

ERDE – FAQ UND ERLÄUTERUNGEN

Version 1.2, 18.02.2024

Inhaltsverzeichnis

ERDE – FAQ UND ERLÄUTERUNGEN	1
Einleitung	1
Häufig gestellte Fragen (FAQ)	2
Aktionen	2
Symbolik	5
Fähigkeiten	5
Ziele	10
Monatskarten (Kickstarter-exklusiv)	11
Solomodus	12
Erläuterungen zu den Karten	17
Florakarten	17
Terrainkarten	19
Ökosystemkarten	26
Faunakarten	37
Inselkarten	43
Klimakarten	44
Ereignisse	45

Einleitung

Dieses Dokument fasst zahlreiche Fragen zum Spiel „Erde“ von Skellig Games („Earth“ auf Englisch von Inside Up Games) zusammen. Falls möglich, wurden entsprechende Referenzen zur deutschsprachigen Anleitung oder zum englischsprachigen BoardGameGeek-Forum (per Link) angegeben. Die Kartenerläuterung umfasst nicht alle Karten des Spiels, sondern nur diese, zu denen es häufig Fragen gibt.

Copyright der Grafiken: Inside Up Games 2023

Copyright der deutschsprachigen Anleitung und der Kartentexte: Skellig Games 2022

Copyright der FAQ-Zusammenstellung: Dominik Wagenführ 2023-2024

Häufig gestellte Fragen (FAQ)

Aktionen

Wenn ich am Zug bin, darf ich jede der vier Aktionen frei wählen? (Der Satz „Du darfst dieselbe Aktion wie ein vorheriger Spieler wählen oder die Aktion des letzten Zuges wiederholen.“ in der Anleitung wirkt auf mich wie eine Einschränkung.)

Der Satz aus der Anleitung der 1. Auflage soll nur ergänzen, nicht einschränken. Daher ja, man darf jede Aktion frei wählen, insbesondere darf man auch dieselbe Aktion wie ein vorheriger Spieler oder wie man selbst im vorherigen Zug wählen.^[BGG1]

Wenn ich eine Aktion wähle, muss ich diese komplett ausführen?

Nein, Aktionen sind immer freiwillig, bis auf das Karten ziehen bei der grünen Aktion „Pflanzen“. Die Angabe „bis zu“ schließt 0 mit ein.

Die konkrete Beschreibung der Aktionen ist:^[BGG2]

Grüne Aktion (Pflanzen)

Aktiver Spieler: Pflanze bis zu 2 Karten. Ziehe dann **genau 4 Karten** und behalte davon 1.

Alle anderen Spieler: Pflanze bis zu 1 Karte. Ziehe dann bis zu 1 Erdkarte auf die Hand.

Rote Aktion (Kompostieren)

Aktiver Spieler: Erhalte bis zu 5 Erde. Lege bis zu 2 Karten vom Erdstapel auf deinen Kompoststapel.

Alle anderen Spieler: Erhalte bis zu 2 Erde. ODER: Lege bis zu 2 Karten vom Erdstapel auf deinen Kompoststapel.

Blaue Aktion (Wässern)

Aktiver Spieler: Platziere bis zu 6 Sprossen auf freie Sprossenfelder. Erhalte bis zu 2 Erde.

Alle anderen Spieler: Platziere bis zu 2 Sprossen auf freie Sprossenfelder. ODER: Erhalte bis zu 2 Erde.

Gelbe Aktion (Wachstum)

Aktiver Spieler: Ziehe bis zu 4 Erdkarten auf die Hand. Platziere bis zu 2 Wachstum auf deinen Florakarten mit freiem Wachstum.

Alle anderen Spieler: Ziehe bis zu 2 Erdkarten auf die Hand. ODER: Platziere bis zu 2 Wachstum auf deinen Florakarten mit freiem Wachstum.

In welcher Reihenfolge muss ich die Aktionen ausführen?

Die Reihenfolge der Aktionen muss immer von links nach rechts durchgeführt werden. Dies ist aber nur bei der grünen Aktion wirklich relevant. Hier dürfen zuerst bis zu zwei Karten gepflanzt werden, bevor 4 Erdkarten gezogen werden müssen, von denen du 1 behalten darfst. Analog gilt dies für die schwächere Aktion (1 Karte pflanzen, danach 1 Erdkarte ziehen).^[BGG3]

Was passiert, wenn der Startspieler einer Runde als aktiver Spieler sein Raster mit 16 Karten vervollständigt, die anderen Spieler danach als aktive Spieler erneut die grüne Aktion wählen?

Spieler, deren Raster voll ist, können keine weiteren Karten ausspielen. Sie können aber weiterhin 1 Erdkarte ziehen und grüne Fähigkeiten aktivieren.^[BGG4]

Wann darf ich 3 Sprossen in 2 Erde tauschen?

Dies ist jederzeit möglich, außer zu dem Zeitpunkt, zu dem du die Sprossen erhältst. Sprossen müssen bei Erhalt komplett auf leeren Sprossenfeldern platziert werden. Wenn kein Platz ist, musst du die überzähligen abwerfen.^[S. 7 (dunkelblauer Kasten, rechts unten)]^[BGG5]

Beispiele:

- Du hast die Florakarte „**Schnittlauch**“ mit 4 leeren Sprossenfeldern liegen und erhältst 6 Sprossen. Du platzierst 4 Sprossen, die restlichen 2 verfallen. Es ist nicht erlaubt, 4 Sprossen hinzulegen, dann 3 Sprossen in 2 Erde zu wandeln und die restlichen 2 Sprossen zu platzieren.
- Du hast die Florakarte „**Totentrompete**“ mit 5 Sprossenfeldern liegen, davon sind bereits 4 belegt. Du erhältst 2 Sprossen. Eigentlich könntest du nur 1 Spross platzieren, der andere verfällt. Es ist dir jetzt aber erlaubt, vor der Platzierung der neuen Sprossen, 3 Sprossen von der Karte abzugeben, um 2 Erde dafür zu erhalten. Dann hast du wieder freie Felder, um die 2 Sprossen zu platzieren.

Darf ich Karten in meinem Raster verschieben?

Einzelnen Karten im Raster dürfen nachträglich nicht verschoben werden.

Die Gesamtheit aller Karten darf aber auf dem Tisch oder der Spielmatte verschoben werden, da diese im Raster nicht fest ist. Das heißt, die erste Karte, die du ausspielst, liegt nicht an einem festen Platz im Raster.^[BGG6] Du kannst weitere Karten gemäß der Anbauregeln orthogonal oder diagonal angrenzend in das Raster legen. Das Raster darf dabei aber nie die Breite oder Höhe von 4 Karten überschreiten.^[S. 6 (grüner Kasten, unten)]

Gibt es ein Handkartenlimit?

Nein, du kannst beliebig viele Karten auf der Hand halten.^[S. 8 (oben)][\[BGG7\]](#)

Kann ich Ereignisse kompostieren?

Ja, alle Erdkarten (Flora, Terrain und Ereignis) können kompostiert werden.[\[BGG8\]](#)

Wann darf ich ein Ereignis spielen?

Ein Ereignis darf jederzeit, auch wenn du nicht aktiver Spieler bist, von der Hand ausgespielt werden. Es gibt hierfür keine extra Aktion, die gewählt werden muss. Ein Ereignis darf als aktiver Spieler auch gespielt werden, bevor du eine Aktion wählst.^[S. 11 (unten)][\[BGG9\]](#)

Darf ich mehrere Ereignisse ausspielen?

Ja. Es dürfen in einem Zug beliebig viele Ereignisse gespielt werden, solange du die Kosten bezahlen kannst.[\[BGG10\]](#)

Darf ich freiwillig Sprossen oder Wachstum von einer Florakarte entfernen?

Nein, das ist nicht erlaubt. Du musst die Fähigkeit einer Karte nutzen, um die Sprossen oder das Wachstum auszugeben und etwas anderes dafür zu erhalten.[\[BGG11\]](#)

Achtung: 3 Sprossen können aber jederzeit (außer während des Erhalts) in 2 Erde umgetauscht werden.

Darf ich Sprossen oder Wachstum von einer Florakarte auf einer andere verschieben?

Nein, das ist nicht erlaubt. Einzig durch Karten-Fähigkeiten ist es möglich, Sprossen oder Wachstum zu entfernen und durch andere Karten-Fähigkeiten auf anderen Florakarten zu platzieren.[\[BGG12\]](#)

Wechselt der Startspielermarker reihum?

Nein, der Startspielermarker wird nur zu Spielbeginn zusammen mit dem Aktiver-Spieler-Marker ausgegeben. Nur der Aktiver-Spieler-Marker wandert reihum, bis ein Spieler sein 4x4-Raster vervollständigt hat. Der Startspieler-Marker sorgt dafür, dass alle Spieler gleich oft aktive Spieler waren.^[S. 5 (erster Absatz)][\[BGG13\]](#)

Symbolik

Was ist der Unterschied zwischen Wachstum, maximale Wachstumshöhe und maximalem Wachstumswert?

Wachstum sind die Holzmarker (Stämme und Kronen)^[S. 2 (Punkt 5 und 6)], die auf den Wachstumsplatz einer Florakarte (oben rechts) gestellt werden können.^[S. 8 (gelber Kasten)]

Die maximale Wachstumshöhe ist die Anzahl an Wachstum (Stamm und Krone), die auf einer Karte liegen dürfen. Das ist die linke Zahl am Wachstumsfeld einer Florakarte.^[S. 4 (Punkt 8)]

Der maximale Wachstumswert sind die Siegpunkte, die du bei Abschluss einer Flora mit einer Krone erhältst. Das ist die rechte Zahl am Wachstumsfeld einer Florakarte.^[S. 4 (Punkt 9)]

Schließt die max. Wachstumshöhe die Kronen mit ein?

Ja, Wachstum bezeichnet Stämme und Kronen inklusive.^[S. 2 (Punkt 5 und 6)]^[S. 7 (gelber Kasten)]
[\[BGG14\]](#)

Was bedeutet das Plus- oder Minus-Zeichen hinter den Zahlen mancher Karten?

„X+“ bedeutet „X oder mehr“. „X-“ bedeutet „X oder weniger“.^[S. 9 (beiger Kasten, mittig rechts)]
[\[BGG15\]](#)

Fähigkeiten

Wenn ich eine Fähigkeit nutze, muss ich diese komplett ausführen?

Es gilt der Grundsatz: Kosten müssen komplett bezahlt werden, Boni können auch teilweise oder gar nicht genutzt werden.^[S. 6 (beiger Kasten, oben rechts)][\[BGG16\]](#)

Beispiel: Das Kompostieren von Handkarten können Kosten sein (Kompostieren-Symbol vor dem Doppelpunkt, z. B. „**Laubwald-Rotkappe**“) oder ein Bonus (Kompostieren-Symbol nach dem Doppelpunkt, z. B. „**Schnürsenkel-Akazie**“, oder nur das Kompostieren-Symbol, z. B. Terrainkarte „**Kompostböden**“).

Achtung: Das Kompostieren der Karten, die du zu Beginn der Partie durch deine Insel bekommst, ist verpflichtend und kann nicht nur teilweise durchgeführt werden, auch wenn kein Doppelpunkt hinter dem Kompostieren-Symbol steht.[\[BGG17\]](#)

In welcher Reihenfolge muss ich Fähigkeiten ausführen?

Zuerst musst du dich entscheiden, ob du zuerst die Fähigkeiten auf deinem Spieler-Tableau (Insel- und Klimakarte) oder in deinem Raster ausführen willst.^[S. 5 (unten)]

- **Spieler-Tableau:** Zuerst wird die Fähigkeit der Inselkarte aktiviert, dann die Fähigkeit der Klimakarte.^[S. 5 (unten)][\[BGG18\]](#)
- **Raster:** Es werden alle Fähigkeiten entsprechend der Aktionsfarbe plus zusätzlich die vielfarbigen Karten (bei roter/blauer/gelber Aktion) von der linken zur rechten Spalte und von der oberen zur unteren Reihe aktiviert.^[S. 5 (unten)]

Beispiel: Siehe unten bei der Frage „**Wann werden vielfarbige Fähigkeiten aktiviert?**“

Wenn ich Sprossen/Wachstum durch eine Fähigkeit oder eine Aktion erhalte, wo darf ich diese platzieren?

Wenn nicht näher spezifiziert, dann dürfen Sprossen und Wachstum auf jede Florakarte im Raster gelegt werden, die Platz hierfür haben. Erhältst du mehrere Sprossen oder Wachstum auf einmal, kannst du diese auch frei auf mehrere Karten verteilen. Die Sprossen und das Wachstum müssen nicht auf die Karte mit der Fähigkeit gelegt werden.^[BGG19]

Hiervon ausgenommen sind Florakarten, die eine Zielausrichtung haben und sich auf die jeweilige Reihe, Spalte oder die umgebenden Florakarten beziehen.^[BGG20]

Wenn ich Sprossen/Wachstum durch eine Fähigkeit ausgeben muss, müssen diese auf der Karte mit der Fähigkeit liegen?

Nein, Sprossen und Wachstum dürfen auch von anderen Florakarten abgegeben werden, um die Fähigkeit einer Karte zu aktivieren. Das ist sogar notwendig, weil auf Insel-, Klima- und Terrainkarten mit entsprechenden Fähigkeiten keine Sprossen und kein Wachstum liegen können. Musst du mehrere Sprossen oder Wachstum auf einmal abgeben, kannst du diese frei von verschiedenen Florakarten einsammeln.^[BGG21]

Sind braune Fähigkeiten (bspw. um Erdekosten zu sparen) kumulativ?

Ja. Die Erdekosten können aber nie kleiner als 0 sein.^[BGG22]

Beispiel: Hast du die Terrains „**Sanddünen**“ (Sonnig kostet 1 Erde weniger) und „**Tonboden**“ (Baum kostet 1 Erde weniger) in deinem Raster liegen und „**Nishinoshima**“ (Sonnig kostet 1 Erde weniger) als Insel gewählt, dann kostet der „**Granatapfelbaum**“ (Sonnig als Habitat) nur 3 Erde anstatt 6.

Wann wird eine braune Fähigkeit auf Terrainkarten mit Bonus aktiv?

Sofort nach dem Ausspielen und sie bleiben automatisch aktiv bis zum Spielende. [\[BGG23\]](#)

Wenn bei der grünen Aktion (Pflanzen) die erste ausgespielte Karte die Erdkosten für einen bestimmten Habitat-Typ oder Flora-Art senkt, wirkt dieser Bonus bereits für die zweite Karte, die gepflanzt wird?

Ja. [\[BGG24\]](#)

Beispiel: Wird als erste Karte „**Sanddünen**“ (Sonnig kostet 1 Erde weniger) gespielt, kostet der „**Granatapfelbaum**“ (Sonnig als Habitat) als zweite Karte 1 Erde weniger.

Achtung: Die Fähigkeit wird erst nach dem Ausspielen aktiv. Das heißt zum Beispiel, die Reduktion der Erdkosten für ein bestimmtes Habitat gelten nicht für das Terrain selbst zum Zeitpunkt, zu dem du es ausspielst. [\[BGG25\]](#)

Zählen schwarze Fähigkeiten für bestimmte Karten auch als Farbe?

Ja, es gibt sechs Fähigkeiten-Farben im Spiel: Grün, Rot, Blau, Gelb, Braun und Schwarz. Daneben gibt es noch vielfarbige Fähigkeiten, die stellvertretend Rot, Blau und Gelb entsprechen. [\[S. 6 \(oben\)\]](#) [\[BGG26\]](#)

Implizit zählt auch die schwarze Fähigkeit einer Inselkarte dazu, auch wenn diese direkt zu Spielbeginn ausgeführt wird.

Wann werden schwarze Fähigkeiten aktiviert?

Direkt beim Pflanzen (Terrain- oder Florakarte) bzw. Ausspielen der Karte (Ereignis). Es gibt keine spezielle Aktion, die schwarze Fähigkeiten danach noch einmal aktiviert. [\[S. 6 \(oben\)\]](#) [\[BGG27\]](#)

Beispiel: Der Effekt einer schwarzen Fähigkeit kann auch sofort auf die Florakarte angewendet werden. So gibt dir beispielsweise der „**Afrikanische Affenbrotbaum**“ nach dem Pflanzen 3 Wachstum, die du auch direkt auf den Affenbrotbaum legen kannst. [\[BGG28\]](#)

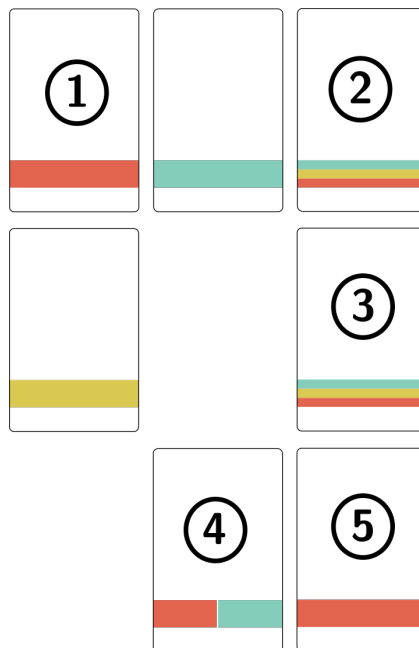
Beispiel: Du hast nur 2 Erde in deiner Reserve. Wenn du die Pflanzen-Aktion nutzt und als erste Karte für 1 Erde die „**Straucherbse**“ in dein Raster spielst, erhältst du durch die schwarze Fähigkeit 3 Erde. In Summe hast du nun 4 Erde, die du für die zweite Karte zum Pflanzen nutzen kannst. [\[BGG29\]](#)

Wann werden vielfarbige Fähigkeiten aktiviert?

Vielfarbige Fähigkeiten werden nach jeder roten, blauen oder gelben Aktion aktiviert. Das Spieler-Tableau zeigt dafür beispielsweise bei der roten Aktion einen roten Kasten und vielfarbigen Kasten.^[S. 6 (oben)]

Achtung: Dies heißt nicht, dass zuerst die roten und vielfarbigen (weil ja Rot darin enthalten ist) Fähigkeiten aktiviert werden und danach noch einmal die roten. Es heißt auch nicht, dass man erst alle roten Fähigkeiten im Raster aktiviert und danach erst alle vielfarbigen.^[BGG30]

Beispiel: Folgende Abbildung zeigt eine beispielhafte Auslage, bei der nach Wahl der roten Aktion die roten Fähigkeiten (inkl. vielfarbiger) in folgender Reihenfolge (von 1 bis 5) aktiviert werden:



Können Fähigkeiten mehrfach genutzt werden? Kann ich beispielsweise bei der Weiß-Fichte („gib 1 Erde ab, um 3 Wachstum zu erhalten“) auch 2 Erde abgeben, um 6 Wachstum zu erhalten?

Nein, jede Fähigkeit darf nur genau einmal pro Aktivierung ausgeführt werden.^[S. 5 (unten)]
^[BGG31] Dies gilt auch für Ereignisse.^[BGG32]

Was bedeutet der Zusatz „wenn du die rote/blau/gelbe Aktion wählst“ auf manchen Karten?

Die Betonung liegt auf dem „du“. Die Fähigkeit wird nur aktiviert, wenn du aktiver Spieler bist und die entsprechende Aktion wählst. Wenn ein anderer Spieler (oder Gaia) die Aktion auslöst und du sie nur passiv nutzen kannst, wird die Fähigkeit dieser Karten nicht aktiviert.^[BGG33]

Zählen vielfarbige Karten bei Anforderungen an roten, blau oder gelbe Fähigkeiten dazu, auch wenn es nicht explizit dabei steht?

Ja, grundsätzlich gilt: Wenn von roter, blauer oder gelber Fähigkeit gesprochen wird, sind automatisch auch immer vielfarbige Fähigkeiten gemeint.^[S. 6 (oben)][\[BGG34\]](#)

Beispiele:

- Fauna „**Kurzschnabeligel**“: 6+ rote Fähigkeiten
- Ökosystem „**Yellowstone**“: 2 SP pro roter Fähigkeit (vielfarbig zählt)
- Terrain „**Vulkan**“: 2 SP pro roter Fähigkeit im Gebiet eines Spielers
- Insel „**Island**“: 2 Erde pro Karte mit roter Fähigkeit, die du diesen Zug gepflanzt hast

In allen vier Fällen gelten Karten mit vielfarbigen Fähigkeiten als rote Fähigkeit dazu, auch wenn es nur beim Ökosystem explizit dabei steht.

Kann ich ein Ereignis ausspielen, ohne die schwarze Fähigkeit zu nutzen?

Nein. Wenn ein Ereignis ausgespielt werden soll, muss auch die schwarze Fähigkeit aktiviert werden. Es ist dabei aber erlaubt, auf einen Bonus zu verzichten. Die Kosten müssen aber immer gezahlt werden.^[BGG35]

Beispiele:

- Ereignis „**Taifun**“: Wenn du die Karte ausspielen willst, musst du zwingend 4 Wachstum abgeben. Danach kannst du bis zu 8 Sprossen nehmen, was 0 Sprossen und damit einen Verzicht auf den Bonus mit einschließt.
- Ereignis „**Dampfquellen**“: Das Ereignis kannst du grundsätzlich spielen. Du erhältst dafür bis zu 2 Sprossen. Du kannst aber auch auf die Sprossen verzichten, was einer Nichtnutzung der Fähigkeit gleichkäme.

Was bedeutet der Pfeil auf der grünen Fähigkeit bei einigen Terrainkarten mit zwei Fähigkeiten-Farben (z. B. „Ödland“)?

Die Pfeile dienen als Hilfe, dass diese Karte eine Fähigkeit besitzt, welche sich auf Richtungen bezieht (Reihe, Spalte, orthogonal/diagonal angrenzend).^[S. 4 (Punkt 15)]

Aus Konsistenzgründen sind die Pfeile rechts und links immer am Kartenrand abgedruckt, selbst wenn sie sich nur auf eine von zwei Fähigkeiten beziehen. Im konkreten Fall betreffen die Pfeile die rechte, braune Fähigkeit der Terrainkarte und haben keine Auswirkung auf die linke, grüne Fähigkeit.^[BGG36]

Ziele

Zählen Ereignisse bei der Erfüllung von Faunazielen, Ökosystemzielen oder Terrainkarten mit?

Nein, grundsätzlich nicht, außer es ist explizit durch das Ereignissymbol (Blitz) auf der Karte erwähnt. [S. 11 (blauer Kasten, rechts unten)] [BGG37]

Beispiele: Es gibt folgende Ausnahmen:

- Ökosystem: Der „**Angat Watershed Forest**“ gibt Siegpunkte für gespielte Ereignisse und „**Sakurajima**“ benötigt ein Ereignis in seinem Set aus 5 Karten.
- Fauna: Die „**Asiatische Weberameise**“ erfordert explizit 4 gespielte Ereignisse und der „**Feuersalamander**“ benötigt zwei Ereignisse in den zwei Sets aus 5 Karten.

Zählen Klima- und Inselkarten bei der Erfüllung von Faunazielen, Ökosystemzielen oder Terrainkarten mit?

Nur, wenn diese das Klima/Insel-Symbol in der linken unteren Ecke der Karte stehen haben. [S. 9 (beiger Kasten, links)] Einige Karten haben explizit noch „inklusive Inselkarten“ abgedruckt, wenn diese, aber nicht die Klimakarte gemeint ist.

Zählen Handkarten oder der Kompoststapel für die Erfüllung von Zielen mit?

Nein, grundsätzlich nicht, außer es ist explizit auf der Karte erwähnt. Die Ziele beziehen sich normalerweise nur auf die Karten im Raster (Terrain und Flora) sowie manchmal Insel- und Klimakarten. [BGG38]

Beispiele: Es gibt folgende Ausnahmen:

- Ökosystem: Der „**Borneo Flachland Regenwald**“ gibt Siegpunkte für Karten, die du am Spielende auf der Hand hast, und der „**Amazonas-Regenwald**“ gibt Siegpunkte für Karten im Kompoststapel.
- Fauna: Der „**Andenkondor**“ benötigt 20 Handkarten und der „**Regenwurm**“ benötigt 15 Karten im Kompoststapel.

Zählen vielfarbige Fähigkeiten bei der Zielerfüllung als extra Farbe?

Nein. Für jedes Ziel (egal, ob Terrain, Fauna oder Ökosystem) kannst du für jede vielfarbige Fähigkeit neu entscheiden, welche der Farben Blau, Rot oder Gelb die Fähigkeit haben soll. [S. 6 (beiger Kasten, rechts oben)] [BGG39]

Wann darf ich meinen Marker auf ein Faunaziel legen? Sofort, wenn ich ein Ziel erfülle, oder erst am Ende eines Spielerzuges?

Normalerweise kannst du deinen Marker sofort auf den obersten freien Platz eines Faunazieles legen, sobald du das Faunaziel erfüllst. Wenn es aber mehrere Spieler gibt, welche das gleiche Ziel innerhalb eines Zuges erfüllt haben, entscheidet nicht mehr der Zeitpunkt der Erfüllung. Stattdessen werden die Marker erst am Zugende, reihum beginnend beim aktiven Spieler, hingelegt.^[S. 9][\[BGG40\]](#)

Beispiel:

1. Die Faunakarte „**Gelbbauchmurmeltier**“ liegt aus. Diese wird gewertet, wenn ein Spieler 6 oder mehr Florakarten mit 4 oder mehr Sprossen ausliegen hat.
2. Der aktive Spieler wählt die blaue Aktion (Wässern), nimmt sich sechs Sprossen und verteilt diese. Er hat nun 5 Florakarten mit 4 oder mehr Sprossen. Ihm fehlen noch 2 Sprossen auf einer Karte, um das Faunaziel zu erreichen.
3. Seine Mitspielerin wählt bei der blauen Aktion 2 Sprossen und erreicht damit das Faunaziel.
4. Der aktive Spieler kann in seinem Raster aber das „**Katzengras**“ aktivieren und erhält durch die blaue Fähigkeit 2 Sprossen. Damit hat er ebenfalls das Faunaziel erreicht.
5. Über die Flora „**Neuseeländer Flachs**“ gibt er über die vielfarbige Fähigkeit wieder 1 Sprosse ab, um eine Handkarte zu ziehen. Er hat aber immer noch Anrecht auf das Faunaziel.
6. Am Zugende wird geprüft, wer das Faunaziel erreicht hat. Da dies beide Spieler sind, darf der aktive Spieler zuerst seinen Marker auf die 15 Siegpunkte neben dem „**Gelbbauchmurmeltier**“ legen. Erst danach legt seine Mitspielerin ihren Marker auf die 11 Siegpunkte darunter.

Erhalte ich im Anfängerspiel eine eigene Ökosystemkarte für mein Spielertableau?

Nein. Es werden keine Ökosystemkarten auf das Fauna-Tableau gelegt (es gibt keinen Platz dafür)^[S. 2 (beiger Kasten, links unten)] und niemand erhält eine Ökosystemkarte zu Spielbeginn.
[\[BGG41\]](#)

Monatskarten (Kickstarter-exklusiv)

Wie werden die Monatskarten benutzt?

Mischt den Stapel mit den 12 lila Monatskarten und wählt zufällig eine Karte aus und legt sie mit einer beliebigen Seite nach oben sichtbar für alle in die Tischmitte. Die Monatskarten

geben entweder einen dauerhaften Effekt oder Siegpunkte bei Spielende (als „Endspiel-SP“ bezeichnet).^[BGG42] Die Karten gelten für alle Spieler gleich.^[BGG43]

Beispiele:

- Im März erhält jeder Spieler bei der blauen Aktion 2 Sprossen zusätzlich. Das heißt, der aktive Spieler, der die Aktion gewählt hat, erhält 8 Sprossen und 2 Erde. Alle anderen erhalten auf alle Fälle 2 Sprossen und dürfen danach wie bisher 2 Sprossen oder 2 Erde wählen.
- Im Mai erhält jeder Spieler bei der grünen Aktion 1 Karte zusätzlich. Das heißt, der aktive Spieler pflanzt bis zu 2 Handkarten, zieht dann 4 Erdkarten und behält davon eine, und zieht dann erneut bis zu 1 Erdkarte auf die Hand. Alle anderen dürfen bis zu 1 Handkarte pflanzen und danach bis zu 2 Erdkarten auf die Hand ziehen.^[BGG44]

Die Monatskarten sind nicht für den Solomodus geeignet, da Gaia keinen Ausgleich erhält.^[BGG45]

Solomodus

Was bedeuten Gaias Aktionen auf dem Spieler-Solotableau?

Die Reihenfolge der Ausführung ist immer: deine Aktion, Aktivierung deiner Fähigkeiten der jeweiligen Aktion (inkl. vielfarbige Fähigkeiten) und zum Schluss Gaias Aktion.^[S. 15 (links)]^[BGG46]

Grüne Aktion (Pflanzen)

Teil deiner grünen Aktion ist es, 4 Karten vom Erdstapel zu ziehen und 1 davon auf der Hand zu behalten. Die 3 nicht gewählten Karten werden offen auf Gaias Wertungsstapel gelegt.

Achtung: Das Ziehen der 4 Karten ist verpflichtend und kann nicht ausgelassen werden.^[BGG47]

Gaia erhält bei Spielende den jeweiligen Grundsiegpunktwert jeder Karte. Negative Werte von Ereignissen werden als positiv angesehen.^[S. 15 (Wertung, links unten)]

Beispiel: Das Ereignis „**Taifun**“ hat einen Grundsiegpunktwert von -2 SP. Gaia erhält durch die Karte also 2 Siegpunkte, anstatt sie zu verlieren.

Rote Aktion (Kompostieren)

Ziehe für Gaia 2 Karten vom Erdstapel und lege sie verdeckt auf ihren Kompoststapel. Kompostiere danach 1 weitere Karte pro 2 Erde, die du diesen Zug durch die rote Aktion plus rote und vielfarbige Fähigkeiten erhalten hast.^[BGG48]

Es zählt die Anzahl an Erde, die du erhalten hast, egal wie viel du durch andere Fähigkeiten ausgegeben hast.^[BGG49]

In der Schwierigkeitsstufe „**Schwer**“ und „**Experte**“ kompostiert Gaia 3 Karten zusätzlich.

Gaia erhält bei Spielende 1 Siegpunkt pro Karte in ihrem Kompoststapel.

Blaue Aktion (Wässern)

Gaia erhält 1 Spross pro blauer Fähigkeit. Es werden dabei alle blauen und vielfarbigen Fähigkeiten in deinem Raster und auf deinem Tableau (Insel und Klima) gezählt. Gaia erhält die Sprossen auch, wenn du die blaue Fähigkeit einer Karte nicht nutzt. [\[BGG50\]](#)

In der Schwierigkeitsstufe „**Schwer**“ und „**Experte**“ erhält Gaia 3 Sprossen zusätzlich.

Gaia erhält bei Spielende 1 Siegpunkt pro Spross auf ihrem Tableau.

Gelbe Aktion (Wachsen)

Gaia erhält 1 Wachstum pro Karte, die du diesen Zug durch die gelbe Aktion plus gelbe und vielfarbige Fähigkeiten gezogen hast.

In der Schwierigkeitsstufe „**Schwer**“ und „**Experte**“ erhält Gaia 3 Wachstum zusätzlich.

Gaia erhält bei Spielende 1 Siegpunkt pro Stamm oder die Kronenabschluss-Siegpunkte.

Was bedeuten Gaias Aktionen auf den Solokarten?

Die Reihenfolge der Ausführung ist immer wie auf Gaias Aktionskarte angegeben von oben nach unten: Führe zuerst deine Aktion aus und aktiviere alle Karten-Fähigkeiten der jeweiligen Aktion (inkl. vielfarbige Fähigkeiten). Führe erst danach Gaias Aktion aus. ^[S. 15 (linke Seite)] [\[BGG51\]](#)

Grüne Aktion (Pflanzen)

Ziehe für Gaia 3 Karten vom Erdstapel und lege sie offen auf ihren Wertungsstapel.

Gaia erhält bei Spielende den jeweiligen Grundsiegpunktwert jeder Karte. Negative Werte von Ereignissen werden als positiv angesehen.

Rote Aktion (Kompostieren)

Ziehe für Gaia 2 Karten vom Erdstapel und lege sie verdeckt auf ihren Kompoststapel. Gaia erhält danach genauso viel Erde, wie du diesen Zug durch die rote Aktion plus rote und vielfarbige Fähigkeiten erhalten hast. Es ist dabei egal, wie viel Erde du durch Fähigkeiten ausgegeben hast. [\[BGG52\]](#)

Immer, wenn Gaia mehr als 10 Erde hat, wirf 10 Erde ab, ziehe 5 Karten vom Erdstapel und lege diese verdeckt auf ihren Kompoststapel. [\[BGG53\]](#)

Gaia erhält bei Spielende 1 Siegpunkt pro Karte in ihrem Kompoststapel.

Blaue Aktion (Wässern)

Gaia erhält 7 Sprossen. Danach erhält Gaia 1 Spross pro blauer Fähigkeit. Es werden dabei alle blauen und vielfarbigen Fähigkeiten in deinem Raster und auf deinem Tableau (Insel und

Klima) gezählt. Gaia erhält die Sprossen auch, wenn du die blaue Fähigkeit einer Karte nicht nutzt. [\[BGG54\]](#)

Gaia erhält bei Spielende 1 Siegpunkt pro Spross auf ihrem Tableau.

Gelbe Aktion (Wachsen)

Gaia erhält 7 Wachstum. Danach erhält Gaia 1 Wachstum pro Karte, die du diesen Zug durch die gelbe Aktion plus gelbe und vielfarbige Fähigkeiten gezogen hast.

Gaia erhält bei Spielende 1 Siegpunkt pro Stamm oder die Kronenabschluss-Siegpunkte.

Braune Aktion (Nordpazifik-Wirbel)

Wähle für Gaia eines der beiden oberen Faunaziele und setze dann einen Blattmarker von Gaia auf den höchsten verfügbaren Siegpunkt-Rang.

Wenn du bereits eines der beiden Faunaziele erfüllt hast, darfst du Gaias Blattmarker auch auf dieses Ziel legen, selbst wenn Gaia dann weniger Siegpunkte erhält. [\[BGG55\]](#)

In der Schwierigkeitsstufe „**Anfänger**“ setzt Gaia den nächsten Zug aus. Das heißt, du darfst zwei Aktionen nacheinander ausführen. In Summe hast du damit bis zu 4 Züge mehr in einer Partie. [\[BGG56\]](#)

In der Schwierigkeitsstufe „**Experte**“ erhält Gaia zusätzlich 8 Erde, wenn du das linke Faunaziel für sie ausgewählt hast, oder lege 2 zusätzliche Karten vom Erdstapel auf ihren Wertungstapel, wenn du das rechte Faunaziel für sie ausgewählt hast.

Achtung: Immer, wenn Gaia mehr als 10 Erde hat, wirf 10 Erde ab, ziehe 5 Karten vom Erdstapel und lege diese verdeckt auf ihren Kompoststapel.

Braune Aktion (Südpazifik-Wirbel)

Wähle für Gaia eines der beiden unteren Faunaziele und setze dann einen Blattmarker von Gaia auf den höchsten verfügbaren Siegpunkt-Rang.

Wenn du bereits eines der beiden Faunaziele erfüllt hast, darfst du Gaias Blattmarker auch auf dieses Ziel legen, selbst wenn Gaia dann weniger Siegpunkte erhält. [\[BGG57\]](#)

In der Schwierigkeitsstufe „**Anfänger**“ setzt Gaia den nächsten Zug aus. Das heißt, du darfst zwei Aktionen nacheinander ausführen. In Summe hast du damit bis zu 4 Züge mehr in einer Partie. [\[BGG58\]](#)

In der Schwierigkeitsstufe „**Experte**“ erhält Gaia zusätzlich 4 Sprossen, wenn du das linke Faunaziel für sie ausgewählt hast, oder sie erhält zusätzlich 3 Wachstum, wenn du das rechte Faunaziel für sie ausgewählt hast.

Wann endet das Spiel im Solomodus?

Das Spiel endet auf eine von zwei Weisen: [\[BGG59\]](#)

- Gaia ist am Zug und spielt die sechste Aktionskarte des zweiten Durchlaufs ihres Aktionsdecks. Nach Gaias Zug endet das Spiel. Gaia erhält die 7 Siegpunkte für die Auslösung des Spielendes.
- Du vervollständigst dein 4x4-Raster. Falls du am Zug bist, werden Gaias Aktionen noch ausgeführt. Gaia zieht aber keine eigene Aktionskarte mehr vom Deck. Falls Gaia am Zug ist, führst zuerst du deine Aktion gemäß Gaias Aktionskarte aus und danach Gaia ihre Aktion. Du erhältst die 7 Siegpunkte für die Auslösung des Spielendes.

Für den Fall, dass Gaia ihre letzte Aktionskarte spielt und du mit der Aktion dein 4x4-Raster vervollständigst (z. B. mit Gaias Aktionskarte „Pflanzen“), erhält dennoch Gaia als aktive Spielerin die 7 Siegpunkte für die Auslösung des Spielendes. [\[BGG60\]](#)

Wie wird das Wachstum auf Gaia Tableau verteilt?

Fülle die Wachstumsplätze links oben beginnend und dann in Pfeilrichtung folgend auf.

Fülle zuerst einen Wachstumsplatz mit so viel Wachstum wie möglich auf. Erreichst du die maximale Wachstumshöhe (linke Zahl), setze anstelle des letzten Stammes eine Krone. Gehe danach in Pfeilrichtung weiter und fülle den nächsten Wachstumsplatz auf. Und so weiter.

Tipp: Zur Vereinfachung kannst du die Stämme bei abgeschlossenen Bäumen auch weglassen und nur die Kronen auf das Wachstumsfeld stellen.

In welcher Reihenfolge muss ich meine Aktionen, die auf Gaias Aktionskarten abgedruckt sind, ausführen?

Die Reihenfolge der Aktionen muss immer von links nach rechts durchgeführt werden. Dies ist aber nur bei der grünen Aktion wirklich relevant. Hier darfst du zuerst 1 Karte pflanzen und erst danach bis zu 1 Erdkarte ziehen. [\[BGG61\]](#)

Werden Terrainkarten in Gaias Wertungsstapel nicht gewertet?

Am Spielende werden alle Grundsiegpunktwerte jeder Karte (Flora, Terrain und Ereignis) aus Gaias Wertungsstapel summiert. Negative Werte von Ereignissen werden als positiv angesehen. [\[S. 15 \(Wertung, links unten\)\]](#)

Die braunen Terrain-Fähigkeiten, die Siegpunkte bei Spielende bringen, werden von Gaia aber komplett ignoriert. [\[BGG62\]](#)

Wenn Gaias zwölfte und letzte Karte eine braune Karte ist, erhalte ich in der Schwierigkeit „Anfänger“ dann dennoch einen weiteren Zug?

Ja. Die Karte wird erst komplett abgehandelt, bevor das Spielende durch Gaia ausgelöst wird. [\[BGG63\]](#)

Wer gewinnt bei einem Punktegleichstand am Spielende, Gaia oder ich?

Der Tie-Breaker ist wie im Mehrpersonenspiel. ^[S. 14 (rechts unten)] Das heißt, du gewinnst, wenn du noch mehr Erde als Gaia in der Reserve liegen hast. Falls es immer noch einen Gleichstand gibt, gewinnst du, wenn du mehr Wachstum (Anzahl an Stämmen und Kronen) und danach mehr Sprossen als Gaia gesammelt hast. Falls immer noch Gleichstand herrscht, gewinnst du, wenn du mehr Karten kompostiert hast als Gaia. [\[BGG64\]](#)

Erläuterungen zu den Karten

Florakarten

- „**Honiggelber Hallimasch**“ (*Spross auf Pilz in Spalte*)
- „**Lingzhi**“ (*Spross auf Pilz in Reihe*)
- „**Pfifferling**“ (*Wachstum auf Pilz in Reihe*)
- „**Schuppiger Stielporling**“ (*Wachstum auf Pilz in Spalte*)

- „**Ceylon-Zimtbaum**“ (*Spross auf Baum in Reihe*)
- „**Olivenbaum**“ (*Wachstum auf Baum in Reihe*)
- „**Orangenbaum**“ (*Wachstum auf Baum in Spalte*)
- „**Vogelkirsche**“ (*Spross auf Baum in Spalte*)

- „**Dahlie**“ (*Wachstum auf Busch in Spalte*)
- „**Echter Seidelbast**“ (*Spross auf Busch in Reihe*)
- „**Felsenkaktus**“ (*Wachstum auf Busch in Reihe*)
- „**Sylter Rose**“ (*Spross auf Busch in Spalte*)

- „**Dauer-Drehzahnmoos**“ (*Wachstum auf Kraut in Spalte*)
- „**Kartoffelpflanze**“ (*Spross auf Kraut in Spalte*)
- „**Sonnenblume**“ (*Wachstum auf Kraut in Reihe*)
- „**Wacholder-Widertonmoos**“ (*Spross auf Kraut in Reihe*)

Erhalte je einen Spross/ein Wachstum auf jeden Baum/jedes Kraut/jeden Pilz/jeden Busch in dieser Reihe/Spalte.

Die Aussage bezieht sich auch auf die Florakarte selbst, die diese Fähigkeit hat. Damit erhält diese Florakarte auch ein Spross/ein Wachstum, falls möglich. [\[BGG65\]](#)

- „**Amerikanische Buche**“ (*Sprossen*)
- „**Bartfeige**“ (*Wachstum*)
- „**Echte Walnuss**“ (*Sprossen*)
- „**Lungen-Seitling**“ (*Handkarten kompostieren*)
- „**Totentrompete**“ (*Handkarten kompostieren*)
- „**Würgefeige**“ (*Wachstum*)

Du darfst alle/Teile der Kosten dieser Flora mit Handkarten/Wachstum/Sprossen anstelle Erde zahlen.

Gib beim Pflanzen dieser Karten die entsprechende Anzahl an Wachstum oder Sprossen aus deinem Raster ab, als wäre es Erde. Diese können auch von verschiedenen Florakarten stammen. Die Handkarten dagegen wandern auf deinen Kompost und geben dir am Spielende jeweils einen zusätzlichen Siegpunkt. [\[BGG66\]](#)[\[BGG67\]](#)

„**Drachenpflanzen**“ (*rot*)
„**Gelbsprossen**“ (*gelb*)
„**Sumpfpflanzen**“ (*blau*)

Kopiere eine rote/gelbe/blau Fähigkeit in deinem Raster (es darf immer eine andere sein).

Wenn die Fähigkeit ausgelöst wird, wähle eine andere, gleichfarbige Fähigkeit in deinem Raster und führe sie aus. Auch vielfarbige Fähigkeiten dürfen gewählt werden. Fähigkeiten auf Klima- oder Inselkarten dürfen nicht gewählt werden. [\[BGG68\]](#)[\[BGG69\]](#)[\[BGG70\]](#)

Wenn die kopierte Fähigkeit eine Richtungsangabe hat (sich zum Beispiel auf eine Reihe oder Spalte bezieht), dann ist die Position dieser Karte hier und nicht die der kopierten Karte gemeint. [\[BGG71\]](#)

Zählt bei der Wertung als alle Flora-Arten.

Die Karte zählt bei Faunazielen, Ökosystemzielen und Terrainkarten als jede Flora-Art mit. Pro Fauna-, Ökosystem- und Terrainkarte darfst du dir genau eine Flora-Art aussuchen. Die Art darf sich für jede Fauna-, Ökosystem- und Terrainkarte unterscheiden. [\[BGG72\]](#)

Beispiel: Die Fauna-Karten „**Sibirischer Tiger**“ (benötigt mindestens 4 Büsche) und „**Wildschwein**“ (benötigt mindestens 4 Pilze) liegen aus. Du hast bereits 3 Büsche und 3 Pilze in deinem Raster gepflanzt. Du pflanzt nun „**Sumpfpflanzen**“ zusätzlich in dein Raster. Damit erfüllst du gleichzeitig beide Fauna-Ziele und kannst zwei deiner Marker entsprechend auf das Fauna-Tableau legen.

Wenn du mehrere Terrainkarten hast, welche die Erdekosten für bestimmte Flora-Arten reduzieren, wirken diese Boni auf diese Karte kumulativ. [\[BGG73\]](#) Auch andere Flora-Karten, welche Sprossen oder Wachstum auf eine bestimmte Flora-Art in einer Reihe oder Spalte geben (siehe oben), wirken auf diese Karte kumulativ, wenn sie sich in der entsprechenden Reihe oder Spalte befinden.

Beispiele:

- Die Terrainkarte „**Aridisol**“ reduziert die Erdekosten für alle Büsche um 2. Die Terrainkarte „**Flussufer**“ reduziert die Erdekosten für alle Kräuter um 1. Damit kosten die „**Sumpfpflanzen**“ nur noch 5 Erde anstatt der regulären 8.
- Die Karten „**Olivenbaum**“, „**Felsenkaktus**“ und „**Drachenpflanzen**“ liegen in einer Reihe im Raster aus. Wenn die gelbe Fähigkeit ausgelöst wird, erhalten die „**Drachenpflanzen**“ 2 Wachstum, eines vom „**Olivenbaum**“ und eines vom „**Felsenkaktus**“).

„**Engelstropfen**“ (*Wachstum*)
„**Fleischroter Gallertbecher**“ (*Sprossen*)
„**Japanische Scheinkamelie**“ (*Sprossen*)
„**Löwenfrüchtchen**“ (*Wachstum*)
„**Mimose**“ (*Sprossen*)
„**Rote Roskastanie**“ (*Wachstum*)

Setze 3 Wachstum/Sprossen auf beliebige der umgebenden Florae

Erhalte insgesamt 3 Wachstum/Sprossen und verteile diese 3 frei auf die umgebenden acht Florakarten. Wachstum und Sprossen können auf mehrere Florakarten verteilt werden. Wachstum und Sprossen dürfen nicht auf die Karte selbst gelegt werden. [\[BGG74\]](#)[\[BGG75\]](#)[\[BGG76\]](#)

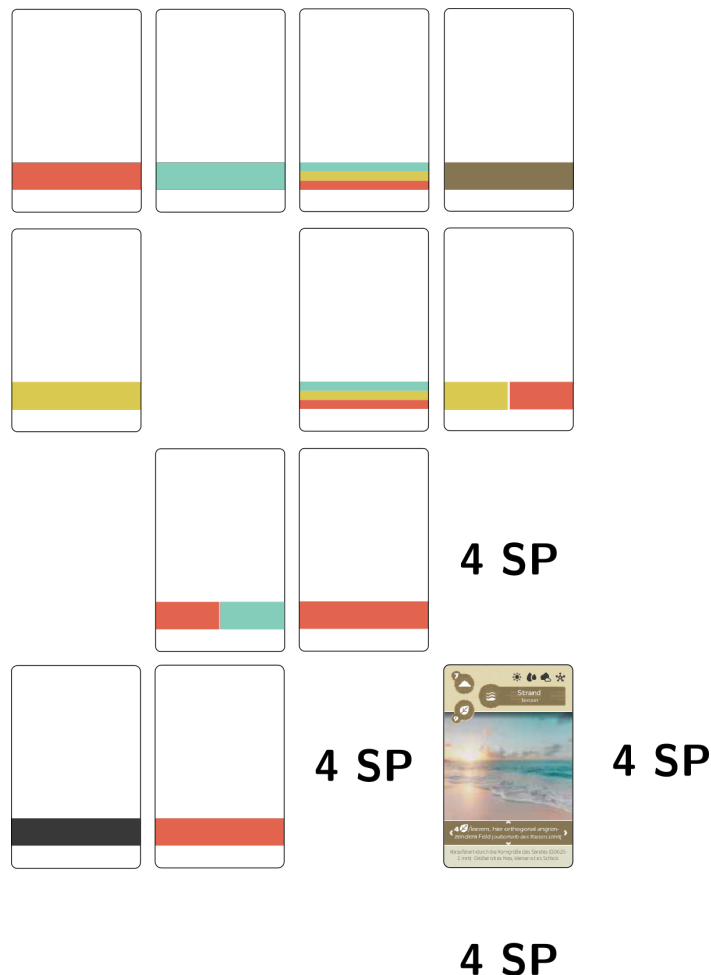
Terrainkarten

„Strand“

4 Siegpunkte pro leerem, hier orthogonal angrenzendem Feld (außerhalb des Rasters zählt).

Da Karten diagonal gepflanzt werden können, bringt diese Karte 16 Siegpunkte, wenn sie an einer Ecke platziert wird und die zwei Plätze im Raster daneben leer bleiben. Die anderen zwei Plätze außerhalb des Rasters zählen dann ebenfalls als leere Felder. [\[BGG77\]](#)

Beispiel: Der „Strand“ rechts unten bringt 16 Siegpunkte, da zwei Kartenfelder des 4x4-Rasters leer sind (links davon und darüber) und zwei andere Felder außerhalb des Rasters liegen (rechts davon und darunter).



„Ebene“ (Sonnig)
„Gebirgskette“ (Steinig)
„Gletscher“ (Kalt)
„Strom“ (Feucht)

2 Siegpunkte pro sonnigem/steinigem/kaltem/feuchtem Habitat in einer durchgängigen Linie orthogonal angrenzender Karte, inkl. dieses Terrains (jede Karte wird nur 1x gewertet).

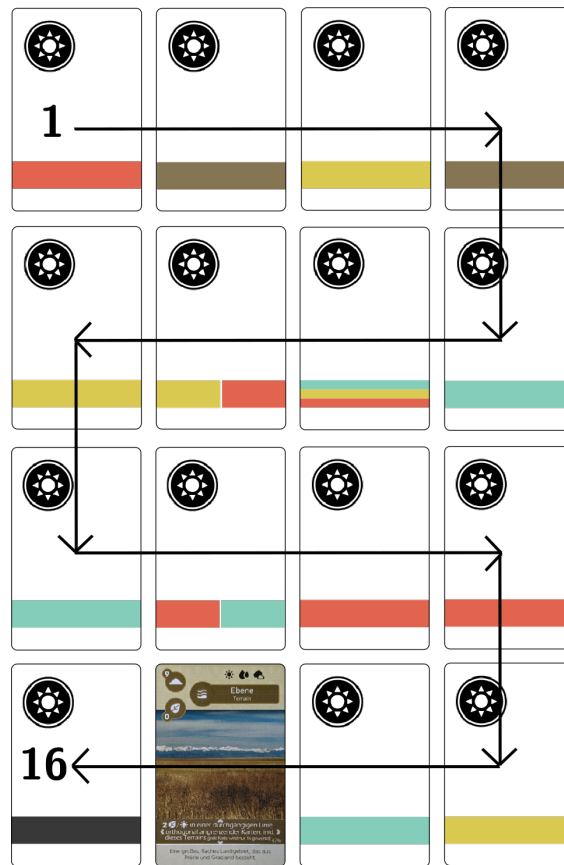
Wähle eine Karte in deinem Raster mit dem entsprechenden Habitat als Startpunkt. Ziehe von dort orthogonal eine Linie zu einer benachbarten Karte mit gleichem Habitat. Von dort gehst du erneut orthogonal (alle drei Richtungen, zurück ist nicht erlaubt) zu einer benachbarten Karte mit gleichem Habitat. Und so weiter. Zähle die Anzahl an Karten, die du per Linie verbunden hast. Diese werden gewertet.

Die Terrainkarte muss zwingend Teil der Linie sein. Sie muss dafür nicht am Ende oder Anfang der Linie liegen.^[BGG78] Es darf keine Karte doppelt gewertet werden. Und es muss zwingend eine Linie sein, kein Netz an Karten.^[BGG79]

Wenn die Terrainkarte mit diesem Habitat isoliert liegt (also kein gleiches Habitat orthogonal angrenzend), musst du diese Karte alleine werten.^[BGG80] Wenn alle 16 Karten in Auslage am Spielende das entsprechende Habitat haben, erhältst du 32 Siegpunkte.

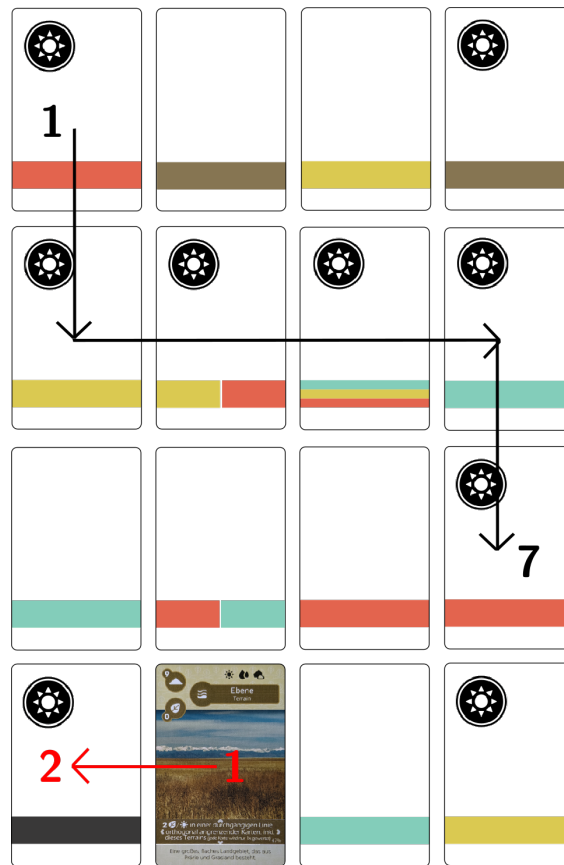
Beispiel: Beispielhaft soll die Terrainkarte „Ebene“ (in der Auslage die zweite Karte von links in der untersten Reihe) mit Habitat Sonnig gewertet werden:

- Wenn jede Karte das Habitat Sonnig hat, dann umfasst die längste, orthogonale, durchgängige Linie alle 16 Karten.



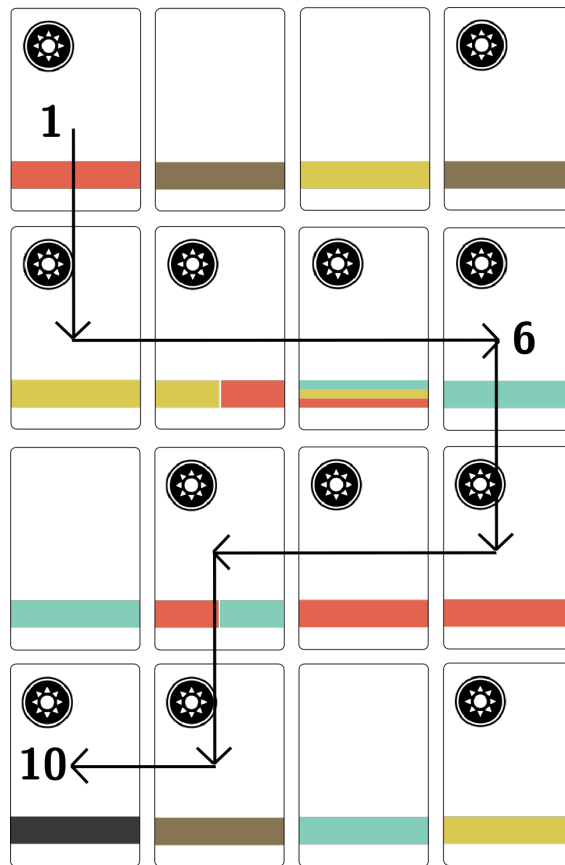
- Wenn es zwei getrennte orthogonale Linien gibt, zählt nur die, welche die jeweilige Terrainkarte enthält, auch wenn diese kürzer ist. Im Beispiel wird also die rote Linie

aus 2 Karten unten gewertet, welche die braune Terrainkarte „Ebene“ enthält, obwohl die andere, schwarze Linie 7 Sonnig-Karten umfasst.



- Auch wenn es mehrere, orthogonal verbundene Karten des Habitats Sonnig gibt, zählt nur eine durchgängige Linie für die Wertung (1-10 im Beispiel). Die beiden Sonnig-

Karten rechts oben und rechts unten können nicht in die Linie integriert und daher auch nicht gewertet werden.



„Alluviale Sedimente“ (blau)

„Flachland“ (gelb)

„Lavaebene“ (rot)

Anstatt einer Karte zu pflanzen, kompostiere diese Karte und ersetze sie durch eine Karte mit blauer/gelber/roter Fähigkeit ohne Erde dafür zu bezahlen. Wenn du dies tust, ziehe 2 Karten vom Erdstapel.

Nachdem du die Karte in dein Raster gelegt hast, kannst du in einem späteren Zug, wenn du eine Pflanzen-Aktion ausführen willst, diese ausliegende Karte auf den Kompost-Stapel legen und durch eine andere Karte mit entsprechender Fähigkeit von deiner Hand ersetzen. Dies gilt auch für Karten mit zwei Fähigkeiten-Farben, von denen eine der abgebildeten entspricht. Karten mit vielfarbigen Fähigkeiten können ebenfalls benutzt werden. Wenn du diese Karte durch eine andere ersetzt hast, darfst du 2 Karten vom Erdstapel ziehen. [\[BG81\]](#)

Für die Pflanzen-Aktion musst du nicht zwingend aktiver Spieler sein. Auch als passiver Spieler kannst du die Fähigkeit nutzen. Es ist als aktiver Spieler auch erlaubt, mit der grünen

Pflanzen-Aktion diese Karte zuerst zu pflanzen, um danach als Zweites die Karte direkt zu ersetzen. [\[BGG82\]](#)

Das Ersetzen einer solchen Karte wird ganz normal wie eine Pflanzen-Aktion angesehen. Wenn beispielsweise mit dem „**Flachland**“ eine Karte mit gelber Fähigkeit ins Raster gespielt wird, kann der Bonus von „**Santorini**“ (2 Erde pro gepflanzter Karte mit gelber Fähigkeit) genutzt werden. [\[BGG83\]](#)

Die neue Karte muss an die gleiche Stelle im Raster wie die ersetzte Karte gelegt werden. [\[BGG84\]](#)

„**Fluss**“ (*blau*)
„**Savanne**“ (*gelb*)
„**Vulkan**“ (*rot*)

2 Siegpunkte pro blauer/gelber/roter Fähigkeit im Gebiet eines Spielers (inklusive Insel und Klima).

Wähle einen Spieler, auch dich selbst, und zähle die Karten mit der jeweiligen Fähigkeiten in dessen Gebiet. Insel- und Klimakarten werden ebenfalls mitgezählt. Auch vielfarbige Karten zählen mit. [\[BGG85\]](#)

Im Solospiel kannst du nur dich selbst wählen, da Gaia keine Kartenauslage besitzt. [\[BGG86\]](#)

„**Marsch**“ (*Feucht*)
„**Rocky Mountains**“ (*Steinig*)
„**Taiga**“ (*Kalt*)
„**Wüste**“ (*Sonnig*)

2 Siegpunkte pro sonnigem/steinigem/kaltem/feuchtem Habitat im Gebiet eines Spielers (inklusive Insel und Klima).

Wähle einen Spieler, auch dich selbst, und zähle die Karten mit dem jeweiligen Habitat. Insel- und Klimakarten werden ebenfalls mitgezählt. [\[BGG87\]](#)

Im Solospiel kannst du nur dich selbst wählen, da Gaia keine Kartenauslage besitzt. [\[BGG88\]](#)

„**Erloschener Vulkan**“ (*rot*)
„**Fertiles regenloses Land**“ (*blau*)
„**Unfruchtbare Polregion**“ (*gelb*)

Du kannst die blaue/gelbe/rote Aktion nicht wählen.

Nachdem du die Terrainkarte in dein Raster gelegt hast, kannst du die jeweilige Aktion nicht mehr selbst wählen. Wählt ein Mitspieler diese Aktion, darfst du die schwächere Aktion wie alle anderen Mitspieler ausführen und auch alle entsprechenden Fähigkeiten (inklusive vielfarbiger Fähigkeiten) nutzen. [\[BGG89\]](#)

„Mineralienreiches Land“

2 Siegpunkte pro Erde in der Reserve (max. 30 Siegpunkte)

Die Reserve befindet sich auf deinem Spielertableau. Es können maximal 15 restliche Erde gewertet werden (entspricht 30 Siegpunkten).^[BGG90]

„Dschungel“

„Regenwald“

2 Siegpunkte pro Flora mit 2/4 oder mehr Sprossen.

Es zählen alle Florakarten, die 2/4 oder mehr Sprossen auf der Karte liegen haben. Es sind nicht die Sprossenfelder gemeint! Terrainkarten sind explizit ausgeschlossen, da sie keine Sprossen haben können.

Beide Karten sind kumulativ. Das heißt, wenn beide Karten in deinem Raster liegen und du eine Florakarte mit 4 Sprossen hast, erhältst du $2 + 2 = 4$ Siegpunkte.

„Giant Forest“

„Redwoodwald“

2 Siegpunkte pro Flora mit 2 oder mehr Wachstum.

5 Siegpunkte pro Flora mit 4 oder mehr Wachstum.

Es zählen alle Florakarten, die 2/4 oder mehr Wachstum (Stamm und Krone) auf der Karte liegen haben. Es ist nicht die maximale Wachstumshöhe gemeint. Terrainkarten sind explizit ausgeschlossen, da sie kein Wachstum haben können.

Beide Karten sind kumulativ. Das heißt, wenn beide Karten in deinem Raster liegen und du eine Florakarte mit 4 Wachstum hast, erhältst du $2 + 5 = 7$ Siegpunkte.

„Verfaulendes Land“

1 Siegpunkt pro Kompostkarte (max. 30 Siegpunkte).

Für jede Karte in deinem Kompost erhältst du – neben den normalen Siegpunkten für Kompostkarten – einen Siegpunkt pro Karte. Es können maximal 30 Kompostkarten zusätzlich gewertet werden.

„Verarmtes Land“

1 Siegpunkt pro Karte mit 3 oder weniger Grundsiegpunktwert.

Es zählen nur Flora- und Terrainkarten im eigenen Raster. Insel- und Klimakarten werden nicht gezählt, da die Karte kein entsprechendes Insel-/Klima-Symbol in der linken unteren Ecke der Fähigkeit aufweist. Ereignisse werden ebenfalls nicht mit gezählt.^[BGG91]

Ökosystemkarten

„Arabische Wüste“

„Bhutan Regenwald“

4 Siegpunkte pro 2 Florakarten mit jeweils 2 oder weniger maximaler Wachstumshöhe.

8 Siegpunkte pro 2 Florakarten mit jeweils 4 oder mehr maximaler Wachstumshöhe.

Für die Wertung ist die linke, untere Zahl am Wachstumsplatz gemeint, die die maximale Wachstumshöhe angibt. Die Florakarte benötigt kein Wachstum (Stamm oder Krone) darauf.

Eine Florakarte ohne Wachstumsplatz erfüllt die Anforderung „2 oder weniger maximale Wachstumshöhe“ ebenfalls. Terrainkarten zählen explizit nicht mit.

Beispiele:

- Der „**Schopf-Tintling**“ besitzt keinen Wachstumsplatz und hat damit eine maximale Wachstumshöhe von 0.
- Die „**Goldmelisse**“ hat eine maximale Wachstumshöhe von 1.
- Die „**Schirmakazie**“ hat eine maximale Wachstumshöhe von 4.

„Redwood Nationalpark“

3 Siegpunkte pro Florakarte mit 3 oder mehr Wachstum.

Für die Wertung ist die Anzahl an Wachstum (Stamm und Krone) auf der Karte gemeint, nicht die maximale Wachstumshöhe.

„Sibirische Taiga“

„Tangkoko Naturreservat“

2 Siegpunkte pro Florakarte mit einem max. Wachstumswert von 4 oder weniger Siegpunkten.

6 Siegpunkte pro 2 Florakarten mit jeweils einem max. Wachstumswert von 5 oder mehr Siegpunkten.

Für die Wertung ist die rechte, untere Zahl am Wachstumsplatz gemeint, welche die Siegpunkte angibt, wenn ein Wachstum mit Krone abgeschlossen wurde („Kronenabschluss-Siegpunkte“). Die Florakarte benötigt kein Wachstum (Stamm oder Krone) darauf.^[BGG92]

Eine Florakarte ohne Wachstumsplatz erfüllt die Anforderung „4 oder weniger Siegpunkte“ ebenfalls. Terrainkarten zählen explizit nicht mit.^[BGG93]

Beispiele:

- Der „**Schopf-Tintling**“ besitzt keinen Wachstumsplatz und hat damit einen maximalen Wachstumswert von 0.
- Die „**Goldmelisse**“ hat einen maximalen Wachstumswert von 1 (bei einer maximalen Wachstumshöhe von 1).

- Die „**Schirmakazie**“ hat einen maximalen Wachstumswert von 6 (bei einer maximalen Wachstumshöhe von 4).

„**Alpen**“ (*Reihe*)

„**Himalaya**“ (*Spalte*)

7 Siegpunkte pro Reihe/Spalte, in der jede der 4 Karten eine andere Anzahl Wachstum hat.

Für die Wertung ist die jeweilige Anzahl an Wachstum (Stamm und Krone) auf einer Karte gemeint, nicht die maximale Wachstumshöhe.

Eine Florakarte ohne Wachstumsplatz hat automatisch ein Wachstum von 0. Ebenso werden Terrainkarten mit einem Wachstum von 0 angesehen. [\[BGG94\]](#)

Achtung: Auch der „**Riesenmammutbaum**“ mit einer maximalen Höhe von 8 wird gezählt, wenn 7 oder 8 Wachstum auf ihm liegen. Die Angabe von „(0-6)“ auf der Karte der ersten und zweiten Auflage ist falsch. [\[BGG95\]](#)

Beispiele:

- Das Terrain „**Wüste**“ hat implizit 0 Wachstum, da es keinen Wachstumsplatz hat.
- Das „**Löwenfrüchtchen**“ hat implizit 0 Wachstum, da es keinen Wachstumsplatz hat.
- Wenn eine Terrainkarte und eine Florakarte ohne Wachstumsplatz in der gleichen Zeile/Spalte liegen, ist damit die Anforderung nicht erfüllt, da beide 0 Wachstum haben.

„**Bwindi-Regenwald**“

2 Siegpunkte pro Krone

Jede Florakarte, die so viel Wachstum auf ihr liegen hat, wie die maximale Wachstumshöhe angibt, wird gewertet. Du kannst dafür die Anzahl an farbigen (blau, rot, gelb, grün) Kronen zählen, die in deinem Raster zu sehen sind.

Florakarten ohne Wachstumsplatz und Terrainkarten können kein Wachstum und damit auch keine Kronen haben und zählen nicht mit.

„**Madagaskar Regenwald**“

2 Siegpunkte pro 3 Wachstum in deinem Raster

Zähle das Wachstum (Stamm und Krone) auf allen Florakarten in deinem Raster. Pro 3 Wachstum erhältst du 2 Siegpunkte. [\[BGG96\]](#)

„**Australischer Wald**“

„**Yagishiri**“

7 Siegpunkte pro 2 Florakarten mit jeweils exakt 6 Sprossenfeldern.

5 Siegpunkte pro 2 Florakarten mit jeweils 3 oder weniger Sprossenfeldern.

Für die Wertung ist die Anzahl an Sprossenfeldern auf einer Karte gemeint. Es müssen keine Sprossen auf der Florakarte liegen. [\[BGG97\]](#)

Eine Florakarte ohne Sprossenfelder erfüllt die Anforderung „3 oder weniger Sprossenfelder“ ebenfalls. Terrainkarten zählen explizit nicht mit.

„Kongo-Regenwald“

5 Siegpunkte pro 2 Florakarten jeweils mit 4 oder mehr Sprossen.

Für die Wertung ist die Anzahl an Sprossen auf der Karte gemeint, nicht die Anzahl an Sprossenfeldern.

„Sierra Nevada de Santa Marta“ (Spalte)

„Yuanjiang Savanne“ (Reihe)

6 Siegpunkte pro Reihe/Spalte, in der jede der 4 Karten eine andere Anzahl Sprossen hat (0-6).

Für die Wertung ist die jeweilige Anzahl an Sprossen auf einer Karte gemeint, nicht die Anzahl an Sprossenfeldern.

Eine Florakarte ohne Sprossenfelder hat automatisch 0 Sprossen. Ebenso werden Terrainkarten mit 0 Sprossen gezählt.

Beispiele:

- Das Terrain „**Wüste**“ hat implizit 0 Sprossen, da es keine Sprossenfelder hat.
- Die „**Florida-Würgefeige**“ hat implizit 0 Wachstum, da sie keine Sprossenfelder hat.
- Wenn eine Terrainkarte und eine Florakarte ohne Sprossenfelder in der gleichen Zeile/Spalte liegen, ist damit die Anforderung nicht erfüllt, da beide 0 Sprossen haben.

„Tongass-Nationalforst“

2 Siegpunkte pro Florakarte mit einem Spross auf jedem Sprossenfeld (1-6).

Jede Florakarte, die auf jedem ihrer Sprossenfelder einen Spross liegen hat, wird gewertet.

Florakarten ohne Sprossenfelder und Terrainkarten können keine Sprossen halten und zählen nicht mit.

„Tai Poutini Nationalpark“

3 Siegpunkte pro 5 Sprossen in deinem Raster.

Zähle die Sprossen auf allen Florakarten in deinem Raster. Pro 5 Sprossen erhältst du 3 Siegpunkte.

„Großes Becken“
„MacMillan-Park“

3 Siegpunkte pro 2 Karten mit jeweils 3 oder weniger Erdekosten.

5 Siegpunkte pro 2 Karten mit jeweils 4 oder mehr Erdekosten.

Für die Wertung werden nur die Karten im Raster (Flora und Terrain) betrachtet. [\[BGG98\]](#) Ereigniskarten zählen implizit nicht mit. Insel- und Klimakarten haben keine Erdekosten und zählen daher nicht mit.

Erdekosten von 0 erfüllen auch die Bedingung von „3 oder weniger“.

„Atacama-Wüste“
„New Guinea-Regenwald“

12 Siegpunkte pro 8 Karten mit jeweils einem Grundsiegpunktwert von 3 oder weniger.

5 Siegpunkte pro 2 Karten mit jeweils einem Grundsiegpunktwert von 4 oder mehr.

Für die Wertung werden die Karten im Raster (Flora und Terrain) sowie Insel- und Klimakarten auf dem Spielertableau betrachtet. Ereigniskarten zählen implizit nicht mit.

Der Grundsiegpunktwert 0 erfüllt auch die Bedingung von „3 oder weniger“.

„Lonely Island“
„Twin Islands“

4 Siegpunkte pro 2 Karten mit jeweils einem ungeraden Grundsiegpunktwert.

4 Siegpunkte pro 3 Karten mit jeweils einem geraden Grundsiegpunktwert.

Für die Wertung werden die Karten im Raster (Flora und Terrain) sowie Insel- und Klimakarten auf dem Spielertableau betrachtet. Ereigniskarten zählen implizit nicht mit.

Der Grundsiegpunktwert 0 zählt als gerade.

„Irati“

6 Siegpunkte pro Spalte, in der jede der 4 Karten einen anderen Grundsiegpunktwert hat.

Auch Flora- und Terrainkarten mit einem Grundsiegpunktwert von 0 zählen.

Beispiel: Folgende vier Karten in einer Spalte könnten gewertet werden:

- Terrain **„Wüste“** (Grundsiegpunktwert 0)
- **„Florida-Würgefeige“** (Grundsiegpunktwert 2)
- **„Löwenfrüchtchen“** (Grundsiegpunktwert 1)
- **„Koriander“** (Grundsiegpunktwert 5)

„**Batanta**“ (*Farbe*)

„**Knysna-Amatole**“ (*Tier*)

„**Tasmanischer Regenwald**“ (*Geographie*)

9 Siegpunkte pro 2 Florakarten mit geographischem Bezug/einem Tier/einer Farbe im Namen.

Auch, wenn der Name einen weiteren Bezug enthält (in der ersten Auflage beispielsweise das „Kamel“ in „Scheinkamelie“), die Florakarte kann nur gewertet werden, wenn der Bezug explizit durch eine Formatierung ausgewiesen ist: [\[BGG99\]](#)

- **Geographie** fett
- Tier unterstrichen
- *Farbe* kursiv

„**Odisha Semi-Evergreen**“

7 Siegpunkte pro 2 Karten mit Hilfestellung.

Die Hilfestellungen für die Zielausrichtung befinden sich auf manchen Karten am Rand der Fähigkeiten-Effekte. Gewertet werden nur Flora- und Terrainkarten im Raster. Insel- und Klimakarten werden nicht gezählt, da die Ökosystemkarte kein entsprechendes Insel-/Klima-Symbol in der linken unteren Ecke der Fähigkeit aufweist. [\[BGG100\]](#)

Beispiele:

- Terrain „**Sumpf**“ hat 4 Pfeile (oben, unten, rechts und links) für die 4 orthogonal benachbarten Karten.
- „**Honiggelber Hallimasch**“ hat 2 Pfeile (oben und unten) zur Anzeige der Spalte.
- „**Wacholder-Widertonmoos**“ hat 2 Pfeile (rechts und links) zur Anzeige der Reihe.
- „**Löwenfrüchtchen**“ hat 8 Pfeile (oben, unten, rechts, links und die vier Ecken) zur Anzeige der 8 umgebenden Karten.

„**Réunion**“

5 Siegpunkte pro 2 Karten mit jeweils 2 Fähigkeiten

Für die Wertung zählen alle Karten im Raster und auf dem Spielertableau (Insel- und Klimakarten), die exakt 2 Fähigkeiten enthalten. Vielfarbige Karten sind damit implizit ausgeschlossen.

Beispiele:

- Die „**Weißer Seefalle**“ hat eine gelbe und blaue Fähigkeit.
- Das Terrain „**Sumpf**“ hat eine grüne und braune Fähigkeit.
- Das Klima „**Subpolares Ozeanklima**“ hat eine rote und blaue Fähigkeit.

- Alle Inselkarten erfüllen die Bedingung automatisch, da sie immer eine erste, schwarze und zweite, andersfarbige Fähigkeit besitzen.

„Sakurajima“

6 Siegpunkte pro Set aus 5 Karten bestehend aus gelber, blauer, roter Fähigkeit, Terrain und Ereignis (jeweils auf einer anderen Karte).

Für die Wertung zählen alle Karten im Raster und auf dem Spielertableau (Insel- und Klimakarten) sowie explizit Ereignisse.

Jede Karte darf aber nur für eine der fünf Anforderungen gezählt werden. Bei vielfarbigen Karten kannst du dir eine der drei Fähigkeiten-Farben Gelb, Blau oder Rot aussuchen. Es darf aber nur eine Farbe gewählt werden. ^[BGG101]

Beispiel: Folgendes Set aus fünf Karten kann gewertet werden:

- Flora „**Japanischer Ahorn**“: Gelb
- Flora „**Zwiebel**“: Rot (und Gelb)
- Flora „**Balsam-Tanne**“: Blau (aus vielfarbig)
- Terrain „**Weideland**“
- Ereignis „**Tsunami**“

„Baschkirischer Nationalpark“

„Berg Valin“

4 Siegpunkte pro 2 Karten mit jeweils 1 oder weniger Habitaten.

4 Siegpunkte pro 3 Karten mit jeweils 2 oder mehr Habitaten.

Für die Wertung zählen alle Karten im Raster (Flora und Terrain) und auf dem Spielertableau (Insel- und Klimakarten).

Karten ohne Habitat-Symbol (beispielsweise die „**Totentrompete**“) erfüllen die Bedingung „1 oder weniger Habitate“ ebenfalls.

„Sudd“

6 Siegpunkte pro Reihe aus 4 Karten mit jeweils mindestens einem unterschiedlichen Habitat

Für die Wertung zählen alle Karten im Raster (Flora und Terrain), die mindestens ein Habitat haben. Karten ohne Habitat zählen nicht mit.

Es wird jede Zeile gewertet, in der alle 4 Habitat-Symbole jeweils auf unterschiedlichen Karten vorkommen. Das heißt, auf jeder Karte musst du ein anderes Habitat-Symbol wählen können. ^[BGG102]

Beispiel: Auf folgende 4 Karten kann jeweils ein anderes Habitat gewählt werden:

- Terrain „**Alfisol**“: Steinig (und Sonnig, Feucht, Kalt)
- Flora „**Zwiebel**“: Kalt (und Feucht)
- Flora „**Granatapfelbaum**“: Sonnig (und Feucht)
- Flora „**Koriander**“: Feucht

„**Thai Hochland**“

6 Siegpunkte pro Spalte aus 4 Karten mit jeweils mindestens einem gemeinsamen Habitat

Für die Wertung zählen alle Karten im Raster (Flora und Terrain), die mindestens ein Habitat haben. Karten ohne Habitat zählen nicht mit.

Es wird jede Spalte gewertet, in der die 4 Karten mindestens 1 Habitat-Symbol gemeinsam haben. ^[BGG103]

Beispiel: Auf folgenden 4 Karten kann jeweils das Habitat Sonnig gewählt werden:

- Terrain „**Alfisol**“: Sonnig (und Feucht, Steinig, Kalt)
- Flora „**Schnittlauch**“: Sonnig
- Flora „**Jojoba**“: Sonnig (und Steinig, Kalt)
- Flora „**Granatapfelbaum**“: Sonnig (und Feucht)

„**Okavango-Delta**“ (*blau*)

„**Serengeti**“ (*gelb*)

„**Yellowstone**“ (*rot*)

2 Siegpunkte pro Karte mit blauer/gelber/roter Fähigkeit

Für die Wertung zählen alle Karten im Raster (Flora und Terrain) und auf dem Spielertableau (Insel- und Klimakarten). Vielfarbige Karten erfüllen die Bedingung ebenfalls.

„**Antarktis**“ (*schwarz*)

„**Indischer Immergrüner Wald**“ (*grün*)

„**Kilimandscharo**“ (*braun*)

9/10/5 Siegpunkte pro 2 Karten mit schwarzer/grüner/brauner Fähigkeit

Für die Wertung zählen alle Karten im Raster (Flora und Terrain) sowie deine Inselkarte auf dem Spielertableau. Ereignisse sind implizit von der Wertung ausgenommen. ^[BGG104]

Vielfarbige Fähigkeiten zählen ebenfalls nicht mit, da sie nur die Farben Blau, Rot und Gelb ersetzen können.

„Jiuzhaigou“

11 Siegpunkte pro 2 Karten mit vielfarbigen Fähigkeiten

Für die Wertung zählen nur die Karten im Raster (Flora und Terrain). Insel- und Klimakarten werden nicht gezählt, da die Karte kein entsprechendes Insel-/Klima-Symbol in der linken unteren Ecke der Fähigkeit aufweist.

„**Aconcagua**“ (*Spalte*)

„**Waiotapu**“ (*Reihe*)

6 Siegpunkte pro Spalte/Reihe, wenn alle 4 Karten dieselbe Fähigkeiten-Farbe haben

Bei vielfarbigen Karten kannst du dir eine der drei Fähigkeiten-Farben Gelb, Blau oder Rot aussuchen. Es darf aber nur eine Farbe gewählt werden. [\[BGG105\]](#)

Die Fähigkeiten-Farben Grün, Schwarz und Braun zählen ebenfalls mit.

Beispiel: Folgende 4 Karten besitzen eine gelbe Fähigkeit und können gewertet werden:

- „**Koriander**“: gelb
- „**Zwiebel**“: gelb (und rot)
- „**Currybaum**“: gelb (aus vielfarbig)
- „**Amerikanische Platane**“: gelb (und blau)

„**Mauna Kea**“ (*Spalte*)

„**Ngorongoro-Krater**“ (*Reihe*)

6 Siegpunkte pro Spalte/Reihe, wenn alle 4 Karten eine andere Fähigkeiten-Farbe haben

Du musst in der Spalte/Reihe vier Fähigkeiten-Farben nennen können, von denen je eine auf einer jeweils anderen Karte abgebildet ist.

Bei zweifarbigen musst du eine der beiden Farben wählen. Bei vielfarbigen Karten kannst du dir eine der drei Fähigkeiten-Farben Gelb, Blau oder Rot aussuchen. Es darf aber nur eine Farbe gewählt werden. [\[BGG106\]](#)

Die Fähigkeiten-Farben Grün, Schwarz und Braun zählen ebenfalls mit. [\[BGG107\]](#)

Beispiel: Auf folgenden vier Karten kannst du jeweils eine andere Fähigkeiten-Farbe wählen:

- Terrain „**Weideland**“: Grün (und Braun)
- Terrain „**Ebene**“: Braun
- „**Currybaum**“: Blau (aus vielfarbig)
- „**Granatapfelbaum**“: Schwarz

Beispiel: Auf folgenden vier Karten kannst du ebenfalls jeweils eine andere Fähigkeiten-Farbe wählen, auch wenn jede Karte ebenfalls eine gleiche Farbe (Blau) teilt (vergleiche „**Aconcagua**“ und „**Waiotapu**“ oben): [\[BGG108\]](#)

- „Grüne Minze“: Blau
- „Weiße Seerose“: Gelb (und Blau)
- „Regenbogenbaum“: Rot (aus vielfarbig, enthält somit auch Blau)
- „Sumpfpflanzen“: Braun (und Blau)

Achtung: Vier Karten mit vielfarbiger Fähigkeit würden die Anforderung nicht erfüllen, da hierdurch nur die drei Farben Rot, Blau und Gelb abgedeckt werden könnten. ^[BGG109]

„Caerlaverock Naturreservat“ (*Kraut*)

„Daintree“ (*Baum*)

„Florida Buschland“ (*Busch*)

„Everglades“ (*Pilz*)

4 Siegpunkte pro Kraut/Baum/Busch/Pilz in einer durchgängigen Linie durch diagonal angrenzende Karten (1-7. Jede Karte wird nur 1x gewertet.)

Wähle ein Kraut/Baum/Busch/Pilz als Startpunkt. Ziehe von dort eine diagonale Linie zu einem benachbarten Kraut/Baum/Busch/Pilz. Ziehe von dort erneut diagonal weiter zu einem Kraut/Baum/Busch/Pilz. Und so weiter. Zähle die Anzahl an Karten, die du per Linie verbunden hast. Diese werden gewertet.

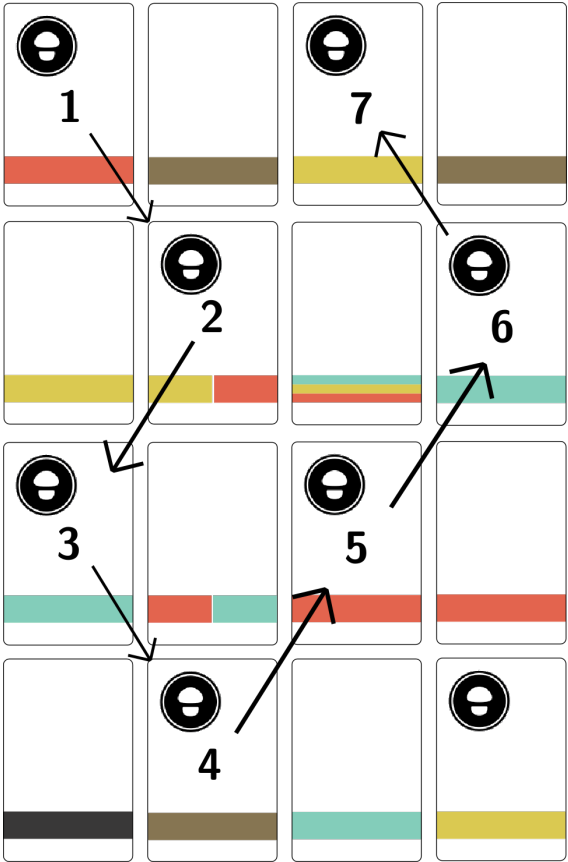
Keine Karte darf doppelt gewertet werden. Und es muss zwingend eine Linie sein, kein Netz an Karten. Wenn du mehr als eine diagonale Linie zeichnen kannst, wird nur die längste Linie gewertet. ^[BGG110]

Wenn du nur eine Florakarte dieser Art hast, kannst du diese einzeln werten. Bei einer optimalen Verteilung kannst du maximal 7 Karten auf diese Art werten. Daher stammt die Angabe „(1-7)“ auf der Karte. ^{[BGG111][BGG112]}

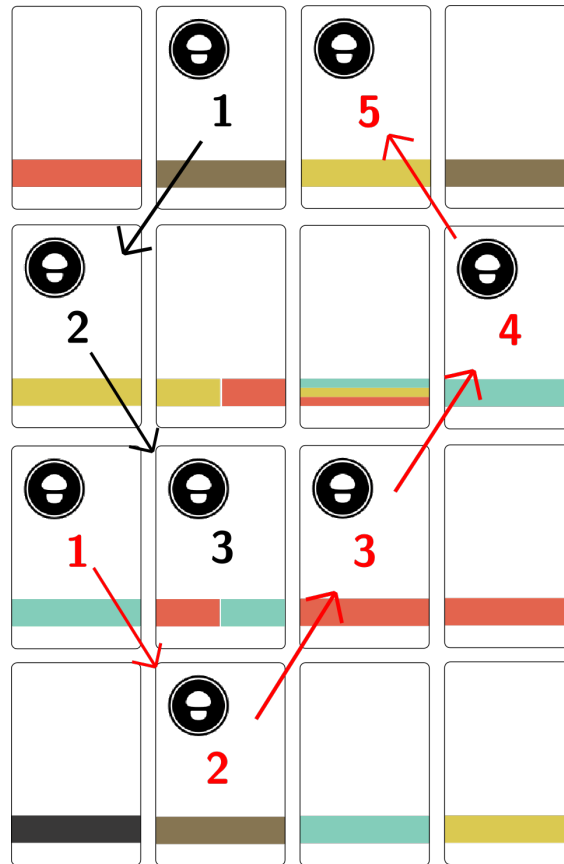
Beispiele: Folgende Beispiele könnten wie folgt bei der Ökosystemkarte „Everglades“ (*Pilz*) gewertet werden

- Wenn jede zweite Karte eine Pilzkarte ist, könntest du maximal 7 Stück zu einer durchgehenden Linie verbinden (1-7). Die Pilzkarte rechts unten in der Abbildung kann nicht diagonal angeschlossen werden, ohne die Linie abzweigen zu lassen, was nicht

erlaubt ist. Auch wenn jede Karte im Raster eine Pilzkarte wäre, gäbe es keine längere, durchgängige, diagonale Linie.



- Wenn es mehr als eine diagonale Linie gibt, zählt nur die längste, nicht alle. Im Beispiel wird also nur die rote Linie (1-5) aus 5 Pilzkarten gewertet.



- „Große Steppe“ (Busch)
- „Große Ungarische Steppe“ (Kraut)
- „Monteverde“ (Pilz)
- „Schwarzwald“ (Baum)

Erhalte Siegpunkte basierend auf der Gesamtzahl an Busch/Kraut/Pilz/Baum in deinem Raster (1-7+).

Zähle die Florakarten mit Busch/Kraut/Pilz/Baum-Symbol. Für 1/2/3/4/5/6/7 oder mehr Büsche/Kräuter/Pilze/Bäume erhältst du 0/4/8/13/23/28/30 Siegpunkte.

Mehr als 7 Karten einer Art können nicht gewertet werden. Auch für 8 oder mehr Karten erhältst du nur die maximale Anzahl von 30 Siegpunkten.

„Atlasgebirge“ (Spalte)

„Finnischer Schneewald“ (Reihe)

6 Siegpunkte pro Spalte/Reihe mit 4 Karten jede mit demselben Typ Flora oder Terrain

Eine Reihe oder Spalte wird gewertet, wenn jede Karte denselben Typ hat. Das heißt Baum, Busch, Pilz, Kraut oder Terrain.

Beispiel: Folgende 4 Karten zählen jeweils als Busch:

- „Zwiebel“
- „Schwarzdorn“
- „Immergrüne Berberitze“
- „Gelbsprossen“: zählt als jede Flora-Art, also auch als Busch

Auch 4 Terrainkarten in einer Reihe/Spalte können gewertet werden.

„Mbeliling“ (Spalte)

„Monts Chic-Chocs“ (Reihe)

6 Siegpunkte pro Spalte/Reihe mit 4 Karten jede mit einem anderen Typ Flora oder Terrain

Eine Reihe oder Spalte wird gewertet, wenn jede Karte einen anderen Typ hat. Das heißt Baum, Busch, Pilz, Kraut oder Terrain.

Beispiel: Auf folgenden 4 Karten kannst du jeweils einen anderen Typ auswählen:

- „Flachland“: Terrain
- „Olivenbaum“: Baum
- „Feigenkaktus“: Busch
- „Gelbsprossen“: zählt als jede Flora-Art, z. B. auch als Kraut

Faunakarten

„Braunkehl-Faultier“

„Riesenechse“

4 oder mehr Florakarten mit jeweils 4 oder mehr maximaler Wachstumshöhe.

7 oder mehr Florakarten mit jeweils 2 oder weniger maximaler Wachstumshöhe.

Für die Wertung ist die linke untere Zahl am Wachstumsplatz gemeint, die die maximale Wachstumshöhe angibt. Die Florakarte benötigt kein Wachstum (Stamm oder Krone) darauf. ^[BGG113]

Eine Florakarte ohne Wachstumsplatz erfüllt die Anforderung „2 oder weniger maximale Wachstumshöhe“ ebenfalls. Terrainkarten zählen explizit nicht mit. ^[BGG114]

Beispiele:

- Der „**Schopf-Tintling**“ hat keinen Wachstumsplatz und damit eine maximale Wachstumshöhe von 0.
- Die „**Goldmelisse**“ hat eine maximale Wachstumshöhe von 1.
- Die „**Schirmakazie**“ hat eine maximale Wachstumshöhe von 4.

„Königsspecht“

„Weißkopfseeadler“

7 oder mehr Florakarten mit jeweils 1 oder mehr Wachstum.

4 oder mehr Florakarten mit jeweils 3 oder mehr Wachstum.

Für die Wertung ist die Anzahl an Wachstum (Stamm und Krone) auf der Karte gemeint, nicht die maximale Wachstumshöhe. [\[BGG115\]](#)

„Amerikanischer Bison“

„Rothirsch“

4 oder mehr Florakarten mit jeweils 6 Sprossenfeldern.

6 oder mehr Florakarten mit jeweils 3 oder weniger Sprossenfeldern.

Für die Wertung ist die Anzahl an Sprossenfeldern auf einer Karte gemeint. Es müssen keine Sprossen auf der Florakarte liegen. [\[BGG116\]](#)

Eine Florakarte ohne Sprossenfelder erfüllt die Anforderung „3 oder weniger Sprossenfelder“ ebenfalls. Terrainkarten zählen explizit nicht mit. [\[BGG117\]](#)

„Eurasisches Eichhörnchen“

„Gelbbauchmurmeltier“

9 oder mehr Florakarten mit jeweils 1 oder mehr Sprossen.

6 oder mehr Florakarten mit jeweils 4 oder mehr Sprossen.

Für die Wertung ist die Anzahl an Sprossen auf der Karte gemeint, nicht die Anzahl an Sprossenfeldern.

„Afrikanischer Elefant“

„Westliche Honigbiene“

6 oder mehr Karten mit jeweils 4 oder mehr Erdekosten.

9 oder mehr Karten mit jeweils 3 oder weniger Erdekosten.

Für die Wertung werden nur die Karten im Raster (Flora und Terrain) betrachtet. Ereigniskarten zählen implizit nicht mit.

Erdekosten von 0 erfüllen auch die Bedingung von „3 oder weniger“.

„Siebenpunktmariekäfer“

„Wolf“

11 oder mehr Karten mit jeweils einem Grundsiegpunktwert von 3 oder weniger.

6 oder mehr Karten mit jeweils einem Grundsiegpunktwert von 4 oder mehr.

Für die Wertung werden die Karten im Raster (Flora und Terrain) sowie Insel- und Klimakarten auf dem Spielertableau betrachtet. Ereigniskarten zählen implizit nicht mit. [\[BGG118\]](#)

Der Grundsiegpunktwert 0 erfüllt auch die Bedingung von „3 oder weniger“.

„Leopard“

„Papageitaucher“

7 oder mehr Karten mit jeweils einem ungeraden Grundsiegpunktwert.

10 oder mehr Karten mit jeweils einem geraden Grundsiegpunktwert.

Für die Wertung werden die Karten im Raster (Flora und Terrain) sowie Insel- und Klimakarten auf dem Spielertableau betrachtet. Ereigniskarten zählen implizit nicht mit. [\[BGG119\]](#)

Der Grundsiegpunktwert 0 zählt als gerade.

„Weißschwanzgnu“

8 oder mehr Florakarten ohne Wachstum oder Sprossen.

Für die Wertung ist die Anzahl an Sprossen und das Wachstum (Stamm und Krone) auf der Karte gemeint, nicht die Anzahl an Sprossenfeldern oder die maximale Wachstumshöhe. Das heißt, eine Karte wird gewertet, wenn sich weder Sprossen noch Wachstum auf ihr befinden. [\[BGG120\]](#)

Eine Florakarte ohne Sprossenfelder bzw. ohne Wachstumsplatz erfüllt die Anforderung ebenfalls. Terrainkarten zählen explizit nicht mit.

Wenn das Ziel einmal erfüllt ist, bleibt es erfüllt, auch wenn die Florakarten für die Wertung Sprossen oder Wachstum erhalten.

„Berggorilla“

4 oder mehr Florakarten mit jeweils maximal gefüllten Sprossen und Wachstum.

Eine Florakarte wird gewertet, wenn sich genauso viele Sprossen wie Sprossenfelder und genauso viel Wachstum, wie die maximale Wachstumshöhe angibt, auf ihr befinden (d. h. das Wachstum ist mit einer Krone abgeschlossen). [\[BGG121\]](#)

Eine Florakarte ohne Sprossenfelder beziehungsweise ohne Wachstumsplatz erfüllt die jeweilige Anforderung automatisch.

Wenn das Ziel einmal erfüllt ist, bleibt es erfüllt, auch wenn die Florakarten für die Wertung Sprossen oder Wachstum erhalten.

„**Küstenseeschwalbe**“ (*Geographie*)

„**Schleiereule**“ (*Tier*)

„**Talamanca-Kolibri**“ (*Farbe*)

3 oder mehr Florakarten mit geographischem Bezug/einem Tier/einer Farbe im Namen.

Auch, wenn der Name einen weiteren Bezug enthält (in der ersten Auflage beispielsweise das „Kamel“ in „Scheinkamelie“), die Florakarte kann nur gewertet werden, wenn der Bezug explizit durch eine Formatierung ausgewiesen ist.^[BGG122]

- **Geographie** fett
- Tier unterstrichen
- *Farbe* kursiv

„**Königspinguin**“

4 oder mehr Karten mit Hilfestellung.

Die Hilfestellungen für die Zielausrichtung befinden sich auf manchen Karten am Rand der Fähigkeiten-Effekte. Gewertet werden nur Flora- und Terrainkarten im Raster. Insel- und Klimakarten werden nicht gezählt, da die Faunakarte kein entsprechendes Insel-/Klima-Symbol in der linken unteren Ecke der Fähigkeit aufweist.

Beispiele:

- Terrain „**Sumpf**“ hat 4 Pfeile (oben, unten, rechts und links) für die 4 orthogonal benachbarten Karten.
- „**Honiggelber Hallimasch**“ hat 2 Pfeile (oben und unten) zur Anzeige der Spalte.
- „**Wacholder-Widertonmoos**“ hat 2 Pfeile (rechts und links) zur Anzeige der Reihe.
- „**Löwenfrüchtchen**“ hat 8 Pfeile (oben, unten, rechts, links und die vier Ecken) zur Anzeige der 8 umgebenden Karten.

„**Andenkondor**“ (*Handkarten*)

„**Maulwurf**“ (*Erde*)

„**Regenwurm**“ (*Kompostkarten*)

20 oder mehr Karten in deiner Hand

20 oder mehr Erde in deiner Reserve

15 oder mehr Karten in deinem Kompoststapel

Die Ziele können jederzeit erfüllt werden, also auch in den Zügen anderer Spieler. Die Karten und Erde müssen zur Erfüllung nicht abgegeben werden. Zusätzlich bleibt das Faunaziel erfüllt, wenn es einmal erreicht wurde. Auch dann, wenn du später weniger Karten oder Erde besitzt.^[BGG123]

Beispiel: Der „**Andenkondor**“ (20+ Handkarten) liegt als Faunaziel aus. Du hast 19 Karten auf der Hand. Du pflanzt die Terrainkarte „**Kompostböden**“. Diese lässt dich 2 Karten

ziehen und 4 Karten kompostieren. Sobald du 2 Karten gezogen hast, hast du 21 auf der Hand und damit das Faunaziel erfüllt. Auch dann, wenn du danach wieder 2 oder mehr Karten kompostierst und damit weniger als 20 Karten am Zugende auf der Hand hast.

„Pantherchamäleon“

5 oder mehr Karten jeweils mit 2 verschiedenen Fähigkeiten

Für die Wertung zählen alle Karten im Raster und auf dem Spielertableau (Insel- und Klimakarten), die exakt 2 verschiedene Fähigkeiten enthalten. Vielfarbige Karten sind damit implizit ausgeschlossen.^[BGG124]

Beispiele:

- Die „**Weißer Seefalle**“ hat eine gelbe und blaue Fähigkeit.
- Das Terrain „**Sumpf**“ hat eine grüne und braune Fähigkeit.
- Das Klima „**Subpolares Ozeanklima**“ hat eine rote und blaue Fähigkeit.
- Alle Inselkarten erfüllen die Bedingung automatisch, da sie immer eine erste, schwarze und zweite, andersfarbige Fähigkeit besitzen.

„Feuersalamander“

2 oder mehr Sets aus 5 Karten bestehend aus gelber, blauer, roter Fähigkeit, Terrain und Ereignis (jeweils auf einer anderen Karte).

Für die Wertung zählen alle Karten im Raster und auf dem Spielertableau (Insel- und Klimakarten) sowie explizit Ereignisse.

Jede Karte darf aber nur für eine der fünf Anforderungen gezählt werden. Wenn eine Terrainkarte als „Terrain“ zu dem Set gezählt wird, können ihre Fähigkeiten nicht zusätzlich mit einfließen. Bei vielfarbigen Karten kannst du dir eine der drei Fähigkeiten-Farben Gelb, Blau oder Rot aussuchen. Es darf aber nur eine Farbe gewählt werden.^[BGG125]

Beispiel: Folgendes Set aus fünf Karten kann gewertet werden:

- Flora „**Japanischer Ahorn**“: Gelb
- Flora „**Zwiebel**“: Rot (und Gelb)
- Flora „**Balsam-Tanne**“: Blau (aus vielfarbig)
- Terrain „**Weideland**“
- Ereignis „**Tsunami**“

„Brautente“

„Siamesischer Nashornkäfer“

7 oder mehr Karten mit jeweils 1 oder weniger Habitaten.

10 oder mehr Karten mit jeweils 2 oder mehr Habitaten.

Für die Wertung zählen alle Karten im Raster (Flora und Terrain) und auf dem Spielertableau (Insel- und Klimakarten).

Karten ohne Habitat-Symbol (beispielsweise die „Totentrompete“) erfüllen die Bedingung „1 oder weniger Habitate“ ebenfalls. [\[BGG126\]](#)

„Eisvogel“ (blau)

„Grüner Leguan“ (gelb)

„Kurzschnabeligel“ (rot)

6 oder mehr blaue/gelbe/rote Fähigkeiten

Für die Wertung zählen alle Karten im Raster (Flora und Terrain) und auf dem Spielertableau (Insel- und Klimakarten). Vielfarbige Karten erfüllen die Bedingung ebenfalls. [\[BGG127\]](#)[\[BGG128\]](#)

„Braunbär“ (braun)

„Rotaugenlaubfrosch“ (grün)

„Tüpfelhyäne“ (schwarz)

5 oder mehr braune Fähigkeiten

3 oder mehr grüne/schwarze Fähigkeiten

Für die Wertung zählen alle Karten im Raster (Flora und Terrain) sowie deine Inselkarte auf dem Spielertableau. Ereignisse sind implizit von der Wertung ausgenommen. [\[BGG129\]](#)[\[BGG130\]](#)

Vielfarbige Fähigkeiten zählen ebenfalls nicht mit, da sie nur die Farben Blau, Rot und Gelb ersetzen können.

„Regenbogen-Schild-Wanze“

2 oder mehr vielfarbige Fähigkeiten

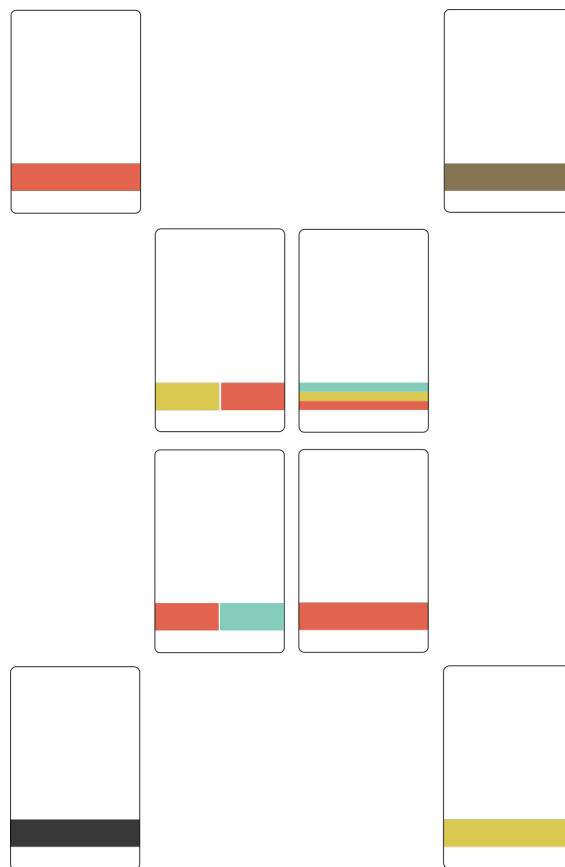
Für die Wertung zählen nur die Karten im Raster (Flora und Terrain). Insel- und Klimakarten werden nicht gezählt, da die Karte kein entsprechendes Insel-/Klima-Symbol in der linken unteren Ecke der Fähigkeit aufweist.

„Grüne Hundskopfboa“

Fülle beide 4 Kartendiagonalen in deinem Raster

Gemeint sind die beiden Hauptdiagonalen in dem 4x4-Raster, welche aus jeweils 4 Karten bestehen. [\[BGG131\]](#)

Beispiel: Folgende Abbildung zeigt die beiden Hauptdiagonalen, jeweils bestehend aus 4 Karten.



Inselkarten

- „Barren Island“ (rot)
- „Jan Mayen“ (blau)
- „La Palma“ (blau)
- „Luzon“ (gelb)
- „Metis Shoal“ (rot)
- „Moorea“ (gelb)

..., wenn du die rote/gelbe/blau Aktion wählst.

Die Betonung liegt auf dem „du“. Die Fähigkeit wird nur aktiviert, wenn du aktiver Spieler bist und die entsprechende Aktion wählst. Wenn ein anderer Spieler (oder Gaia) die Aktion auslöst und du sie nur passiv nutzen kannst, wird die Fähigkeit dieser Karten nicht aktiviert. [\[BGG132\]](#)

„Jamaika“
„Vulcano“

Ziehe 1 Karte/erhalte 1 Erde pro Ereignis, das du diesen Zug gespielt hast.

Ereigniskarten können jederzeit gespielt werden, auch wenn du nicht der aktive Spieler bist. Diese gespielten Ereigniskarten zählen ebenso mit. [\[BGG133\]](#)

„Island“ (rot)
„Santorini“ (gelb)

Erhalte 2 Erde pro Karte mit roter/gelber Fähigkeit, die du diesen Zug gespielt hast.

Karten mit vielfarbigen Fähigkeiten zählen mit. [\[BGG134\]](#)

„Hawaii“ (2 Sprossen/Steinig)
„Kauai“ (1 Kompost/Terrain)
„Kunashir“ (2 Sprossen/Kalt)
„Lombok“ (2 Wachstum/Feucht)
„Nisyros“ (2 Wachstum/Sonnig)
„Whakaari“ (2 Erde/Terrain)

Erhalte 2 Sprossen/2 Wachstum/2 Erde/1 Kompost pro Karte mit Habitat Feucht/Sonnig/Kalt/Steinig bzw. Terrain, die du diesen Zug gepflanzt hast.

Wenn du ein oder zwei entsprechende Karten gepflanzt hast, erhältst du den Bonus, egal ob du als aktiver Spieler die grüne Pflanzen-Aktion gewählt hast oder ein anderer Spieler. [\[BGG135\]](#)

Klimakarten

„Arid“ (rot)
„Heißer kontinentaler Sommer“ (rot)
„Heißes Mittelmeerklima“ (gelb)
„Semi-Arid“ (rot)
„Tropenmonsun“ (blau)
„Tropensavanne“ (gelb)
„Tropischer Regenwald“ (blau)

..., wenn du die rote/gelbe/blaue Aktion wählst.

Die Betonung liegt auf dem „du“. Die Fähigkeit wird nur aktiviert, wenn du aktiver Spieler bist und die entsprechende Aktion wählst. Wenn ein anderer Spieler (oder Gaia) die Aktion auslöst und du sie nur passiv nutzen kannst, wird die Fähigkeit dieser Karten nicht aktiviert. [\[BGG136\]](#)

Ereignisse

„Sternschnuppe“

Ziehe die oberen 3 Karten deines Komposts: behalte 1, lege die anderen 2 zurück.

Die nicht gewählten 2 Karten werden auf den Kompoststapel zurückgelegt.