

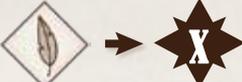
Effekte der Gottheiten

Ihr heißt eine Gottheit willkommen, indem ihr eine Zeile und/oder Spalte des entsprechenden Biom- oder Tiersymbols vervollständigt.

METSÄT Hüter des Waldes 		Wenn ihr diese Gottheit aufnehmt und bei jeder Wertungsphase, in der sie noch bei euch ist: Wählt eine Tierart (Flug, Land oder Wasser) und erhaltet 1 Lebensenergie pro entsprechendem Symbol auf eurem Tableau.
KITEET Hüter der Kristalle 		Wenn ihr diese Gottheit aufnehmt und bei jeder Wertungsphase, in der sie noch bei euch ist: Erhaltet 3 Lebensenergie.
SIENET Hüter der Pilze 		Wenn ihr diese Gottheit aufnehmt und bei jeder Wertungsphase, in der sie noch bei euch ist: Nehmt 3 Kristalle aus dem Vorrat.
VUORI Hüter der Berge und des Wassers 		Diese Gottheit hat keinen direkten Effekt, aber fügt eurer Anzahl an Wasserquellen permanent 2 Wasserquellen hinzu, solange sie bei euch ist.
TAIVAS Ältester des Himmels 		Wenn ihr diese Gottheit aufnehmt und bei jeder Wertungsphase, in der sie noch bei euch ist: Gebt 4 Kristalle aus, um 7 Lebensenergie zu erhalten.
MAA Ältester der Lande 		Wenn ihr diese Gottheit aufnehmt und bei jeder Wertungsphase, in der sie noch bei euch ist: Erhaltet 1 Lebensenergie pro Spore auf eurem Tableau.
MERI Ältester der See 		Wenn ihr diese Gottheit aufnehmt und bei jeder Wertungsphase, in der sie noch bei euch ist: Erhaltet 1 Lebensenergie pro Wasserquelle auf eurem Tableau.

Effekte der Biome

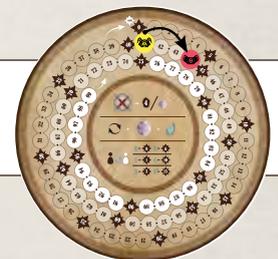
Sie werden angewandt, wenn euer Avatar eine Zeile oder Spalte aktiviert, in der sie sich befinden und durch Sporen bei der Wertung.

	Nehmt X Kristalle aus dem Vorrat.
	Erhaltet X Lebensenergie.
	Erhaltet X Lebensenergie pro sichtbarem Lufttiersymbol auf eurem Tableau.
	Erhaltet X Lebensenergie pro sichtbarem Landtiersymbol auf eurem Tableau.
	Erhaltet X Lebensenergie pro sichtbarem Wassertiersymbol auf eurem Tableau.
	Erhaltet X Lebensenergie pro sichtbarer Spore auf eurem Tableau.
	Erhaltet X Lebensenergie pro sichtbarer Wasserquelle auf eurem Tableau und auf der Gottheit VUORI, falls sie bei euch ist.
	Gebt X Kristalle aus, um X Lebensenergie zu erhalten.
	Gebt X Kristalle aus, um eine Spore auf eine eurer Biomkarten zu legen, auf der noch keine ist.

Klarstellungen:

- Sobald euch ein Effekt Lebenspunkte erhalten lässt, rückt euren Energiemarker die entsprechende Anzahl Felder auf dem Zentraltableau vor.
- Solltet ihr auf einem Feld landen, auf dem bereits ein anderer Energiemarker liegt, legt euren einfach darauf.

Solltet ihr mehr als 99 Lebensenergie haben, nehmt einen +100-Marker und legt ihn auf die obere, linke Ecke eures Tableaus. Fangt mit eurem Energiemarker wieder vorne auf der Wertungsleiste an.



Beschreibung der Biome

Biomsymbole:

- Wald
- Berg
- Kristall
- Pilz
- Wüste

- Es gibt einige Karten mit 2 Biomsymbolen.
- Das Wüstenbiom kommt nur auf einigen Startfeldern des Tableaus vor. Es gibt weder Biomkarten des Zeitalters 1 oder 2 noch Gottheiten mit diesem Biomsymbol.

Wasserquelle:
Nur auf Bergbiomen zu finden.

Kosten:

- Kristalle
- Gratis, aber mit Einschränkungen der Platzwahl
- Gratis ohne Einschränkungen

Tiersymbole:

- Luft
- Land
- Wasser

Bioeffekt:
Sollte dieses Banner eingerollt sein, hat das Biom keinen Effekt.

Das ist auch der Bereich für Sporen.

Beschreibung der Tableaus

Runde 1

Platz für euren Avatar während der Wertung von Runde 4 (der letzten im Spiel).

Angabe, welches Zeitalter der Biomkarten genutzt wird. In Runde 1 und 2 werden Karten aus Zeitalter 1 genutzt.

Platz für euren Avatar während der Züge 1, 2 und 3 der 1. Runde.

Platz für euren Avatar während der Wertung von Runde 1.

Runde 4

Runde 2

Runde 3

Das Tableau besteht aus 9 Biomfeldern, von denen einige bereits Effekte mitbringen.

In Runde 3 und 4 werden Karten aus Zeitalter 2 genutzt.

Überblick über einen Spielzug

• GLEICHZEITIG •

Schritt 1: Wählt eine Biomkarte

Seht euch die Biomkarten von dem Satelliten an, der dem Symbol an der aktuellen Position eures Avatars entspricht und nehmt eine davon.

• NACHEINANDER im Uhrzeigersinn •

Schritt 2: Setzt die gewählte Biomkarte ein oder werft sie ab

Legt die gewählte Biomkarte auf euer Tableau oder werft sie ab, um entweder 4 Kristalle zu erhalten oder 1 Spore auf eines eurer Biome zu legen, auf dem noch keine ist.

Schritt 3: Gottheiten willkommen heißen

Wenn ihr beim Spielen einer Biomkarte eine Zeile und/oder Spalte aus Tier- oder Biomsymbolen vervollständigt, legt die entsprechende Gottheit neben euer Tableau.

Schritt 4: Aktiviert euren Avatar und eure Gottheiten ⚡

Aktiviert in beliebiger Reihenfolge die Effekte der Biome in der Zeile oder Spalte mit eurem Avatar und der Gottheiten, die ihr in diesem Zug aufgenommen habt.

• GLEICHZEITIG •

Schritt 5: Bewegt euren Avatar

Rückt euren Avatar eine Einkerbung im Uhrzeigersinn weiter. Wenn er eine Wertungsecke erreicht, fährt mit der Wertungsphase fort. Fahrt andernfalls mit einem neuen Zug in Schritt 1 fort.

Wertung

• NACHEINANDER im Uhrzeigersinn •

- Aktiviert eure Biome mit einer Spore darauf und eure Gottheiten.
- Vergleicht eure Wasserquellen mit der Person mit den wenigsten.

		0 →	1 →	2 →
		3 →	4 →	5+ →

Hinweis: Die Wertung in Runde 4 ist gleichzeitig die letzte.