

BIOSPHERE

Spieler: 2-6

Alter: ab 12 Jahren

Spieldauer: 30-90 Minuten

Artaios, der Erstvater, zeugte mit seiner Frau Branwen, der Erstmutter, sechs Kinder, die zu Göttern und Hütern der Biosphäre heranwuchsen. Die sechs Geschwister liebten einander sehr. Kräftig war ihr Wuchs und scharf ihr Verstand. Was sie auch immer angingen, es gelang ihnen mit Leichtigkeit und war stets ohne Makel.

Als die jungen Götter das Mannesalter erreichten, geboten ihnen Artaios und Branwen, ein Werk zu vollbringen und dieses zu ihrer Schöpfung hinzuzufügen, auf dass es die Welt bereichere und bevölkere. So erschufen die Götter sechs unterschiedliche Arten.

Die Zeit verging, und die Geschöpfe der Götter breiteten sich zügellos weiter und weiter in der Biosphäre aus. So kam es, dass Artaios und Branwen ihren Kindern geboten, Ordnung in ihre Schöpfung zu bringen. Derjenige, dem es als erstem gelänge, seine Populationen in Einklang mit der Biologischen Ordnung zu bringen, sollte fortan „Herr der Schöpfung“ genannt werden...

SPIELMATERIAL

- 300 Würfel (je 50 in den sechs Spielerfarben) – mit Zahlen von 1 bis 5 und anstelle der 6 eine leere Seite



Jeder Spieler spielt eine Art. Die Art ist also der Sammelbegriff für sämtliche Populationen eines Spielers. Die verschiedenen Arten unterscheiden sich anhand der verschiedenen Würfelfarben. Es gibt so viele Arten, wie die maximale Anzahl der Mitspieler, also 6. Jede Art verfügt über insgesamt 50 verschiedene Populationen (Würfel). Diese werden von den Spielern in die Biosphäre eingesetzt. Die Zahlen auf den Würfeln stehen dabei symbolisch für die Lebensdauer der jeweiligen Population.

- 48 Landschaftsplättchen (jeweils 8x Wüste, Savanne, Grasland, Wald, Gebirge und Polargebiet)



Der Spielplan der Biosphäre: Dieser besteht aus verschiedenen Landschaften, auf die die Populationen gesetzt werden. Wie viele Populationen auf eine Landschaft passen, hängt von der Anzahl der Populationsplätze ab, die durch weiße Kreise dargestellt werden. Diese variieren von Landschaft zu Landschaft. Regionen mit besseren Lebensbedingungen, wie z.B. Wald (7), haben mehr Populationsplätze als lebensfeindliche, wie z.B. Wüsten (3). Die Landschaften wirken sich direkt auf die Lebensdauer der auf ihnen platzierten Populationen aus.

- 1 Drehscheibe (Rad des Lebens)



Altersanzeige: Diese Drehscheibe wird für die Darstellung der Lebensdauer verschiedener Populationen benötigt. Sie zeigt an, welche Populationen diese Runde sterben und mit welcher (Würfel-)Zahl die neuen Populationen eingesetzt werden. In jeder Runde wird die innere Scheibe 1 Feld weitergedreht, und zwar **gegen** den Uhrzeigersinn (in Pfeilrichtung).

- 1 Sonderkarten-Tableau



Ein zweigeteiltes Tableau, dessen Eigenschaften im Gegensatz zu den Entwicklungskarten allen Spielern zugänglich sind, sofern die geforderten Bedingungen erfüllt werden. Zum einen die vier Eckpunkte der Evolution in den Bereichen „**Einseitig**“ und „**Vielseitig**“ sowie „**Groß**“ und „**Klein**“, zum anderen jeweils ein Bonus für die Entwicklung in den sechs unterschiedlichen Landschaften. Außen herum die sogenannte Tie-Breaker-Leiste, auf der die Spieler ihren Marker gegen Einsatz von Evolutionspunkten voranziehen können.

1. Je nach Spielerzahl benötigt ihr eine unterschiedliche Anzahl an Landschaftsplättchen, die ihr (beliebig) in der Tischmitte zu einer großen, **zusammenhängenden** Landschaft auslegt (siehe Seite 12).

2 Spieler: 16 Landschaftsplättchen
(3× Gebirge, 3× Grasland, 3× Savanne, 2× Polargebiet, 3× Wald und 2× Wüste)

3 Spieler: 24 Landschaftsplättchen
(4× Gebirge, 5× Grasland, 4× Savanne, 3× Polargebiet, 5× Wald und 3× Wüste)

4 Spieler: 32 Landschaftsplättchen
(5× Gebirge, 6× Grasland, 5× Savanne, 5× Polargebiet, 6× Wald und 5× Wüste)

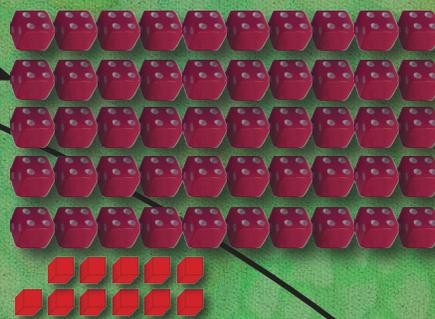
5 Spieler: 40 Landschaftsplättchen
(7× Gebirge, 7× Grasland, 7× Savanne, 6× Polargebiet, 7× Wald und 6× Wüste)

6 Spieler: alle 48 Landschaftsplättchen

Nebenstehend zeigen wir einen beispielhaften Aufbau für 3 Spieler.



2. Jeder Spieler wählt 1 Farbe und nimmt sich alle 50 Würfel dieser Farbe. Überzählige Würfel kommen aus dem Spiel.



9. Platziert das Sonderkarten-Tableau so auf dem Tisch, dass alle Spieler darauf zugreifen können. 1 Holzstein jedes Spielers wird auf die Tie-Breaker-Leiste des Sonderkarten-Tableaus gelegt. Der Spieler rechts vom Startspieler platziert seinen Marker auf das Startfeld der entsprechenden Spielerzahl (im Beispiel oben 888), sein rechter Nachbar platziert seinen Marker auf das nächstfolgende Feld usw.

8. Ein Startspieler (im Beispiel rot) wird bestimmt, dieser nimmt sich den violetten Startspielermarker und stellt ihn vor sich ab.

U (3 SPIELER)

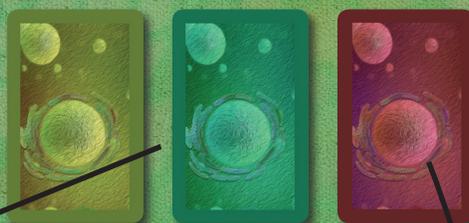
3. Jeder Spieler erhält 1 Spieler-Tableau der entsprechenden Farbe, das er offen vor sich ablegt. Überzählige Tableaus kommen aus dem Spiel.



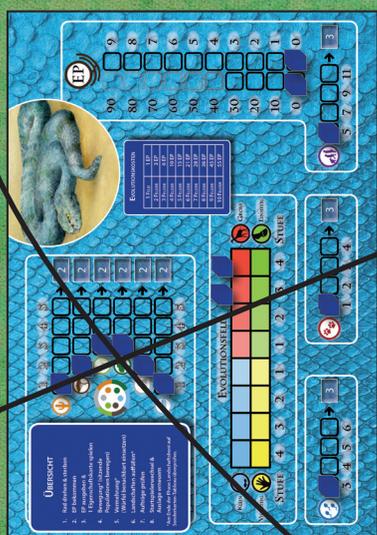
4. Jeder Spieler erhält die 25 Holzsteine seiner Farbe. Jeweils 11 davon werden auf die Startfelder des Spieler-Tableaus platziert, 2 weitere oberhalb der Skalen des Evolutionsfeldes bereitgelegt. Die Holzsteine anderer Farben kommen aus dem Spiel.



5. Trennt die Karten nach den Farben der drei Rückseiten. Nehmt die beiden grünen Stapel (Entwicklungskarten), mischt diese jeweils gut durch und legt von jedem Stapel 1 Reihe à 5 Karten offen aus. Die übrigen Karten von jeder Sorte legt ihr als verdeckten Zugstapel links daneben ab.



6. Sortiert die Auftragskarten anhand ihres farbigen Hintergrundes der Vorderseiten bzw. der Buchstaben rechts unten in der Ecke in sieben Stapel. Mischt diese gut durch und zieht aus jedem Stapel je 1 Karte. Platziert diese offen neben dem Spielplan, so dass jeder Spieler sie gut lesen kann. Die übrigen Karten werden in dieser Partie nicht benötigt und kommen aus dem Spiel.



7. Die Drehscheibe wird bereitgelegt und auf die Kombination 5/5 eingestellt.

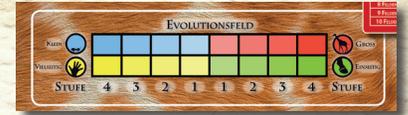


- 6 Spieler-Tableaus (in den sechs Spielerfarben)



→ Ein Tableau, das den Entwicklungsstand einer Art beschreibt

- » **Evolutionsfeld:** Um neue Eigenschaften für seine Art zu erhalten, muss der Spieler diese weiterentwickeln. Dies geschieht auf dem Evolutionsfeld. Mithilfe der beiden Marker entwickeln die Spieler ihre Art in den Bereichen „**Einseitig**“ und „**Vielseitig**“ sowie „**Groß**“ und „**Klein**“ weiter. Für die Entwicklung benötigt man eine gewisse Menge an Evolutionspunkten. Je größer die (Weiter-)Entwicklung, desto mehr Evolutionspunkte müssen investiert werden. Der Grad der Entwicklung wird durch die Stufen 1 bis 4 dargestellt. Ein „Zurückentwickeln“ durch Schritte in die Gegenrichtung ist ebenfalls möglich.



- » **Lebensdauer-Übersicht:** In jeder der sechs Zeilen zeigt ein Markierungsstein die Lebensdauer dieser Art für die entsprechende Landschaft an. Die Lebensdauer schwankt hierbei zwischen 1 und 5. Verändert sich die Lebensdauer der Art, z.B. durch Ausspielen einer Entwicklungskarte, muss der Spieler sofort den Marker der betroffenen Landschaft(en) auf den neuen Wert versetzen. Würde dadurch der Maximalwert von 5 überschritten, rückt der Spieler stattdessen auf der Tie-Breaker-Leiste mit seinem Marker jeweils um 2 Felder voran.



- » **Vermehrung:** Diese Eigenschaft gibt an, wie viele Populationen dieser Art jede Runde entstehen, d.h., wie viele Würfel ein Spieler neu in die Biosphäre einsetzen darf. Der Startwert ist 3. Dieser kann im Laufe einer Partie bis auf den maximalen Wert 6 gesteigert werden. Würde der Maximalwert überschritten, rückt der Spieler stattdessen auf der Tie-Breaker-Leiste mit seinem Marker jeweils um 3 Felder voran.



- » **Bewegung:** Diese Eigenschaft gibt an, wie viele Bewegungen ein Spieler mit seinen Populationen durchführen kann. Der Startwert ist 1. Dieser kann im Laufe einer Partie bis auf den maximalen Wert 4 gesteigert werden. Würde der Maximalwert überschritten, rückt der Spieler stattdessen auf der Tie-Breaker-Leiste mit seinem Marker jeweils um 3 Felder voran.



- » **Evolutionspunkte (EP):** Die „Währung“ für Bewegungen auf dem Evolutionsfeld, der Tie-Breaker-Leiste bzw. zum Kauf von Entwicklungskarten. Jeder Spieler erhält jede Runde 5 EP, die er entweder sofort verwenden oder aufbewahren kann. Dieser Wert kann im Laufe einer Partie bis auf den maximalen Wert 11 gesteigert werden. Würde der Maximalwert überschritten, rückt der Spieler stattdessen auf der Tie-Breaker-Leiste mit seinem Marker jeweils um 3 Felder voran.



- » **Evolutionspunkte-Zähler:** Auf dieser Skala halten die Spieler mit Hilfe der beiden Marker den aktuellen Stand ihrer Evolutionspunkte fest. Der eine Marker steht für die 1er-Spalte, der andere Marker für die 10er-Spalte. Da die Spieler in den seltensten Fällen mehr als 30 EP ansammeln, wurden die höheren Felder leicht ausgegraut.



- 150 Holzsteine (je 25 in den sechs Spielerfarben)



Diese fungieren als Marker, mit denen jeder Spieler auf seinem Spieler-Tableau den Entwicklungsstand seiner Art einstellt. Zudem werden die einzelnen Felder des Sonderkarten-Tableaus sowie erfüllte Auftragskarten mit diesen Markern belegt.

- 80 Karten

- » **56 Entwicklungskarten/Eigenschaftskarten:** Diese Karten können vom Spieler mit Evolutionspunkten gekauft werden. Sie verändern die Eigenschaften seiner Art. Die kleine Zahl in der oberen Ecke stellt die Kosten an Evolutionspunkten dar, die bezahlt werden müssen, um die Karte auf die Hand nehmen zu dürfen. Die farbig hinterlegten Bereiche stellen die Voraussetzungen an Größe und Spezialisierung dar, die **exakt** erfüllt werden müssen, um die Karte ausspielen zu dürfen. Im untersten Bereich der Karte stehen deren Auswirkungen auf eine Art (Boni). Diese betreffen meist eine oder mehrere Eigenschaften. **Wichtig:** Wenn man eine Entwicklungskarte bereits gespielt hat, dann aber die Voraussetzungen nicht mehr erfüllt, weil man sich z.B. auf dem Evolutionsfeld in eine andere Richtung bewegt, darf man die Karte/Boni trotzdem behalten.



- » **24 Auftragskarten:** Diese Karten enthalten die Aufträge, die die Spieler erfüllen müssen, um zu gewinnen. Es gibt sieben unterschiedliche Kategorien. Von jeder Kategorie ist ein Auftrag im Spiel.



- 1 Startspielermarker

Dieser Spielstein markiert den Spieler, der eine Runde lang jede Phase beginnt. Er wird am Ende jeder Runde **im** Uhrzeigersinn weitergegeben.

24x

DER „GRUNDRHYTHMUS“ DES SPIELS

Der Grundrhythmus von *Biosphere* ist sehr einfach. Die Spieler spielen über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus 8 Phasen, die nacheinander abgehandelt werden:

1. Rad drehen & sterben
2. EP erhalten
3. EP ausgeben & 1 Entwicklungskarte spielen
4. Bewegung (sitzende Populationen bewegen)
5. Vermehrung (Würfel benachbart einsetzen)
6. Landschaften auffüllen
7. Aufträge prüfen
8. Startspielerwechsel & Kartenauslage erneuern

Der Startspieler beginnt (ist am Zug) und führt alle Aktionen der jeweiligen Phase aus. Es folgen alle Spieler im Uhrzeigersinn reihum, bis jeder einmal an der Reihe war. Anschließend folgt die nächste Phase. Eine Runde ist vorbei, wenn alle 8 Phasen abgehandelt wurden.

Anschließend folgt eine neue Runde beginnend mit Phase 1. Sobald ein oder mehrere Spieler in Phase 7 mindestens **fünf Aufträge** erfüllt haben, ist das Spiel beendet.

SPIELABLAUF

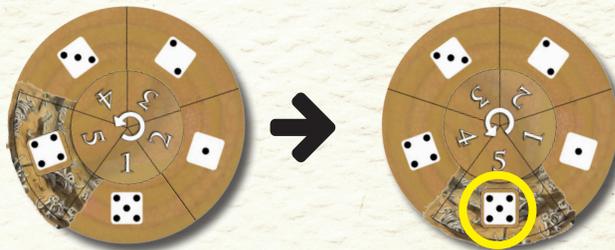
1. RAD DREHEN & STERBEN

– DIE ALTEN POPULATIONEN STERBEN AUS UND WERDEN VOM SPIELPLAN GENOMMEN

Hinweis: Zum besseren Verständnis empfiehlt es sich, zunächst diesen Punkt zu überspringen und erst die anderen Punkte bis einschließlich des Kapitels „Vermehrung“ zu lesen und anschließend hierher zurück zu kommen.

In dieser Phase wird das Rad des Lebens um 1 Feld in Pfeilrichtung (**entgegen** dem Uhrzeigersinn) weitergedreht. Auf dem Rad sind am äußeren Kreis die Würfelzahlen 1 bis 5 abgebildet (siehe Abbildung). Durch das Drehen des Rads wird in jeder Runde eine der 5 Würfelzahlen mit der Abbildung eines „Elefantfriedhofs“ gesondert markiert. Die Würfelzahl auf diesem Feld gibt die Art der Populationen vor, die in dieser Runde sterben. Alle Würfel in der Biosphäre, die den angegebenen Wert aufweisen, müssen jetzt zurück in den Vorrat genommen werden.

Beispiel: Das Rad des Lebens dreht sich um 1 Feld weiter und markiert jetzt die Augenzahl „5“. Alle Spieler entfernen ihre Würfel auf dem Spielplan, die auf der Oberseite die Augenzahl „5“ aufweisen und legen sie zu ihrem Vorrat. Am Ende der Phase darf kein Würfel mehr mit einer „5“ in der Biosphäre sein.



Hinweis: In der allerersten Runde stellt ihr das Rad auf die Kombination 5/5 ein.

2. EP ERHALTEN

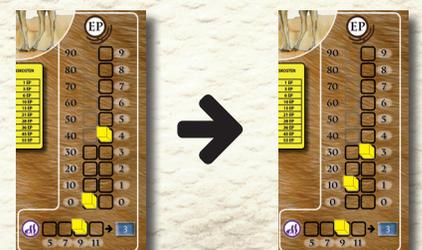
– IN DIESER PHASE ERHALTEN ALLE SPIELER EVOLUTIONSPUNKTE

Evolutionspunkte (EP) sind die „Währung“ des Spiels. Mit ihnen können die Spieler sich auf dem Evolutionsfeld und der Tie-Breaker-Leiste bewegen sowie Entwicklungskarten kaufen.

Jeder Spieler erhält in dieser Phase so viele EP, wie auf der Skala „Evolutionspunkte“ seines Spieler-Tableaus angezeigt ist. Basismäßig erhält jeder Spieler pro Runde 5 EP. Diese werden sofort auf dem Evolutionspunkte-Zähler abgetragen.

Beispiel: Der Marker der Skala „Evolutionspunkte“ auf dem Tableau von Alex steht auf Position „9“. Er erhält deshalb in dieser Phase 9 EP. Da Alex aus der letzten Runde noch 4 EP übrig hat, stellt er die Marker auf dem Evolutionspunkte-Zähler auf 13 ein (4+9).

Diese Phase können alle Spieler simultan abhandeln.



3. EP AUSGEBEN & 1 ENTWICKLUNGSKARTE SPIELEN

– IN DIESER PHASE ENTWICKELN DIE SPIELER IHRE ARTEN AUF IHREM EVOLUTIONSFELD UND ERWERBEN ENTWICKLUNGSKARTEN. MIT DEM AUSSPIELEN DER KARTEN ERHÖHEN SICH DIE CHANCEN, DASS DIE POPULATIONEN IN DER BIOSPHÄRE ÜBERLEBEN.

Der Startspieler beginnt und führt seine Aktionen aus. Dann ist der nächste Spieler am Zug. Es stehen 5 Aktionsmöglichkeiten zur Wahl:

1. Entwicklungskarte(n) kaufen
2. Sich auf dem Evolutionsfeld bewegen
3. Sich auf der Tie-Breaker-Leiste bewegen
4. 1 Entwicklungskarte ausspielen
5. Passen

ENTWICKLUNGSKARTE(N) KAUFEN

Ein Spieler kann so viele Karten aus der Kartenauslage kaufen, wie er bezahlen kann. Jede Karte aus Reihe 1 kostet 2 EP, jede Karte aus Reihe 2 kostet 5 EP. Die Kosten befinden sich zudem auf den Karten jeweils links oben. Eine gekaufte Karte nimmt der Spieler zunächst auf die Hand und reduziert den Stand auf seinem Evolutionspunkte-Zähler um den Kaufpreis der Karten.

Beispiel: Birgit wählt die Karten „Klein 1 / Vielseitig 2“ und „Klein 1 / Vielseitig 3“ aus Reihe 1, die sie zusammen 4 EP kosten. Zusätzlich wählt Birgit die Karte „Klein 3 / Vielseitig 3“ aus Reihe 2 für 5 EP. Sie nimmt die drei Karten auf die Hand und reduziert den Stand auf ihrem Evolutionspunkte-Zähler um 9 Punkte von 10 auf 1.



Die Kartenauslage wird erst am Ende des Zugs eines Spielers wieder aufgefüllt. Hierfür werden zunächst alle noch ausliegenden Karten soweit nach rechts geschoben, bis keine Lücken mehr existieren. Anschließend werden die freien Plätze mit Karten des jeweiligen Nachzugstapels aufgefüllt (siehe Abbildung).



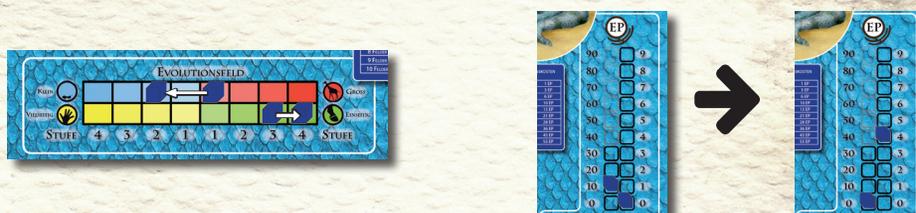
Die Karten in Reihe 1 gewähren einem Spieler (je nach Karte) einen Bonus an Lebensdauer in einer oder zwei Landschaften. Die Karten in Reihe 2 gewähren einem Spieler (je nach Karte) ein Plus an Vermehrung, EP, Bewegung sowie ein Bonus an Lebensdauer in einer beliebigen Landschaft.

SICH AUF DEM EVOLUTIONSFELD BEWEGEN

Ein Spieler kann sich um so viele Felder auf dem Evolutionsfeld bewegen, wie er mit EP bezahlen kann. In jeder der beiden Skalen kann sich ein Spieler nach Belieben in beide Richtungen entwickeln. Die Summe der gezogenen Felder **in beiden Skalen** ergibt die Kosten an EP, die ein Spieler bezahlen muss. Die Kosten sind der Tabelle auf dem Spieler-Tableau zu entnehmen (siehe Abbildung). Dabei gilt folgendes Prinzip: Die Kosten steigen exponentiell mit den gezogenen Feldern an.

EVOLUTIONSKOSTEN	
1 Felder	1 EP
2 Felder	3 EP
3 Felder	6 EP
4 Felder	10 EP
5 Felder	15 EP
6 Felder	21 EP
7 Felder	28 EP
8 Felder	36 EP
9 Felder	45 EP
10 Felder	55 EP

Beispiel: Philipp möchte sich in der oberen Skala von „Groß 1“ um 2 Felder nach „Klein 2“ entwickeln. Er schiebt seinen Marker auf die Position „Klein 2“. Zusätzlich bewegt er seinen Marker in der unteren Skala von Position „Einseitig 3“ um 1 Feld weiter auf „Einseitig 4“. Insgesamt hat Philipp seine Art in dieser Runde um 3 Felder bewegt/weiterentwickelt. Dies kostet ihn 6 EP. Er reduziert deshalb den Wert auf seinem Evolutionspunkte-Zähler um 6 Punkte von 10 auf 4.



Erreicht ein Spieler gleichzeitig auf beiden Skalen den Wert „4“, so darf er **sofort** einen seiner Marker auf das entsprechende Feld auf dem Sonderkarten-Tableau legen und erhält den dort angegebenen Bonus.

Wichtig: Um einen Marker zu setzen, muss der Spieler seine Bewegung auf dem Evolutionsfeld beenden.

Insgesamt gibt es 4 mögliche Kombinationen:

- » „Klein 4 / Vielseitig 4“
- » „Klein 4 / Einseitig 4“
- » „Groß 4 / Einseitig 4“
- » „Groß 4 / Vielseitig 4“

Jeder Spieler erhält jeden Bonus nur 1× im Spiel, d.h., er darf jeweils nur 1× einen Marker auf ein Feld des Sonderkarten-Tableaus legen. Erreicht ein Spieler im weiteren Verlauf des Spiels eine der 4 Kombinationen erneut, d.h., sein Marker liegt bereits auf diesem Feld des Sonderkarten-Tableaus, erhält er den angegebenen Bonus **nicht** noch einmal.

Beispiel: Alex bewegt sich in dieser Runde um 2 Felder, von Position „Klein 2“ auf „Klein 4“. Da er mit seinem anderen Marker auf Position „Vielseitig 4“ steht, beendet er für diese Runde seine Bewegung auf dem Evolutionsfeld. Alex platziert einen seiner Marker auf dem Feld „Klein 4 / Vielseitig 4“ und entscheidet sich dafür, seinen Marker auf der Skala „Vermehrung“ seines Spieler-Tableaus um 1 Position nach rechts (3 → 4) zu ziehen. Alex dürfte nun noch Karten aus der Auslage kaufen und/oder sich auf der Tie-Breaker-Leiste bewegen.



Hinweis: In der allerersten Runde stellt jeder Spieler **zu Beginn seines Zuges** seine Marker auf eine beliebige 1/1 Kombination ein (z.B. „Klein 1 / Einseitig 1“) und entwickelt sich von hieraus weiter.

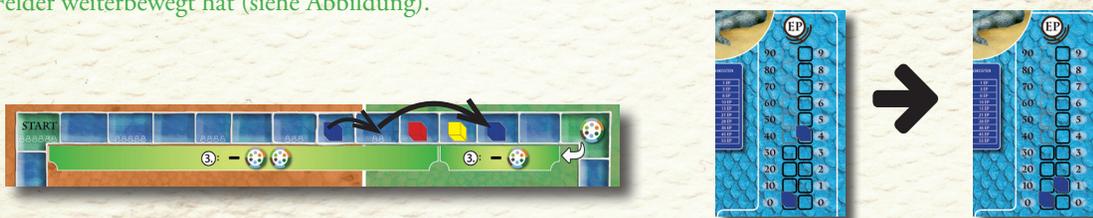


SICH AUF DER TIE-BREAKER-LEISTE BEWEGEN

Ein Spieler kann sich um so viele Felder auf der Tie-Breaker-Leiste bewegen, wie er mit EP bezahlen kann. Die Kosten sind der Tabelle auf dem Spieler-Tableau zu entnehmen (siehe Abbildung). Dabei gilt folgendes Prinzip: Die Kosten steigen exponentiell mit den gezogenen Feldern an. Felder, auf denen Marker anderer Spieler stehen, werden übersprungen und nicht mitgezählt.

Hinweis: Die Kosten für die Bewegung auf dem Evolutionsfeld und der Tie-Breaker-Leiste werden separat berechnet.

Beispiel: Nachdem sich Philipp in dieser Runde bereits um 3 Felder auf dem Evolutionsfeld bewegt hat, möchte er sich auch noch auf der Tie-Breaker-Leiste um 2 Felder weiterbewegen. Dies kostet ihn 3 EP. Er reduziert deshalb den Wert auf seinem Evolutionspunkte-Zähler um 3 Punkte von 4 auf 1. Während seiner Bewegung überspringt er die Marker von Birgit (rot) und Alex (gelb), so dass er sich effektiv um 4 Felder weiterbewegt hat (siehe Abbildung).



Erreicht oder überspringt ein Spieler ein grünes Eckfeld, erhält er **sofort** den darauf abgebildeten Bonus (1 beliebige Lebensdauer / 1 Punkt Vermehrung oder Bewegung oder Evolution / 1 beliebige Lebensdauer plus 1 Punkt Vermehrung, Bewegung und Evolution).

Erreicht oder überspringt der erste Spieler das erste grüne Eckfeld, tritt ab sofort folgende Regel in Kraft: Befindet sich der Marker eines Spielers bei seinem nächsten Zug **am Ende von Phase drei** (nach dem Spielen der Entwicklungskarte) auf einem der gesondert markierten Abschnitte der Tie-Breaker-Leiste, so muss dieser im ersten Abschnitt auf seiner Lebensdauer-Übersicht die Lebensdauer seiner Art **einmalig** um insgesamt 2 Punkte reduzieren, bzw. im zweiten Abschnitt **einmalig** um 1 Punkt. Rutscht hierdurch der Marker in einer Landschaft unter den Startwert (maximal 1 Punkt unter Startwert möglich), ist die Art in dieser Landschaft nicht mehr vermehrungsfähig. Der Marker wird auf das Symbol der Landschaft gestellt. Erst wenn der Spieler in dieser Landschaft wieder einen Bonus erhält, wird der Marker zurück auf den Startwert gestellt. Bis dahin darf der Spieler in dieser Landschaft keine Populationen mehr neu einsetzen (in Phase 5 und 6), wohl aber Populationen über Bewegung (Phase 4) hinein- oder hindurchziehen.



Gemäß der Abbildung links müsste z.B. Rot die Lebensdauer in 2 Landschaften um insgesamt 2 Punkte reduzieren. Steht Spieler Rot in den nächsten Runden immer noch im ersten oder zweiten Bereich, verliert er jedoch keine weitere Lebensdauer mehr.



1 ENTWICKLUNGSKARTE SPIELEN

Jeder Spieler darf **am Ende der Phase** genau 1 Entwicklungskarte aus seiner Hand spielen, sofern die Bedingungen darauf **exakt** erfüllt sind. Auf jeder Karte sind 2 Werte aufgeführt. Um 1 Karte spielen zu können, muss ein Spieler auf dem Evolutionsfeld mit seinen Markern **exakt** auf den angegebenen Werten stehen. Ist dies der Fall, legt der Spieler die Karte offen vor sich ab und erhält den angegebenen Bonus.

Beispiel: Birgit möchte die Karte „Klein 3 / Vielseitig 4“ (Bonus: Evolutionspunkte +1 und beliebige Lebensdauer +1) spielen. Birgit steht auf dem Evolutionsfeld **exakt** auf den angegebenen Positionen. Sie legt die Karte vor sich ab und zieht ihren Marker auf der Skala „Evolutionspunkte“ um 1 Position nach rechts (9 → 11) und wählt sich für die Lebensdauer 1 Punkt im Gebirge (3 → 4).



Beispiel: Philipp möchte die Karte „Klein 2 / Vielseitig 2“ spielen. Philipp steht auf dem Evolutionsfeld mit seinen Markern auf den Positionen „Klein 2 / Vielseitig 4“. Da er nicht **exakt** die angegebenen Bedingungen erfüllt, darf er die Karte in dieser Runde nicht spielen.



Hinweis: Da es für jede Kombination auf dem Evolutionsfeld nur genau 1 Karte im Spiel gibt, kann ein Spieler auch nur maximal 1 Karte pro Runde spielen. Wer während seines Zuges auf eine der vier „4/4“-Kombinationen zieht, kann in dieser Runde ebenfalls keine Karte ausspielen, da es für diese 4 Kombinationen keine entsprechenden Karten gibt.

PASSEN

Kann oder möchte ein Spieler keine Aktion mehr ausführen, muss er passen. Der nächste Spieler ist am Zug.

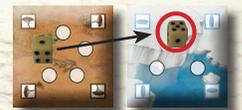
4. BEWEGUNG (SITZENDE POPULATIONEN BEWEGEN)

– EINE VORTREFFLICHE MÖGLICHKEIT IN NEUE REGIONEN AUF DEM SPIELPLAN VORZUDRINGEN

In dieser Phase ist es den Spielern erlaubt, bereits in der Biosphäre befindliche Populationen in angrenzende Landschaften weiter wandern zu lassen. Jeder Spieler verfügt über eine Basis-Bewegung von 1. Dies bedeutet, ein Spieler kann 1 Population (1 Würfel) um 1 Landschaftsplättchen waagrecht oder senkrecht benachbart weiterziehen. Da die Veränderung der Lebensumstände Energie raubt, muss der Spieler die Würfelzahl der gezogenen Population um 1 Augenzahl reduzieren (um 1 Zahl in Richtung Elefantenfriedhof auf dem Rad des Lebens). Ist dies die Zahl im Elefantenfriedhof, wird der Würfel vom Spielplan genommen. Zeigt der Würfel eine „1“, wird von der „1“ auf die „5“ reduziert.

Hinweis: Durch Bewegung kann es geschehen, dass eine Population in einer Landschaft eine höhere Lebensdauer aufweist, als laut Lebensdauer-Übersicht auf dem Spieler-Tableau möglich ist.

Beispiel: Alex möchte seine „1“-er Population in der Savanne um 1 Landschaftsplättchen in das senkrecht benachbarte Polargebiet weiterbewegen. Er versetzt den Würfel auf einen freien Platz des Landschaftsplättchens Polargebiet und reduziert die Augenzahl dieses Würfels um 1 (von „1“ auf „5“). Alex hat somit ab sofort auf dem Polargebiet eine Population mit der Augenzahl „5“.



Beispiel: Philipp möchte in dieser Runde 1 Population mit der Augenzahl „4“ in ein angrenzendes Landschaftsplättchen bewegen. Hierzu muss er die Augenzahl des Würfels um 1 reduzieren, von „4“ auf „3“. Da in dieser Runde das Rad des Lebens die „3“ mit dem Elefantenfriedhof markiert, stirbt die Population am Ende ihrer Wanderschaft und muss sofort vom Spielplan genommen werden.



Hinweis: Es ergibt durchaus Sinn, Populationen durch Wanderschaft sterben zu lassen, um auf dem Ausgangsfeld frische Populationen zu erhalten (siehe Kapitel „Landschaften auffüllen“).



Die Bewegung kann maximal auf den Wert „4“ gesteigert werden. Verfügt ein Spieler beispielsweise über eine Bewegung von „3“, kann er entweder:

- 1 Population um 3 Landschaftsplättchen (waagrecht und senkrecht) weiterbewegen. (Es ist ausdrücklich erlaubt, während der Bewegung durch vollbesetzte Landschaften hindurchzuziehen. Lediglich auf dem Zielpplättchen muss ein freier Platz vorhanden sein.)
- 1 Population um 2 Landschaftsplättchen und eine andere um 1 Landschaftsplättchen weiterbewegen.
- 3 Populationen um jeweils 1 Landschaftsplättchen weiterbewegen.

Jede Population, die bewegt wurde, muss ihre Augenzahl um 1 reduzieren. Hierbei ist es unerheblich, über wie viele Plättchen sich die Population bewegt hat.

Hinweis: In der allerersten Runde wird diese Phase übersprungen, da kein Spieler Populationen in der Biosphäre besitzt.

Wichtig: Hat ein Spieler am Ende dieser Phase mindestens zwei gleiche Landschaftsplättchen **mehrheitlich** besetzt, so setzt er 1 seiner Marker auf das entsprechende Feld des Sonderkarten-Tableaus und schreibt sich den dort angegebenen Bonus gut. Jeder Spieler erhält den Bonus nur 1× im Spiel. Hat ein Spieler im weiteren Verlauf des Spiels wieder zwei Landschaftsplättchen von dieser Art mehrheitlich besetzt und sein Marker liegt bereits auf diesem Feld des Sonderkarten-Tableaus, erhält er den angegebenen Bonus **nicht** noch einmal.

5. VERMEHRUNG (WÜRFEL BENACHBART EINSETZEN)

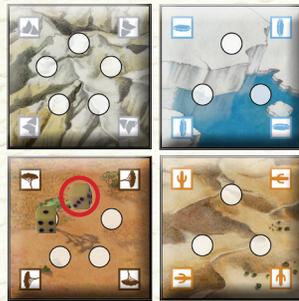
– NEUE POPULATIONEN WERDEN GEBOREN UND BEVÖLKERN DIE BIOSPHÄRE

Wie viele Populationen ein Spieler in dieser Phase einsetzen darf, ist abhängig vom Wert der Skala „Vermehrung“. Dieser steht basismäßig auf „3“ und kann maximal auf „6“ gesteigert werden. Der Startspieler beginnt und nimmt sich entsprechend viele Würfel aus seinem Vorrat (3 bis 6).

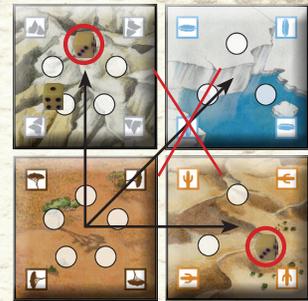
Eine neue Population kann eingesetzt werden

- » auf einem freien Platz eines Landschaftsplättchens, auf dem der Spieler schon eigene Populationen platziert hat.
- » auf einem freien Platz eines Landschaftsplättchens, das waagrecht oder senkrecht benachbart zu einem Landschaftsplättchen liegt, auf dem der Spieler schon eigene Populationen platziert hat.

Alex setzt eine frische Population in die Savanne. Dies ist erlaubt, da sich bereits eine seiner Populationen darin befindet.



Da in der Savanne bereits eine von Alex Populationen sitzt, kann er sich benachbart ins Gebirge oder in die Wüste vermehren. Eine Vermehrung ins Polargebiet ist nicht möglich (keine diagonale Ausbreitung erlaubt).



Es gibt insgesamt 6 verschiedene Landschaftsplättchen. Diese bieten unterschiedlich viel Platz für Populationen:

- » Wüste und Polargebiet: maximal 3 freie Plätze
- » Gebirge und Savanne: maximal 5 freie Plätze
- » Grasland und Wald: maximal 7 freie Plätze



3 Populationsplätze



5 Populationsplätze



7 Populationsplätze

Auf einem Landschaftsplättchen dürfen sich Populationen von beliebig vielen Mitspielern aufhalten. Entscheidend ist, dass mindestens 1 eigene Population vorhanden ist bzw. es noch 1 freien Platz gibt.

Alle Populationen, die in dieser Phase eingesetzt werden, werden zunächst mit der freien Fläche des Würfels nach oben gelegt. Erst wenn ein Spieler alle Würfel eingesetzt hat, werden die Würfel auf ihre Augenzahl gedreht (siehe weiter unten).

Wichtig: Eine Population darf nicht angrenzend zu einem Landschaftsplättchen platziert werden, das ausschließlich eigene Würfel mit einer freien Fläche enthält (dieses also nur über Würfel erreicht, die in dieser Runde eingesetzt wurden). Auf diese Weise ist keine „Kettenvermehrung“ möglich.



Sobald alle neuen Populationen eingesetzt wurden, werden die Würfel auf ihre korrekte Augenzahl gedreht. Maßgeblich hierfür ist die Lebensdauer der Population in der entsprechenden Landschaft sowie die aktuelle Einstellung auf dem Rad des Lebens. In einem ersten Schritt schaut der Spieler, welche Lebensdauer er auf seinem Spieler-Tableau für diese Landschaft hat (die Zahl 1 bis 5). In einem zweiten Schritt schaut er auf das Rad des Lebens. Im inneren Kreis des Rads befinden sich die Zahlen 1 bis 5. Jede dieser Zahlen verweist auf eine (andere) Augenzahl. Auf diese Augenzahl muss der Würfel nun gedreht werden.



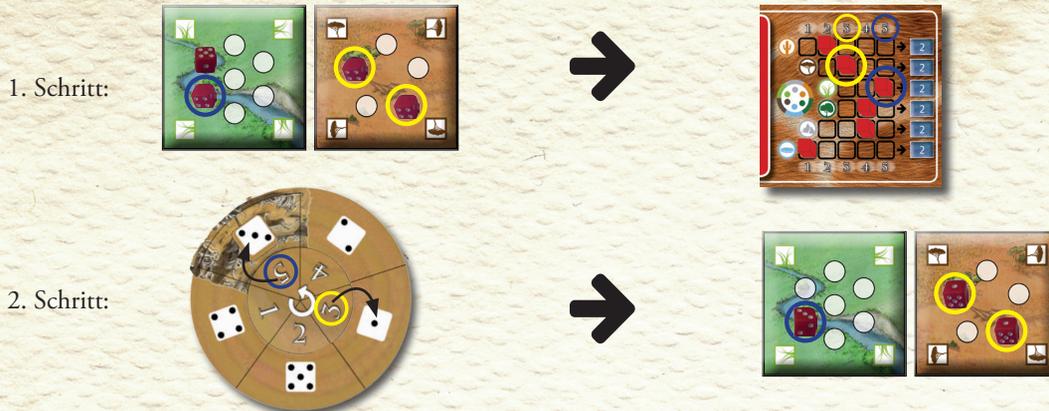
1. Schritt:
Ermittle auf der Lebensdauer-Übersicht die Lebensdauer der Landschaft, in der die Population eingesetzt wird.



2. Schritt:
Schau auf die Zahl im Inneren des Rads. Diese zeigt die Augenzahl des Würfels an.



Beispiel: Birgit hat in dieser Runde 2 Populationen auf Savannen und 1 Population ins Grasland eingesetzt. Zunächst bestimmt sie die Augenzahlen für die beiden Würfel in den Savannen. Im ersten Schritt liest sie auf ihrem Spieler-Tableau ab, dass die Lebensdauer ihrer Populationen in der Savanne „3“ (Jahre/Runden) beträgt. Im zweiten Schritt schaut sie auf den inneren Kreis des Rad des Lebens. Dort sieht sie, dass die „3“ momentan auf die Augenzahl „1“ verweist. Birgit dreht die beiden Würfel in der Savanne jeweils auf die Augenzahl „1“. Als nächstes bestimmt sie die Lebensdauer ihrer Populationen im Grasland. Diese beträgt „5“ (Jahre/Runden). Das Rad des Lebens bestimmt, dass bei einer „5“ der Würfel auf eine „3“ gedreht werden muss.



Hinweis: In der allerersten Runde darf jeder Spieler 3 Populationen auf beliebige, freie Landschaftsplättchen einsetzen und dreht die Würfel anschließend auf die richtige Zahl.

Wichtig: Hat ein Spieler am Ende dieser Phase mindestens zwei gleiche Landschaftsplättchen **mehrheitlich** besetzt, so setzt er 1 seiner Marker auf das entsprechende Feld des Sonderkarten-Tableaus und schreibt sich den dort angegebenen Bonus gut. Jeder Spieler erhält den Bonus nur 1× im Spiel. Hat ein Spieler im weiteren Verlauf des Spiels wieder zwei Landschaftsplättchen von dieser Art mehrheitlich besetzt und sein Marker liegt bereits auf diesem Feld des Sonderkarten-Tableaus, erhält er den angegebenen Bonus **nicht** noch einmal.



6. LANDSCHAFTEN AUFFÜLLEN

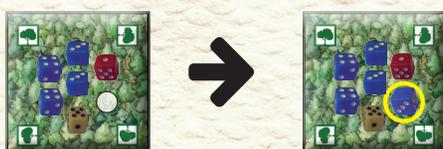
– GANZ EINFACH TEILE DER BIOSPHÄRE BEHERRSCHEN

Hat ein Spieler auf einer Landschaft die **Mehrheit** an Plätzen mit eigenen Populationen besetzt, füllt er die **freien** Populationsplätze mit Populationen aus seinem Vorrat auf. Befinden sich auf diesem Landschaftsplättchen auch Populationen anderer Spieler, bleiben diese sitzen und der Spieler füllt nur die noch freien Plätze auf. Diese neuen Populationen werden wie im Kapitel „Vermehrung“ beschrieben auf ihre richtige Augenzahl gedreht.

Beispiel: Birgit hat auf einer Savanne 3 der 5 Plätze besetzt. Sie füllt die beiden freien Plätze mit neuen Populationen auf. Da sie in der Savanne eine Lebensdauer von „3“ hat, und das Rad des Lebens bei einer „3“ auf die Augenzahl „1“ verweist, dreht sie die beiden Würfel jeweils auf die Augenzahl „1“.



Beispiel: Philipp hat in einem Wald (7 Plätze) 4 Populationen stehen, Birgit und Alex jeweils 1. Philipp hat somit die Mehrheit und darf auffüllen. Da nur noch 1 freier Platz verfügbar ist, kann er nur 1 weitere Population einsetzen.



Beispiel (ohne Abbildung): Alex hat im Grasland 3 der 7 Plätze besetzt. Da er aber nicht die Mehrheit besetzt hält, darf er dieses Landschaftsplättchen nicht auffüllen.

Wichtig: Hat ein Spieler am Ende dieser Phase mindestens zwei gleiche Landschaftsplättchen **mehrheitlich** besetzt, so setzt er 1 seiner Marker auf das entsprechende Feld des Sonderkarten-Tableaus und schreibt sich den dort angegebenen Bonus gut. Jeder Spieler erhält den Bonus nur 1× im Spiel. Hat ein Spieler im weiteren Verlauf des Spiels wieder zwei Landschaftsplättchen von dieser Art mehrheitlich besetzt und sein Marker liegt bereits auf diesem Feld des Sonderkarten-Tableaus, erhält er den angegebenen Bonus **nicht** noch einmal.

7. AUFTRÄGE PRÜFEN

– DEN SIEG VOR AUGEN

In einer Partie *Biosphere* liegen immer 7 Aufträge für alle Spieler offen aus. Jeder Auftrag ist einer bestimmten Kategorie (A–G) zugeordnet. Die einzelnen Kategorien unterscheiden sich durch ihre Hintergrundfarbe bzw. durch ihre Codierung in der rechten unteren Ecke der Karte.



Von jeder Kategorie ist immer ein Auftrag im Spiel. Manche Kategorien verfügen über drei unterschiedliche Aufträge, manche Kategorien verfügen über 4 unterschiedliche Aufträge. Aus jeder Kategorie wird zu Spielbeginn verdeckt ein Auftrag gezogen. Diese Aufträge sind im Spiel, die übrigen werden in dieser Partie nicht benötigt.

Sobald ein Spieler in dieser Phase die Bedingungen eines Auftrags erfüllt, darf er 1 seiner Marker auf diesen Auftrag legen, um anzuzeigen, dass er diesen Auftrag erfüllt hat. Auf jedem Auftrag dürfen Marker aller Spieler liegen. Es gelten folgende Begrifflichkeiten:



Verbreiten:

Mit mindestens 1 Population auf einem Landschaftsplättchen vertreten sein.



Mehrheitlich besetzt:

Die Mehrheit der Plätze eines Landschaftsplättchens sind von eigenen Populationen besetzt, Populationen anderer Spieler dürfen koexistieren.



Vollständig besetzt:

Alle Populationsplätze auf einem Landschaftsplättchen sind von eigenen Populationen besetzt.

Es gewinnt der Spieler, der in dieser Phase als erster 5 (oder mehr) der 7 Aufträge erfüllt hat. Haben dies mehrere Spieler erreicht, gewinnt von diesen derjenige, der die meisten Aufträge erfüllt hat (z.B. 6 zu 5). Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt von diesen derjenige, der mit seinem Marker auf der Tie-Breaker-Leiste am weitesten vorne steht.

8. STARTSPIELERWECHSEL & KARTENAUSLAGE ERNEuern

Zum Abschluss der Runde wird der violette Startspielermarker im Uhrzeigersinn um 1 Position weitergegeben. Zudem wird die jeweils vorderste Karte aus jeder Reihe der Kartenauslage auf den jeweiligen Ablagestapel gelegt. Die verbleibenden Karten wandern alle um 1 Position nach rechts. Die freibleibenden Plätze werden mit Karten der entsprechenden Zugstapel aufgefüllt.



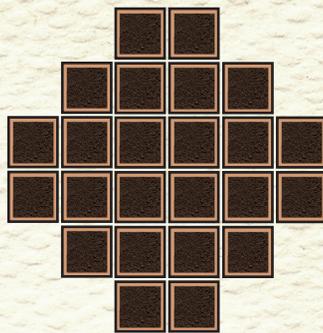
Ist ein Zugstapel aufgebraucht, werden die Karten des Ablagestapels gut gemischt und als neuer Zugstapel bereitgelegt.

MÖGLICHE SPIELPLAN-AUFBAUTEN

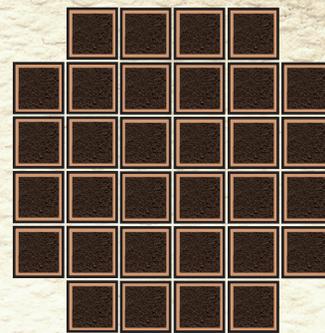
2 Spieler



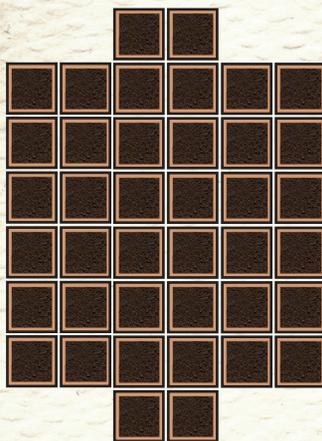
3 Spieler



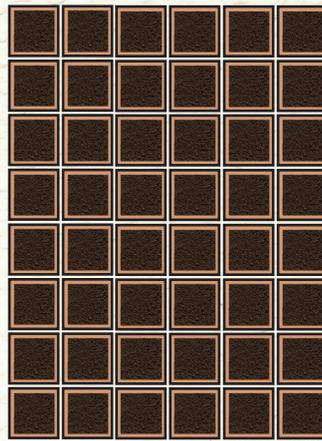
4 Spieler



5 Spieler



6 Spieler



Bei den nebenstehenden Abbildungen handelt es sich um die empfohlenen Spielplan-Aufbauten für die ersten Partien. Wenn ihr die ersten Partien gespielt habt, könnt ihr die Anordnung der Landschaftsplättchen variieren. Es spricht z.B. nichts dagegen, innerhalb des Spielplans „Lücken“ zu setzen.

Es muss nur darauf geachtet werden, dass alle Landschaftsplättchen zusammenhängen und durch die Anordnung einzelne Aufträge nicht unmöglich werden.

ZUSAMMENFASSUNG: BESONDERHEITEN IN DER ERSTEN RUNDE

Phase 1: In der allerersten Runde stellt ihr das Rad auf die Kombination 5/5 ein.

Phase 3: In der allerersten Runde stellt jeder Spieler **zu Beginn seines Zugs** seine Marker auf eine beliebige 1/1 Kombination ein (z.B. „Klein 1 / Einseitig 1“) und entwickelt sich von hieraus weiter.

Phase 4: In der allerersten Runde wird diese Phase übersprungen, da kein Spieler Populationen in der Biosphäre besitzt.

Phase 5: In der allerersten Runde darf jeder Spieler 3 Populationen auf beliebige, freie Landschaftsplättchen einsetzen und dreht die Würfel anschließend auf die richtige Zahl.

VARIANTE

Für ein schnelleres Spiel kann auf die Tie-Breaker-Leiste verzichtet werden. Diese Variante empfehlen wir insbesondere für die ersten Partien. Bei dieser Variante gibt es keinen Bonus für die Überschreitung des Maximalwerts der Skalen auf dem Spielertableau. Haben bei Spielende zwei oder mehr Spieler gleich viele Aufträge erfüllt, gewinnt von diesen derjenige, der mehr EP besitzt. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Verlag und Autoren bedanken sich für die intensive Testarbeit und wertvolle Tipps bei folgenden Spielern:

Wolfgang Ditt, Gerd Eibach, Ralf Foldenauer, Philipp Götz, Thomas Hinterkopf, Birgit Hirth, Kurt Koller, Andreas Lehmeier, Ulrike & Karsten Lenuweit, André Maack, Ralph Querfurth, Christoph Röder, Karl-Heinz Schmiel, Axel Veitengruber, Willi Weber, Rebekka Weierich, Carina Werner, Klaus-Jürgen Wrede, Ottmar Zimmer, Katharina Zuber sowie den Spielern des Würzburger Spielerlei und des AK Spiel der FOS/BOS Triesdorf.



© 2017 DDD Verlag GmbH
Zweiterweg 38a
97074 Würzburg, Germany
E-mail: info@ddd-verlag.de
www.ddd-verlag.de
Version 2.0

Autoren: Christoph Bauer, Max Kleinschroth,
Philipp Rösch, Tilman Schneider
Titelbild: Elif Siebenpfeiffer
Illustration: Katharina Kubisch
Realisation: Carsten Grebe & Albert Wolf
Lektorat: Hanna & Alex Weiß