

Maa

Spielmaterial

1 Spielanleitung



1 Spielplan



60 Vogelkarten



20 Säugetierkarten



30 Geländekarten



13 Karakiplättchen



12 Anführerplättchen



28 Säugetierplättchen



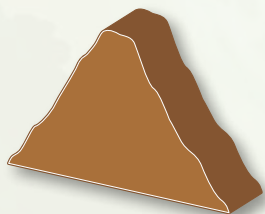
80 Vogel Spielsteine
(je 16 in 5 Farben)



16 Vogelanführer Spielsteine
(je 4 in 5 Farben)



1 Vulkanmarker



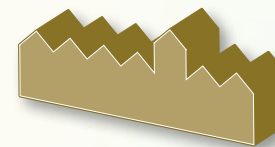
1 Startspielermarker



5 Siegpunktmarker
(je 1 in 5 Farben)



12 Festungsmarker



+50 Punkte-Marker
(je 1 in 5 Farben)



Wir danken unseren Sponsoren aus der Spieleschmiede: Frank Pukrop, Harisoff, Christopher Weindel, André "Teacher" Pape, Nicole Germann-Straehl, Jens Kotalla, Norbert Galler, Patrick Inauen, Josef Weber, Andreas Köhler, Silke Hückesfeld, Andreas Giegler, Sarah und Axel Ewerling, Andrea Kirner, Michael Wagner, Marcel Zimmermann, Michael Schirdewahn, Andrea & Páde Lüscher-Caderas, Stephan Möller, Petra und Sieghard Köhn, Steffen Dannemann, Nicole Lorenzen, Hendrik Meiß, Christoph Kapser, Sebastian Lutz und Maik Müller.

Der Spielplan

Auslage für Säugetierkarten: Die Säugetierkarten werden hier auf den entsprechenden Stapel gelegt, wenn sie gezogen werden.

Siegpunkteleiste: Jeder Spieler beginnt bei 0 und erhält zum Ende jeder Periode Punkte für seine kontrollierten Gebiete.



Geländekarten: In jeder Spielrunde werden zwei neue Geländekarten aufgedeckt und hierhin gelegt. Die Spieler folgen den Anweisungen jeder Karte, wenn sie aufgedeckt wird.

Vulkan: Der Vulkanmarker beginnt bei der unteren 0 und wird durch Anweisungen auf Geländekarten aufwärts bewegt.

Gebiete: Jedes Gebiet ist mit einer Zahl von 1 bis 12 gekennzeichnet und hat primäre Siegpunkte (großes violettes Sechseck) sowie sekundäre Siegpunkte (kleines violettes Sechseck). Die Gebiete zeigen unterschiedliche Geländetypen: Küsten, Berge, Ebenen und Wälder.

Regeländerungen für 2 Spieler (12-seitiger Würfel (W12) benötigt):

Eine Farbe für den neutralen Spieler wird gewählt. Jeder Spieler würfelt nach seiner Aktion mit dem W12 und platziert einen neutralen Vogel auf oder benachbart an das erwürfelte Gebiet.

- Der Spieler darf 2 Vögel auf oder benachbart an das erwürfelte Gebiet platzieren, wenn der Geländetyp des Gebiets mit zumindest einer der aktiven Geländekarten übereinstimmt.

- Statt 1 oder 2 neutrale Vögel zu platzieren, kann auch ein neutraler Anführer (gemäß Standardregeln) platziert werden. Falls dort ein Anführerplättchen liegt, wird es aus dem Spiel genommen.

Vogelkarten und ihre Symbole

Zu Beginn jeder Spielrunde erhält jeder Spieler neun Vogelkarten zugeteilt. Es gibt acht verschiedene Vogelarten mit jeweils unterschiedlich verteilten Fähigkeiten, durch Symbole auf der linken Kartenseite angezeigt. Die Spieler können im eigenen Spielzug eine oder mehrere Vogelkarten spielen und die Aktionen der Symbole ausführen.



Vogel: Die Spieler können Vogelsymbole verbrauchen, um ein Gebiet zu bevölkern.



Kampf: Die Kampfsymbole dienen dazu, Säugetiere zu besiegen.



Ehre: Vögel mit Ehrensymbol(en) können gespielt werden, um Anführer in ein Gebiet zu setzen oder ein Gebiet an ein Säugetier zu verkaufen.



Karakia: Karakiaplättchen können gekauft werden, um Vorteile zu erhalten.



Säugetierkarten

Säugetiere kommen durch Anweisungen der Geländekarten ins Spiel. Durch Anweisungen der Geländekarten greifen Säugetiere aus der Säugetierkartenauslage Gebiete an.

Kampf: Die Anzahl benötigter Kampfsymbole, um das Säugetier zu besiegen.

Ehre: Die Anzahl benötigter Ehrensymbole, um diesem Säugetier ein Gebiet zu verkaufen.

Siegpunkte: Siegpunkte zum Ende der Periode, wenn das Säugetier besiegt wurde oder ihm ein Gebiet verkauft wurde.



Während der Spielvorbereitung werden die Anführerplättchen zufällig auf dem Spielplan verteilt und sofort aufgedeckt. Sie geben den Spielern zusätzliche Symbole, wie angezeigt, die während der Aktionen benutzt werden können. Einige geben auch Siegpunkte zum Ende der Periode.

Geländekarten

Es gibt fünf Typen von Geländekarten - entsprechend den Geländetypen des Spielplans. Zu Beginn jeder Spielrunde werden zwei Geländekarten aufgedeckt und ihre Anweisungen werden befolgt.

Eine oder zwei Säugetierkarten ziehen: Die gezogenen Säugetierkarten werden der Säugetierkartenauslage hinzugefügt. Wiesel werden nicht dort ausgelegt, sie greifen sofort ein Gebiet an.



Säugetierinvasion: Alle Säugetiere der Kartenauslage auf dem Spielplan, die zu dieser Karte passen, greifen an. Da Wiesel sofort angreifen, wenn sie gezogen werden, gibt es keine Geländekarten für den Angriff der Wiesel.

Säugetierplättchen

Zu jeder Säugetierkarte gibt es ein passendes Säugetierplättchen, um damit seine Position auf dem Spielplan anzuzeigen.

Eine Seite zeigt die Kampfstärke des Säugetiers und die Siegpunkte, wenn es besiegt wird. Das Plättchen wird mit dieser Seite nach oben auf den Spielplan gelegt, wenn es ein Gebiet angreift. Die andere Seite ist dunkler und zeigt ein Handelssymbol. Diese Seite wird benutzt, wenn ein Gebiet an dieses Säugetier verkauft wird.



Das Wieselplättchen hat kein Handelssymbol. Da das Wiesel sofort angreift, wenn seine Karte gezogen wird, wird es nie auf den Spielplan gelegt und ihm kann auch kein Gebiet verkauft werden.



Vulkanmarker bewegen: Der Vulkanmarker wird um ein Feld nach oben bewegt. Wenn er das oberste Feld erreicht hat, bricht der Vulkan aus und das Vulkangebiet (12) wird leer geräumt.

Anführerplättchen

Zu Spielbeginn wird in jedes Gebiet ein Anführerplättchen gelegt. Wenn ein Spieler einen Anführer in ein Gebiet setzt, kann er das Plättchen nehmen, falls es noch vorhanden ist. Wenn ein Säugetier ein Gebiet erfolgreich angreift oder ein Spieler ein Gebiet an ein Säugetier verkauft, wird das Anführerplättchen abgeworfen.

Anführerplättchen geben entweder Siegpunkte oder zusätzliche Vogel-, Kampf-, Ehren- oder Karakiasymbole.



Karakiaplättchen



Während der Spielvorbereitung werden diese Plättchen offen neben den Spielplan gelegt. Als Aktion können die Spieler diese Plättchen kaufen, indem sie Vogelkarten mit der erforderlichen Anzahl an Karakiasymbolen abwerfen.

Eine Karte ziehen: Zu jeder Zeit eine Vogelkarte vom Stapel ziehen, auch außerhalb des eigenen Spielzuges.



Drei Vogelkarten austauschen:

Drei Vogelkarten vom Stapel ziehen und auf die Hand nehmen, anschließend drei Vogelkarten aus der Hand abwerfen. Dies ist eine kostenlose Aktion, die jederzeit wahrgenommen werden kann.



Doppelkampf: Dieses Karakiaplättchen steuert bei Angriff oder Verteidigung zwei Kampfsymbole bei.



Beliebiges Gebiet: Der Gebrauch dieses Plättchens erlaubt dem Besitzer, die Geländekarten zu ignorieren und seine Aktion in einem Gebiet mit beliebigem Geländetyp auszuführen. Dieses Plättchen kann nur im eigenen Spielzug gespielt werden.



Einen oder zwei Vögel bewegen: Einen oder zwei Vögel bewegen: Der Spieler kann einen oder zwei seiner Vögel von einem Gebiet auf ein beliebiges anderes Gebiet bewegen und dabei die Gebietsbeschränkungen ignorieren. Dieser Marker ist die einzige Möglichkeit, mit der Vögel zwischen Gebieten bewegt werden können. Dieser Marker muss während des eigenen Spielzuges benutzt werden, vor oder nach der normalen Aktion.



Festungsmarker einsetzen: Eine Festung kann auf ein beliebiges Gebiet gesetzt werden, ohne die Beschränkungen der Geländekarten zu beachten. Ein Spieler kann dies direkt vor oder nach seiner regulären Aktion tun.



Einleitung

Moa ist eine Fantasieprojektion des Konflikts zwischen den Urbewohnern Neuseelands und der Einwandererwelle aus Übersee.

Die Urbewohner sind Vögel, die man sich hier mit menschlichen Eigenschaften vorstellen sollte. Deshalb können sie reden, Kleidung tragen und Werkzeuge benutzen. Die Einwanderer bilden einen bunten Haufen aus Hunden, Possums, Ratten und Wiesel. Alle diese Eindringlinge sind Säugetiere mit jeweils eigener Charakteristik, so sind die Hunde eher friedlich, aber sehr stark, wenn sie zum Kampfgetrieben werden, während die Wiesel raubgierig sind und angreifen, wann immer sie können.

Die Spieler führen Vogelstämme und versuchen, so viele Gebiete wie möglich unter ihre Kontrolle zu bringen. Es gibt insgesamt acht Vogelarten, mit jeweils spezieller Charakteristik. Der Adler ist ein furchterregender Krieger, der Kiwi ein ehrenhafter Vogel mit etwas Karakia, der Moa verfügt über eine Mischung aus vielen Fähigkeiten und der Pukebo ist überall anzutreffen.

Spielübersicht

Wenn man ein neues Spiel lernt ist es immer hilfreich, zunächst grob zu wissen, um was es geht. Im Folgenden wird ein kurzer Überblick über das Spiel gegeben, ohne jedes Detail zu nennen.

Moa wird über zwei Perioden gespielt, wovon jede aus mehreren Phasen besteht. In der ersten Phase erhält jeder Spieler neun Vogelkarten und es wird ein Stapel aus 14 Geländekarten gebildet.

Die zweite Phase ist besonders wichtig, das ist die Aktionsphase. Sie wird in drei Schritten abgewickelt: Im ersten Schritt werden zwei Geländekarten aufgedeckt und ihre Anweisungen werden befolgt. Es gibt drei Kategorien von Anweisungen: Eine bestimmte Anzahl Säugetierkarten ziehen, alle Säugetiere einer bestimmten Art greifen an oder der Vulkanmarker wird um ein Feld aufwärts bewegt.

Es gibt klar vorgeschriebene Invasionswege, mit Gebiet 1 beginnend und weiter aufsteigend bis zu Gebiet 12. Die Spieler können sich mit Vogelkarten (mit Kampfsymbolen) aus ihrer Hand verteidigen.

Nachdem alle Invasionen abgeschlossen sind, führen die Spieler reihum jeweils eine aus folgenden Aktionen aus:

Vögel einsetzen: Indem der Spieler Karten mit Vogelsymbolen spielt, kann er eigene Vögel in ein (1) Gebiet setzen, das einem der aktiven Gebietstypen entspricht.

Anführer einsetzen: Indem er zwei Ehrensymbole verbraucht, kann der Spieler einen Anführer in ein Gebiet setzen, in welchem er die meisten Vögel hat. Er nimmt dann den Anführermarker.

Angreifen und Vögel einsetzen: Der Spieler übernimmt ein Gebiet, in das ein Säugetier eingedrungen war, und bevölkert es mit seinen Vögeln.

Land verkaufen: Der Spieler verbraucht Ehre, um einem Säugetier ein Gebiet zu verkaufen.

Karakiaplättchen kaufen: Der Spieler verbraucht Vogelkarten mit Karakiasymbolen, um ein Karakiaplättchen zu kaufen.

Passen: Wer in seinem Spielzug passt und nichts tut, kann in seinem nächsten Spielzug wieder eine Aktion ausführen, falls er noch Vogelkarten oder Plättchen hat. Die neun Vogelkarten, die jeder Spieler zu Beginn der Periode erhalten hat, müssen für die gesamte Periode reichen. Die einzige Möglichkeit, während einer Periode neue Vogelkarten zu erhalten besteht darin, Karakiaplättchen zu spielen, die dieses ermöglichen.

Spielvorbereitung

- A** Der Spielplan wird in die Mitte der Spielfläche gelegt.
- B** Die Anführerplättchen werden verdeckt gemischt und in jedes Gebiet wird ein verdecktes Plättchen gelegt. Nachdem alle Plättchen verteilt sind, werden alle aufgedeckt.
- C** Der Vulkanmarker wird auf das unterste Feld der Vulkanleiste gesetzt.
- D** Alle Karakiaplättchen werden nach Typ sortiert und jeweils offen neben dem Spielplan gestapelt.
- E** Die Säugetierkarten werden gemischt und verdeckt neben dem Spielplan gestapelt.
- F** Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die 16 Vögel, 4 Anführer und den Siegpunktmarker seiner Farbe. Alle Siegpunktmarker werden auf dem Feld 0 der Siegpunktleiste gestapelt.
- G** Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt, er bekommt den Startspielermarker.



Spielablauf:

Moa wird über 2 Perioden gespielt. Jede Periode besteht aus 4 Phasen:

1. Vogel- und Geländekarten Phase
2. Aktionsphase
3. Siegpunktphase
4. Aufräumphase

Diese Phasen werden nun genau erklärt.

1. Vogel- und Geländekarten Phase

Alle Vogelkarten werden gemischt (zu Beginn der zweiten Periode einschließlich aller Karten des Abwurfstapels) und an jeden Spieler werden neun Karten ausgeteilt. Die übrigen Karten werden verdeckt neben dem Spielplan gestapelt.

Alle 30 Geländekarten werden gemischt. 16 Karten davon werden entfernt und beiseite gelegt. Die übrigen 14 Karten werden oberhalb des Spielplans verdeckt gestapelt.

2. Aktionsphase

Diese Phase besteht aus 7 Runden. In jeder Runde werden folgende Schritte abgewickelt:

- A. Der Startspieler zieht 2 Geländekarten und befolgt die genannten Anweisungen.
- B. Alle Spieler führen 1 Aktion aus.
- C. Der Startspielermarker wird an den linken Nachbarn weitergereicht.





Schritt A: Geländekarten ziehen:

Der Startspieler zieht 2 Geländekarten und legt sie offen auf die beiden dafür vorgesehenen Plätze des Spielplans. Die zuerst gezogene Karte wird auf den linken Platz gelegt, die andere auf den rechten. Dann werden die Anweisungen der Karten befolgt, mit der linken Karte beginnend.

Vulkanmarker bewegen: Der Vulkanmarker wird um 1 Feld nach oben bewegt. Sobald er das oberste Feld erreicht hat (Explosionssymbol, keine Zahlenangabe), bricht der Vulkan aus und alle Spielsteine werden aus dem Vulkangebiet (12) entfernt und ihren Besitzern zurückgegeben. Für den Rest des Spiels kann dieses Gebiet nicht mehr benutzt werden und um dies anzuzeigen, wird der Vulkanmarker auf dieses Gebiet gesetzt.



Säugetierkarten ziehen: Die angegebene Anzahl Säugetierkarten wird gezogen und diese werden jeweils auf den entsprechenden Auslageplatz der linken Seite des Spielplans gelegt. Wenn der Säugetierkartenstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Säugetierkartenstapel benutzt.



Das Wiesel greift sofort an und wird nicht in die Auslage auf den Spielplan gelegt.

Säugetierinvasion: Falls die gezogene Geländekarte anzeigt, dass eine Säugetierart angreift, erfolgt ein Angriff durch alle Karten dieser Säugetierart, die in der aktuellen Kartenauslage auf dem Spielplan liegen.



Schritt B: Jeder Spieler führt eine Aktion aus

Mit dem Startspieler beginnend, führen alle Spieler nacheinander und reihum im Uhrzeigersinn eine der folgenden Aktion aus:

- Vögel einsetzen
- Anführer einsetzen
- Angreifen und Vögel einsetzen
- Land verkaufen
- Karakiplättchen kaufen
- Passen

WICHTIG: Aktionen (außer Passen) können nur in Gebieten ausgeführt werden, die den beiden auf dem Spielplan liegenden aktiven Gebietskarten entsprechen.

Vögel einsetzen

Der aktive Spieler benutzt Vogelsymbole von eigenen Vogelkarten und Anführerplättchen, um seine Vögel in 1 Gebiet zu setzen. Für jedes gespielte Vogelsymbol kann er 1 Vogel einsetzen. Die Anzahl der Vögel in einem Gebiet ist nicht beschränkt.

Vögel können nicht in ein Gebiet gesetzt werden, in dem ein Säugetierplättchen liegt (durch Invasion oder Gebietsverkauf). Vögel können in ein Gebiet gesetzt werden, in dem sich Vögel anderer Spieler befinden.

Beispiel: Spieler Gelb möchte Vögel einsetzen. Er kann sie in einem Küsten- oder Waldgebiet einsetzen, dies sind die beiden aktiven Geländetypen. Er spielt eine Pukebokarte aus seiner Hand, womit er bis zu 4 Vögel einsetzen könnte. Er entscheidet sich aber dafür, nur 3 seiner Vögel einzusetzen, er erhält keinen Ersatz für den nicht eingesetzten vierten Vogel.



Anführer einsetzen

Der aktive Spieler setzt einen seiner Anführer in ein aktives Gebiet. Der Spieler muss dort mindestens so viele eigene Vögel haben wie jeder einzelne andere Spieler (und mindestens einen). Er spielt 2 Ehrensymbole mit Vogelkarten und/oder Anführerplättchen und setzt seinen Anführer in das gewählte Gebiet. Falls dort ein Anführerplättchen liegt, nimmt er es an sich. Dieses Plättchen kann er in einem späteren Spielzug benutzen.

Diese Aktion kann nicht in einem Gebiet ausgeführt werden, in dem ein Säugetierplättchen liegt und in jedem Gebiet kann es nur einen Anführer geben. Ein Anführer kann nicht in ein Gebiet gesetzt werden, in dem bereits ein Anführer vorhanden ist.

Beispiel: Spielerin Rot möchte einen Anführer in das Gebiet 5 setzen. Das ist möglich, weil Ebenen ein aktuell aktiver Gebietstyp sind und sie dort mindestens so viele Vögel hat wie jeder andere Spieler. Sie spielt 2 Vogelkarten mit je einem Ehrensymbol und setzt dort einen ihrer Anführer ein. Sie nimmt das dort liegende Anführerplättchen mit 2 Kampfsymbolen, das sie in einem späteren Spielzug zum Angriff oder zur Verteidigung benutzen kann.



Angreifen und Vögel einsetzen

Der aktive Spieler kann ein Gebiet angreifen, das einem der beiden aktiven Gebietstypen entspricht. Er kann nur ein Gebiet angreifen, in das ein Säugetier eingedrungen ist. Gebiete, die an Säugetiere verkauft wurden, können nicht angegriffen werden.

Der Spieler muss insgesamt mindestens so viele Kampfsymbole mit Vogelkarten, Anführerplättchen und/oder Karakiplättchen spielen, wie die Anzahl der Kampfsymbole des Säugetierplättchens in dem Gebiet.

Nachdem er das Säugetier besiegt hat, nimmt der Spieler das Säugetierplättchen, um dafür am Ende der Periode Siegpunkte zu erhalten. Außerdem kann er nun eigene Vögel in das Gebiet setzen, indem er Vogelsymbole spielt, wie weiter oben unter "Vögel einsetzen" beschrieben.

Schließlich setzt der Spieler einen Festungsmarker in das Gebiet, auch falls er selbst dort keine Vögel eingesetzt hat.

Säugetierinvasion

Eine Invasion, auch Angriff genannt, findet statt, wenn eine Wieselkarte gezogen wird oder wenn durch eine Geländekarte die Anweisung erfolgt, dass eine bestimmte Säugetierart angreift.

Die Gebiete sind von 1 bis 12 nummeriert und in dieser Reihenfolge greifen die Säugetiere die Gebiete an, mit Gebiet 1 beginnend und dann in aufsteigender Reihenfolge bis Gebiet 12. Falls es mehrere Karten einer Säugetierart gibt, die angreift, werden diese Invasionen einzeln nacheinander abgewickelt.

Um eine Invasion abzuwickeln, wird zunächst das Gebiet 1 überprüft. Dieses Gebiet kann nicht angegriffen werden, falls dort ein Säugetierplättchen oder ein Festungsmarker ist. Dann geht es weiter mit dem nächsten Gebiet (2), usw., bis man zu einem Gebiet kommt, das weder ein Säugetierplättchen noch eine Festung enthält. Es kann passieren, dass kein Gebiet angegriffen werden kann, weil in allen Gebieten entweder ein Säugetierplättchen oder eine Festung vorhanden ist. In diesem Fall werden alle Festungen entfernt und die Überprüfung beginnt wieder mit Gebiet 1. Nachdem der Vulkan ausgebrochen ist, finden im Gebiet 12 keine Invasionen mehr statt.

Sobald ein Gebiet gefunden ist, das angegriffen werden kann, wird ein Säugetierplättchen der angreifenden Art mit der Kampfseite nach oben in das Gebiet gelegt und die Säugetierkarte wird abgeworfen. Falls in diesem Gebiet Vögel sind, können die Spieler sich verteidigen. Der Spieler mit den meisten Vögeln einschließlich Anführer dort hat zuerst die Wahl, sich zu verteidigen. Falls es einen Gleichstand für die meisten Vögel gibt und einer der daran beteiligten Spieler dort einen Anführer hat, hat dieser als Erster die Wahl, sich zu verteidigen. Falls es einen Gleichstand für die meisten Vögel gibt und keiner der daran beteiligten Spieler dort einen Anführer hat, hat der daran beteiligte Spieler als Erster die Wahl zur Verteidigung, der in Spielerreihenfolge näher zum Startspieler ist.

Falls der erste dazu berechtigte Spieler sich nicht verteidigt, hat der Spieler mit den zweitmeisten Vögeln dort die Wahl, sich zu verteidigen usw., bis sich entweder ein Spieler zur Verteidigung entschließt oder alle die Verteidigung ablehnen. Die Spieler können sich nicht gemeinsam verteidigen, das kann nur ein einziger Spieler tun.

Um sich erfolgreich zu verteidigen, muss der Spieler insgesamt mindestens so viele Kampfsymbole durch Vogelkarten, Anführer- und/oder Karakiplättchen spielen, wie die Anzahl der Kampfsymbole des Säugetierplättchens, das dieses Gebiet angreift. Die Anzahl der Karten und Plättchen, die der Spieler dafür spielen kann, ist nicht begrenzt.

Wenn der Spieler das Säugetier auf diese Weise besiegt hat, nimmt er das Säugetierplättchen, um dafür am Ende der Periode Siegpunkte zu erhalten. Anschließend stellt er eine Festung in das Gebiet.

Falls nun noch weitere Säugetiere dieser Art darauf warten, eine Invasion zu beginnen, wird dieser Vorgang mit dem nächsten Gebiet wiederholt, in dem eine Invasion stattfinden kann.

Wenn das angegriffene Gebiet nicht erfolgreich verteidigt wird, werden alle Vögel aus dem Gebiet entfernt und ihren Besitzern zurückgegeben. Ein eventuell dort vorhandener Anführer wird aus dem Spiel genommen. Das Plättchen des angreifenden Säugetiers verbleibt in dem Gebiet.

In dem unwahrscheinlichen Fall, das überhaupt kein Gebiet angegriffen werden kann, werden die Säugetierkarten aus der Auslage abgeworfen, die normalerweise hätten angreifen können.

Beispiel: Die zweite Gebietskarte gibt die Anweisung, dass alle Hunde angreifen. In der Säugetierkartenauslage liegen zwei Hundekarten. Das Gebiet 1 kann nicht angegriffen werden, weil dort schon Wiesel erfolgreich angegriffen haben. Auch das Gebiet 2 kann nicht angegriffen werden, weil Spielerin Rot es an Hunde verkauft hat. Im Gebiet 3 steht eine Festung, also kann es ebenfalls nicht angegriffen werden. Gebiet 4 allerdings enthält weder ein Säugetierplättchen noch eine Festung und kann demzufolge angegriffen werden. Ein Hundeplättchen wird mit der Kampfseite nach oben in das Gebiet gelegt.

Spielerin Rot hat zuerst die Möglichkeit zur Verteidigung, da sie durch ihren Anführer den Gleichstand mit Grün für sich entscheidet. Sie beschließt aber, sich nicht zu verteidigen. Also ist es nun an Grün, sich zu verteidigen oder nicht und er entscheidet sich dafür. Der Hund hat Kampfstärke 6 und Grün spielt sechs Kampfsymbole, womit er sich erfolgreich verteidigt. Grün nimmt das Hundeplättchen, um dafür am Ende der Periode Siegpunkte zu erhalten, und setzt eine Festung in Gebiet 4.

Der zweite Hund greift das Gebiet 5 an. Es gibt dort keine Vögel, die sich verteidigen könnten, also wird das Hundeplättchen in das Gebiet gelegt und das dort noch vorhandene Anführerplättchen wird aus dem Spiel genommen. Schließlich werden beide Hundekarten aus der Auslage abgeworfen.



Beispiel Angreifen und Vögel einsetzen: Gelb greift das Wiesel in Gebiet 1 an. Das kann er tun, weil das Küstengebiet ein aktiver Geländetyp ist. Gelb spielt fünf Kampfsymbole, um das Wiesel zu besiegen. Er nimmt das Wieselplättchen, um dafür später Siegpunkte zu erhalten. Dann spielt er eine Tui Vogelkarte mit drei Vogelsymbolen und setzt drei gelbe Vögel und eine Festung in das Gebiet.

Land verkaufen

Falls in der Kartenauslage auf dem Spielplan Säugetierkarten vorhanden sind, kann der aktive Spieler ein Gebiet an eins der Säugetiere verkaufen, indem er so viele Ehrensymbole spielt wie auf der Säugetierkarte angezeigt **plus** je ein Ehrensymbol für jedes bisher von Spielern an Säugetiere verkaufte Gebiet. Der Spieler kann nur ein Gebiet verkaufen, das einem aktiven Geländetyp entspricht und in dem er mindestens einen eigenen Vogel hat. Er muss dort nicht die Mehrheit haben, um das Gebiet zu verkaufen. Ein Gebiet, in dem ein Säugetierplättchen liegt, kann nicht verkauft werden.

Der Spieler, der das Gebiet verkauft, entfernt alle eigenen Vögel bis auf einen aus dem Gebiet und seinen Anführer (falls vorhanden), außer der Anführer ist sein einziger Vogel dort. Die Vögel anderer Spieler bleiben in dem Gebiet, aber ein eventuell vorhandener anderer Anführer und eine Festung werden entfernt.

Der Spieler nimmt die Säugetierkarte aus der Auslage und legt ein entsprechendes Säugetierplättchen mit der Verkaufsseite nach oben in das Gebiet. Dann stellt er seinen verbliebenen Vogel (bzw. Anführer) als Verkaufsanzeige auf das Säugetierplättchen.

Ein verkauftes Gebiet wird geschlossen und dort können keine Vögel mehr eingesetzt werden. Außerdem kann dort keine Invasion mehr stattfinden. Die einzige Möglichkeit, die Anzahl der dort vorhandenen Vögel zu verändern, bietet das Karakiaplättchen, das die Bewegung von Vögeln erlaubt (auch aus einem oder in ein geschlossenes Gebiet) oder durch den Vulkan (wenn das Vulkangebiet verkauft wurde und der Vulkan später ausbricht).

Beispiel: Blau meint, dass es gut wäre, das Gebiet 8 zu verkaufen, weil er dort momentan keine Siegpunkte erhalten würde. Wald ist ein aktiver Geländetyp und Blau hat mindestens einen Vogel dort (oder Anführer). In der Kartenauslage auf dem Spielplan gibt es eine Hundekarte. Blau spielt einen Kiwi und einen Moa für insgesamt drei Ehrensymbole, nimmt die Hundekarte aus der Auslage und legt ein Hundeplättchen mit der Verkaufsseite nach oben auf das Gebiet 8. Dann setzt er seinen einzigen Vogel in dem Gebiet auf das Hundeplättchen, um anzuzeigen, dass er das Gebiet verkauft hat.



Karakiaplättchen kaufen

Der aktive Spieler kann ein oder zwei Karakiaplättchen kaufen, indem er die entsprechende Anzahl Karakiasymbole spielt. Jedes Karakiaplättchen kostet so viele Karakiasymbole, wie am unteren Rand des Plättchens zu sehen sind (violette Karakiasymbole).

Der Spieler kann nicht zwei Plättchen desselben Typs mit derselben Aktion kaufen, aber durchaus ein Plättchen desselben Typs, das er schon hat, in einer späteren Aktion. Jeder Spieler darf beliebig viele Karakiaplättchen haben. Ein Karakiaplättchen darf erst benutzt werden, wenn der Spieler erneut der aktive Spieler ist.

Passen

Der aktive Spieler kann passen und in seinem Spielzug nichts tun, in der nächsten Runde darf er wieder eine Aktion ausführen, falls er noch Vogelkarten oder Plättchen hat.

Schritt C: Startspielermarker weitergeben

Der Startspielermarker wird an den linken Nachbarn weitergereicht und die nächste Runde beginnt mit Schritt A. Die Aktionsphase endet zum Ende der Runde, nachdem alle 14 Gebietskarten gezogen wurden.

Nicht vergessen: Der Startspielermarker wird weitergereicht, nachdem der letzte Spieler seine letzte Aktion ausgeführt hat.

3. Siegpunktphase

Zum Ende jeder der beiden Perioden erhalten die Spieler Siegpunkte.

Jedes Gebiet zeigt 2 Siegpunktswerte - ein größeres und ein kleineres sechseckiges Symbol. Der Spieler mit den meisten Vögeln in dem jeweiligen Gebiet (einschließlich Anführer) erhält die Siegpunkte des größeren Symbols. Der Spieler mit den zweitmeisten Vögeln in dem jeweiligen Gebiet erhält die Siegpunkte des kleineren Symbols.

Bei Gleichstand für die meisten Vögel erhält der daran beteiligte Spieler die Siegpunkte, der dort einen Anführer hat. Falls keiner der Spieler dort einen Anführer hat, werden die Siegpunkte gleichmäßig unter den beteiligten Spielern aufgeteilt, abgerundet (Falls z.B. 2 Punkte unter 3 Spielern aufgeteilt werden müssten, erhält niemand etwas.).

Bei einem Gleichstand für die zweitmeisten Vögel werden die Punkte unter den daran beteiligten Spielern gleichmäßig aufgeteilt, abgerundet. Das bedeutet, dass bis zu vier Spieler Siegpunkte für ein Gebiet erhalten können, nämlich wenn es einen Gleichstand für die meisten und auch für die zweitmeisten Vögel gibt.

Die Punkte für das Vulkangebiet (12) richten sich nach der Position des Vulkanmarkers. Beide Siegpunktswerte werden um die neben dem Marker angegebene Punktzahl reduziert.

An Säugetiere verkaufte Gebiete werden ganz normal gewertet.

Die Spieler erhalten nun Siegpunkte für die Säugetiere, die sie in dieser Periode besiegt haben oder an die sie Gebiete verkauft haben, wie auf dem Plättchen bzw. der Karte angegeben. Diese Plättchen und Karten werden nur einmalig gewertet, anschließend werden die Plättchen und Karten aus dem Spielbereich jedes Spielers abgeworfen. Die Verkaufsplättchen auf dem Spielplan bleiben dort liegen, aber werden in der nächsten Periode nicht erneut gewertet. Um anzuzeigen, dass dieses Plättchen bereits gewertet wurde, wird der Vogel darauf auf die Seite gelegt.

Auch Anführerplättchen mit Siegpunkten werden jetzt gewertet und anschließend aus dem Spiel genommen.

Die Punkte werden auf der Siegpunktleiste des Spielplans abgetragen.

Es ist wichtig, dass die Spieler diese Wertungsmethode verstehen. Durch die Wertungsweise bei Gleichständen ist es möglich, dass die am Gleichstand für den ersten Platz beteiligten Spieler weniger Punkte erhalten als ein Spieler für den zweiten Platz. Auch sollte man auf Gelegenheiten achten, der dritte oder sogar vierte Spieler in einem Gebiet zu sein!

4. Aufräumphase

Alle Spieler werfen ihre noch auf der Hand gehaltenen Vogelkarten ab.

Alle Festungsmarker werden vom Spielplan genommen und in den Vorrat zurückgelegt.

In diesem Spiel gibt es keinen Spielrundenmarker zur Anzeige der aktuellen Periode. Wir wissen, dass dieses Spiel Spaß macht, aber die Spieler sollten nicht vergessen, dass es nach der zweiten Periode beendet ist! Es kann ja gleich das nächste Spiel folgen!

Spielsieger

Nach der Wertung der zweiten Periode ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten der Spielsieger! Bei einem Gleichstand für den Spielsieg gewinnt der daran beteiligte Spieler, der die meisten Vögel/Anführer auf dem Spielplan hat. In dem seltenen Fall, dass es auch dann noch keinen Spielsieger geben sollte, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.

Credits

Spielautor: Martin Wallace

Schachtel- und Kartenillustrationen: Vincent Joubert

Spielplan- und Symbolgrafiken: Anaïs Goldemberg

Redaktionelle Bearbeitung: Julia Bien, Rico Besther

Entwicklung: Shawn Macleod und Jonathan Madison

Produziert von: Kevin Brusky und Brent Lloyd

