

CRYPTID



A GAME BY HAL DUNCAN AND RUTH VEEVERS

ILLUSTRATED BY KWANCHAI MORIYA

Schlangen, Yetis, der Wolpertinger: du hast das Filmmaterial gesichtet, Zusammenhänge hergestellt und jeden noch so kleinen Hinweis gesammelt. Du bist nah dran – schon bald wird die ganze Welt die Wahrheit hinter dem Cryptid erfahren!

Du hast dich mit einer Gruppe gleichgesinnter Kryptozoologen zusammengeschlossen, um die scheue Kreatur endlich zu entdecken, doch der Ruhm, der mit ihrer Entdeckung einhergeht, ist zu begehrenswert, um ihn zu teilen. Ohne dein Wissen zu teilen wirst du die Kreatur niemals finden; sei zu mitteilssam und dein Name wird der Vergessenheit anheimfallen.

IN DIESER SCHACHTEL

- 6 nummerierte Kartenplättchen
- 4 Hinkelsteine (Achtecke)
- 4 verlassene Hütten (Dreiecke)
- 1 Spielfigur
- 5 Sets Spielsteine (Würfel und Scheiben in passenden Farben)
- 5 Hinweissbücher
- 54 Karten

ÜBERBLICK

Ihr alle seid Kryptozoologen und versucht, der Erste zu sein, der endgültige Beweis für die Existenz eines Cryptids in der Wildnis Nordamerikas findet. Jeder Spieler erhält einen einzigartigen Hinweis – ein Stück wertvoller Information über den Lebensraum der Kreatur. Wenn sie miteinander kombiniert werden, grenzen die Hinweise ein einzelnes Feld auf der Karte ein: das Habitat der Kreatur.

Der Hinweis jedes Spielers gibt entweder ein Gebiet an, wo sich die Kreatur aufhalten könnte, oder wo nicht, und bezieht sich auf die Geländearten und Strukturen auf dem Spielbrett. Während des Spiels befragt ihr einander und versucht, die Hinweise der anderen zu erraten. Der erste Spieler, der alle Hinweise korrekt einsetzt und das Habitat findet, gewinnt das Spiel.

KOMPONENTEN

DIE KARTE

Auf der Karte findet eure Suche statt. Sie ist der Kern des Spiels und besteht aus sechs Kartenplättchen, die in Sechseckfelder unterteilt sind. Es gibt fünf verschiedene Geländearten: Wüste, Wald, Wasser, Gebirge und Sumpf. Eine Ecke jedes Plättchens zeigt eine Nummer, die für den Aufbau benötigt wird.



TERRITORIUM

Zusätzlich zur Geländeart kann ein Feld auch Teil eines Territoriums eines Bären oder Puma sein. Dies wird durch seine äußere Grenze angezeigt.



Bärenterritorium



Pumaterritorium

STRUKTUREN

Jedes Feld kann außerdem eine Struktur beinhalten. Es gibt zwei Arten von Strukturen: Hinkelsteine und verlassene Hütten. Jede Art hat vier Farben: weiß, grün, blau and schwarz.



Hinkelsteine



verlassene Hütten

SPIELSTEINE



Jeder Spieler erhält sein eigenes Set aus Würfeln und Scheiben. Sie werden auf dem Brett platziert, wenn ein Spieler Informationen preisgeben muss. **Bei einem Würfel kann das Feld, dem Hinweis des Spielers zufolge, nicht das Habitat der Kreatur sein.** Es darf sich nur ein Würfel auf einem Feld befinden. **Bei einer Scheibe könnte das Feld, dem Hinweis des Spielers zufolge, das Habitat der Kreatur sein.** Auf einem Feld können mehrere Scheiben gestapelt liegen. Steine bleiben auf dem Brett, außer es wurde ein Fehler gemacht.

HINWEISBÜCHER UND KARTEN

Die Karten und die fünf Hinweisbücher werden für den Spielaufbau und die Zuteilung von Hinweisen gebraucht. Karten mit hellem Rand werden im normalen, die mit schwarzem Rand im fortgeschrittenen Spiel genutzt.



1. Spieleranzahl (3, 4 oder 5).
2. Spalte mit optionalen Hinweisen.
3. Die Kartenränder zeigen das Schwierigkeitsniveau an.
4. Die Reihen zeigen an, welchen Hinweisbüchern und Hinweisen sich jeder Spieler zuwenden sollte.

AUFBAU

Cryptid kann im normalen oder fortgeschrittenen Modus gespielt werden. Der normale Modus eignet sich besser für neue Spieler, um sie an das Spiel und die Hinweise zu gewöhnen, und jüngere Spieler.

Der fortgeschrittene Modus hat zwei Unterschiede:

1. Spieler können negative oder positive Hinweise erhalten. Manche Hinweise können den Satz „Das Habitat ist nicht hier“ enthalten.
2. Anstatt drei werden alle vier Strukturen einer Art genutzt.

Wählt zu Spielbeginn einen Startspieler (wir empfehlen den, der die Karte aufgebaut hat) und teilt ein Set Spielsteine an jeden Spieler aus. Der Aufbau der Karte ist unabhängig von Verwendung von App oder Hinweisbüchern gleich. Die Zahlen in der linken und

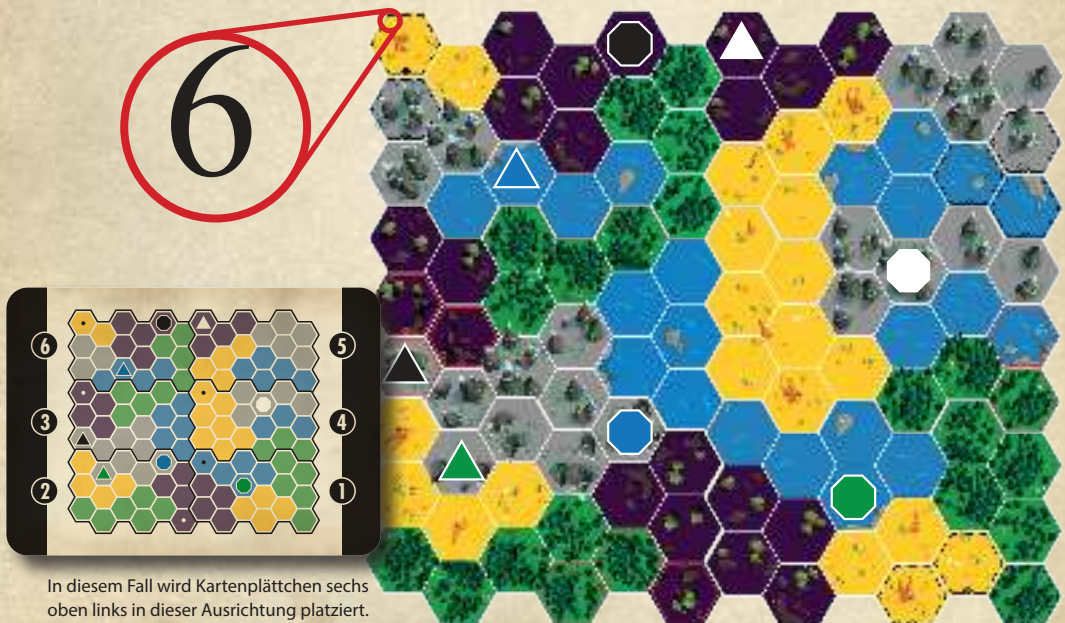
rechten Spalte der Kartenabbildung zeigen die Lage der Kartenplättchen an, die Punkte auf einer Ecke des Plättchens dessen Ausrichtung. Der Punkt auf der Kartenabbildung deutet auf das Feld des Plättchens hin, das die Nummer enthält.

DIE BEGLEITAPP VERWENDEN

Am schnellsten baut ihr ein neues Spiel auf, indem ihr die Karten und Hinweisbücher weglegt und die (englische) Anweisung auf:

www.playcryptid.com

befolgt. Sobald der Aufbau steht und die Hinweise zugewiesen worden sind, könnt ihr das Gerät weglegen. Es wird für das Spiel nicht benötigt, außer jemand muss seinen Hinweis prüfen oder die Gruppe benötigt einen Tipp.



In diesem Fall wird Kartenplättchen sechs oben links in dieser Ausrichtung platziert.

DIE HINWEISBÜCHER VERWENDEN

Sobald ihr wisst, welchen Modus ihr spielen wollt (normal oder fortgeschritten), mischt die Karten dieses Modus und zieht eine Karte. Die Vorderseite der Karte zeigt die Anordnung und Ausrichtung der Kartenplättchen an, sowie die Felder, auf denen Strukturen platziert werden.

Sobald der Aufbau steht und geprüft worden ist, dreht die Karte um. Die Rückseite zeigt an, welche Hinweise ihr verwenden sollt. Zunächst sucht die korrekte Spieleranzahl in der linken Spalte. Dann nimmt sich jeder Spieler der Reihe nach ein passendes Hinweisbuch. Die Zahl auf der Karte passt zu einer Zahl im Hinweisbuch – dies ist dein Hinweis für dieses Spiel. Halte deinen Hinweis vor den anderen Spielern verborgen.

DAS SPIEL SPIELEN

Ziel des Spiels ist es, das eine Feld, welches das Habitat des Cryptids sein kann, korrekt zu identifizieren. Jedes Spiel beginnt mit dem Teilen von Wissen: Der Startspieler muss einen Würfel in ein Feld des Spielbretts legen, welches, seinem Hinweis zufolge, nicht das Habitat sein kann. Dann führt der Spieler links das Gleiche aus. Dies wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt, bis alle Spieler zwei Würfel gesetzt haben.

Ihr dürft eure Spielsteine auf Felder mit einer Struktur legen, aber ihr dürft eure Spielsteine nicht auf Felder mit einem Würfel eines anderen Spielers legen. Dann macht der Startspieler seinen ersten Zug.

In deinem Zug befragst du einen anderen Spieler oder du durchsuchst ein Feld. Dann geht es mit dem Spieler links weiter, außer du hast das Habitat korrekt identifiziert.

Im Spielverlauf werden alle Spieler Würfel oder Scheiben ihrer Farbe auf verschiedene Felder des

Spielbretts legen. Liegt ein Würfel, kann es sich, dem Hinweis dieses Spielers zufolge, nicht um das Habitat handeln. Liegt eine Scheibe, könnte es sich bei diesem Feld, dem Hinweis des Spielers zufolge, um das Habitat handeln. Das Feld mit dem Habitat zu finden ist die einzige Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen.

WICHTIGE GRUNDSÄTZE

Wenn du befragst oder durchsuchst, musst du diese Grundsätze beachten:

- Beim Platzieren der Spielsteine auf der Karte musst du ehrlich sein.
- Spielsteine werden niemals entfernt.
- Du darfst niemals mit einem Feld, das einen Würfel enthält, interagieren. Du darfst also niemals nach diesem Feld fragen, es durchsuchen oder einen eigenen Stein hier platzieren.
- **Wenn du jemanden in deinem Zug dazu bringst, einen Würfel zu platzieren, musst du auch einen Würfel irgendwo auf der Karte platzieren.** Dies gilt sowohl bei der Befragung als auch bei der Suche.
- Liegt bereits einer deiner Spielsteine auf einem Feld, darfst du keinen weiteren hinzufügen.

Manchmal musst du deinen Mitspielern Details zu deinem Hinweis mitteilen. Dann müssen deine Antworten ehrlich sein, aber du kannst so antworten, dass die anderen irreführt werden oder du möglichst wenig mitteilst. Wenn zum Beispiel einer deiner Würfel bereits auf einem Gebirgsfeld liegt, könntest du einen weiteren auf ein anderes Gebirgsfeld legen, um die anderen glauben zu lassen, dein Hinweis sei „Das Habitat ist nicht im Gebirge“.



BEFRAGEN

Für die Befragung setze die Spielfigur auf ein Feld der Karte und frag einen Mitspieler „Könnte sich die Kreatur hier aufhalten?“ Du darfst jedes Feld für die Befragung auswählen, auch wenn du weißt, dass es sich bei dem Feld nicht um das Habitat handeln kann. Tatsächlich ist dies eine gute Methode, um die Mitspieler auf eine falsche Fährte zu locken!

Der befragte Spieler muss sagen, ob das Feld seinem Hinweis zufolge das Habitat sein könnte oder nicht und platziert entsprechend eine Scheibe oder einen Würfel seiner Farbe auf dem Feld. Hat der Spieler einen Würfel platziert, musst du nun auch einen Würfel auf einem anderen Feld platzieren, welches deinem Hinweis zufolge nicht das Habitat sein kann. Dann ist der Spieler links am Zug.

DURCHSUCHEN

Um zu suchen, setze die Spielfigur auf ein Feld der Karte, welches deinem Hinweis zufolge das Habitat sein könnte und kündige die Suche an. **Du musst sofort eine deiner Scheiben auf dieses Feld legen.** Falls auf diesem Feld bereits eine deiner Scheiben liegt, musst du deine Scheibe auf ein anderes Feld, welches deinem Hinweis zufolge das Habitat sein könnte und auf dem noch keine deiner Scheiben ist, legen.

Frage nun die anderen Spieler im Uhrzeigersinn, ob die Kreatur ihrem Hinweis zufolge hier sein könnte. Sie müssen entsprechend einen Würfel oder eine Scheibe auf das Feld legen. Befindet sich auf dem Feld bereits die Farbe eines Spielers, setzt dieser aus und es geht mit dem Spieler links weiter.

Sobald ein Spieler einen Würfel setzt, halten alle inne. Niemand gibt mehr eine Auskunft und du musst einen Würfel auf ein Feld setzen, welches deinem Hinweis zufolge nicht das Habitat sein kann. Dann ist der Spieler links von dir am Zug.

Falls niemand einen Würfel platziert, hast du das Habitat korrekt identifiziert und damit das Spiel gewonnen! Du solltest die Gelegenheit nutzen und dich kurz in der Anerkennung der anderen sonnen, ehe ihr eure Hinweise vergleicht.

ÜBER EHRlichkeit

Cryptid lässt zwar Raum für Irreführungen, doch das Spiel basiert allein auf der Ehrlichkeit der Spieler beim Setzen der Spielsteine. Wenn deine Spieleguppe anders tickt, könnte dieses Spiel vielleicht nicht das richtige für euch sein.

Fehler können hin und wieder passieren. Sobald ein Spieler merkt, dass er einen Fehler gemacht hat und einen Würfel gesetzt hat, wo eigentlich eine Scheibe hätte sein sollen (oder umgekehrt), sollte er es ankündigen. Der Spieler, der den Fehler gemacht hat, tauscht sofort

seinen Spielstein auf dem Feld aus. Er muss außerdem den entfernten Spielstein auf ein neues, passendes Feld setzen. Dies kann auch während des Zuges eines anderen Spielers geschehen, nicht nur, wenn der Spieler, der den Fehler gemacht hat, am Zug ist. Zum Beispiel könntest du eine Scheibe auf ein Feld gelegt haben, auf welches ein Würfel gehört hätte. Sobald du den Fehler bemerkst, sagst du es deinen Mitspielern, legst den Würfel auf das Feld und die Scheibe auf ein anderes, welches deinem Hinweis zufolge das Habitat sein könnte. Bedenke dabei, dass du keine Spielsteine auf ein Feld legen darfst, auf dem sich bereits einer deiner Steine oder ein Würfel eines anderen befindet.

EINEN TIPP BEKOMMEN

Falls ihr nicht weiter kommt, könnt ihr einen Tipp erhalten. Dafür müssen alle Spieler am Tisch zustimmen oder alle bis auf einen in einem Spiel zu viert oder fünft. Wenn ihr die Karten nutzt, prüft die Nummer auf der Karte und sucht sie im Abschnitt Tipps weiter hinten in dieser Spielregel. Falls ihr die App nutzt, folgt den Anweisungen.

HILFREICHE VORSCHLÄGE

Hier sind ein paar Kleinigkeiten, die helfen sollen, euer Spiel zu verbessern:

- Versichert euch, dass jeder mit allen möglichen Hinweisen vertraut ist. Es gibt eine Erklärung für alle Hinweisarten in dieser Spielregel und eine Liste aller Hinweisarten auf der Rückseite der Hinweisbücher.
- Falls sich bereits die Scheibe eines anderen Spielers auf einem Feld befindet, lege deine darauf, damit das Feld noch sichtbar bleibt.
- Es ist einfacher, wenn ihr die Informationen der Spieler mit Stift und Papier festhaltet.

HINWEISE

Es gibt verschiedene Hinweisarten, aber alle hängen mit der Entfernung zu bestimmten Elementen auf dem Spielbrett zusammen. Einige Hinweise schränken das Habitat auf eine Geländeart ein, andere auf die Umgebung bestimmter Gelände-, Struktur- oder Territoriumsfelder.

Jedes Element auf dem Spielbrett ist 0 Felder von sich selbst entfernt. Anders ausgedrückt: Jeder Hinweis, der das Habitat auf eine bestimmte Entfernung zu einem Element einschränkt, schließt auch das Feld mit ein, auf welchem sich das Element befindet. Wenn dein Hinweis zum Beispiel „Im Umkreis von einem Feld um Wald“ lautet, schließt das jedes Waldfeld ein und jedes Feld, das ein Waldfeld berührt.

Die Spieler erhalten in einem Spiel niemals identische Hinweise.



MÖGLICHE HINWEISE*

1. DAS HABITAT IST AUF EINER VON ZWEI GELÄNDEARTEN.

Beispiel: „Das Habitat ist im Wald oder Sumpf.“
Dieser Spieler weiß, dass sich das Habitat im Wald oder Sumpf befindet, legt also Scheiben auf diese beiden Geländearten. Der Spieler weiß auch, dass das Habitat in keiner anderen Geländeart sein kann, legt also auf alle anderen Geländearten Würfel.



2. DAS HABITAT IST IM UMKREIS VON EINEM FELD UM EINE GELÄNDEART.

Das Habitat befindet sich im Umkreis von einem Feld um die bestimmte Geländeart. Dies schließt Felder der bestimmten Geländeart mit ein.

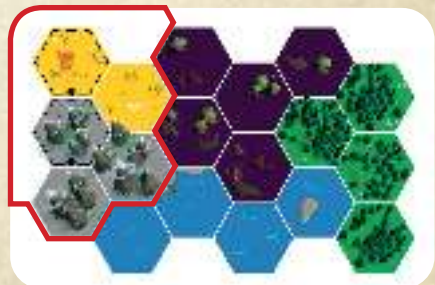
Beispiel: „Das Habitat ist im Umkreis von einem Feld um Wüste.“ Die Wüstenfelder befinden sich alle innerhalb eines Feldes von sich selbst, also könnten sie das Habitat sein. Ein Würfel wird auf jedes Feld gelegt, welches mehr als ein Feld von einem Wüstenfeld entfernt ist.



3. DAS HABITAT IST IM UMKREIS VON EINEM FELD UM EIN TERRITORIUM.

Das Habitat ist im Umkreis von einem Felde um ein beliebiges Territorium. Das schließt Felder innerhalb der Territorien mit ein.

Beispiel: „Das Habitat ist im Umkreis von einem Feld um ein Territorium.“ Die Felder im Umkreis von einem Feld um ein Bären- oder Pumaterritorium könnten das Habitat sein, also platziert der Spieler hier Scheiben. Jedes Feld, das mehr als ein Feld entfernt ist markiert er mit einem Würfel.



*Hervorgehobene Sechsecke zeigen an, wo dem Beispiel zufolge Scheiben platziert würden.



4. DAS HABITAT IST IM UMKREIS VON ZWEI FELDERN UM EINE STRUKTURART.

Das Habitat ist im Umkreis von zwei Feldern um die bestimmte Strukturart (also Hinkelsteine oder verlassene Hütten). Dies schließt das Feld mit der Struktur ein. Die Farbe der Struktur spielt in diesem Fall keine Rolle.

Beispiel: „Das Habitat ist im Umkreis von zwei Feldern um einen Hinkelstein.“



5. DAS HABITAT IST IM UMKREIS VON ZWEI FELDERN UM EIN TERRITORIUM.

Das Habitat ist im Umkreis von zwei Feldern um ein bestimmtes Territorium (entweder Bär oder Puma), Felder mit dem bestimmten Territorium eingeschlossen. Nur die bestimmte Territoriumsart gilt.

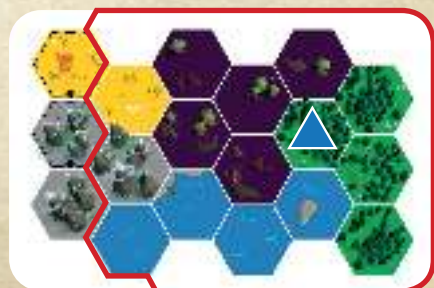
Beispiel: „Das Habitat ist nicht im Umkreis von zwei Feldern um ein Bärenterritorium.“ Dieser Hinweis gibt an, wo das Habitat *nicht* sein kann. Alle Felder, die im Umkreis von zwei Feldern um ein Bärenterritorium liegen, werden mit Würfeln markiert. Alle Felder drei oder mehr Felder davon entfernt erhalten Scheiben.



6. DAS HABITAT IST IM UMKREIS VON DREI FELDERN UM EINE STRUKTURFARBE.

Das Habitat ist im Umkreis von drei Feldern um die bestimmte Strukturfarbe. Dieser Hinweis schließt Felder ein, auf denen sich eine Struktur der bestimmten Farbe befindet. Die Strukturart ist für diesen Hinweis irrelevant.


Beispiel: „Das Habitat ist im Umkreis von drei Feldern um eine blaue Struktur.“



TIPPS

ES GIBT...

1. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
2. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
3. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
4. keine Hinweise, die Territorien erwähnen
5. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
6. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
7. keine *Gelände oder Gelände* Hinweise
8. keine *im Umkreis von einem Feld* Hinweise
9. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
10. keine Hinweise, die Wüste erwähnen
11. keine Hinweise, die Wald erwähnen
12. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
13. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
14. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
15. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
16. keine *im Umkreis von einem Feld* Hinweise
17. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
18. keine Hinweise, die Gebirge erwähnen
19. keine Hinweise, die Sumpf erwähnen
20. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
21. keine *im Umkreis von einem Feld* Hinweise
22. keine Hinweise, die Gebirge erwähnen
23. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
24. keine *im Umkreis von einem Feld* Hinweise
25. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
26. keine *im Umkreis von einem Feld* Hinweise
27. keine Hinweise, die Wald erwähnen
28. keine *im Umkreis von einem Feld* Hinweise
29. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
30. keine Hinweise, die Wasser erwähnen
31. keine Hinweise, die Sumpf erwähnen
32. keine *Gelände oder Gelände* Hinweise
33. keine *im Umkreis von einem Feld* Hinweise
34. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
35. keine *im Umkreis von einem Feld* Hinweise
36. keine *Gelände oder Gelände* Hinweise
37. keine *im Umkreis von einem Feld* Hinweise
38. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
39. keine Hinweise, die Wasser erwähnen
40. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
41. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
42. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
43. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
44. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
45. keine *im Umkreis von einem Feld* Hinweise
46. keine Hinweise, die Wasser erwähnen
47. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
48. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
49. keine *Gelände oder Gelände* Hinweise
50. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
51. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
52. keine Hinweise, die Gelände erwähnen
53. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
54. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
55. keine *im Umkreis von einem Feld* Hinweise
56. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
57. keine Hinweise, die Wüste erwähnen
58. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
59. keine *Gelände oder Gelände* Hinweise
60. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
61. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
62. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
63. keine Hinweise, die Wald erwähnen
64. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise

- 
65. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
66. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
67. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
68. keine Hinweise, die Sumpf erwähnen
69. keine Hinweise, die Gebirge erwähnen
70. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
71. keine Hinweise, die Wüste erwähnen
72. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
73. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
74. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
75. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
76. keine *im Umkreis von einem Feld* Hinweise
77. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
78. keine *im Umkreis von zwei Feldern* Hinweise
79. keine *im Umkreis von drei Feldern* Hinweise
80. keine *Gelände oder Gelände* Hinweise

Dank gilt all unseren Testspielern, die viel weniger intuitive und fehlerhafte Versionen des Spiels ertragen mussten: Steve, Jenni, Max, Charlotte, Matt, Pete, John, Anthony, Dave, Rasmus & viele weitere von Norwich Board Gamers.

Zuerst 2018 in Großbritannien durch OSPREY GAMES publiziert
Bloomsbury Publishing Plc

PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES ist eine Handelsmarke von Osprey Publishing Ltd

© Ruth Veevers & Anthony Duncan, 2018.

Diese Edition © 2018 Osprey Publishing Ltd www.ospreygames.co.uk

Deutsche Ausgabe © 2021 Skellig Games

Parkweg 6

35452 Heuchelheim

www.skellig-games.de

Alle Rechte vorbehalten.

Weitere Informationen oder Ersatzteilservice:

info@skellig-games.de

20 21 22 23 24 12 11 10 9 8 7 6 5

KURZANLEITUNG

AUFBAU

Baut das Spielbrett auf und weist die Hinweise zu, indem ihr entweder die App nutzt oder die Karten und Hinweisbücher. Beginnt das Spiel, indem ihr etwas Wissen teilt: Der Startspieler muss einen Würfel auf ein Feld legen, welches seinem Hinweis zufolge nicht das Habitat sein kann. Dann wiederholen dies alle Spieler im Uhrzeigersinn, bis alle Spieler zwei Würfel platziert haben. Der Startspieler macht dann seinen ersten Zug.

ZÜGE

In deinem Zug musst du entweder:

BEFRAGEN

Wähle ein Feld und frage einen Mitspieler, ob dieses Feld das Habitat sein könnte. Er muss entsprechend seines Hinweises entweder bestätigen (eine Scheibe legen) oder verneinen (einen Würfel legen).

DURCHSUCHEN

Wähle ein Feld, welches deinem Hinweis zufolge das Habitat sein könnte. Befrage im Uhrzeigersinn jeden Spieler, bis jemand einen Würfel platziert. Falls jemand einen Würfel platziert, endet die Suche, falls nicht, hast du gewonnen.

WICHTIGE GRUNDSÄTZE

Beim Befragen und Durchsuchen musst du folgende Grundsätze befolgen:

- Beim Platzieren der Steine auf der Karte musst du ehrlich sein.

- Steine werden nie von der Karte entfernt.
- Mit einem Feld, das einen Würfel enthält, darf nicht interagiert werden. Das heißt, dieses Feld darf nicht Objekt der Befragung oder Durchsuchung sein und es darf kein Spielstein darauf gesetzt werden.
- Wenn du jemanden dazu bringst, dass er in deinem Zug einen Würfel platziert, musst du auch einen deiner Würfel irgendwo auf dem Brett platzieren. Dies gilt bei einer Befragung oder Durchsuchung.
- Befindet sich bereits einer deiner Steine auf einem Feld, darfst du keinen weiteren hinzufügen.

TOPOGRAPHIE

