



Erde ist der Boden, der unseren gleichnamigen, wunderschönen Planeten ausmacht. In mehr als einer Million Jahre haben sich Flora und Fauna dieses einzigartigen Planeten durch Entwicklung und Anpassung in eine Vielzahl unglaublicher Lebensformen entwickelt, symbiotische Ökosysteme und Lebensräume geschaffen. Begeben wir uns mitten in diese reichhaltige Natur, um atemberaubende natürliche Synergien zu schaffen, die die Vielseitigkeit der Erde und die Fülle natürlicher Ressourcen nachahmen.

SPIELZIEL

Das Ziel von Erde ist es, so viele Siegpunkte 🌱 (SP) wie möglich zu sammeln. Dafür „pflanzen“ ihr Karten und schafft eure eigene Insel: 16 Karten, die in einem 4 x 4 großen Raster angeordnet werden.

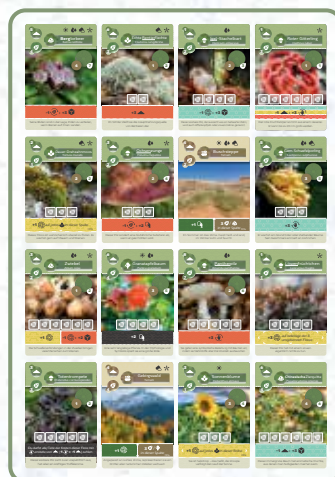
Das Spiel endet **am Ende einer Runde**, nachdem ein Spieler seine 16. Karte gepflanzt und damit seine Insel (bzw. sein Raster) vervollständigt hat.

Ihr erhaltet Punkte für den Wert von Flora- und Ereigniskarten, für Wachstum und Sprossen auf eurer Flora, für Karten auf dem Kompost und für Ökosystem-, Fauna- und Terrainbonuspunkte.

Die Balance dieser Elemente und das Entwickeln einer wirksamen Engine sind der Schlüssel für den Erhalt vieler SP!

Schafft eine selbsttragende Engine aus Wachstum, Entfaltung und Unterstützung, in der ihr selbst eure ungenutzte Flora für zukünftiges Wachstum kompostieren könnt. Erde ist ein offener Engine-Builder für 1 bis 5 Spieler mit leichten Regeln, aber vielen strategischen Möglichkeiten.

Durch die enorme Anzahl einzigartiger Karten und Kombinationen, lässt euch jede Partie neue Synergien und Verbindungen entdecken – genau wie unser reales Vorbild, auf dem wir leben!



Der erste Spieler, der sein 4x4-Raster mit 16 Karten fertig gestellt hat, läutet das Spielende ein und erhält 7 Bonus-SP.

Innerhalb dieser Regel werden graue Kästen wie diese auf wichtige Details aufmerksam machen, die nicht übersehen werden sollten!

Beige Kästen wie diese beinhalten Hinweise und Optionen, die das Spiel für neue Spieler anpassen.

MITWIRKENDE

© Inside Up Games 2023

Spielentwurf: Maxime Tardif

Entwicklung & künstl. Leitung: Conor McGoey

Grafikdesign: M81 Studio & Yulia Sozonik

Schachteldesign und Logo: Kenneth Spond

Bearbeitung: Daniel Mansfield

Infotexte: Jenna Muir & Katelyn Summers

DEUTSCHE AUSGABE

© Skellig Games GmbH 2022

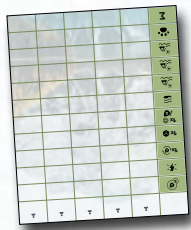
Übersetzung und Layout: Lisa P. Reitz

Redaktion: Joachim Joch

Korrekturleser: St. Bongers, H. Chmiel

SPIELMATERIAL

- 1 Faunatableau
- 6 Kronen (Wachstum)
- 11 Klimakarten
- 2 Spielertableau
- 7 Erdkarten (Flora, Terrain & Ereignis)
- 12 Startspielermarker
- 3 Sprossen
- 8 Faunakarten
- 13 Aktiver-Spieler-Marker
- 4 Erde
- 9 Ökosystemkarten
- 14 Blattmarker (in 5 Spielerfarben)
- 5 Stämme (Wachstum)
- 10 Inselkarten
- 15 Wertungsblock



15

6 Karten mit dunklerer Rückseite und dem 🌱-Symbol werden nur für das Solospiel genutzt. Informationen für das Solospiel findest du auf Seite 15.

Aufbau Spielmodus	an Spieler ausgeteilte Inselkarten	an Spieler ausgeteilte Klimakarten	an Spieler ausgeteilte Ökosysteme	Faunatableau
Anfänger	1	1	Nicht genutzt	Keine Ökosystemkarten
Standard	1	1	1	2 Ökosystemkarten
Fortgeschritten	2	2	2	2 Ökosystemkarten

GEMEINSAMER AUFBAU

Legt das **Faunatableau 1** mitten auf den Tisch, sodass alle Spieler es sehen können. Nutzt für ein einfacheres Spiel die Seite des Tableaus, die mit dem 🌱-Symbol in der Mitte markiert ist.

Jeder Spieler **erhält ein Spielertableau 2**. Passt auf, dass ihr alle mit der Vorderseite des Spielertableaus spielt. Die Rückseiten einiger Tableaus werden für Variationen des Spiels genutzt, wie dem Solo- und Teammodus.

Lasst neben jedem Spielertableau genug Platz, damit jeder Spieler im Spielverlauf sein Raster aus 4x4 Karten auslegen kann. Das Raster und das Tableau bilden den Spielbereich.

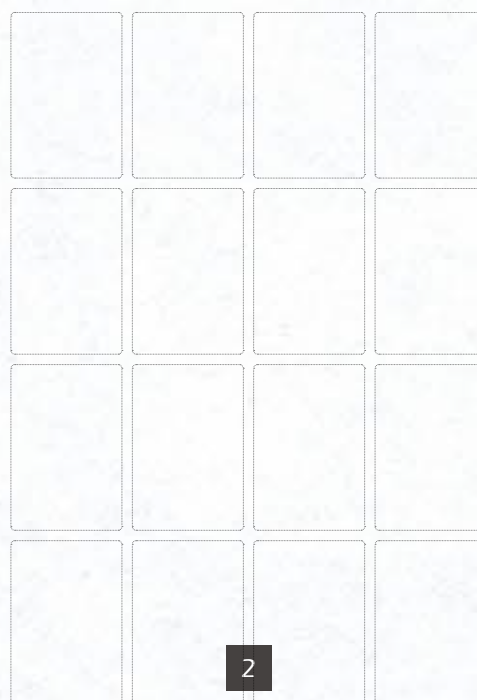
Bildet einen **allgemeinen Vorrat**, indem ihr alle Sprossen 3, Erde 4 und Wachstumsmarker (Stämme 5, Kronen 6) neben das Faunatableau legt.

Mischt **alle Erdkarten 7** und legt sie als verdeckte(n) Nachziehstapel (Erdstapel) in Reichweite aller Spieler hin. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.

Mischt **die Faunakarten 8** und legt dann jeweils eine auf jedes der 4 🐾-Felder des Faunatableaus, mit beliebiger Seite nach oben. Die restlichen Faunakarten werden in dieser Partie nicht gebraucht und kommen zurück in die Schachtel.

Mischt **die Ökosystemkarten 9** und legt dann jeweils eine auf jedes der 2 🌿-Felder des Faunatableaus, mit beliebiger Seite nach oben. Teilt dann 1 Ökosystemkarte an jeden Spieler aus und fährt mit dem **SPIELERAUFBAU** fort. Die restlichen Ökosystemkarten werden in dieser Partie nicht gebraucht und kommen zurück in die Schachtel.

In einem Anfängerspiel 🌱 werden keine Ökosystemkarten auf dem Faunatableau genutzt.





2



SPIELERAUFBAU

Mischt die Inselkarten **10** und teilt eine an jeden Spieler aus. Die restlichen werden in dieser Partie nicht gebraucht und kommen zurück in die Schachtel.

Wiederholt dasselbe mit den Klimakarten **11**.

Teilt für erfahrene Spieler je 2 Insel-, Klima- und Ökosystemkarten aus, zwischen denen sie wählen dürfen.

Sobald alle Spieler bereit sind, wählt zufällig einen Startspieler. Er erhält den Startspieler- **12** und den Aktiver-Spieler-Marker **13**.

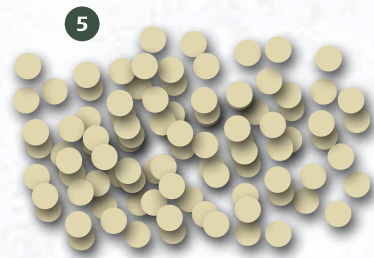
Jetzt muss jeder Spieler **eine Seite seiner Insel-, Klima- und Ökosystemkarte wählen**, die er in der Partie nutzen möchte und sie offen auf ihren jeweiligen Platz auf dem Spielertableau legen.

Insel-, Klima- und Ökosystemkarten bieten verschiedene Startressourcen, Fähigkeiten und Siegpunkte – wir empfehlen, die Ziele auf dem Faunatableau zu prüfen und Karten zu wählen, die euch dabei helfen.

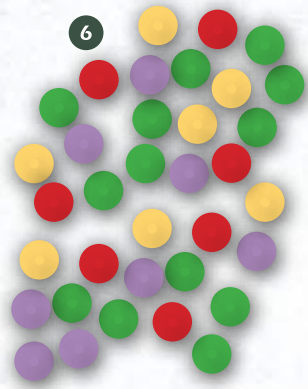
Jeder Spieler nimmt **5 Blattmarker** einer Farbe **14**, legt 4 davon auf die Blattfelder in der Mitte seines Spielertableaus und behält den 5. auf der Seite. Er kann genutzt werden, um jede Runde die Aktionswahl anzuzeigen.



9



5



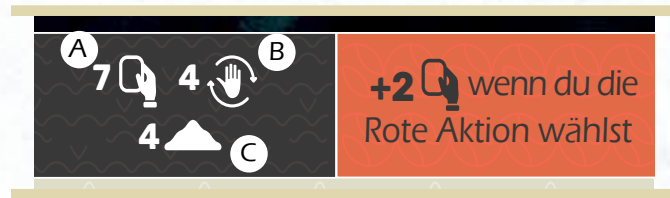
6



7

LEGT LOS

A Jeder Spieler zieht die Anzahl Erdkarten, die auf seiner **INSEL-**karte angegeben ist.



B Nachdem ihr euch diese Karten angesehen habt, entscheidet ihr gleichzeitig, welche davon ihr auf eurer Hand behalten und welche ihr kompostieren wollt. Ihr **müsst** die Anzahl Karten von eurer Hand kompostieren , die auf eurer **INSEL**karte angegeben ist. Um eine Karte zu kompostieren, entfernt ihr einfach eine Karte aus eurer Hand und legt sie verdeckt auf das Kompostsymbol auf eurem Tableau: Das ist euer Kompoststapel.

C Jeder Spieler nimmt die Anzahl Erde , die auf seiner **INSEL**karte angegeben ist und legt sie auf den Bereich in der Mitte seines Tableaus: Das ist eure persönliche Reserve.

Es gibt 20 Inseln, 20 Klimata und 64 Ökosysteme. Das heißt, es gibt 25600 mögliche Startkombinationen – Willkommen in der Vielfalt der Natur!



12

13

10

11

9

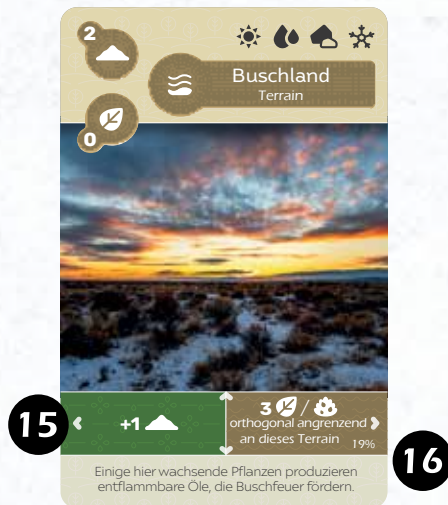
14

3

INFORMATIONEN AUF EINER KARTE

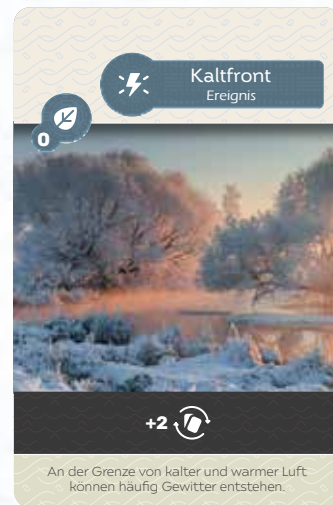
- 1 Kosten in Erde zum Pflanzen (S. 6)
- 2 Grundsiegepunktwert
- 3 Kartenart (S. 8-11)
- 4 Habitat-Elemente (S. 11)
- 5 Kartenname
- 6 Wissenschaftlicher Name
- 7 Platz für Wachstum (S. 8)
- 8 Max. Wachstumshöhe (S. 8)
- 9 SP für Abschluss (Krone) (S. 8)
- 10 Felder für Sprossen (S. 7)
- 11 Fähigkeitsfarbe(n) (S. 5)
- 12 Erster Fähigkeitseffekt (S. 5-6)
- 13 Zweiter Fähigkeitseffekt
- 14 Infotext
- 15 Optische Hilfestellung für Zielausrichtung (S. 9) (Reihe, Spalte, orthogonal, diagonal)
- 16 Verhältnis der Karten (S. 9)

TERRAIN



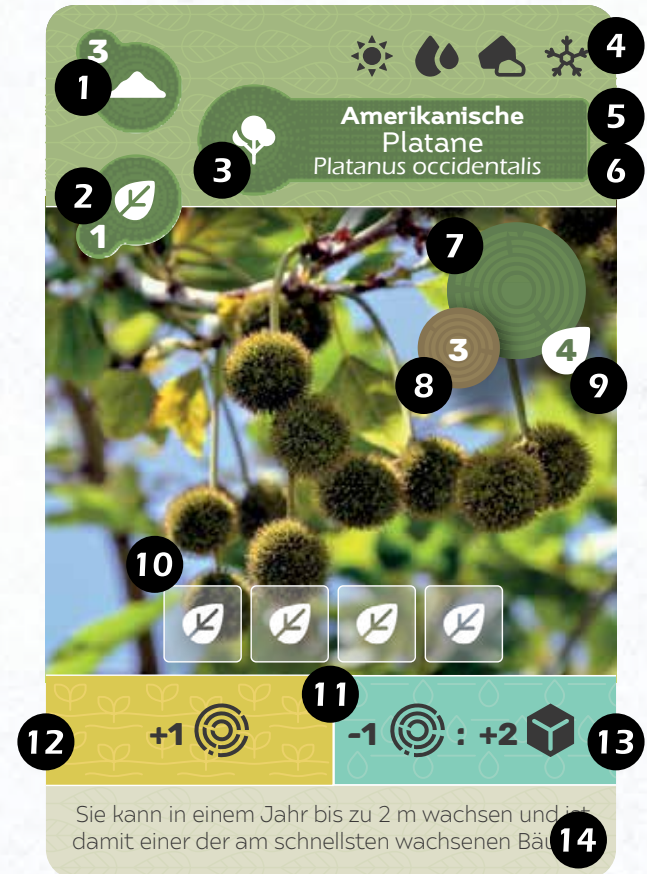
Sie gewähren Boni im Spiel oder Gelegenheiten, bei Spielende Punkte zu generieren (Seite 11).

EREIGNIS



Ereigniskarten dürfen jederzeit gespielt werden, selbst im Zug eines anderen Spielers (Seite 11).

FLORA



Jede Karte ist einzigartig, deshalb sind nicht alle Optionen auf jeder Karte präsent.

Es gibt sieben verschiedene Kartenarten im Spiel:

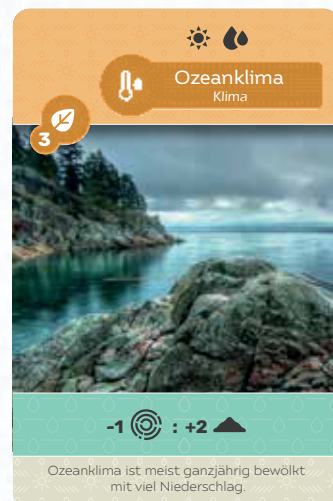
- **FLORA**-, **TERRAIN**- and **EVENT**karten befinden sich im Erdstapel.
- **INSEL**- und **KLIMA**karten sind auf den Spielertableaus.
- **ÖKOSYSTEM**karten liegen auf dem Fauna- und dem Spielertableau.
- **FAUNA**karten befinden sich auf dem Faunatableau.

INSEL



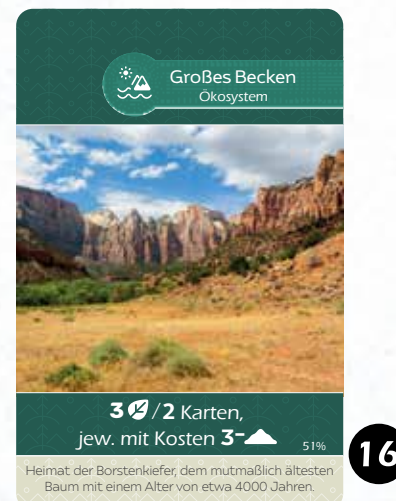
Inseln gewähren den Spielern Startressourcen und eine Startfähigkeit (Seite 10).

KLIMA



Klimata gewähren den Spielern eine andere Startfähigkeit (Seite 10).

ÖKOSYSTEM



Erhalte bei Spielende für jede Erfüllung des Ziels die angegebenen SP (Seite 8).

FAUNA

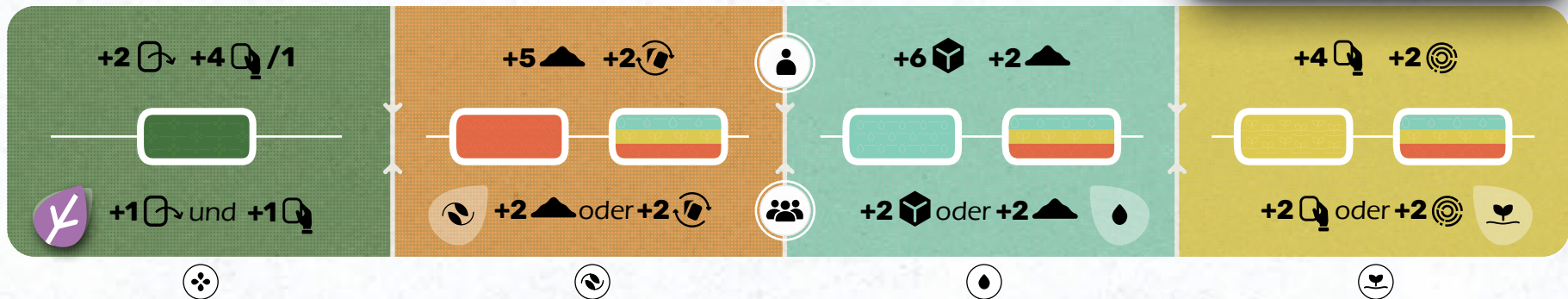


Erhalte bei Spielende SP, wenn du während des Spiels ihr Ziel erfüllt hast (Seite 9).

ZUG-/AKTIONSÜBERBLICK

Wähle in deinem Zug **1 der 4 Aktionsfelder**, die oben auf deinem Tableau abgedruckt sind. Um die Wahl zu markieren, lege den Aktiver-Spieler-Marker über deine Wahl. Die anderen Spieler dürfen ihren 5. Blattmarker auf das Aktionsfeld legen, um die vom aktiven Spieler gewählte Aktion zu markieren. Du darfst dieselbe Aktion wie ein vorheriger Spieler wählen oder die Aktion des letzten Zuges wiederholen.

Das Spiel setzt sich fort, indem der Aktiver-Spieler-Marker im Uhrzeigersinn weiter gegeben wird, bis der erste Spieler sein Raster aus 4x4 Karten vervollständigt hat (siehe **SPIELEND**, S.14).



Pflanzen (siehe Seite 6):
Du darfst bis zu 2 Karten, eine nach der anderen, in dein Raster pflanzen, indem du ihre Kosten in Erde aus deiner Reserve bezahlst. Ziehe dann 4 Karten, wähle davon 1, die du behältst, und lege den Rest verdeckt auf den Ablagestapel. **Lege diese 3 Karten nicht auf deinen Kompost!**

Alle anderen Spieler dürfen 1 Karte in ihr Raster pflanzen, indem sie die Kosten in Erde aus ihrer Reserve zahlen. Sie dürfen auch 1 Karte ziehen.

Ihr müsst keine Karte gepflanzt haben, um eine Karte zu ziehen.

Schließlich aktivieren alle Spieler die grünen Fähigkeiten auf ihren Karten.

Ihr erhaltet den Grund-SP-Wert jeder gepflanzten Karte bei Spielende.

Kompostieren (siehe Seite 7):
Du darfst 5 Erde aus dem Vorrat erhalten und sie auf dein Tableau (in deine persönliche Reserve) legen. Nimm dann 2 Karten vom Erdstapel und lege sie ohne sie anzusehen auf deinen Kompost.

Alle anderen Spieler dürfen entweder 2 Erde erhalten **oder** sie dürfen 2 Karten vom Erdstapel kompostieren.

Schließlich aktivieren alle Spieler die roten und vielfarbigen Fähigkeiten auf ihren Karten.

Ihr erhaltet 1 SP für jede Karte in eurem Kompost bei Spielende.

Wässern (siehe Seite 7):
Du darfst bis zu 6 Sprossen aus dem Vorrat erhalten, indem du sie direkt auf beliebige Flora mit leeren Sprossfeldern legst. Dann darfst du 2 Erde aus dem Vorrat erhalten und sie in deine Reserve legen.

Alle anderen Spieler dürfen entweder bis zu 2 Sprossen **oder** 2 Erde erhalten.

Schließlich aktivieren alle Spieler die blauen und vielfarbigen Fähigkeiten auf ihren Karten.

Ihr erhaltet 1 SP pro Spross in eurem Raster bei Spielende. Sprossen können auch jederzeit im Spiel in Erde umgewandelt werden (Seite 7).

Wachsen (siehe Seite 8):
Du darfst 4 Karten vom Erdstapel ziehen und sie auf deine Hand nehmen. Dann darfst du bis zu 2 Wachstum auf beliebige Flora mit Platz auf ihren Wachstumsfeldern legen.

Alle anderen Spieler dürfen entweder 2 Karten ziehen **oder** bis zu 2 Wachstum auf ihrer Flora platzieren.

Schließlich aktivieren alle Spieler die gelben und vielfarbigen Fähigkeiten auf ihren Karten.

Ihr erhaltet 1 SP pro Wachstum in eurem Raster bei Spielende. Jede Flora, die ihre maximale Wachstumshöhe erreicht hat, ist stattdessen die abgedruckten SP für Erreichen der Krone wert.

FÄHIGKEITEN AKTIVIEREN

Am Ende einer Aktion dürfen **alle** Spieler **beliebige Fähigkeiten in ihrem Raster und auf ihrem Tableau** aktivieren, die der Farbe der aktuell gewählten Aktion entsprechen (**GRÜN**, **ROT**, **BLAU** oder **GELB**). Siehe Seite 6 für vielfarbige Fähigkeiten.

Die Fähigkeit jeder Karte kann nur einmal pro Zug aktiviert werden und jedes Raster muss **von der linken zur rechten Spalte und von der oberen zur unteren Reihe** ausgelöst werden. *Einen Beispielzug, inklusive der Aktivierung der Fähigkeiten, findet ihr auf Seite 12.*

Ihr könnt eure **INSEL** 🏞️ und dann euer **KLIMA** 🌡️ entweder vor oder nach eurem Raster aktivieren, aber nicht währenddessen.

Einige Fähigkeiten erfordern einen Zusatzschritt, bevor ihr den Bonus erhaltet. Um Fähigkeiten mit einer negativen Zahl (-X) zu aktivieren, müsst ihr zuvor die gesamten Kosten zahlen, um ihren Bonus zu erhalten (**Bsp.1**).

Bei allen Fähigkeiten, bei denen eine Ressource samt Zahl vor einem Doppelpunkt (:) steht, müsst ihr die Anzahl Ressourcen links zahlen, um den Bonus rechts vom Doppelpunkt zu erhalten (**Bsp.2**).



Bsp.1 - Lege 1 Karte von deinem Kompost ab, **dann** erhalte 3 Erde.

-1 (hand icon) : +3 (mountain icon)

Bsp.2 - Kompostiere 1 Karte aus deiner Hand, **dann** ziehe 1 Karte.

+1 (hand icon) : +1 (hand icon)

DIE GOLDENE REGEL: Sollte eine Kartenfähigkeit den Regeln widersprechen, hat die Karte Vorrang und ihr könnt ihre Fähigkeit nutzen (wenn gewünscht).

FÄHIGKEITEN AKTIVIEREN - FORTSETZUNG

Fähigkeiten werden aktiviert, nachdem ihre zugehörige Aktion genutzt worden ist (**GRÜN** aktiviert **GRÜN**, **ROT** aktiviert **ROT**... usw.) Zusätzlich werden vielfarbige Fähigkeiten (bestehend aus **BLAU**, **GELB** und **ROT**) ebenfalls nach einer **BLAUEN**, **GELBEN** und **ROTEN** Aktion ausgelöst.

Karten mit 2 Fähigkeitsfarben oder mit vielfarbigen Fähigkeiten gelten bei der Wertung als **jede** dieser Farben. Wenn also ein Spieler eine Karte mit einer **ROTEN** und einer **GELBEN** Fähigkeit hat, kann er sie als **ROTE** für das eine Ziel und als **GELBE** für ein anderes werten.

SCHWARZE Fähigkeiten werden automatisch beim Spielen der Karte ausgelöst. **BRAUNE** Fähigkeiten bieten die Möglichkeit für zusätzliche Wertungsoptionen oder dauerhafte Vorteile. Weder **SCHWARZE** noch **BRAUNE** Fähigkeiten werden während des Spiels durch Aktionswahl oder Engine-Fähigkeiten ausgelöst, aber sie zählen als Fähigkeitsfarben.

Ihr seid nie gezwungen, eine Karte zu aktivieren! Ihr dürft die Aktivierung so vieler Karten wie ihr wollt überspringen.* Nur von euren Insel- und Klimakarten und den gepflanzten Karten könnt ihr die Fähigkeiten aktivieren - nicht von Karten in eurer Hand.

Damit das Spiel schneller voranschreitet und alle Spieler etwas zu tun haben, dürft ihr eure Fähigkeiten alle zur selben Zeit aktivieren.

***Wenn eine Karte aktiviert wird, müssen alle Kosten komplett bezahlt werden. Boni allerdings dürfen nach Belieben genommen werden (teilweise oder komplett).**



Zum Beispiel **musst du**, um diese vielfarbige Fähigkeit zu aktivieren, die oberste Karte von deinem Kompost ablegen und 1 Wachstum von deinem Raster zurück zum Vorrat geben. Dann **darfst du** 1 Spross und 2 Erde aus dem Vorrat erhalten.

Für jedes Ziel und jede Wertungskarte zählt eine vielfarbige Karte als eine blaue, gelbe und rote Karte. Einzelne blaue, gelbe und rote Karten zählen dagegen nicht als vielfarbige Karten.

Karten mit grünen Fähigkeiten dürfen in demselben Zug, in dem sie gepflanzt wurden, aktiviert werden!

PFLANZEN: PLATZIERT, ZIEHT UND DRAFTET KARTEN



Der aktive Spieler darf bis zu 2 Karten, eine nach der anderen, in sein Raster pflanzen, indem er die Kosten in Erde zahlt. (Nur Flora- und Terrainkarten dürfen in das Raster gepflanzt werden.) Die benötigte Anzahl Erde legt er aus seiner Reserve zurück zum Vorrat. Wenn ihr eure erste Karte pflanzt, dürft ihr sie irgendwo innerhalb eures Rasters platzieren. Jede weitere Karte muss auf einem der 8 umgebenen Felder einer bereits liegenden Karte platziert werden. Es ist nicht vorgegeben, in welche Richtung ihr euer Raster erweitert, aber ihr seid limitiert auf das 4 Karten hohe und 4 Karten breite Raster (16 Karten).

Bei Spielende erhaltet ihr den Grund-SP-Wert jeder Karte, die ihr gepflanzt habt.



Dann zieht der aktive Spieler 4 Karten, wählt 1 davon, die er behält, und legt den Rest verdeckt auf den Ablagestapel in der Mitte.

Diese 3 Karten kommen nicht auf seinen Kompost.

Alle anderen Spieler dürfen 1 Karte in ihr Raster pflanzen, indem sie die Kosten in Erde aus ihrer Reserve zahlen. Sie dürfen auch 1 Karte ziehen.

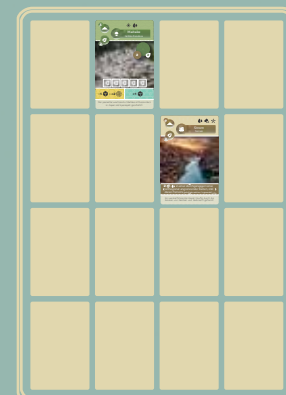
Ihr müsst nicht zuvor eine Karte gepflanzt haben, um eine zu ziehen und ihr dürft nicht vor dem Pflanzen ziehen.

Schließlich aktivieren alle Spieler die grünen Fähigkeiten auf ihrem Tableau und in ihrem Raster (siehe „Fähigkeiten aktivieren“, S. 5). Die Karten auf dem Spielertableau dürfen vor oder nach dem Raster aktiviert werden und die Karten des Rasters müssen der Reihe nach (von links nach rechts, dann von oben nach unten) aktiviert werden.

Nachdem du deine erste Karte platziert hast, gibt es nur 2 Platzierungsregeln:

- 1 Karten müssen angrenzend (orthogonal oder diagonal) an bereits gelegte Karten platziert werden.
- 2 Dein Tableau darf nicht mehr als 4 Spalten oder mehr als 4 Zeilen haben.

Die Platzierung der Karten könnte wichtig sein, zum Beispiel für die Reihenfolge, in der ihre Fähigkeiten aktiviert werden, für die Wertung des Ökosystems bei Spielende (Seite 8), oder ob sie dir dabei helfen, ein Faunaziel zu erreichen (Seite 9).



Wenn der Erdstapel leer ist, mischt den Ablagestapel und bildet einen neuen Erdstapel. Mischt auf keinen Fall den Kompost eines Spielers hinein: Kompost ist bei Spielende SP wert!

Pflanzen ist die wichtigste Aktion im Spiel – durch sie erhaltet ihr SP und sie erlaubt euch, mehr Fähigkeiten zu aktivieren.

Für ein strategischeres Spiel dürft ihr eure Karten verdeckt in euer Raster pflanzen, bis alle Spieler ihre Karte(n) gewählt haben – erst dann werden alle Karten aufgedeckt.

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass keine Karten im Erd- oder Ablagestapel übrig sind, dürft ihr keine Karten mehr vom Stapel ziehen oder kompostieren.

KOMPOSTIEREN: ERHALTET ERDE UND KOMPOSTIERT VOM ERDSTAPEL



Der aktive Spieler darf bis zu 5 Erde vom Vorrat erhalten und in seiner Reserve ablegen **1**.
In eurer Reserve dürft ihr unbegrenzt Erde sammeln. In dem sehr unwahrscheinlichen Fall, dass im Vorrat keine Erde übrig sein sollte, nehmt einen geeigneten Ersatz.

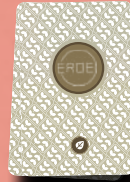


Dann nimmt der aktive Spieler 2 Karten vom Erdstapel und legt sie verdeckt (ohne die Vorderseite anzusehen) auf den Kompost auf seinem Tableau **2**.

Ihr erhaltet bei Spielende 1 SP pro Karte in eurem Kompost – die Art der Karte oder ihr SP-Wert sind egal.

Alle anderen Spieler dürfen entweder 2 Erde aus dem Vorrat erhalten **oder** sie dürfen 2 Karten vom Erdstapel ziehen und auf ihren eigenen Kompost legen.
Ihr könnt euch darauf einigen, Karten vom Ablagestapel zu kompostieren, um den Erdstapel nicht aufzubrechen.

Die meisten Kompostaktionen verlangen, dass ihr Karten aus eurer Hand kompostiert **2, diese Aktion jedoch erlaubt, stattdessen direkt vom Erdstapel **1** zu kompostieren.**



Schließlich aktivieren alle Spieler die roten und vielfarbigen Fähigkeiten auf ihrem Tableau und in ihrem Raster **3** (siehe „Fähigkeiten aktivieren“ S.5).

Ihr dürft unbegrenzt Karten kompostieren, aber ihr dürft den Kompoststapel nicht durchsehen.
In dem unwahrscheinlichen Fall, dass der Erd- und Nachziehstapel leer sein sollten, dürft ihr keine Karten mehr vom Stapel kompostieren.



WÄSSERN: SETZT SPROSSEN EIN UND ERHALTET ERDE



Der aktive Spieler darf bis zu 6 Sprossen auf einer beliebigen Anzahl Florakarten in seinem Raster einsetzen, sofern er genug leere Sprossfelder hat **1**.
Sprossen dürfen nur auf Sprossfeldern eingesetzt werden. Sie werden nicht in eurer Reserve gesammelt.
Die Anzahl der Sprossen im Vorrat ist unbegrenzt. In dem unwahrscheinlichen Fall, dass alle Sprossen weg sind, nutzt einen Ersatz; wie bspw. die Ersatzsprossen vom Stanzbogen.

Sollte ein Spieler mehr Erde benötigen, darf er Sprossen **von seinem Raster** in Erde umwandeln **2**.

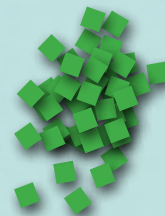
Wenn ein Spieler keinen Platz mehr für Sprossen hat, die er während einer Wässerungsaktion erhält, sind diese überzähligen Sprossen sofort verloren – ihr dürft keine Sprossen umwandeln, die noch nicht auf eurem Raster sind.



Dann erhält der aktive Spieler 2 Erde aus dem Vorrat und legt sie in seine Reserve.

Alle anderen Spieler dürfen entweder bis zu 2 Sprossen auf ihren freien Sprossplätzen einsetzen **oder** sie dürfen 2 Erde erhalten.

Schließlich aktivieren alle Spieler die blauen und vielfarbigen Fähigkeiten auf ihrem Tableau und in ihrem Raster **3** (siehe „Fähigkeiten aktivieren“ S. 5).



2 Um Sprossen in Erde umzuwandeln, entfernt ihr einfach **3** Sprossen von einer beliebigen Anzahl Florakarten und legt sie zurück in den Vorrat.
Nehmt dann **2** Erde aus dem Vorrat und legt sie in eure Reserve.

-3 : **+2**

Sprossen dürfen jederzeit im Spiel in Erde umgewandelt werden, außer, wenn ihr sie während der Wässerungsaktion oder inmitten der Abhandlung einer Kartenfähigkeit erhaltet.

Ihr dürft die Umwandlung so oft ihr möchtet wiederholen.
Erde allerdings kann nicht in Sprossen umgewandelt werden.

Früh im Spiel kann es hilfreich sein, wenn du für die Pflanzaktion deine Sprossen in Erde umwandelst.
Im späten Spiel ist es allerdings weniger sinnvoll, zu viel umzuwandeln, da jeder Spross bei Spielende 1 SP wert ist!

WACHSEN: ZIEHT KARTEN UND SETZT WACHSTUM EIN



Der aktive Spieler darf 4 Karten vom Erdstapel ziehen und auf die Hand nehmen. *Ihr dürft unbegrenzt Karten in eurer Hand haben.*

Sollte der Erdstapel jemals leer sein, mischt einfach den Ablagestapel und bildet einen neuen Erdstapel. *Mischt auf keinen Fall den Kompost eines Spielers hinein: Er ist bei Spielende SP wert!* In dem unwahrscheinlichen Fall, dass keine Karten im Erd- und Ablagestapel übrig sind, dürft ihr keine Karten mehr vom Stapel ziehen oder kompostieren.



Dann darf der aktive Spieler bis zu 2 Wachstum auf beliebige Flora mit Platz auf dem Wachstumsfeld legen. Nimm Stämme **1** aus dem Vorrat und lege sie auf beliebige Flora in deinem Raster. *Auf einem Wachstumsfeld darf so viel Wachstum liegen, wie seine maximale Wachstumshöhe angibt **2**.*

Der letzte Bestandteil des Wachstums ist eine Krone. Um eine Flora fertigzustellen, setze eine Krone **3** auf ihren Stamm.

Die unterschiedlichen Farben der Kronen sind nur kosmetischer Natur und haben keinen Einfluss auf das Spiel oder die Wertung. Flora mit einer maximalen Wachstumshöhe von 1 besteht nur aus der Krone und hat keinen Stamm.



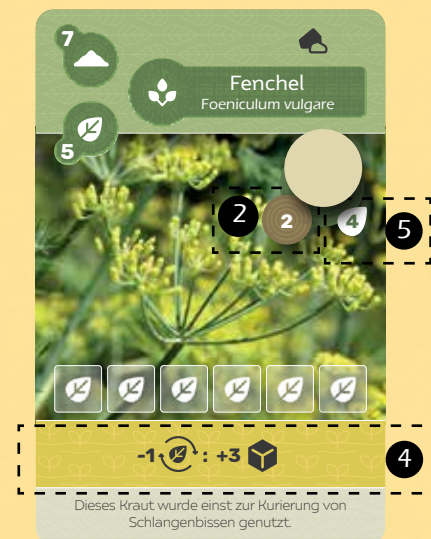
Wachstum darf nur auf Wachstumsfeldern bis zur maximalen Wachstumshöhe eingesetzt werden. Wenn ein Spieler mehr Bestandteile erhält als er gerade einsetzen kann, wird der Rest zurück in den Vorrat gelegt. *Die Reihenfolge, in der ihr Wachstum erhaltet oder ausgibt, kann eine große Rolle spielen. Also gebt auf diese Fähigkeiten acht, wenn ihr eure Karten pflanzt.*

Alle anderen Spieler dürfen entweder 2 Karten ziehen **oder** sie dürfen bis zu 2 Wachstum auf ihre Flora mit verfügbarem Platz einsetzen.

Wachstum im Vorrat ist unbegrenzt. In dem unwahrscheinlichen Fall, dass kein Wachstum mehr übrig ist, nutzt einen Ersatz.

Schließlich aktivieren alle Spieler die gelben und vielfarbige Fähigkeiten **4** auf ihrem Tableau und in ihrem Raster (siehe „Fähigkeiten aktivieren“ S.5).

Ihr erhaltet bei Spielende 1 SP pro Stamm in eurem Raster. Jede Flora mit einer Krone ist stattdessen die abgedruckten SP für den Kronenabschluss **5 wert.**



Es kann hilfreich sein, ungewollte Karten hinten in deiner Hand kopfüber zu halten. Dadurch siehst du leichter, welche Karten du später kompostieren kannst.



ÖKOSYSTEMKARTEN - ÖKOSYSTEMZIELE



Diese doppelseitigen Karten bieten Wertungsboni bei **Spielende** – beschrieben auf dem Kartentext. Jede Seite ist unterschiedlich.

Ein Standardspiel wird mit 3 Ökosystemkarten gespielt:

- 2 auf dem Faunatableau – sie stehen allen Spielern für die Wertung zur Verfügung
- 1 auf jedem Spielertableau – sie stehen nur diesem einen Spieler zur Verfügung

Neue Spieler können die Beginnerseite des Faunatableaus nutzen, welches keine Ökosystemkarten hat. So könnt ihr euch darauf konzentrieren, die Spielmechanik ohne zusätzliche Wertungsoption zu lernen.

Ökosystemkarten haben keine „Fähigkeiten“ und können deshalb nicht von Spielern aktiviert werden.

Zu Beginn des Spiels, wenn ihr eure **INSEL-, KLIMA- und ÖKOSYSTEM**karten erhaltet, wählt ihr eine Seite davon für die Partie aus. Sobald ihr sie gewählt habt, behaltet ihr diese Seite für den Rest des Spiels. Ihr dürft die Ökosystemkarten mehrmals werten, wenn die Bedingung mehrmals mit verschiedenen Karten/Komponenten erfüllt wird. Sobald eine Karte oder Komponente für die Wertung eines Ökosystemziels genutzt worden ist, darf sie nicht erneut für **dasselbe** Ökosystemziel genutzt werden.

Versucht, die Flora-, Terrain- und Ereigniskarten, die ihr wählt, bestmöglich für die Erfüllung verschiedener Ökosystem- und Faunaziele zu optimieren.

Bei einigen Karten wie den „Everglades“ sind weiße Linien am Rand des Ziels – dies sind optische Hilfestellungen für Ziele mit Platzierungswertung.



FAUNAKARTEN - FAUNAZIELE



Diese doppelseitigen Karten bieten Wertungsziele für das **laufende Spiel** – beschrieben auf dem Kartentext. Jede Seite ist unterschiedlich.

In jedem Spiel werden 4 zufällige Faunakarten auf dem Faunatableau ausgelegt. Am Ende eines Zugs, in dem ein Spieler das angegebene Ziel einer (oder mehrerer) Faunakarten erreicht, darf er den höchsten verfügbaren SP-Rang neben dieser Karte für sich beanspruchen. Dafür legt er einfach einen seiner Blattmarker von seinem Tableau auf den SP-Wert des erreichten Rangs.

Wenn zwei oder mehr Spieler ein Ziel im selben Zug erreichen, werden die Blattmarker im Uhrzeigersinn platziert, beginnend mit dem aktiven Spieler. Nur Spieler, die das Ziel erreicht haben, dürfen ihren Blattmarker einsetzen.

Der erste Spieler, der das Ziel einer Faunakarte erreicht, erhält immer die meisten Punkte. Jeder weitere Rang bietet weniger Punkte. Deshalb ist es wichtig, die Ziele der Faunakarten zu kennen, wenn ihr euer Raster pflanzt.

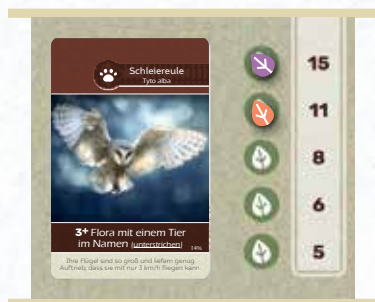
Sobald ihr die Punkte einer Faunakarte beansprucht, könnt ihr sie nicht mehr verlieren, selbst wenn ihr in einem zukünftigen Zug die Bedingungen nicht mehr aufweisen könnt. *(Wenn du zum Beispiel 20+ Erde in deiner Reserve brauchst und nach Beanspruchung des Rangs so viel Erde aus gibst, dass du weniger als 20 übrig hast, verlierst du die SP nicht.)*

Wenn ihr bei Spielende die Punkte zusammenzählt, addiert ihr die Punkte jedes Blattmarkers auf dem Faunatableau. *Denkt daran, die 7 SP für das schnellste Vervollständigen des Rasters mitzuzählen! (Siehe Spielende S.14.)*

Dieses Symbol wurde einigen Fauna- und Ökosystemkarten hinzugefügt, damit ihr daran denkt, auch eure Insel- und Klimakarte auf dieses Ziel zu prüfen!

Wenn ihr euch die „Marienkäfer“-Karte ansieht, werdet ihr das + und - hinter jeder Zahl bemerken: Ihr erfüllt das Ziel des Marienkäfers, wenn ihr „11 ODER MEHR Karten mit jeweils einem Grund-SP-Wert von 3 ODER WENIGER habt.“

Die Wahrscheinlichkeit (xx%) auf einigen Karten gibt an, wie viel Prozent der Karten im Spiel die Zielbedingung erfüllen können.



Neue Spieler können die Beginnerseite des Faunatableaus nutzen, auf welchem alle Ränge 10 SP wert sind und es keine Rolle spielt, wann der Blattmarker eingesetzt wird. So könnt ihr euch darauf konzentrieren, die Spielmechanik ohne ein Wettrennen um die Punkte zu lernen.



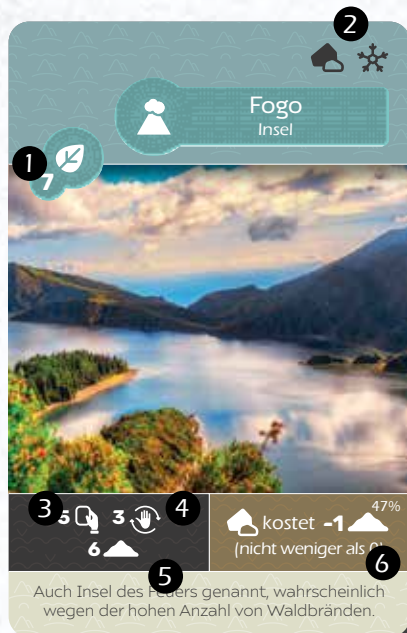
Faunakarten haben keine „Fähigkeiten“ und können deshalb nicht von Spielern aktiviert werden.



AB JETZT SEID IHR ZU 90% BEREIT, LOSZUSPIELEN. Seht euch den Wertungsüberblick und die Symbolübersicht unten auf eurem Spielertableau an und ihr seid sogar zu 95% bereit, loszuspielen. Die restlichen Regeln stellen die verbliebenen 5% dar. Sie beinhalten Klarstellungen, Beispiele sowie den Solomodus und behandeln Ausnahmen und spezifische Details.



INSELKARTEN



Diese doppelseitigen Karten geben euch eure **Startressourcen** (Karten, Kompost und Erde) sowie eine Fähigkeit, die euch bei eurer Strategie unterstützt – beschrieben auf dem Kartentext. Jede Seite ist unterschiedlich.

Jede Insel ist einzigartig und bietet verschiedene Kombinationen aus Grund-SP **1**, Habitaten **2**, der Anzahl der Karten, die ihr zu Beginn zieht **3**, der Anzahl der Karten, die ihr aus eurer Hand kompostiert **4** und Erde **5** sowie einer Fähigkeit **6**.

Wählt zu Beginn des Spiels eine Seite, mit der ihr spielen wollt. Diese legt ihr offen auf euer Tableau. Sie bleibt das gesamte Spiel dort und wird nicht mehr umgedreht.

Dann zieht ihr die Anzahl Karten, die neben dem -Symbol angegeben ist. Von diesen müsst ihr die Anzahl auf eurem Kompost ablegen, die neben dem -Symbol angegeben ist. *Kompost ist eine wichtige Ressource im Spiel und bei Spielende SP wert.*

Schließlich nehmt ihr euch die Menge Erde, die neben dem -Symbol angegeben ist. *Erde ist die Spielwährung. Ihr braucht sie, um Flora- und Terrainkarten in euer Raster zu pflanzen (siehe S. 6).*

Insel- und Klimakarten können vor oder nach eurem Raster aktiviert werden. Ihr dürft euch jeden Zug neu entscheiden. Ihr dürft allerdings nicht eine Karte vor eurem Raster und die andere danach aktivieren.

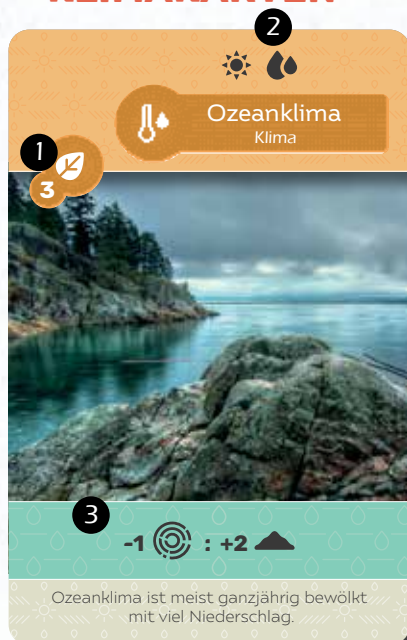
Ihr seid nie gezwungen, eure Insel-/ Klimafähigkeit zu aktivieren – ihr dürft sie nutzen oder überspringen, je nachdem, was für euch sinnvoller ist.

Insel- und Klimakarten können für Ökosystem- und Faunaziele gewertet werden – je nachdem wie diese Ziele aussehen. Neue Spieler könnten das übersehen, also seid so lieb und erinnert sie im Verlauf des Spiels daran.

Klimakarten geben euch eine weitere Fähigkeit, die nützlich für eure Strategie sein kann. Also versucht eine auszuwählen, die zu eurer Insel passt und euch hilft, die Fauna- und Ökosystemziele zu erreichen.

Denkt daran, alle Kosten müssen vollständig gezahlt werden, Boni dagegen dürfen nach Wunsch eingesammelt werden (teilweise oder vollständig).

KLIMAKARTEN



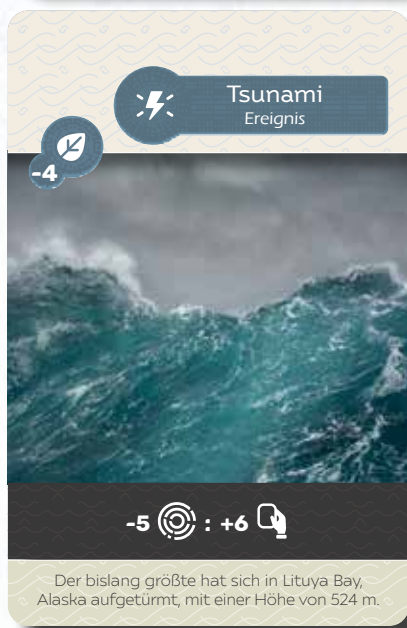
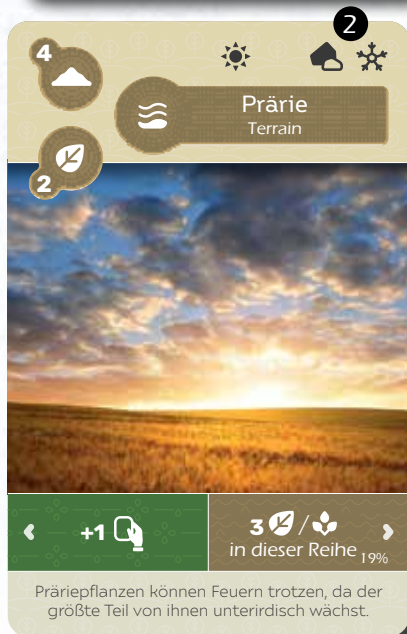
Diese doppelseitigen Karten geben euch eine weitere **Fähigkeit**, die ihr nutzen könnt, um eure Fähigkeiten zu fokussieren oder zu streuen. Sie wird im Kartentext beschrieben. Jede Seite ist unterschiedlich.

Jedes Klima ist einzigartig und bietet verschiedene Kombinationen aus Grund-SP **1**, Habitaten **2** und einer Fähigkeit **3**.

Wählt zu Beginn des Spiels eine Seite, mit der ihr spielen wollt. Diese legt ihr offen auf euer Tableau. Sie bleibt das gesamte Spiel dort und wird nicht mehr umgedreht.



ERDKARTEN



FLORAKARTEN

Die meisten Karten im Spiel sind Erdkarten (283/364) – von denen wiederum 179 **FLORA**-, 66 **TERRAIN**- und 38 **EREIGNIS**-Karten sind.

Alle Karten im Spiel werden gesammelt als Karten bezeichnet, während Florakarten kurz als Flora bezeichnet werden – **das spielt eine wichtige Rolle für Fauna- und Ökosystemziele.**

Ziele, die sich auf „Flora“ beziehen, schließen keine Terrain-, Ereignis-, Insel- oder Klimakarten mit ein. Ziele dagegen, die sich auf „Karten“ beziehen, schließen sowohl alle Karten im Raster eines Spielers als auch seine Insel- und Klimakarte mit ein.

Obwohl auf den Karten eine Menge Infos sind, müsst ihr euch nicht alles merken. Prüft stattdessen eure Ökosystem- und Faunaziele sowie einzelne Terrains und beschränkt euch auf die Details, die für diese relevant sind.

Flora wird weiterhin in Arten **1** unterschieden. Es gibt gleich viele Florakarten von jeder der folgenden Arten:



Baum



Kraut



Pilz



Busch

Pilze sind zwar eigentlich keine Flora, werden hier aber aus Gründen des Gameplays und der Balance als solche bezeichnet. Da Flechten eine Vielzahl von Organismen sind, darunter Algen, Pilze und Cyanobakterien, zählen wir sie zu den Kräutern.

Alle spielenden Botaniker mögen uns bitte verzeihen.

Habitate **2** werden für Wertungsziele genutzt. Auf Flora-, Terrain-, Insel- und Klimakarten werden ihre Habitate am oberen rechten Rand angegeben:



Sonnig



Feucht



Steinig



Kalt

TERRAINKARTEN

Terrainkarten werden wie Flora während der Pflanzaktion in euer Raster gepflanzt. Meist bringen sie keine Ressourcen, aber bieten stattdessen häufig passive Effekte für das laufende Spiel oder Wertungsboni für das Spielende.

Einige Terrain- (und Ökosystem-)karten verfügen über kleine, weiße Pfeile rund um ihre Fähigkeitsfarben. So erkennt ihr direkt wichtige Platzierungsregeln für die Wertung. *Zum Beispiel gewährt das „Prärie“-Terrain einem Spieler 3 SP pro Kraut in derselben Reihe.*

EREIGNISKARTEN

Ereigniskarten sind anders als andere Erdkarten: Sie dürfen jederzeit – auch im Zug eines anderen Spielers – oder zwischen der Aktivierung zweier Fähigkeiten gespielt werden. Sie geben dem Spieler einen direkten Bonus, aber sie haben keinen direkten Einfluss auf andere Spieler. *Ereigniskarten sind die einzigen Karten, die ohne die Pflanzaktion gespielt werden dürfen.*

Ereignisse sind nicht Teil eures Rasters und zählen demnach nicht zu der 16-Karten-Grenze.

Wenn ihr eine Ereigniskarte spielt, legt sie offen auf das Ereignisfeld (⚡) auf eurem Tableau.


Bei Spielende könnt ihr durch Ereigniskarten SP erhalten (oder verlieren), abhängig von ihrem Grund-SP-Wert.

Ereignisse dürfen, sobald gespielt, nicht genommen, ausgetauscht, aktiviert oder kompostiert werden.


Ereigniskarten werden nie für Terrain-, Ökosystem- oder Faunaziele gewertet, außer es steht ausdrücklich auf einer Karte geschrieben.

EIN BEISPIELZUG

In diesem Beispiel sehen wir das Tableau und das Raster des aktiven Spielers. Wir haben nicht mehr viele Karten in unserer Hand, also kündigen wir an, dass wir die Wachstumsaktion (gelb) ausführen.

Als aktiver Spieler erhalten wir den größeren Bonus, oben auf der gewählten Aktion abgebildet **1**. Die Symbole liegen in einer Reihe mit dem „aktiver Spieler“-Symbol .

Für die Wachstumsaktion ziehen wir 4 Karten vom Erdstapel **2** und erhalten 2 Wachstum vom Vorrat **3**. Wir dürfen eine beliebige Kombination aus Stamm- und/oder Kronebestandteilen nehmen, je nachdem, auf welcher Flora wir sie einsetzen.

In der Zwischenzeit erhalten alle anderen Spieler den kleineren Bonus, der unten auf der gewählten Aktion **4** abgebildet ist – in einer Linie mit dem „andere Spieler“-Symbol .

In diesem Fall erhalten die anderen Spieler entweder 2 Karten vom Erdstapel oder 2 Wachstum ihrer Wahl.

Dann aktivieren alle Spieler gleichzeitig ihre gelben und vielfarbigten Fähigkeiten auf ihrem Tableau und in ihrem Raster **5**. Jeder Spieler darf wählen, welchen Bereich er zuerst aktivieren möchte: Sein Tableau oder sein Raster.



RESSOURCEN

- erhalte Spross
- kompostiere von Stapel / Hand
- erhalte Wachstum
- ziehe
- Grund-SP auf Karten (Insel & Klima)
- pro kompostierter Karte
- pro Spross

WERTUNGSÜBERSICHT SPIELENDE (4X4-RASTER)

- SP durch Wachstum
- SP von Terrainkarten
- SP von Ökosystemen (1 eigenes & 2 geteilt)
- SP vom Faunatableau

Tableau Actions:

- 1** +4 +2
- 2** +5 +2
- 3** +6 +2
- 4** +2 oder +2
- 5** +2 oder +2

Resource Cards:

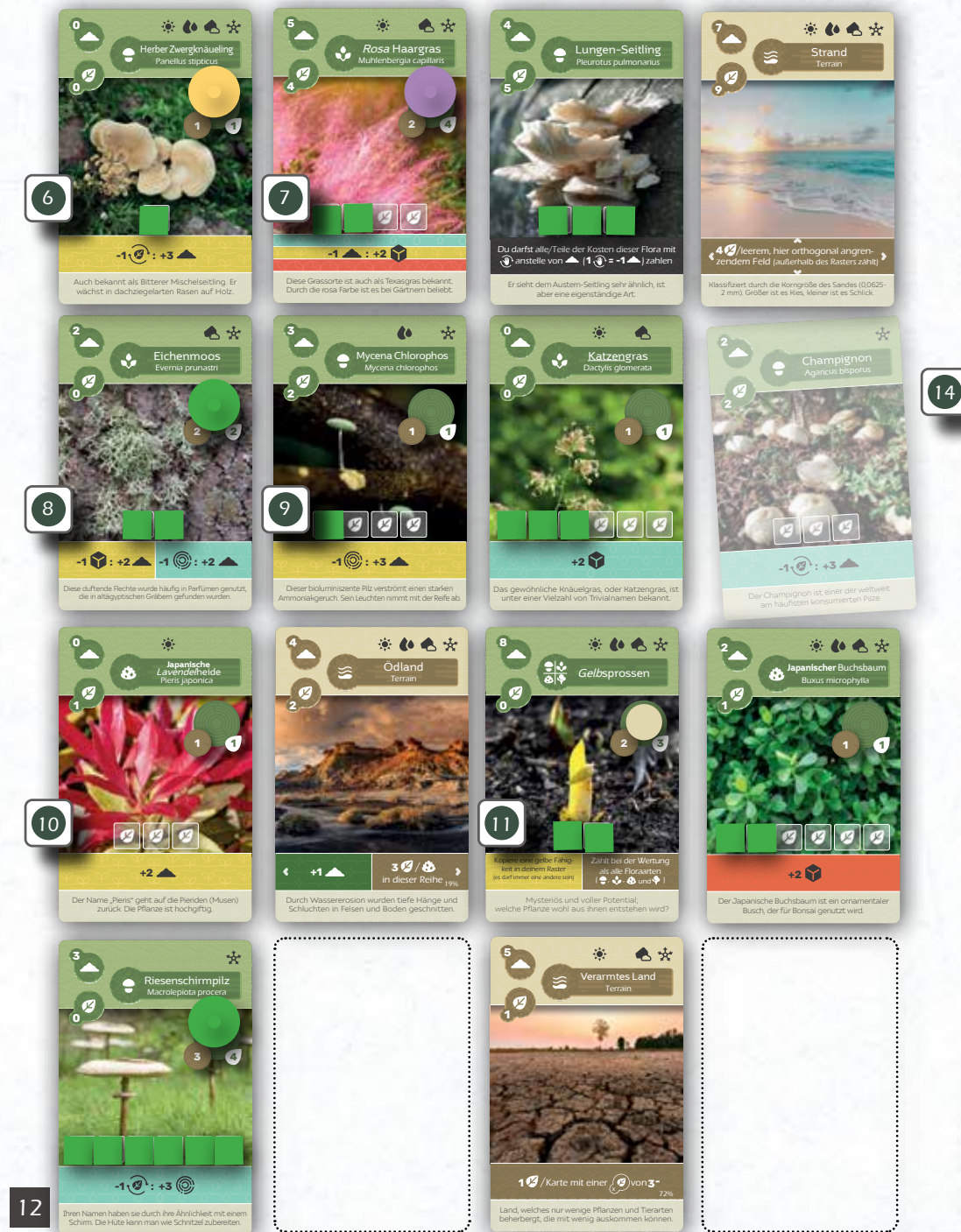
- Deception** Insel: Diese meergefüllte Caldera weist schwarze, sandige Strände und eine Vielzahl Mikroklimata auf.
- Arid** Klima: Trockenes (arides) Klima bedeckt etwa ein Drittel des Planeten. Es gibt hier nur Sommer und Winter.
- Tasmanischer Regenwald** Ökosystem: Der Goldbauchtitsch zieht jedes Jahr von Australien nach Tasmanien, um hier zu brüten.
- Lavasee** Ereignis: Wenn ein Lavastrom in einen bestehenden Krater fließt, bildet sich ein Lavasee.

In diesem Beispiel haben wir keine gelben oder vielfarbigten Fähigkeiten auf unserem Tableau, also aktivieren wir nur die Karten in unserem Raster.

Wir erinnern uns, dass das Raster immer von oben links nach unten rechts aktiviert werden muss.

Der *Herbe Zwergknäueling* **6** wird zuerst aktiviert und erlaubt es uns, **die oberste Karte von unserem Kompost auf den Ablagestapel zu legen, um dafür 3 Erde aus dem Vorrat zu erhalten.**

Das *Rosa Haargras* **7** wird danach aktiviert, glücklicherweise, weil wir zuvor keine Erde in unserer Reserve hatten, aber eben 3 erhalten haben. Also können wir **1 davon zurücklegen, um 2 Sprossen zu erhalten.**



14

- 6** *Herbe Zwergknäueling* (Panelus stipiticus): Auch bekannt als Bitterer Mischelseitling. Er wächst in dachziegelartigen Rasen auf Holz.
- 7** *Rosa Haargras* (Muhlenbergia capillaris): Diese Grassorte ist auch als Texasgras bekannt. Durch die rosa Farbe ist es bei Gärtnern beliebt.
- 4** *Lungen-Seitling* (Pleurotus pulmonarius): Er sieht dem Austern-Seitling sehr ähnlich, ist aber eine eigenständige Art.
- 7** *Strand* Terrain: Hier orthogonale angrenzende Feld (außerhalb des Rasters zählt).
- 2** *Eichenmoos* (Evernia prunastri): Diese duftende Flechte wurde häufig in Parfümen genutzt, die in altägyptischen Gräbern gefunden wurden.
- 3** *Mycena Chlorophos* (Mycena chlorophos): Dieser biolumineszente Pilz verströmt einen starken Ammoniakgeruch. Sein Leuchten nimmt mit der Reife ab.
- 0** *Katzengras* (Dactylis glomerata): Das gewöhnliche Knäuelgras, oder Katzensgras, ist unter einer Vielzahl von Trivialnamen bekannt.
- 2** *Champignon* (Agaricus bisporus): Der Champignon ist einer der weltweit am häufigsten konsumierten Pilze.
- 10** *Japanische Lavendelheide* (Pieris japonica): Der Name „Pieris“ geht auf die Periden (Musen) zurück. Die Pflanze ist hochrigig.
- 4** *Odland* Terrain: Durch Wassererosion wurden tiefe Hänge und Schluchten in Felsen und Boden geschnitten.
- 8** *Gelbsprossen*: Kippen eine gelbe Farbe in dein Raster (es darf immer eine andere sein). Zählt bei der Wertung alle Florarten in dieser Reihe (10%).
- 2** *Japanischer Buchsbaum* (Buxus microphylla): Der Japanische Buchsbaum ist ein ornamentaler Busch, der für Bonsai genutzt wird.
- 12** *Riesenschirmpilz* (Macroplota procerca): Ihren Namen haben sie durch ihre Ähnlichkeit mit einem Schirm. Die Hüts kann man wie Schirmlilien zubereiten.
- 5** *Verarmtes Land* Terrain: Land, welches nur wenige Pflanzen und Tieren beherbergt, die mit wenig auskommen können.



BEISPIEL: SPILENDE

Stellen wir uns vor, dass der nächste Spieler, der auch der letzte Spieler in dieser Runde ist, die Pflanzaktion (grün) wählt und sein Raster durch das Pflanzen zweier Karten auf 16 auffüllt und das Spiel beendet.

Er legt sofort seinen letzten Blattmarker auf das 7-SP-Bonusfeld des Faunatableaus 13.

Der orange Spieler beschließt, einen Champignon in sein Raster zu pflanzen 14, um mit ihm ein paar Ökosystemziele zu erreichen. Er wird auch 1 Karte (aus der grünen Aktion „andere Spieler“) ziehen und 1 Erde erhalten, wenn er sein Terrain Ödland aktiviert.

Nachdem alle Spieler die Aktivierung ihrer grünen Fähigkeiten beendet haben, ist das Spiel vorbei. Da der letzte Spieler in der Runde das Spiel beendet hat, hatten alle Spieler die gleiche Anzahl Züge.

Wir empfehlen, das Spielmaterial beim Zählen der Punkte nicht wegzuräumen. Im seltenen Fall eines Gleichstands braucht ihr sie, um diesen aufzulösen. (vgl. S. 14)

BEISPIELWERTUNG - ORANGE SPIELER

Zu Beginn zählen wir die **Grund-SP-Werte** aller Karten in unserem Raster sowie der Insel- und Klimakarte zusammen. (Siehe Abbildung auf Seite 12.)

• Dann fügen wir den Grund-SP-Wert aller **Ereigniskarten** in unserem Ereignisstapel hinzu. *Es könnte eine negative Zahl sein.*

• Wir erhalten 1 SP pro Karte in unserem **Kompost**.

• Wir erhalten 1 SP pro **Spross** in unserem Raster.

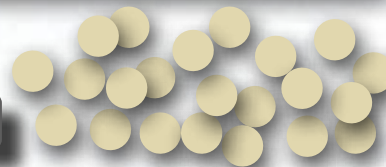
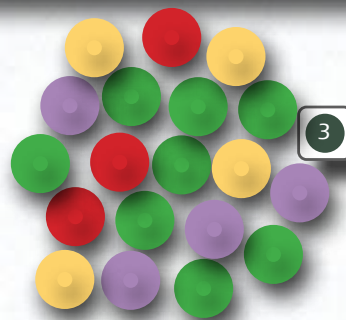
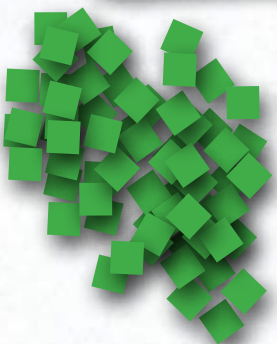
• Wir erhalten 1 SP für jeden **Stamm** in unserem Raster, **oder** die **SP für den Kronenabschluss** für jede Flora mit Krone.

• Wir erhalten SP für jedes **Terrain** in unserem Raster, wenn es SP gewährt. *Durch den Strand erhalten wir 8 SP (4 für jedes leere orthogonale Feld), das Ödland ist 9 SP wert (Gelbsprossen zählen als beliebige Floraart) und das Verarmte Land ist 13 SP wert (es zählt für sich selbst, für die Insel- und Klimakarte, aber nicht für Ereigniskarten).*

• Wir erhalten SP für jede **Ökosystemkarte**, wenn wir ihre Bedingungen erfüllen oder übertreffen. *Unsere eigene Ökosystemkarte gibt uns 9 SP, weil wir 2 Karten mit geographischem Bezug haben. Durch die Everglades erhalten wir 20 SP, weil die Gelbsprossen als beliebige Floraart zählen. Der Riesenschirmpilz zählt nicht, weil er nicht in einer diagonalen Linie verbunden ist. Die Große Ungarische Steppe ist 13 SP wert, weil sich 4 Kräuter in unserem Raster befinden.*

• Wir erhalten SP für unsere Blattmarker auf dem **Faunatableau** – einschließlich des Vervollständigungsbonus, wenn wir ihn erhalten haben.

14. Jan	Orange	Blau
	29	47
	-2	0
1x	15	20
1x	22	19
1x	13	30
	30	6
	9	0
	20	20
	13	1
	38	-
Σ	196	1



EIN BEISPIELZUG - FORTSETZUNG

Eichenmoos 8 folgt als nächstes und erlaubt uns, einen Spross zum Vorrat zurückzulegen, um 2 Erde zu erhalten.

Dann kann *Mycena Chlorophos* 9 aktiviert werden: Ein Wachstumsbestandteil wird zum Austausch gegen 3 weitere Erde zurückgelegt.

Die Japanische Lavendelheide 10 wird danach aktiviert und gibt uns 2 weitere Erde – und zwar gratis!

Und schließlich werden die Gelbsprossen 11 aktiviert, die es uns erlauben, eine andere gelbe Fähigkeit in unserem Raster zu kopieren. Wir entscheiden uns, die Japanische Lavendelheide 10 zu kopieren und erhalten wieder 2 weitere Erde gratis!

Wenn wir in diesem Zug beide Wachstumsbestandteile auf unser Eichenmoos legen, erfüllen wir die Bedingung der Faunakarte „Berggorilla“, das heißt, dass wir direkt einen unserer Blattmarker auf den höchsten verfügbaren SP-Rang legen dürfen – in diesem Fall 8 12.

Nun, da alle gelben Fähigkeiten aktiviert worden sind, ist unser Zug vorbei und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird der aktive Spieler.

SPIELENDEN

Erde wird in Runden gespielt. In einer Runde ist jeder Spieler einmal der aktive Spieler.

Das Spiel endet in der Runde, in der ein Spieler sein Raster aus 4x4 Karten (insgesamt 16) vervollständigt hat. Dieser Spieler legt einen seiner Blattmarker auf das 7 SP-Bonusfeld auf dem Faunatableau. Dann werden alle noch benötigten Züge durchgeführt, um die Runde abzuschließen, damit jeder Spieler dieselbe Anzahl Züge hatte.


Wenn der aktive Spieler und ein anderer Spieler ihre Raster im selben Zug vervollständigen, erhält nur der aktive Spieler den Bonus. Wenn mehrere Spieler, aber nicht der aktive Spieler, ihr Raster im selben Zug vervollständigen, erhält der betreffende Spieler, der am nächsten links zum aktiven Spieler sitzt, den Bonus.

Ein Beispiel für das Spielende findet ihr auf Seite 13.

SIEGPUNKTE ERHALTEN

Nach dem Ende der letzten Runde zählen alle Spieler ihre Siegpunkte (SP) zusammen. Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

Ihr könnt gleichzeitig jede Reihe auf dem Wertungsblock zusammenzählen. Wir empfehlen, dass ihr Reihe für Reihe eintragt, um Verwirrung zu vermeiden. Während ihr die verschiedenen Kategorien unten zusammenzählt, passt auf, dass ihr keine Stapel vermischt oder Spielbereiche aufräumt. Im Falle eines Gleichstandes braucht ihr diese Informationen. Ein Wertungsbeispiel findet ihr auf S. 13.

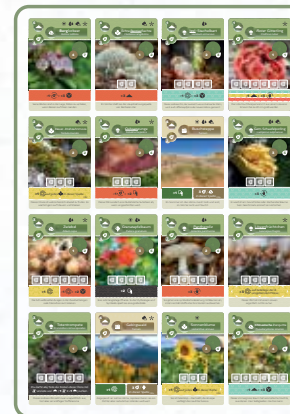
1. Addiert die Grund-SP  eurer Insel- und Klimakarte zu denen der Karten in eurem Raster, ausschließlich eurer Ereigniskarten, Karten in eurer Hand oder in eurem Kompost.
2. Addiert die Grund-SP der Karten in eurem Ereignisstapel – dies könnte ein negativer Wert sein.
3. Addiert 1 SP pro Karte in eurem Kompost.
4. Addiert 1 SP pro Spross in eurem Raster.



Alle Spieler sollten gleich viele Züge haben!

Wenn zum Beispiel der erste Spieler der Runde sein Raster als Erster vervollständigt hat, haben alle anderen Spieler noch einen Zug als aktiver Spieler.

Wenn der letzte Spieler in der Runde sein Raster als Erster vervollständigt hat, endet das Spiel nach seinem Zug.



Der erste Spieler, der sein 4x4-Raster mit 16 Karten gefüllt hat, beendet das Spiel und erhält 7 SP.

5. Addiert 1 SP pro Stamm in eurem Raster, außer ihr habt die Krone eingesetzt. Dann wertet ihr die SP für Abschluss der Krone **anstatt 1 SP/Stamm**.
6. Addiert SP von allen Terrains in eurem Raster mit Wertungsbonus. (Terrains mit Effekten fürs laufende Spiel gewähren keine Bonuspunkte.)
7. Addiert SP von allen erfüllten Ökosystemzielen, also eurem eigenen Ökosystem und den zwei gemeinsamen Ökosystemen.
8. Addiert SP von Blattmarkern auf dem Faunatableau. Vergesst nicht die 7 Bonus-SP des ersten Spielers, der sein Raster vervollständigt hat.

Im Anfängermodus gibt es kein gemeinsames Ökosystem und Faunaziele sind 10 SP wert, egal, wann sie erfüllt worden sind.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt der beteiligte Spieler mit mehr verbliebener Erde in seiner Reserve. Gibt es noch immer Gleichstand, gewinnt davon der beteiligte Spieler mit mehr Karten in seiner Hand, dann mit dem meisten Wachstum im Raster, dann den meisten Sprossen und schließlich dem größten Kompost.



SICHERHEITSHINWEIS

Bitte beachtet, obwohl wir uns bemüht haben, alle Informationen und Abbildung so genau wie möglich zu gestalten, sind wir keine Botaniker. Das Spiel stellt kein Feldbuch oder Identifizierungshilfe dar.

Bitte informiert euch bei den örtlichen Behörden, bevor ihr mit eurer Umgebung oder einer Spezies interagiert. Dankesehr!


SOLOMODUS

Dem Solomodus liegen dieselben Regeln wie dem Standardspiel zugrunde. Die offensichtlichste Änderung ist, dass du alleine gegen eine Künstliche Intelligenz (KI) namens Gaia spielst.


Du beginnst, indem du das Spiel nach der Anleitung für das Standardspiel aufbaust, aber dein Spielertableau auf die Solo-Seite  drehst und **dich für einen Schwierigkeitsgrad entscheidest** .


Die Grade Anfänger und Mittel nutzen die oberen Aktionsfelder, während Schwer und Experte die unteren nutzen. Anfänger und Experte werden weiterhin nur durch die Effekte, die unten auf Gaias Faunazielkarten stehen, beeinflusst.


Lege Gaias Tableau neben deines, auf der anderen Seite baust du dein Raster auf.

Wähle eine Blattmarkerfarbe und lege sie auf Gaias Tableau .

 Mische ihr Deck aus 6 Karten () und lege es verdeckt auf dieses Feld. Vor Spielende wirst du dieses Deck zwei Mal durchspielen.

 Auf dieses Feld legst du ihre aktive Karte.

 Auf diesem Feld legst du verdeckt ihren Kompost ab.

 Auf diesem Feld legst du offen ihre Wertungskarten ab.





Nach dem Aufbau beginnst du die Partie als aktiver Spieler.



Gaia kann darauf „reagieren“, wenn du Erde und Karten erhältst, deshalb ist es hilfreich, erhaltene Ressourcen neben deinem Tableau abzulegen, damit sie sie zählen kann, bevor sie deiner Hand/deinem Vorrat hinzugefügt werden.

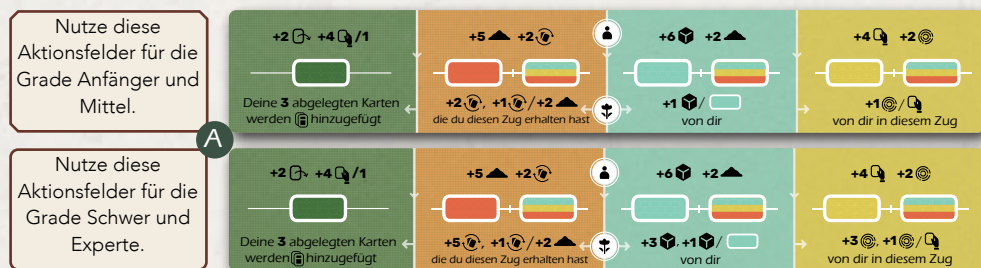
SOLOMODUS - WERTUNG

Sobald das Spiel beendet ist, erhältst du deine SP auf dieselbe Art und Weise wie im Standardspiel. Gaia hingegen erhält wie folgt Punkte:

- Addiere den Grund-SP-Wert aller Karten in ihrem offenen Wertungsstapel , einschließlich Ereigniskarten – **negative Werte wandelt Gaia in positive um!**
- Addiere 1 SP pro Spross .
- Addiere 1 SP pro Stamm **oder** die Kronenabschluss-SP .
- Addiere 1 SP pro Karte in ihrem Kompost .
- Addiere SP von Blattmarkern, die auf dem Faunatableau liegen.

Gaia erhält keine Punkte für:


- **TERRAIN**- oder **ÖKO**SYSTEM-karten.






SOLOMODUS - DEIN ZUG

Deine Züge funktionieren genau wie im Standardspiel: Aktionswahl, Ressourcen sammeln, Fähigkeitsaktivierung. Für jede Aktion erhältst du die normalen Boni. Gaia allerdings erhält die Boni, die unter deinem gewählten Schwierigkeitsgrad angegeben sind.


Beende immer zuerst deine Aktion und Kartenfähigkeiten und führe erst dann Gaias Aktion als „anderer Spieler“ mit den variablen Boni aus:

- Für die **BLAUE AKTION** sammle hier ihre Sprossen  – sie erhält 1 SP pro Spross bei Spielende.



- Für die **GELBE AKTION** sammle hier den Wachstum , folge den Pfeilen, wenn eine Krone platziert wird. Wie sonst auch ist der letzte Wachstumsbestandteil jeder Spalte eine Krone. Sie erhält 1 SP pro Stamm **oder** die Kronenabschluss-SP.

- Für die **ROTE AKTION** sammle hier Erde  bis sie 10 davon gesammelt hat. Dann legt sie diese zurück in den Vorrat und kompostiert 5 Karten vom Erdstapel. Sie erhält 1 SP pro kompostierter Karte  bei Spielende.

Wenn sie mehr als 10 Erde gesammelt hat, verbleibt der Rest in der Reserve. Nur 10 Erde werden in 5 Kompost umgewandelt.

- Für die **GRÜNE AKTION** lege Gaias Karten offen auf ihren Wertungsstapel . Sie erhält den Grund-SP-Wert jeder dieser Karten bei Spielende.


SOLOMODUS - GAIAS ZUG

Ziehe in Gaias Zug die oberste Karte von ihrem verdeckten Stapel  und lege sie offen ab . Du nimmst die obere Fähigkeit (wenn vorhanden) und sie nimmt dann die untere Fähigkeit.

Es ist wichtig, dass du die obere Fähigkeit zuerst nimmst, da ihr Einkommen manchmal direkt von deiner Wahl abhängt:

- **GELBE AKTION** – Gaia zählt die Gesamtanzahl der Karten, die du durch die obere Fähigkeit und deine gelben Fähigkeiten bekommen hast und erhält dieselbe Anzahl an Wachstum. Sie zählt nicht die Karten, die du durch Ereigniskarten erhalten hast.

- **ROTE AKTION** – Gaia zählt die gesamte Erde, die du durch die obere Fähigkeit und deine roten Fähigkeiten bekommen hast und erhält dieselbe Anzahl Erde. Sie zählt nicht die Erde, die du durch Ereigniskarten erhalten hast.

Deckst du eine von Gaias braunen Faunazielkarten auf , befolge die Anweisungen auf der Karte und lege Gaias Blattmarker auf den höchsten verfügbaren SP-Rang neben einer der Faunakarten – wenn beide verfügbar sind, darfst du wählen. Wenn du im Anfänger- oder Expertengrad spielst, wende auch die Effekte an, die im „Infotext“-Bereich der Karte stehen.

Das Spiel wird mit abwechselnden Zügen fortgesetzt, bis Gaia ihre letzte Karte aktiviert. Dann wird ihr Deck gemischt und für einen zweiten, finalen Durchgang bereitgelegt.

Das Spiel endet, wenn Gaias Deck zum zweiten Mal durchgespielt ist, oder wenn du dein 4x4-Raster vervollständigt hast. Der Spieler, der das Ende auslöst, erhält den 7-SP-Bonus auf dem Faunatableau, danach werden die Punkte gezählt.

TEAMMODUS (2 VS 2)

Der Teammodus befolgt dieselben Regeln wie das Standardspiel, aber er ermöglicht es, als Team gegen ein anderes Team zu spielen.

Baut das Spiel wie für ein Standardspiel auf. Achtet darauf, dass die Teammitglieder nebeneinander sitzen **A**.

Jedes Mal, wenn ein Spieler Ressourcen (Karten, Kompost, Erde, Sprossen oder Wachstum) erhält, legt er sie auf seine Seite des gemeinsamen Teamtableaus, anstatt sie direkt in sein Raster oder seine Reserve zu legen, oder in seine Hand zu nehmen **B**.

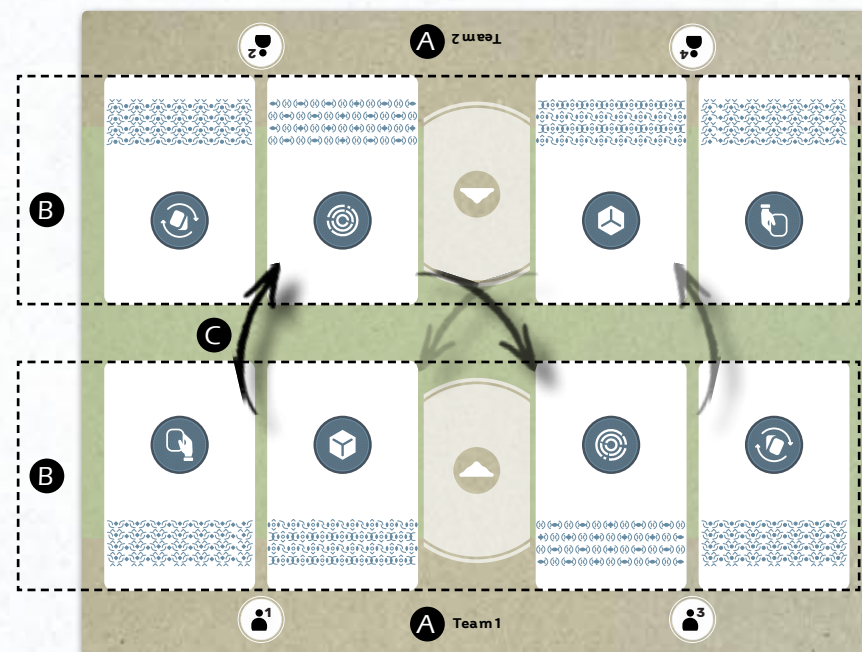
Diese Ressourcen müssen von einem Teamkameraden vor dem Ende des laufenden Zugs genommen werden, oder sie werden abgeworfen.

Teamkameraden dürfen Strategien und Ressourcenbedürfnisse offen besprechen. Sie dürfen zusammen entscheiden, welche Aktion sie durchführen, welche Ressource oder Karte sie nehmen, usw.

Spielt den Rest genau wie im Standardspiel, mit der Ausnahme, dass die Zugreihenfolge der Spielernummer entspricht (1, 2, 3, 4, 1, 2, ...etc.) **C**.

Bei Spielende zählen die Teamkameraden ihre Wertungen zusammen. Das Team mit den meisten SP gewinnt!

Ein großartiges Mittel für erfahrene Spieler, das Spiel neuen Spielern beizubringen.



INDEX

Aufbau (gemeinsam).....2	Fähigkeiten aktivieren.....5-6	Legt los.....3	Spielende.....14
Aufbau(Spieler).....3	Faunakarten/-ziele.....9	Mitwirkende.....1	Spielmaterial.....2
Beispiel Spielende.....13	Inselkarten.....10	Ökosystemkarten/-ziele.....8	Spielziel.....1
Beispielwertung.....13	Karteninformation.....4	Pflanzen.....6	Wachsen.....8
Beispielzug.....12-13	Klimakarten.....10	Siegpunkte erhalten.....14	Wässern.....7
Erdkarten.....11	Kompostieren.....7	Solomodus.....15	Zug-/Aktionsüberblick.....5

HINWEIS DES AUTORS

Erde versucht, einen kleinen Eindruck der unermesslichen Vielfalt der Natur zu erhaschen.

Die besten Spieler passen sich schnell an, so wie es auch Pflanzen und Tiere tun, um zu wachsen und zu gedeihen. Dieses Spiel existiert dank Isabelle Touchette, meiner großen Liebe, die mich fragte, ob ich nicht ein Spiel über Pflanzen machen könnte. **-Maxime Tardif**

ERDE - DEUTSCHE AUSGABE

© 2022 Skellig Games GmbH
Parkweg 6 • 35452 Heuchelheim



Dieser QR-Code führt euch zu unserer Website. Hier findet ihr das „Designer Diary“ von Autor Maxime (nur Englisch) und Ersatzblätter für den Wertungsblock zum Download.



Kommt zu uns auf unseren Discord-Server!

Für Ersatzteile schreibt eine Mail an: info@skellig-games.de

Dank geht raus an alle Mitarbeiter und Helfer von Skellig Games und alle Backer auf Kickstarter! Und allen Spielern wünschen wir viel Spaß beim Spielen.

