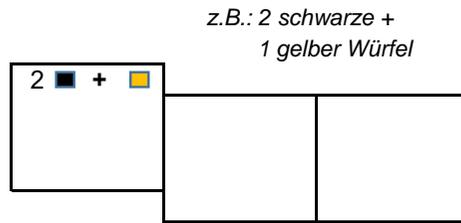


Es werden mehrere Runden zu je 4 Phasen im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges:

1) Camp auswählen:

- ◆ Schiebe genau 1 Deiner 3 Camps nach oben.
- ◆ Nimm die entsprechenden Würfel der hochgeschobenen Camp-Karte.

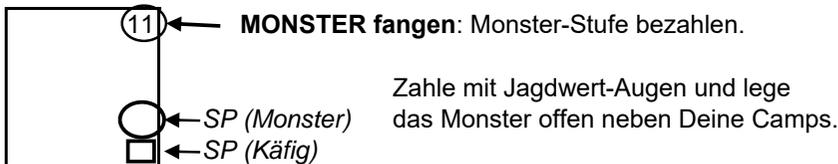


2) Monsterjagd:

- Wirf alle Würfel und wähle daraus alle Würfel von genau EINER Augenzahl, die Du auf den Spielplan legst.
- Du kannst weiterwürfeln mit dem Rest und darfst erneut alle Würfel EINER ANDEREN Augenzahl herauslegen.
Fehlwurf: Hast Du nur Augenzahlen geworfen, die Du schon herausgelegt hast, hast Du einen Fehlwurf. Du musst dafür 1 Deiner höchsten schon herausgelegten Würfel in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.
- Du darfst Schritt b) solange wiederholen, bis alle Würfel herausgelegt sind oder Du aufhören willst.
- Nicht herausgelegte Würfel kommen in den allgemeinen Vorrat.

WERTE Deine herausgelegten Würfel:

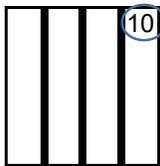
Addiere alle Augen = Jagdwert, verwendbar für beliebige Kombinationen aus Monstern und Käfigen (nur in der Region Deines aktivierten Camps).
Ausnahme: Drago Chelonia. Er passt zu jeder Region.



MONSTER fangen: Monster-Stufe bezahlen.

Zahle mit Jagdwert-Augen und lege das Monster offen neben Deine Camps.

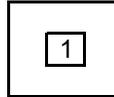
KÄFIG kaufen: Das kostet immer 10 Augen.



Nimm 1 Käfig vom Nachzieh-Stapel und lege ihn mit Monsterseite nach unten vor Dir ab. Du darfst jederzeit das Monster anschauen, es ist aber nie wirksam. Der Käfig bringt 1 bis 3 SP zum Spielende.

MONSTERHÄNDLER: Für 40 Jagdwert-Augen darfst Du 6 Käfige kaufen, die Du vom Nachzieh-Stapel nimmst.

3) Camps verbessern:

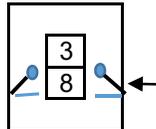


Beispiel

- ◆ Jedes Camp hat in seiner Mitte eine oder zwei Zahlen. Schau auf die Werte Deiner herausgelegten Würfel:

Jede 1, 2 oder 3 erlaubt eine Rechtsdrehung des Camps mit der entsprechenden Augenzahl, was 1 Aufwertung bedeutet. Erlangt man die 4. Verbesserung eines Camps, dreht man es auf seine B-Seite: Startstufe 5 mit Unterzeile (Unterstrich).

Beispiel



- ◆ Erreicht ein Camp seine 7. Aufwertung, erhältst Du einmalig 2 Käfige. Mehr Aufwertung geht nicht.

- ◆ Nun können die MITSPIELER ihre Camps verbessern, wenn diese eine zweite Zahl zeigen, die auf den vom aktiven Spieler gewerteten Würfeln vorkommt. Bei mehrfach gleicher Zahl kann der Effekt dann mehrfach genutzt werden.

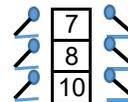
4) Wildnis-Auslage auffüllen:

- ◆ Liegen weniger als 10 Karten in der Wildnis-Auslage, füllst Du diese auf 10 Karten auf UND legst auf jede nachgefüllte Karte 1 EIGENES WAPPEN.
- ◆ Sollte jemand später ein solches Monster fangen, erhältst Du das Wappen zurück. Zum Spielende auf Karten liegende Wappen werten wie 1 Käfig.

Fähigkeiten der Monster in Deinem Besitz:

a) dauerhaft:

1-mal im Zug darfst Du bei einem Fehlwurf sofort das farblich auf dem Monster angegebene Camp verbessern. Es ist egal, wer den Fehlwurf machte.



Wertet der aktive Spieler einen Würfel mit dieser Zahl, wertest Du das farblich rechts neben dieser Zahl angegebene Camp auf. Ggf. geht das mehrfach.



Für jedes Set aus unterschiedlich farbigen Symbiose-Symbolen auf Deinen Monstern erhältst Du 1 extra Jagdwürfel (schwarz) für jede Expedition.



JOKER: Das Monster liefert eine beliebige Symbiose-Farbe.

- ◆ Sets legt man gruppiert vor sich aus und kann sie jederzeit wieder anders zusammenstellen.

b) einmalig:



Klau einem Mitspieler 1 zufälligen Käfig.
Fülle in Phase 4 die Wildnis-Auslage auf.



Verbessere das entsprechende Camp sofort auf die nächste Ausrüstungs-Stufe.

Spielende:

- ◆ Sobald der Nachzieh-Stapel leer ist, wird die laufende Runde noch beendet. Der Reserve-Stapel dient nun als Nachziehstapel. Falls man Käfige kauft und keine da sind, notiert man sich je 1 SP.
- ◆ Jeder Spieler nimmt die Monster aus der Wildnis-Auslage, auf denen sein Wappen liegt. Diese Monster gelten als Käfige.
- ◆ SP zählen: SP auf offenen Monstern (unten rechts)
SP auf Käfigen (Monsterseite, Wert ganz unten rechts)

Es gewinnt, wer die meisten SP erzielte.

Patt: Der Beteiligte mit insgesamt höchster Ausrüstungsstufe unter seinen 3 Camps siegt.

Beispiel für Patt:

	blau	grün	gelb
Spieler A:	6 ■	5 ■	3 ■
Spieler B:	5 ■	3 ■	5 ■

Spieler A hat Stufe 6 und gewinnt das Patt.

*Beispiel:

Du hast das blaue Camp ausgewählt, was somit aktiviert ist. Damit darfst Du nur Monster mit blauem Symbol jagen.

