

Éric Dubus & Olivier Melison

ENCYCLOPEDIA

FORSCHUNGSREISE INS TIERREICH



SPIELANLEITUNG



EINFÜHRUNG

Im Jahr 1739 wurde Georges-Louis Leclerc, Comte de Buffon, zum Direktor des Botanischen Gartens des französischen Königs und des darin befindlichen naturhistorischen Kabinetts ernannt. In dieser Zeit begann er die Arbeit an seinem Lebenswerk, einer Enzyklopädie, die einen maßgeblichen Beitrag zum Zeitalter der Aufklärung leisten sollte: die *Histoire naturelle* (*Allgemeine Historie der Natur*).

Ihr seid unerschrockene Naturforscherinnen und Naturforscher und wurdet vom Comte de Buffon dazu eingeladen, ihm bei der Vervollständigung seiner Enzyklopädie zu helfen. Leitet gewagte Expeditionen und betreibt Forschung, um am Ende Studien über die faszinierendsten Geschöpfe der Erde zu veröffentlichen!

CREDITS

Autoren: Éric Dubus & Olivier Melison

Produktion: Jamie Parsons

Projektmanagement: Quentin Saint-Georges

Künstlerische Leitung: Joëlle Drans, Jérémie Prugneaux & Quentin Saint-Georges

Illustrationen: Joëlle Drans, Jérémie Prugneaux & Ronan Toulhoat

Grafische Bearbeitung: Joëlle Drans & Jérémie Prugneaux

Marketing & Kommunikation: Georgina Parsons

Community-Management: Kayla Soule

Lektorat (Originalausgabe): Raphaël Alcantara, Josée Guillemette & Georgina Parsons

Videos: Jean-François Belvoix & Jonhatan Picard

Leitung: Éric Dubus, Olivier Melison & Jamie Parsons

EIN BESONDERER DANK AN ALLE UNTERSTÜTZER,
DIE DIESES PROJEKT MÖGLICH GEMACHT HABEN!

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung: Jessica Ullrich

Redaktion & Lektorat: Sophia Keßler,
Veronika Stallmann & Jessica Ullrich

Satz & Layout: Max Breidenbach & Katja Miller

SPIELMATERIAL

1 Spielplan



1 Startmarker



55 Expertenkarten



12 Rundenmarker



75 Tierkarten



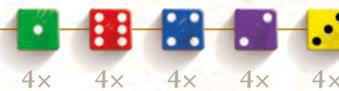
1 Stoffbeutel



4 Ansehensmarker



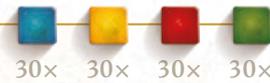
20 Würfel



8 Siegpunktmarker



120 Forschungswürfel aus Holz



3 Plättchenboxen



28 Plättchen „5 Würfel“



69 Münzen



47 Königssiegel



54 Expeditionssiegel



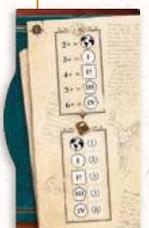
4 Charakter-
Tableaus



4 Forschungstableaus



4 Spielhilfe-
Tableaus



AUFBAU DER PLÄTTCHENBOXEN



SOLOMODUS

15 Kontinentkarten



3 Verhaltenskarten &
3 Wertungskarten



SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte.
2. Wählt jeweils ein Charakter-Tableau und nehmt euch ein Forschungstableau sowie ein Spielhilfe-Tableau. Fügt alle Teile zusammen und legt sie vor euch auf den Tisch. Dabei spielt es keine Rolle, mit welcher Seite des Charakter-Tableaus ihr spielt.
3. Wählt jeweils eine Farbe und nehmt euch die passenden Siegpunkt- und Ansehensmarker sowie die Forschungswürfel und Plättchen „5 Würfel“. Legt eure Siegpunktmarker auf Feld 0 der Siegpunkteleiste auf dem Spielplan und eure Ansehensmarker auf das erste Feld der Ansehensleiste auf euren Forschungstableaus. Legt eure Forschungswürfel und Plättchen „5 Würfel“ als Vorrat neben euren Tableaus bereit.
4. Bestimmt zufällig, welche Person beginnt. Sie erhält den Startmarker und ist Person 1 in der Spielreihenfolge. Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist Person 2 usw.
5. Stellt die Plättchenboxen mit den Münzen, Königssiegeln und Expeditionssiegeln neben den Spielplan. Füllt den Stoffbeutel mit den 20 Würfeln und legt ihn ebenfalls neben dem Spielplan bereit.
6. Zieht zufällig 6 Rundenmarker und legt sie verdeckt auf die Rundenleiste am oberen Rand des Spielplans.
7. Mischt die Expertenkarten und legt den Stapel verdeckt neben den Spielplan. Zieht dann 6 Karten und legt sie auf die Universitätsfelder im oberen Bereich des Spielplans.
8. Mischt die Tierkarten und legt den Stapel verdeckt neben den Spielplan.
9. Zieht und legt Tierkarten auf die Felder im Akademiebereich des Spielplans. Die Anzahl der verfügbaren Karten richtet sich nach eurer Personenanzahl:

ANZAHL DER VERFÜGBAREN TIERKARTEN		
2 PERSONEN	3 PERSONEN	4 PERSONEN
6	7	8

10. Beginnend mit der letzten Person in der Spielreihenfolge und dann gegen den Uhrzeigersinn nehmt ihr jeweils 2 der verfügbaren Tierkarten vom Spielplan und legt sie unter eure Forschungstableaus. Sobald alle ihre Startkarten genommen haben, ersetzt ihr die fehlenden Tierkarten durch neue vom Stapel.
11. Zuletzt erhalten alle jeweils ein Expeditionssiegel und so viele Münzen, wie die Spielreihenfolge vorgibt:

MÜNZEN/SIEGEL IN SPIELREIHENFOLGE			
PERSON 1	PERSON 2	PERSON 3	PERSON 4
			

Jetzt kann es losgehen!

ZIEL DES SPIELS

In *Encyclopedia* schlüpft ihr in die Rollen von unerschrockenen Naturforscherinnen und Naturforschern, die dem Comte de Buffon dabei helfen, seine Enzyklopädie der Naturgeschichte zu vervollständigen.

Indem ihr Würfel platziert, könnt ihr Geld und nützliche Siegel beschaffen, Experten für eure Forschungsteams rekrutieren, Tiere zum Studieren auswählen oder Expeditionen zu anderen Kontinenten leiten. Anschließend könnt ihr eure Forschungsergebnisse veröffentlichen, um die Öffentlichkeit zu beeindrucken und so euer Ansehen zu steigern!

Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt die Partie.

BEISPIEL FÜR DEN SPIELAUFBAU IM SPIEL ZU DRITT



Jedes Forschungstableau hat zwei Seiten: Seite A wird im Mehrpersonenspiel verwendet, Seite B im Solomodus (siehe S. 21).

Auch die Spielhilfe hat zwei Seiten: Seite I ist eine Übersicht, die euch während der Partie hilft, und Seite II wird für die Endwertung benutzt. Dreht das Tableau am Ende der Partie einfach um.

SPIELABLAUF

Eine Partie *Encyclopedia* verläuft über 6 Runden. Zu Beginn jeder Runde zieht ihr Würfel und platziert diese während eurer Züge auf den Spielplan, um Aktionen auszuführen.

RUNDENBEGINN

Füllt zunächst die Felder für die Experten- und Tierkarten auf dem Spielplan auf. Entnehmt die Anzahl der verfügbaren Tierkarten der Tabelle bei der Spielvorbereitung (S. 4). *Dies geschieht nicht zu Beginn der ersten Runde, da ihr die Karten schon vorbereitet habt.*

Dreht dann den am weitesten links liegenden verdeckten Rundenmarker auf der Rundenleiste um und handelt sofort seinen Effekt ab.



Alle erhalten 1 Expeditionssiegel.



Alle erhalten 3 Münzen.



Nacheinander in Spielreihenfolge nehmen alle 1 der verfügbaren Expertenkarten. Sobald alle eine Karte genommen haben, ersetzt ihr die fehlenden Karten durch neue vom Stapel.



Alle ziehen in dieser Runde 1 zusätzlichen Würfel.



Nacheinander in Spielreihenfolge nehmen alle 1 der verfügbaren Tierkarten. Sobald alle eine Karte genommen haben, ersetzt ihr die fehlenden Karten durch neue vom Stapel.



Kein Effekt.

Anschließend zieht ihr eure Würfel.

WÜRFEL ZIEHEN

In Spielreihenfolge zieht ihr jeweils 4 zufällige Würfel aus dem Stoffbeutel. Werft dann eure Würfel und verteilt sie auf die vier Würfelfelder auf euren Forschungstableaus. Ihr dürft jeden Würfel auf jedes beliebige Feld platzieren.

Jedes Würfel Feld ist mit einem Effekt verbunden, der genutzt werden kann, falls jemand anderes den Würfel darauf nimmt.

Hinweis: Ihr dürft immer nur 1 Würfel auf jedes Würfel Feld platzieren. Falls ihr allerdings den Rundenmarker mit dem zusätzlichen Würfel aufgedeckt habt, müsst ihr auf ein beliebiges Feld 2 Würfel platzieren.



Joëlle zieht 4 Würfel aus dem Stoffbeutel, wirft sie und platziert sie dann auf die Würfel Felder auf ihrem Forschungstableau.



ANATOMIE EINES FORSCHUNGSTABLEAUS

1. Würfelfelder und ihre Effekte
2. Ansehensleiste
3. Spielhilfe-Tableau
4. Charakter-Tableau
5. Expertenfelder
6. Zu studierende Tiere
7. Veröffentlichte Tierstudien



Jetzt folgt der erste Spielzug dieser Runde. Wer den Startmarker hat, beginnt. Dann seid ihr nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug.

SPIELZUG

EINEN WÜRFEL WÄHLEN

Wenn du am Zug bist, wählst du 1 Würfel, um eine Aktion auszuführen. Nimm dazu 1 Würfel von deinem eigenen oder einem anderen Forschungstableau.

- ♦ Falls du 1 deiner eigenen Würfel nimmst, tritt kein Effekt ein.
- ♦ Falls du 1 Würfel von einer anderen Person nimmst, darf sie sofort den mit diesem Würfel verbundenen Effekt nutzen.

X : Kein Effekt.

: Erhalte 2 Münzen.

: Erhalte 2 Ansehenspunkte.

: Erhalte 3 Siegpunkte.



Jérémie nimmt den roten Würfel mit dem Wert 4 von Joëlle. Da dieser auf dem Würfelfeld liegt, das Ansehen gewährt, erhält Joëlle sofort 2 Ansehenspunkte und rückt den Ansehensmarker auf ihrer Ansehensleiste 2 Felder nach vorne.



EINE AKTION AUSFÜHREN

Setze deinen gewählten Würfel ein, um eine der folgenden Aktionen auszuführen:

- Botschaft
- Bank
- Universität
- Akademie
- Expedition
- Veröffentlichung

Hinweis: Du darfst dieselbe Aktion mehrmals pro Runde ausführen.



BOTSCHAFT

Eine erfolgreiche Reise erfordert viel Vorbereitung!

Platziere deinen Würfel in den Botschaftsbereich des Spielplans und erhalte 1 bis 3 Expeditionssiegel, abhängig vom Würfelwert. Die Farbe des Würfels spielt keine Rolle.

WÜRFELWERT	1-2	3-4	5-6
EXPEDITIONSSIEGEL	1	2	3

Éric platziert einen Würfel mit dem Wert 5 in den Botschaftsbereich und erhält 3 Expeditionssiegel.

VERWENDUNG VON EXPEDITIONSSIEGELN

Expeditionssiegel haben zwei Verwendungszwecke:

- Du darfst während einer beliebigen Aktion 1 Expeditionssiegel abgeben, um die Farbe deines Würfels zu ändern. Verkünde einfach die neue Farbe und der Würfel nimmt sie für die Dauer deiner Aktion an.
- Du darfst während der Aktion Expedition beliebig viele Expeditionssiegel abgeben, um den Punktwert deiner Expedition um 2 pro Siegel zu steigern.

ANATOMIE DES SPIELPLANS

1. Botschaft
2. Rundenleiste
3. Universität
4. Bank
5. Siegpunkteleiste
6. Akademie
7. Expedition
8. Veröffentlichung



Der Würfel darf eine beliebige Farbe haben.



Der Würfel muss dieselbe Farbe haben.



BANK

Forschung zu betreiben ist eine sehr kostspielige Angelegenheit ...

Platziere deinen Würfel in den Bankbereich des Spielplans und erhalte 5 Münzen. Die Farbe und der Wert des Würfels spielen keine Rolle.

Falls du in dieser Runde den ersten Würfel in den Bankbereich platzierst, nimmst du zusätzlich den Startmarker. Du darfst die nächste Runde beginnen. Auf die Spielreihenfolge der aktuellen Runde hat dies keinen Einfluss; wenn allerdings die Reihenfolge durch Effekte oder am Rundenende relevant wird, darfst du ebenfalls beginnen.



Georgina platziert einen Würfel in den Bankbereich. Unabhängig von Farbe und Wert ihres Würfels erhält sie 5 Münzen. Da sie außerdem in dieser Runde die Erste ist, die dort einen Würfel platziert, nimmt sie den Startmarker von Olivier.

VERWENDUNG VON MÜNZEN



Du darfst während einer beliebigen Aktion beliebig viele Münzen abgeben, um den Wert deines Würfels um 1 pro Münze (bzw. um 5 pro 5er-Münze) zu steigern.

Erläuterungen:

- Es gibt kein Limit für die Anzahl der Münzen, die du abgeben darfst, um den Wert eines Würfels zu steigern.
- Du darfst den Wert eines Würfels auf über 6 steigern.
- Du darfst Münzen während jeder beliebigen Aktion verwenden.



UNIVERSITÄT

Die brilliantesten Köpfe deiner Zeit reißen sich darum, Teil deines Forschungsteams zu werden ...

Platziere deinen Würfel in den Universitätsbereich des Spielplans und nimm 1 der verfügbaren Expertenkarten. Der Wert des Würfels spielt keine Rolle. *Fehlende Expertenkarten werden erst zu Beginn der nächsten Runde ersetzt. Falls keine Karten mehr auf dem Spielplan liegen, kannst du diese Aktion nicht ausführen.*

Du darfst einen Würfel einer beliebigen Farbe einsetzen, um eine Expertenkarte zu nehmen. Falls der Würfel allerdings dieselbe Farbe hat wie die Expertenkarte, erhältst du zusätzlich 1 Expeditionssiegel.

ANATOMIE EINER EXPERTENKARTE



- | | |
|--------------------|----------------------|
| 1. Name | 3. Dauer des Effekts |
| 2. Kontinent/Farbe | 4. Effekt |

Lege die Expertenkarte offen auf eines der vier Expertenfelder auf deinem Forschungstableau. Du darfst immer nur 4 aktive (also offene) Expertenkarten haben. Falls bereits alle Expertenfelder belegt sind, kannst du entweder eine vorhandene Karte mit einer neuen verdecken oder die neue Karte unter eine vorhandene schieben.

Sowohl aktive als auch verdeckte Expertenkarten zählen am Ende der Partie zu Sammlungen für die entsprechenden Kontinente (siehe Spielende, S. 17).

VERWENDUNG VON EXPERTEN

Eine ⚡-Expertenkarte hat einen einmaligen Effekt, den du jederzeit während eines eigenen Zugs nutzen darfst. Nachdem du den Effekt genutzt hast, drehst du die Karte um, um zu zeigen, dass sie aufgebraucht ist. Wenn du eine ⚡-Karte nimmst, kannst du den Effekt entweder sofort nutzen und die Karte dann verdeckt auf dein Forschungstableau legen (auch unter eine andere Expertenkarte) oder die Karte offen auf dein Tableau legen und aktiv lassen, bis du den Effekt nutzen möchtest.

Der Effekt einer ∞-Expertenkarte bleibt während der gesamten Partie bestehen, solange die Karte aktiv ist. Falls du sie mit einer anderen Expertenkarte verdeckst, verlierst du ihren Effekt.

Der Effekt einer 📣-Expertenkarte tritt erst während der Endwertung am Ende der Partie ein und auch nur, wenn die Karte aktiv ist. Falls du sie mit einer anderen Expertenkarte verdeckst, verlierst du ihren Effekt.



Jamie platziert einen grünen Würfel in den Universitätsbereich. Er nimmt den Experten Egbert Rensing und legt ihn auf ein freies Expertenfeld auf seinem Forschungstableau. Da der Würfel dieselbe Farbe wie die Karte hat, erhält Jamie auch noch 1 Expeditionssiegel.



AKADEMIE

Welches Tier weckt deinen Forschungsdrang?

Platziere deinen Würfel in den Akademiebereich des Spielplans und nimm 1 der verfügbaren Tierkarten. Der Würfel muss **dieselbe Farbe** haben wie die Tierkarte, die du nehmen möchtest. Fehlende Tierkarten werden erst zu Beginn der nächsten Runde ersetzt. Falls keine Tierkarten mehr auf dem Spielplan liegen, kannst du diese Aktion nicht ausführen.

Erinnerung: Du darfst 1 Expeditionssiegel abgeben, um die Farbe deines Würfels zu ändern.

Zusätzlich erhältst du 1 bis 3 Ansehenspunkte, abhängig vom Würfelwert.

WÜRFELWERT	1-2	3-4	5-6
ANSEHENS-PUNKTE	1	2	3

Lege die Tierkarte unter dein Forschungstableau.



Joëlle platziert einen lila Würfel mit dem Wert 4 in den Akademiebereich. Sie möchte den Lemur catta (gelb) studieren, also ändert sie die Farbe ihres Würfels, indem sie eines ihrer

Expeditionssiegel abgibt. Sie nimmt die Tierkarte und legt sie unter ihr Forschungstableau. Zusätzlich erhält sie 2 Ansehenspunkte, da ihr Würfel den Wert 4 hat.

ANATOMIE EINER TIERKARTE

1. Name
2. Kontinent/Farbe
3. Illustration
4. Felder für Forschungswürfel
5. Typen und Merkmale



DIE VERSCHIEDENEN MERKMALE NACH TYP

Jedes Tier in *Encyclopedia* hat spezifische Merkmale, die jeweils zu fünf Merkmalstypen gehören. Jeder Typ umfasst mehrere mögliche Merkmale. Diese beschreiben näher, auf welchem Kontinent das Tier lebt, zu welcher Klasse es gehört, was es frisst, welchen Lebensraum und welches Klima es bevorzugt.

TYP 0 – KONTINENT



- Amerika
- Europa
- Asien
- Afrika
- Ozeanien

TYP I – KLASSE



- Säugetier
- Vogel
- Reptil

TYP II – ERNÄHRUNGSWEISE



- Allesfresser
- Fleischfresser
- Pflanzenfresser

TYP III – LEBENSRAUM



- Landbewohner
- Waldbewohner
- Wasserbewohner

TYP IV – KLIMA



- Heißes Klima
- Kaltes Klima
- Gemäßigtes Klima



DIE ANSEHENSLEISTE

Dein Ansehensmarker liegt zu Beginn der Partie auf dem ersten Feld der Ansehensleiste auf deinem Forschungstableau. Jedes Mal, wenn du Ansehenspunkte erhältst, rückst du den Marker entsprechend viele Felder auf der Leiste nach vorne.

Sobald du den Marker auf oder über ein Feld mit einem Bonus rückst, erhältst du sofort den angegebenen Bonus.

Sobald du den Marker über das letzte Feld der Ansehensleiste hinausrückst, setzt du ihn wieder an den Anfang der Leiste und rückst ihn von dort aus weiter.

ANSEHENSBRUNUSSE



Erhalte 1 Expeditionssiegel.

Nimm 1 der verfügbaren Expertenkarten. Falls du diesen Bonus während des Zugs von jemand anderem erhältst, musst du bis zum Ende dieses Zugs warten, bevor du die Karte nehmen darfst. Falls keine Expertenkarten mehr auf dem Spielplan liegen, nimm die oberste Karte des Stapels.



Erhalte 3 Münzen.

Nimm 1 der verfügbaren Tierkarten. Falls du diesen Bonus während des Zugs von jemand anderem erhältst, musst du bis zum Ende dieses Zugs warten, bevor du die Karte nehmen darfst. Falls keine Tierkarten mehr auf dem Spielplan liegen, nimm die oberste Karte des Stapels.



Erhalte 1 Königssiegel.



EXPEDITION

Um ein Tier wahrhaftig zu studieren, musst du es in freier Wildbahn beobachten ...

Jetzt solltest du deine ausgewählten Tiere in ihrem natürlichen Lebensraum erforschen! Platziere deinen Würfel auf das am weitesten links gelegene freie Expeditionsfeld des Kontinents, den du besuchen möchtest. Der Würfel muss **dieselbe Farbe** haben wie der Kontinent.

Erinnerung: Du darfst 1 Expeditionssiegel abgeben, um die Farbe deines Würfels zu ändern.

Für die Expedition brauchst du einen gewissen Punktwert. Du darfst einen Würfel mit einem beliebigen Wert einsetzen, allerdings stellt dieser Wert den Basispunktwert deiner Expedition dar. Je höher der Punktwert deiner Expedition, desto mehr Forschung kannst du betreiben!

Du erhältst sofort 0 bis 3 Ansehenspunkte, abhängig vom Expeditionsfeld, auf das du deinen Würfel platzierst. Die Anzahl der Ansehenspunkte wird durch  auf dem Feld angegeben. Manche Expeditionsfelder geben dir zusätzlich einen Bonus von 0 bis 3 auf den Punktwert der Expedition, was durch  im Kreis unter dem Feld angegeben wird.

Wer die erste Expedition zu einem Kontinent leitet, gewinnt viel Ansehen, da er oder sie als Erstes dort gewesen ist. Alle nachfolgenden Besuche sind weniger prestigeträchtig, dafür aber einfacher, da das Gelände bereits erforscht wurde.

Du kannst den Punktwert deiner Expedition auf verschiedene Weisen weiter steigern:

- + Du gibst Münzen ab (+1 bzw. +5 pro abgegebene Münze).
- + Du gibst Expeditionssiegel ab (+2 pro abgegebenes Expeditionssiegel).
- + Du gibst Königssiegel ab (+5 pro abgegebenes Königssiegel).
- + Du hast aktive Expertenkarten, die den Punktwert deiner Expedition steigern.

Es gibt kein Limit für die Anzahl der Münzen, Expeditionssiegel und Königssiegel, die du abgeben darfst, um den Punktwert deiner Expedition zu steigern.

Wenn du den endgültigen Punktwert deiner Expedition bestimmt hast, kannst du die Punkte dafür einsetzen, Tiere **dieses Kontinents** (also mit derselben Farbe) zu erforschen. Wie viel die Erforschung kostet, hängt davon ab, wie genau du das Tier studieren möchtest ...

Abhängig davon, welchen Merkmalstyp du auf einer Tierkarte erforschen willst, musst du eine bestimmte Anzahl an Punkten einsetzen:

NÖTIGE PUNKTE ZUR ERFORSCHUNG EINES TYP			
Typ I	Typ II	Typ III	Typ IV
2	4	7	10

Ziehe die nötigen Punkte vom Punktwert deiner Expedition ab und lege einen Forschungswürfel auf das Feld des Typs, den du erforscht. Immer wenn du die Typen II, III und IV erforscht und einen Forschungswürfel auf das entsprechende Feld auf einer Tierkarte legst, erhältst du sofort Siegpunkte. Die Anzahl der Siegpunkte wird auf dem Feld angegeben.

Während einer Expedition darfst du so viele verschiedene Typen auf so vielen verschiedenen Tierkarten erforschen, wie du möchtest, solange die Tiere alle vom selben Kontinent stammen und du genügend Punkte für jeden einzelnen Typ auf jeder Tierkarte hast.



Olivier beschließt, eine Expedition nach Afrika zu leiten. Er platziert einen roten Würfel mit dem Wert 5 auf das am weitesten links gelegene freie Expeditionsfeld dieses Kontinents. Da sein Würfel rot ist, gibt er zuerst ein Expeditionssiegel ab und ändert die Farbe zu gelb, damit er die Aktion ausführen darf.



Olivier möchte zweimal Typ I und einmal Typ III auf seinen beiden afrikanischen Tierkarten erforschen. Dafür muss seine Expedition einen Punktwert von 11 haben ($2+2+7$). Sein Würfel hat einen Wert von 5 und das Expeditionsfeld des Kontinents gibt ihm einen Bonus von +1. Außerdem gibt er ein Expeditionssiegel (+2) und drei Münzen (+3) ab. Da der endgültige Punktwert seiner Expedition jetzt 11 ist ($5+1+2+3$), darf er zwei Forschungswürfel auf Typ-I-Felder und einen Forschungswürfel auf ein Typ-III-Feld legen.



Außerdem erhält Olivier sofort 3 Siegpunkte (SP), da er einen Forschungswürfel auf ein Typ-III-Feld gelegt hat.





VERÖFFENTLICHUNG

Du bist weit gereist und hast einige der faszinierendsten Geschöpfe der Erde studiert. Jetzt ist es an der Zeit, deine Forschungsergebnisse der Öffentlichkeit zu präsentieren!

Platziere deinen Würfel auf eine deiner Tierkarten. Das ist dein **Referenztier**. Der Würfel muss **dieselbe Farbe** haben wie dein Referenztier.

Erinnerung: Du darfst 1 Expeditionssiegel abgeben, um die Farbe deines Würfels zu ändern.

Die Wahl deines Referenztiers ist sehr wichtig, da dieses bestimmt, zu welchen spezifischen Merkmalen du Forschungswürfel veröffentlichen darfst. Wir empfehlen, dein Referenztier von deinen anderen Tierkarten wegzubewegen, um nicht durcheinanderzukommen.

Der Wert deines Würfels bestimmt, bis zu welchem Typ du veröffentlichen darfst – je höher der Wert, desto höher können die Typen sein, deren Forschungswürfel du veröffentlichen darfst.

NÖTIGER WÜRFELWERT FÜR DIE TYPEN

2+	3+	4+	5+	6+



Éric beschließt, seine Forschungsergebnisse zu veröffentlichen. Er platziert einen blauen Würfel mit dem Wert 4 auf sein Referenztier Aix galericulata. Es lebt in Europa (blau), also ist sein blauer Würfel zulässig, aber Éric möchte bis zu Typ III veröffentlichen, wofür er einen Würfel mit dem Wert 5 braucht. Er gibt 1 Münze ab, um den Wert seines Würfels auf 5 zu steigern.

Dann darfst du Forschungswürfel von deinem Referenztier veröffentlichen, und zwar bis zum höchsten Typ, den dein Würfel bestimmt.



Da Éric das Tier Aix galericulata als Referenztier gewählt hat und sein Würfelwert ihm erlaubt, bis zu Typ III zu veröffentlichen, darf er Forschungswürfel dieser spezifischen Merkmale veröffentlichen:

- *Typ I: Vogel*
- *Typ II: Allesfresser*
- *Typ III: Wasserbewohner*

Du bist allerdings nicht auf die Forschungswürfel beschränkt, die auf deinem Referenztier liegen. Du darfst auch Forschungswürfel **derselben Merkmale veröffentlichen, die auf deinen anderen Tierkarten liegen.**

Beginnend beim Merkmal des höchsten Typs, bis zu dem du veröffentlichen darfst, musst du den entsprechenden Forschungswürfel von deinem Referenztier nehmen. Dann darfst du Forschungswürfel desselben Merkmals von beliebig vielen deiner anderen Tierkarten nehmen. *Du musst keine Forschungswürfel von anderen Karten als deinem Referenztier nehmen, wenn du nicht möchtest. Falls du das aber tust, empfehlen wir, die Karten ein wenig von den anderen Tierkarten wegzubewegen, um zu zeigen, dass du den Würfel von ihnen genommen hast.*

Genommene Forschungswürfel veröffentlichst du, indem du sie auf das Feld dieses Merkmals in deinem Forschungsbereich des Spielplans legst. Auf diese Weise bilden sie die Basis für die am Ende der Partie gewerteten Punkte.

Im Anschluss erhältst du Siegpunkte für jeden veröffentlichten Forschungswürfel, abhängig vom Typ.

SIEGPUNKTE PRO TYP

1	2	3	5	8



Éric beginnt mit seinem höchsten Typ, Typ III, und dem Merkmal Wasserbewohner. Neben seinem Referenztier hat er zwei weitere Karten mit Forschungswürfeln dieses Merkmals, also insgesamt 3 Forschungswürfel. Er nimmt diese, legt sie auf das Feld des Merkmals Wasserbewohner auf dem Spielplan und erhält 15 SP (3×5 SP). Dann bewegt er die verwendeten Tierkarten zur Seite, um zu zeigen, dass er Forschungswürfel von ihnen genommen hat.

Wenn du den höchsten Typ und sein Merkmal abgehandelt hast, verfahrst du auf die gleiche Weise mit dem nächsten Typ auf dem Referenztier. Tue dies, bis du Typ 0 (Kontinent) erreichst.

Für jeden Typ darfst du nur ein spezifisches Merkmal veröffentlichen, nämlich das des Referenztiers. Du darfst nur Forschungswürfel von anderen Karten veröffentlichen, wenn du einen Forschungswürfel des entsprechenden Merkmals auf deinem Referenztier veröffentlichst.



Éric macht mit Typ II und dem Merkmal Allesfresser weiter. Er hat 2 Forschungswürfel dieses Merkmals auf seinen Tierkarten. Er nimmt diese, legt sie auf das Feld des Merkmals Allesfresser auf dem Spielplan und erhält 6 SP (2×3 SP). Dann geht Éric weiter zu Typ I und dem Merkmal Vogel. Insgesamt hat er 5 Forschungswürfel dieses Merkmals, die er alle nimmt und auf das Feld des Merkmals Vogel auf dem Spielplan legt. Dafür erhält er 10 SP (5×2 SP).

Schließlich veröffentlichst du noch deine Tierkarten selbst für Typ 0 (Kontinent). Sammle dein Referenztier und alle Karten ein, von denen du mindestens 1 Forschungswürfel veröffentlicht hast. Lege alle übriggebliebenen Forschungswürfel auf diesen Karten zurück in deinen Vorrat.

Du darfst auch Karten desselben Kontinents wie dein Referenztier einsammeln, selbst wenn du in dieser Aktion keine Forschungswürfel von ihnen veröffentlicht hast. Lege ihre Forschungswürfel zurück in deinen Vorrat.

Lege dein Referenztier und alle eingesammelten Karten desselben Kontinents verdeckt neben dein Forschungstableau. Du erhältst sofort 1 Siegpunkt für jede dieser Tierkarten. Am Ende der Partie zählen sie zur Sammlung des entsprechenden Kontinents.

Lege alle eingesammelten Karten, die nicht zum Kontinent deines Referenztiers gehören, ab und entferne sie aus dem Spiel.

Hinweis: Du darfst Tierkarten veröffentlichen, auf denen keine Forschungswürfel liegen, und nur ihre Kontinente berücksichtigen. Du darfst auch ein Referenztier ohne Forschungswürfel wählen.



Éric geht schließlich zu Typ 0 und dem Merkmal Europa über. Er hat 3 Tierkarten dieses Kontinents, die er alle nimmt und verdeckt neben sein Forschungstableau legt. Dafür erhält er 3 SP (3 × 1 SP). Érics zwei verbliebene Tierkarten gehören nicht zum selben Kontinent wie sein Referenztier, weshalb er sie aus dem Spiel entfernt. Er verliert außerdem einen Forschungswürfel des Merkmals Waldbewohner, den er nicht veröffentlichen konnte.

Am Ende dieser Aktion erhältst du 1 Königssiegel.



Éric hat seine Aktion Veröffentlichung abgeschlossen und erhält deshalb 1 Königssiegel.

VERWENDUNG VON KÖNIGSSIEGELN

Diese Siegel verschaffen dir viele Vorteile:

- Du darfst während einer beliebigen Aktion beliebig viele Königssiegel abgeben, um pro Siegel 5 Münzen zu erhalten.
- Du darfst während einer beliebigen Aktion beliebig viele Königssiegel abgeben, um den Wert deines Würfels pro Siegel um 5 zu steigern UND gleichzeitig seine Farbe zu ändern (was bei großen Expeditionen sehr nützlich sein kann).
- Du darfst am Rundenende 1 Königssiegel abgeben, um eine zusätzliche Aktion auszuführen.
- Für jedes Königssiegel, das du am Ende der Partie noch besitzt, erhältst du 4 Siegpunkte.

Plättchen „5 Würfel“

Falls du besonders fleißig forschst, gehen dir vielleicht gegen Ende der Partie die Forschungswürfel aus. Ersetze in diesem Fall 5 deiner auf einem Veröffentlichungsfeld liegenden Würfel durch ein Plättchen „5 Würfel“ und lege sie zurück in deinen Vorrat.

SPIELZUG BEENDEN

Nachdem du deine Aktion abgeschlossen hast, endet dein Zug und die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe. Auf diese Weise spielt ihr weiter, bis sich keine Würfel mehr auf euren Forschungstableaus befinden.

Sobald ihr all eure Züge durchgeführt habt (sich also keine Würfel mehr auf euren Forschungstableaus befinden), geht ihr zum Rundenende über.



RUNDENENDE

Am Ende einer Runde habt ihr jeweils die Möglichkeit, ein Königssiegel abzugeben, um eine letzte Aktion auszuführen. Ihr entscheidet nacheinander, ob ihr dies tun wollt, beginnend bei der Person mit dem Startmarker und dann im Uhrzeigersinn.

Falls du dich für die zusätzliche Aktion entscheidest, gibst du ein Königssiegel ab und nimmst einen beliebigen Würfel vom Spielplan

zurück. Wirf ihn erneut und führe eine beliebige Aktion mit ihm durch. Falls du keine zusätzliche Aktion ausführen möchtest, gibst du kein Königssiegel ab und die nächste Person ist an der Reihe.

Sobald alle die Möglichkeit hatten, ein Königssiegel abzugeben, ist die Runde zu Ende. Entfernt alle übrigen Experten- und Tierkarten vom Spielplan und legt alle eingesetzten Würfel zurück in den Stoffbeutel. Dann beginnt eine neue Runde.



SPIELEENDE

Die Partie endet, wenn die sechste und letzte Runde vorbei ist. Entferne alle Tierkarten, die noch unter deinem Forschungstableau liegen (du behältst nur die Karten, die du veröffentlicht und verdeckt neben dein Tableau gelegt hast). Falls auf den Karten Forschungswürfel liegen, entfernst du diese ebenfalls. Drehe dein Spielhilfe-Tableau auf Seite II.

Dann führt ihr die Endwertung durch. Im Laufe der Partie hast du bereits Siegpunkte erhalten; jetzt addierst du zusätzliche Siegpunkte für deine verschiedenen Sammlungen.

Eine Sammlung besteht jeweils aus Forschungswürfeln eines Merkmals oder aus Tier- und Expertenkarten. Du darfst eine Sammlung nur werten, wenn sie aus mindestens 4 Elementen besteht. Hat sie weniger Elemente, erhältst du für sie keine Siegpunkte.

Addiere Siegpunkte für jede Sammlung aus Forschungswürfeln deiner Farbe auf den Merkmalsfeldern im Veröffentlichungsbereich des Spielplans. Die Anzahl der Siegpunkte hängt von der Anzahl deiner Forschungswürfel in der jeweiligen Sammlung ab.

Für deine Kontinent-Sammlungen zählst du deine veröffentlichten Tierkarten sowie deine Expertenkarten der einzelnen Kontinente. Zähle dabei alle Expertenkarten, egal ob sie aktiv oder verdeckt sind.

SIEGPUNKTE FÜR EINZELNE SAMMLUNGEN										
ANZAHL ELEMENTE	4	5	6	7	8	9	10	11	12	+1
	3	5	8	12	17	22	28	35	40	+5

Vergiss nicht die Siegpunkte und Forschungswürfel, die du durch Effekte von aktiven Expertenkarten erhältst.

Addiere außerdem:

- 4 Siegpunkte für jedes Königssiegel
- 1 Siegpunkt für jedes Expeditionssiegel
- 1 Siegpunkt für jeweils 2 Münzen

Im Laufe der Partie hat Jérémie 72 SP erhalten. Jetzt addiert er den Wert seiner Sammlungen. 5 seiner Forschungswürfel liegen auf dem Merkmal Heißes Klima, wodurch er 5 SP erhält. Auf dem Merkmal Fleischfresser liegen 8 seiner Forschungswürfel, was ihm 17 SP einbringt. Für die 10 Forschungswürfel auf dem Merkmal Reptil erhält er 28 SP. Außerdem hat er 6 Tierkarten sowie 6 Expertenkarten aus Ozeanien, was ihm eine große Sammlung von 12 ozeanischen Karten und dadurch 40 SP einbringt!

Jérémie hat außerdem noch 6 Königssiegel übrig, wodurch er 24 SP erhält. Zuletzt addiert er 2 SP für seine 4 übrigen Münzen. Sein Endergebnis ist also:

$$72 + 5 + 17 + 28 + 40 + 24 + 2 = 188 \text{ SP}$$

Ein gutes Ergebnis!

Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt! Bei einem Gleichstand gewinnt, wer die meisten Tierkarten veröffentlicht hat. Herrscht danach immer noch Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Sieg.



ANNEX

EXPERTENKARTEN

AMERIKA

- ♦ **Alonso Rossette:** Jedes Mal, wenn du einen Forschungswürfel auf ein Typ-I-Feld legst, erhältst du 1 Münze.
- ♦ **Audrey Morton:** Jedes Mal, wenn du einen Würfel auf ein Expeditionsfeld des Kontinents Amerika platzierst, erhältst du 3 SP.
- ♦ **Cristian Miller:** Jedes Mal, wenn du einen Würfel in den Universitätsbereich platzierst, erhältst du 2 Münzen.
- ♦ **Elena Lewis:** Jedes Mal, wenn du einen Würfel für die Aktion Veröffentlichung einsetzt, erhältst du 2 Ansehenspunkte.
- ♦ **Etienne Lebeau:** Jedes Mal, wenn du einen Würfel in den Botschaftsbereich platzierst, erhältst du 2 Ansehenspunkte.
- ♦ **Fernanda Brito Pedrosa:** Am Ende der Partie legst du 2 Forschungswürfel deiner Farbe auf das Feld des Merkmals Säugetier.
- ♦ **Maddalena Rotella:** Am Ende der Partie legst du 2 Forschungswürfel deiner Farbe auf das Feld des Merkmals Waldbewohner.
- ♦ **Nargiz Tatilian:** Am Ende der Partie erhältst du 1 zusätzlichen SP für jedes deiner übrigen Expeditionssiegel.
- ♦ **Renell Victorie:** Der Punktwert aller deiner Expeditionen nach Amerika steigt um 2.
- ♦ **Rogério Luz:** Der Wert aller deiner roten Würfel steigt um 1.
- ♦ **Salvador Ortíz:** Am Ende der Partie legst du 2 Forschungswürfel deiner Farbe auf das Feld des Merkmals Allesfresser.

AFRIKA

- ♦ **Adamu Ashenafi:** Jedes Mal, wenn du einen Würfel in den Universitätsbereich platzierst, erhältst du 3 SP.
- ♦ **Aymar Dibumbè:** Jedes Mal, wenn du einen Würfel in den Botschaftsbereich platzierst, erhältst du 2 Münzen.

- ♦ **Gidea Grobbelaar:** Am Ende der Partie legst du 2 Forschungswürfel deiner Farbe auf das Feld des Merkmals Reptil.
- ♦ **Girgis Al-Ghumari:** Der Punktwert aller deiner Expeditionen nach Afrika steigt um 2.
- ♦ **Habib Abdalla:** Am Ende der Partie legst du 2 Forschungswürfel deiner Farbe auf das Feld des Merkmals Gemäßigtes Klima.
- ♦ **N’Kogolo Bakumi:** Am Ende der Partie erhältst du 1 SP für jede deiner Expertenkarten.
- ♦ **Rabiah Assaf:** Jedes Mal, wenn du einen Würfel auf ein Expeditionsfeld des Kontinents Afrika platzierst, erhältst du 3 SP.
- ♦ **Safi Limbila:** Du erhältst 5 Münzen und drehst diese Expertenkarte dann um.
- ♦ **Samara El-Ouadie:** Jedes Mal, wenn du einen Würfel in den Bankbereich platzierst, erhältst du 2 Ansehenspunkte.
- ♦ **Simon Hodesmann:** Jedes Mal, wenn du einen Forschungswürfel auf ein Typ-III-Feld legst, erhältst du 2 Münzen.
- ♦ **Yaban Peker:** Der Wert aller deiner gelben Würfel steigt um 1.

ASIEN

- ♦ **Ankshu Ragavan:** Am Ende der Partie erhältst du 1 SP für jedes Feld zwischen deinem Ansehensmarker und dem Anfang der Ansehensleiste.
- ♦ **Gangesh Mukerji:** Am Ende der Partie legst du 2 Forschungswürfel deiner Farbe auf das Feld des Merkmals Heißes Klima.
- ♦ **Gao Zhelan:** Jedes Mal, wenn du einen Würfel für die Aktion Veröffentlichung einsetzt, erhältst du 3 Münzen.
- ♦ **Ishiwata Eiko:** Du erhältst 3 Ansehenspunkte und drehst diese Expertenkarte dann um.
- ♦ **Kedar Ghale:** Jedes Mal, wenn du einen Forschungswürfel auf ein Typ-IV-Feld legst, erhältst du 3 Münzen.
- ♦ **Morishita Shinzo:** Jedes Mal, wenn du einen Würfel auf ein Expeditionsfeld des Kontinents Asien platzierst, erhältst du 3 SP.
- ♦ **Piaar Jhari:** Jedes Mal, wenn du einen Würfel in den Botschaftsbereich platzierst, erhältst du 3 SP.

- ♦ **Pu Geun-Young:** Der Punktwert aller deiner Expeditionen nach Asien steigt um 2.
- ♦ **Shanti Shevade:** Jedes Mal, wenn du einen Würfel in den Akademiebereich platzierst, erhältst du 2 Ansehenspunkte.
- ♦ **Suriani binti Sulung:** Am Ende der Partie legst du 2 Forschungswürfel deiner Farbe auf das Feld des Merkmals Fleischfresser.
- ♦ **Thao Trí Hùng:** Der Wert aller deiner lila Würfel steigt um 1.

EUROPA

- ♦ **Adriana Zarek:** Jedes Mal, wenn du einen Würfel für die Aktion Veröffentlichung einsetzt, erhältst du 2 Ansehenspunkte.
- ♦ **Cathrin Holzhausen:** Jedes Mal, wenn du einen Würfel in den Akademiebereich platzierst, erhältst du 2 Münzen.
- ♦ **Katie MacSweeney:** Der Punktwert aller deiner Expeditionen nach Europa steigt um 2.
- ♦ **Leonardas Vaikutis:** Jedes Mal, wenn du einen Würfel in den Universitätsbereich platzierst, erhältst du 2 Ansehenspunkte.
- ♦ **Lotte Paulsen:** Am Ende der Partie legst du 2 Forschungswürfel deiner Farbe auf das Feld des Merkmals Vogel.
- ♦ **Louwrens Korte:** Jedes Mal, wenn du einen Würfel auf ein Expeditionsfeld des Kontinents Europa platzierst, erhältst du 3 SP.
- ♦ **Manuel Núñez:** Am Ende der Partie legst du 2 Forschungswürfel deiner Farbe auf das Feld des Merkmals Kaltes Klima.
- ♦ **Mathias Hass:** Jedes Mal, wenn du einen Forschungswürfel auf ein Typ-II-Feld legst, erhältst du 1 Münze.
- ♦ **Mathieu Aubert:** Der Wert aller deiner blauen Würfel steigt um 1.

- ♦ **Rachel Mostinckx:** Du erhältst 5 Münzen und drehst diese Expertenkarte dann um.
- ♦ **Vlad Koulechov:** Am Ende der Partie erhältst du 1 zusätzlichen SP für jedes deiner übrigen Königssiegel.

OZEANIEN

- ♦ **Akona Wikiriwhi:** Der Punktwert aller deiner Expeditionen nach Ozeanien steigt um 2.
- ♦ **Arnold Schuman:** Am Ende der Partie legst du 2 Forschungswürfel deiner Farbe auf das Feld des Merkmals Landbewohner.
- ♦ **Egbert Rensing:** Jedes Mal, wenn du einen Würfel für die Aktion Veröffentlichung einsetzt, erhältst du 3 Münzen.
- ♦ **Emilia Morris:** Jedes Mal, wenn du einen Würfel auf ein Expeditionsfeld des Kontinents Ozeanien platzierst, erhältst du 3 SP.
- ♦ **Etano Palamo:** Der Wert aller deiner grünen Würfel steigt um 1.
- ♦ **Ilmatar Iivonen:** Am Ende der Partie legst du 2 Forschungswürfel deiner Farbe auf das Feld des Merkmals Wasserbewohner.
- ♦ **Kiteni Sariman:** Am Ende der Partie legst du 2 Forschungswürfel deiner Farbe auf das Feld des Merkmals Pflanzenfresser.
- ♦ **Matilda Glenn:** Du erhältst 3 Ansehenspunkte und drehst diese Expertenkarte dann um.
- ♦ **Paipau Piripi:** Jedes Mal, wenn du einen Würfel in den Akademiebereich platzierst, erhältst du 3 SP.
- ♦ **Phoebe Burke:** Jedes Mal, wenn du einen Würfel in den Bankbereich platzierst, erhältst du 3 SP.
- ♦ **Pora Paniu:** Am Ende der Partie erhältst du 1 zusätzlichen SP für jeweils 2 deiner übrigen Münzen.



SEPULTUS CREATURA

Bei einer deiner Expeditionen hast du eine beispiellose Entdeckung gemacht: gigantische Knochen bisher unbekannter Kreaturen! Du vermutest, dass es sich um die sterblichen Überreste von Tieren aus längst vergangener Zeit handelt. Jetzt liegt es an dir, die Knochen zu studieren und ihre Merkmale zu bestimmen, selbst wenn deine Forschung etwas ... ungenau ist. Aber wer könnte dir schon Gegenteiliges beweisen?

Sepultus Creatura ist eine exklusive Mini-Erweiterung, die in der ersten Ausgabe von *Encyclopedia* enthalten ist. Sie kann mit dem Solomodus kombiniert werden, allerdings interagiert die KI nie mit *Sepultus-Creatura*-Karten.

SPIELMATERIAL

6 Sepultus-Creatura-Karten



Alle *Sepultus-Creatura*-Karten haben ein  in der rechten unteren Ecke, wodurch sie von den Tierkarten des Grundspiels zu unterscheiden sind.

REGELN

Mischt die 6 *Sepultus-Creatura*-Karten bei der Spielvorbereitung unter die Tierkarten des Grundspiels. Wenn eine dieser Karten gezogen wird, legt ihr sie wie eine Tierkarte auf ein Feld im Akademiebereich. Um eine *Sepultus-Creatura*-Karte zu nehmen, musst du einen Würfel mit dem Wert einsetzen, der auf der Karte angegeben wird. Lege die Karte dann zu den anderen Tierkarten unter dein Forschungstableau.

Erläuterungen:

- Die Farbe des Würfels spielt keine Rolle.
- Du erhältst wie üblich 1 bis 3 Ansehenspunkte, abhängig vom Würfelwert.
- *Sepultus-Creatura*-Karten gehören zu keinem Kontinent.

Erforsche *Sepultus-Creatura*-Karten wie andere Tierkarten während einer Expedition. Da diese Karten zu keinem Kontinent gehören, darfst du sie während Expeditionen zu jedem Kontinent erforschen. Allerdings musst du die Anzahl an Punkten für das Erforschen einsetzen, die auf der Karte angegeben wird. Lege dann einen deiner Forschungswürfel auf das Feld eines beliebigen Typs auf der Karte.

Erläuterungen:

- Du setzt die nötigen Punkte für die Erforschung der Karte ein.
- Du darfst insgesamt nur 1 Forschungswürfel auf eine *Sepultus-Creatura*-Karte legen.
- Du darfst während der Expedition auch andere Tierkarten erforschen. Diese müssen allerdings zum Kontinent der Expedition passen.

Du darfst eine *Sepultus-Creatura*-Karte während der Aktion Veröffentlichung verwenden, allerdings nicht als Referenztier. Falls im Zuge der Veröffentlichung das erforschte spezifische Merkmal auf der *Sepultus-Creatura*-Karte mit einem Merkmal auf deinem Referenztier übereinstimmt, lege diesen Forschungswürfel auf das Feld des Merkmals im Veröffentlichungsbereich des Spielplans. Veröffentliche anschließend die Karte, als gehöre sie zum selben Kontinent wie dein Referenztier.

***Sepultus-Creatura*-Karten sind flexibel einsetzbar! Am Ende der Partie darfst du jede deiner *Sepultus-Creatura*-Karten einer beliebigen Kontinent-Sammlung hinzufügen.**

Du könntest also eine Expedition nach Amerika leiten und eine *Sepultus-Creatura*-Karte erforschen, diese dann im Zuge einer Veröffentlichung asiatischer Tierkarten verwenden und schließlich während der Endwertung deiner Ozeanien-Sammlung hinzufügen. Bisher hat niemand diese Kreaturen studiert, also kannst du ein paar begründete Vermutungen anstellen!

Die ersten dokumentierten Untersuchungen von Dinosaurierknochen fanden im frühen 19. Jahrhundert statt, kurz nach der Veröffentlichung des letzten Bandes der *Histoire naturelle*. Das Wort „Dinosaurier“ an sich tauchte erstmals 1841 auf. Wir haben uns diesen Anachronismus in der Welt von *Encyclopedia* erlaubt, weil uns die Vorstellung gefiel, dass unsere unerschrockenen Naturforscherinnen und Naturforscher diese Knochen entdecken und ihre eigenen, wenn auch fragwürdigen Theorien über sie aufstellen.

SOLOMODUS

In diesem Modus kannst du gegen einen oder mehrere KI-gesteuerte Gegner spielen. Der Modus wurde für das Solospiel entwickelt, kann aber auch dafür genutzt werden, eine Standardpartie mit zusätzlichen Gegnern zu bereichern.

Genau wie du erhält die KI Münzen und Siegel, nimmt Experten- und Tierkarten vom Spielplan (auch solche, die du vielleicht haben willst), leitet Expeditionen und bildet Kontinent-Sammlungen, für die sie eine Menge Siegpunkte erhalten kann.

Jedes Forschungstableau hat zwei Seiten: A und B. Seite A wird nur von Menschen verwendet, Seite B nur von der KI. Dadurch können nie mehr als 4 Menschen und KI-Gegner mitspielen.

SPIELVORBEREITUNG

Im Folgenden wird beispielhaft eine Solopartie gegen 1 KI-gesteuerten Gegner beschrieben. Du kannst aber auch gegen mehrere Gegner spielen oder diese einer Standardpartie hinzufügen (siehe S. 25).

Die Vorbereitung verläuft größtenteils nach den üblichen Regeln des Standardspiels, außer dass das Forschungstableau der KI auf Seite B gedreht wird. Wähle dann 1 Verhaltenskarte und 1 Wertungskarte für die KI.

Du kannst aus 3 Verhaltenskarten und 3 Wertungskarten wählen und so bis zu 9 verschiedene KI-Systeme erstellen. Die Karten haben jeweils einen Schwierigkeitsgrad von ★ bis ★★★. Für die erste Partie empfehlen wir dir, Verhaltenskarte ★ und Wertungskarte ★ zu verwenden.

Lege die beiden Karten auf das Forschungstableau der KI. Nimm jeweils 1 Kontinentkarte jeder Art (Europa, Amerika, Afrika, Asien und Ozeanien), mische sie zusammen und lege sie zufällig über das Forschungstableau. Falls du Platz sparen willst, kannst du sie auch teilweise unter das Tableau schieben. Diese Karten bleiben während der gesamten Partie dort liegen und bestimmen die Prioritäten der KI für ihre Aktionen.



Folge danach wieder den üblichen Vorbereitungsregeln. Bestimme zufällig, wer beginnt. Falls die KI beginnt, erhält sie den Startmarker. Wie du nimmt die KI vor der ersten Runde Tierkarten (entsprechend ihrer Prioritäten, von der höchsten Priorität 1 bis zu Priorität 5) und erhält Münzen und Siegel.

REGELN

Zu Beginn jeder Runde erhält die KI wie du den Bonus des Rundenmarkers und zieht genauso viele Würfel wie du. Sie platziert die geworfenen Würfel auf die Würfelfelder auf ihrem Forschungstableau, und zwar vom niedrigsten Wert auf das Feld ganz links bis zum höchsten Wert auf das Feld ganz rechts. Falls es Würfel mit demselben Wert gibt, platziert die KI sie in der farblichen Reihenfolge, die durch die Kontinentkarten bestimmt wird (hier von der niedrigsten zur höchsten Priorität). Danach beginnt wie üblich der erste Spielzug.



Die KI hat die Würfel vom niedrigsten zum höchsten Wert angeordnet. Zwei Würfel haben allerdings denselben Wert (2). Ihren Prioritäten folgend hat die KI den Würfel mit der niedrigeren Priorität (gelb) weiter links platziert und den Würfel mit der höheren Priorität (rot) rechts davon.

IN DEINEM SPIELZUG

- Die KI erhält die üblichen Bonusse, wenn du einen ihrer Würfel nimmst.
- Immer wenn die KI Ansehenspunkte erhält, rückt sie ihren Ansehensmarker auf ihrer Ansehensleiste nach vorne. Sie erhält alle Bonusse, die durch Ansehen gewonnen werden können.
- Immer wenn die KI eine Experten- oder Tierkarte nimmt, wählt sie die Karte entsprechend ihrer Prioritäten.



IM SPIELZUG DER KI

- Die KI wählt stets den Würfel mit dem höchsten Wert (auf ihrem Forschungstableau oder auf deinem). Falls mehrere Würfel denselben Wert haben, wählt sie entsprechend ihrer Prioritäten und danach, was für dich am ungünstigsten ist.
- Der Würfelwert bestimmt die Aktion, welche die KI ausführt. Die Schritte der Aktion werden auf ihrer Verhaltenskarte beschrieben.
- Falls eine Aktion der KI mit einer Regel des Standardspiels in Konflikt gerät, haben die Regeln der Verhaltenskarte stets Vorrang.
- Es werden nur die Regeln der Verhaltenskarte angewendet. Die KI erhält keine Bonusse, die auf dem Spielplan angegeben werden.

Die KI Carl von Linné platziert einen Würfel mit dem Wert 5 in den Universitätsbereich. Sie nimmt eine Expertenkarte entsprechend ihrer Prioritäten. Der Würfel hat nicht dieselbe Farbe wie die Expertenkarte, also sollte die KI nach den Regeln des Standardspiels kein Expeditionssiegel erhalten. Da ihre Verhaltenskarte aber vorgibt, dass sie für diese Aktion ein Expeditionssiegel erhält, hat diese Regel Vorrang: Sie erhält ein Expeditionssiegel.

BESONDERHEITEN DER KI

- Die KI führt nie die Aktion Veröffentlichung aus, benutzt also keine Forschungswürfel.
- Die KI nutzt nie die Effekte von Expertenkarten.
- Im Laufe der Partie erhältst du die meisten Siegpunkte durch Veröffentlichungen, während die KI größtenteils durch Expeditionen Siegpunkte erhält.
- Wenn die KI eine Tierkarte nimmt, wählt sie entsprechend ihrer Prioritäten (die Farbe des Würfels spielt keine Rolle).
- Die KI kann am Ende einer Runde keine zusätzliche Aktion durch das Abgeben eines Königssiegels ausführen.



SPIELENDE

Du berechnest deine Siegpunkte wie üblich, während die KI ihre Siegpunkte wie auf ihrer Wertungskarte angegeben berechnet.

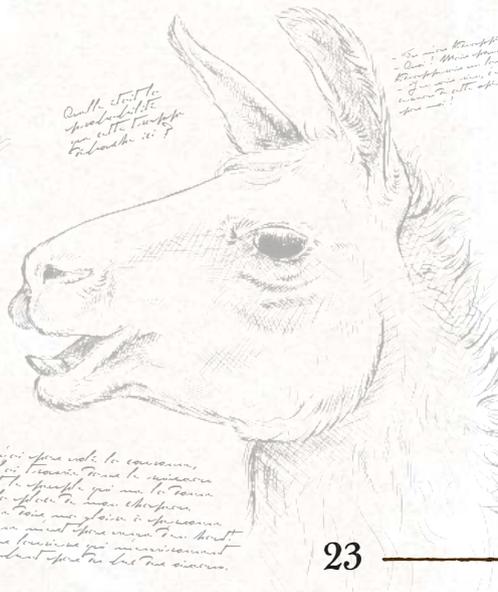
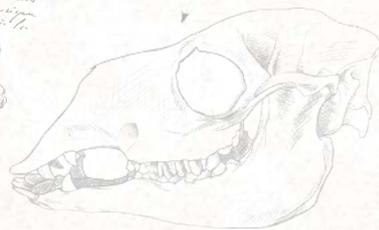
DIE VERHALTENSKARTEN

* CARL VON LINNÉ *

WÜRFEL-WERT	AKTION
	<ul style="list-style-type: none"> Platziert ihren Würfel in den Akademiebereich. Nimmt 1 Tierkarte. Erhält 3 Ansehenspunkte.
	<ul style="list-style-type: none"> Platziert ihren Würfel in den Universitätsbereich. Nimmt 1 Expertenkarte. Erhält 1 Expeditionssiegel.
	<ul style="list-style-type: none"> Platziert ihren Würfel auf ein Expeditionsfeld des Kontinents, von dem sie die meisten Tierkarten hat. Erhält die Ansehenspunkte des Felds. Gibt all ihre Expeditionssiegel ab. Erhält 4 SP pro abgegebenem Expeditionssiegel.
	<ul style="list-style-type: none"> Platziert ihren Würfel in den Botschaftsbereich. Erhält 2 Expeditionssiegel.
	<ul style="list-style-type: none"> Platziert ihren Würfel in den Bankbereich. Erhält 5 Münzen. Nimmt den Startmarker, falls es der erste Würfel im Bankbereich ist.
	<ul style="list-style-type: none"> Platziert ihren Würfel auf ein Expeditionsfeld des Kontinents, von dem sie die meisten Tierkarten hat. Erhält die Ansehenspunkte des Felds. Gibt all ihre Expeditionssiegel ab. Erhält 3 SP pro abgegebenem Expeditionssiegel.

** ABRAHAM TREMBLEY **

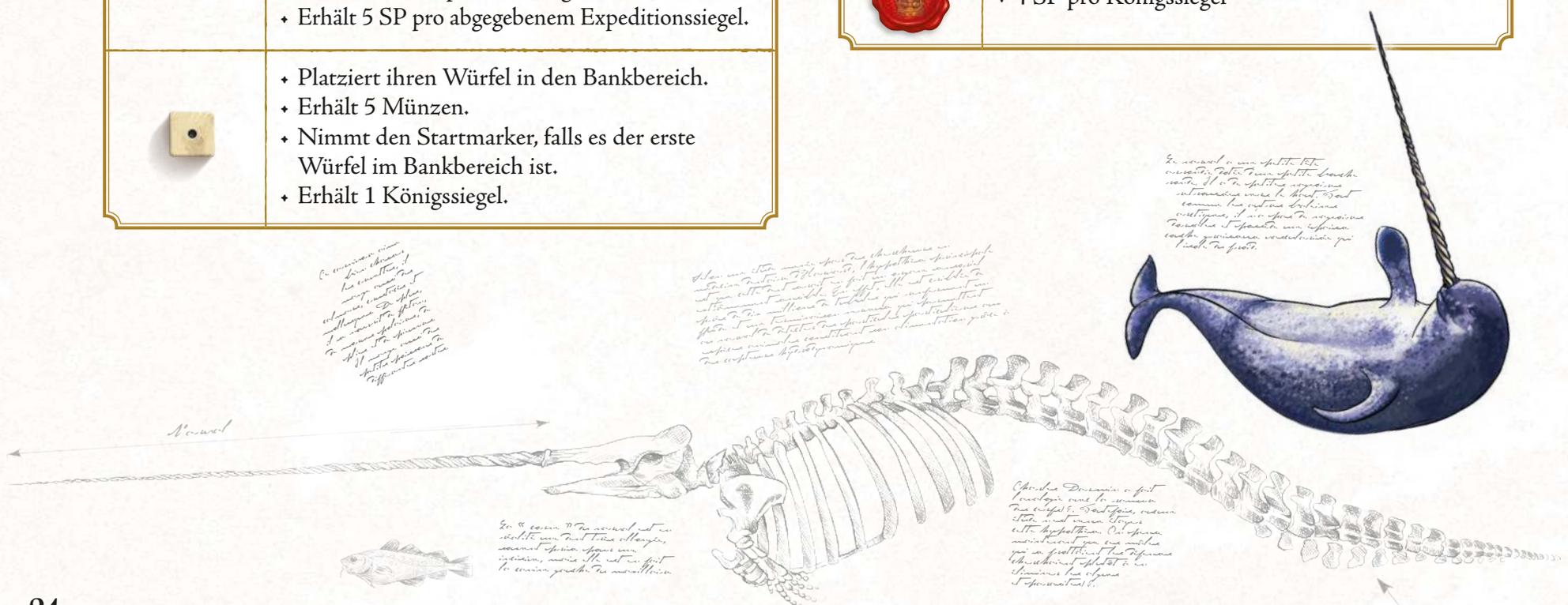
WÜRFEL-WERT	AKTION
	<ul style="list-style-type: none"> Platziert ihren Würfel auf ein Expeditionsfeld des Kontinents, von dem sie die meisten Tierkarten hat. Erhält die Ansehenspunkte des Felds. Gibt all ihre Expeditionssiegel ab. Erhält 5 SP pro abgegebenem Expeditionssiegel.
	<ul style="list-style-type: none"> Platziert ihren Würfel in den Akademiebereich. Nimmt 1 Tierkarte. Erhält 3 Ansehenspunkte.
	<ul style="list-style-type: none"> Platziert ihren Würfel in den Universitätsbereich. Nimmt 1 Expertenkarte. Erhält 1 Königssiegel.
	<ul style="list-style-type: none"> Platziert ihren Würfel in den Bankbereich. Erhält 5 Münzen. Nimmt den Startmarker, falls es der erste Würfel im Bankbereich ist. Erhält 1 Expeditionssiegel.
	<ul style="list-style-type: none"> Platziert ihren Würfel in den Botschaftsbereich. Erhält 2 Expeditionssiegel.
	<ul style="list-style-type: none"> Platziert ihren Würfel in den Akademiebereich. Nimmt 1 Tierkarte. Erhält 1 Ansehenspunkt.



WÜRFELWERT	AKTION
	<ul style="list-style-type: none"> Plaziert ihren Würfel in den Botschaftsbereich. Erhält 3 Expeditionssiegel.
	<ul style="list-style-type: none"> Plaziert ihren Würfel auf ein Expeditionsfeld des Kontinents, von dem sie die meisten Tierkarten hat. Erhält die Ansehenspunkte des Felds. Gibt all ihre Expeditionssiegel ab. Erhält 6 SP pro abgegebenem Expeditionssiegel.
	<ul style="list-style-type: none"> Plaziert ihren Würfel in den Akademiebereich. Nimmt 1 Tierkarte. Erhält 2 Ansehenspunkte.
	<ul style="list-style-type: none"> Plaziert ihren Würfel in den Universitätsbereich. Nimmt 1 Expertenkarte. Erhält 2 Ansehenspunkte.
	<ul style="list-style-type: none"> Plaziert ihren Würfel auf ein Expeditionsfeld des Kontinents, von dem sie die meisten Tierkarten hat. Erhält die Ansehenspunkte des Felds. Gibt all ihre Expeditionssiegel ab. Erhält 5 SP pro abgegebenem Expeditionssiegel.
	<ul style="list-style-type: none"> Plaziert ihren Würfel in den Bankbereich. Erhält 5 Münzen. Nimmt den Startmarker, falls es der erste Würfel im Bankbereich ist. Erhält 1 Königssiegel.

* LA BOUDEUSE *

ELEMENT	BERECHNUNG DER SIEGPUNKTE
	<ul style="list-style-type: none"> Für jeden Kontinent erhält die KI Siegpunkte in Höhe der Anzahl all ihrer Karten dieses Kontinents (Tiere und Experten), multipliziert mit der Anzahl der Tierkarten dieses Kontinents.
	<ul style="list-style-type: none"> Sortiere die Expertenkarten der KI nach Kontinent und ordne sie der Menge nach (von der größten Menge bis zur kleinsten). Wert der ersten Sammlung: 3 SP pro Experte Wert der zweiten Sammlung: 2 SP pro Experte Wert der dritten Sammlung: 1 SP pro Experte
	<ul style="list-style-type: none"> 1 SP pro 2 Münzen
	<ul style="list-style-type: none"> 2 SP pro Expeditionssiegel
	<ul style="list-style-type: none"> 4 SP pro Königssiegel



** HMS RESOLUTION **

ELEMENT	BERECHNUNG DER SIEGPUNKTE
	<ul style="list-style-type: none"> • Für jeden Kontinent erhält die KI Siegpunkte in Höhe der Anzahl all ihrer Karten dieses Kontinents (Tiere und Experten), multipliziert mit der Anzahl der Tierkarten dieses Kontinents.
	<ul style="list-style-type: none"> • Sortiere die Expertenkarten der KI nach Kontinent und ordne sie der Menge nach (von der größten Menge bis zur kleinsten). • Wert der ersten Sammlung: 4 SP pro Experte • Wert der zweiten Sammlung: 3 SP pro Experte • Wert der dritten Sammlung: 2 SP pro Experte
	<ul style="list-style-type: none"> • 1 SP pro 2 Münzen
	<ul style="list-style-type: none"> • 3 SP pro Expeditionssiegel
	<ul style="list-style-type: none"> • 5 SP pro Königssiegel

*** L'ASTROLABE ***

ELEMENT	BERECHNUNG DER SIEGPUNKTE
	<ul style="list-style-type: none"> • Für jeden Kontinent erhält die KI Siegpunkte in Höhe der Anzahl all ihrer Karten dieses Kontinents (Tiere und Experten), multipliziert mit der Anzahl der Tierkarten dieses Kontinents.
	<ul style="list-style-type: none"> • Sortiere die Expertenkarten der KI nach Kontinent und ordne sie der Menge nach (von der größten Menge bis zur kleinsten). • Wert der ersten Sammlung: 5 SP pro Experte • Wert der zweiten Sammlung: 4 SP pro Experte • Wert der dritten Sammlung: 3 SP pro Experte
	<ul style="list-style-type: none"> • 1 SP pro Münze
	<ul style="list-style-type: none"> • 4 SP pro Expeditionssiegel
	<ul style="list-style-type: none"> • 6 SP pro Königssiegel

VARIANTEN UND TIPPS

Diese KI-Regeln wurden entwickelt, damit du immer Gegner hast, gegen die du antreten und deine Fähigkeiten testen kannst. Der Solomodus ist herausfordernd und hat einen hohen Wiederspielwert. Du kannst ihn außerdem an deine Anforderungen und Vorlieben anpassen.

SCHWIERIGKEITSGRAD ÄNDERN

Mit 3 Verhaltenskarten und 3 Wertungskarten, die frei kombinierbar sind, kannst du bis zu 9 verschiedene KI-Systeme erstellen. Für deine ersten Partien empfehlen wir, mit dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad zu spielen (also mit ** Carl von Linné ** / ** La Boudeuse **), bevor du dich an schwierigere Kombinationen wagst. Die Kombination **** Louis Jean-Marie Daubenton **** / **** L'Astrolabe **** ist ein schwer zu besiegender KI-Gegner!

MEHRERE KI-GEGNER

Falls du das Solospiel noch herausfordernder gestalten willst, kannst du gegen bis zu 3 KI-Gegner spielen. Zum Spielmaterial gehören 3 Sets aus Kontinentkarten, um ihre Prioritäten zu bestimmen.

KI-GEGNER IM STANDARDSPIEL

Das KI-System kann auch in einer Standardpartie verwendet werden. Verändert das Spielerlebnis durch einen zusätzlichen KI-Gegner (oder auch zwei), der mit euch um Würfel mit hohen Werten, Experten- und Tierkarten wetteifert. Viel Spaß!

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Ist es möglich, nur einen Teil einer Aktion auszuführen?

Nein, du darfst eine Aktion nur dann wählen, wenn du sie komplett ausführen kannst. Du darfst beispielsweise nicht die Aktion Akademie wählen, um Ansehenspunkte zu erhalten, wenn keine Tierkarten mehr verfügbar sind. Du darfst eine Aktion allerdings wählen, wenn dir ein Bonus, den du während der Aktion erhältst, ihre komplette Ausführung ermöglicht.

Quentin platziert einen Würfel auf ein Expeditionsfeld von Amerika, obwohl er keine Tierkarte dieses Kontinents hat. Durch das Platzieren erhält er aber Ansehenspunkte, und dank des erreichten Bonusfelds auf seiner Ansehensleiste darf er eine verfügbare Tierkarte nehmen. Er nimmt ein amerikanisches Tier, was es ihm ermöglicht, die Aktion komplett auszuführen.

Muss ich eine Experten- oder Tierkarte durch eine neue ersetzen, sobald ich sie genommen habe?

Nein, Experten- und Tierkarten werden nie während einer Runde ersetzt. Du musst dich beeilen, um die zu bekommen, die du haben möchtest! Übrige Experten- und Tierkarten werden am Ende der Runde entfernt und neue zu Beginn einer Runde ausgelegt.

Muss ich während der Aktion Veröffentlichung die Forschungswürfel von allen Tierkarten nehmen, die dasselbe spezifische Merkmal wie mein Referenztier haben?

Nein, du darfst dich dafür entscheiden, andere Tierkarten während der Veröffentlichung zu ignorieren, um sie für eine spätere Aktion aufzuheben.

Darf ich die Aktion Veröffentlichung mit nur 1 Tierkarte ausführen?

Ja. Das kann sogar eine gute Strategie sein. Es kostet dich zwar mehr Aktionen, oft zu veröffentlichen, aber es gibt dir auch die Möglichkeit, mehr Königssiegel zu erhalten.

Darf ich die Aktion Veröffentlichung ausführen und nur die Kontinente meiner Tierkarten berücksichtigen, ohne Forschungswürfel auf den Karten zu haben?

Ja, natürlich! Das kann einige Vorteile haben: Du benötigst für die Aktion nur einen Würfel mit niedrigem Wert und die Karten zählen am Ende der Partie zu einer Kontinent-Sammlung.

Gibt es ein Limit für die Anzahl der Tierkarten, die ich gleichzeitig studieren darf?

Nein, du darfst so viele Tiere gleichzeitig studieren (also unter deinem Forschungstableau liegen haben), wie du möchtest.

Gibt es ein Limit für die Anzahl der Expertenkarten, die ich gleichzeitig auf meinem Forschungstableau haben darf?

In gewisser Weise ja. Du darfst immer nur 4 aktive Expertenkarten haben (also Karten, die offen auf deinem Tableau liegen). Du kannst allerdings eine deiner Expertenkarten mit einer gerade genommenen Karte verdecken. Insgesamt darfst du so viele verdeckte Expertenkarten haben, die unter aktiven Expertenkarten liegen, wie du möchtest.

Du darfst nur die Effekte deiner aktiven Expertenkarten nutzen. Das gilt auch für die Karten, deren Effekte erst während der Endwertung eintreten. Verdeckte Expertenkarten zählen am Ende der Partie allerdings zu deinen Kontinent-Sammlungen.

Was kann ich tun, falls ich nicht mehr genug Forschungswürfel meiner Farbe in meinem Vorrat habe?

Du kannst die Plättchen „5 Würfel“ verwenden, um jeweils 5 deiner Forschungswürfel auf einem Merkmalsfeld im Veröffentlichungsbereich des Spielplans zu ersetzen und zurück in deinen Vorrat zu legen.



DIE GESCHICHTE VON ENCYCLOPEDIA

Encyclopedia wurde inspiriert von den Werken des Comte de Buffon (1707–1788). Er war ein Mitglied der *Académie française* sowie der *Académie des sciences* und war unter anderem Naturforscher, Biologe, Physiker, Mathematiker, Philosoph und Schriftsteller. Als großer Denker seiner Zeit trug er maßgeblich zum Zeitalter der Aufklärung bei.

Sein bedeutendstes Werk ist zweifellos seine Enzyklopädie: *Histoire naturelle, générale et particulière, avec la description du Cabinet du Roy*. Buffon veröffentlichte 36 Bände in einem Zeitraum von 40 Jahren. Nach seinem Tod führte der Comte de Lacépède sein Werk fort und publizierte 8 weitere Bände. Zur Zeit ihrer Veröffentlichung war die *Histoire naturelle* ein großer Erfolg, vergleichbar mit dem Erfolg von Diderots berühmter *Encyclopédie*, die zur gleichen Zeit erschien.

Auch wenn die *Histoire naturelle* heute viele Mängel aufweist, unter anderem veraltete oder widerlegte Theorien, ist Buffons Werk in vielerlei Hinsicht außergewöhnlich. Seine Enzyklopädie, in der er Lebensformen bis ins kleinste Detail beschrieb und eine große Menge zuvor verstreuter Forschungsergebnisse zusammentrug, führte zu großen Fortschritten in den Naturwissenschaften. In gewisser Weise hat Buffon als einer der Ersten seines Fachs die Wissenschaft an sich und die wissenschaftliche Forschung populär gemacht. Er beeinflusste ebenfalls mehrere Generationen von Naturforschern, darunter Jean-Baptiste de Lamarck und Charles Darwin.

Falls ihr neugierig geworden seid, könnt ihr euch viele digitalisierte Bände der *Histoire naturelle* im Original oder übersetzt im Internet ansehen.

Encyclopedia hat zwar seine Wurzeln in der Geschichte und den Naturwissenschaften, erhebt aber keinen Anspruch auf historische oder wissenschaftliche Genauigkeit.

Wir haben uns von der Geschichte inspirieren lassen und sie ein bisschen hingebogen, um euch das bestmögliche Spielerlebnis zu bieten.



SPIELHILFE

SPIELABLAUF

RUNDENBEGINN

- Füllt die Experten- und Tierkarten auf (außer in der ersten Runde).
- Deckt den nächsten Rundenmarker auf und handelt seinen Effekt ab.
- Zieht jeweils 4 Würfel aus dem Stoffbeutel, werft sie und verteilt sie auf die Würfelfelder eurer Forschungstableaus.

AKTIONEN

Es beginnt, wer den Startmarker hat. Nacheinander im Uhrzeigersinn setzt ihr jeweils einen Würfel ein, um eine der folgenden Aktionen auszuführen:

Botschaft (S. 8)

Erhalte 1 bis 3 Expeditionssiegel, abhängig vom Würfelwert.
Die Farbe des Würfels spielt keine Rolle.

Bank (S. 9)

Erhalte 5 Münzen und den Startmarker, falls du diese Aktion in dieser Runde als Erstes ausführst.
Die Farbe und der Wert des Würfels spielen keine Rolle.

Universität (S. 9)

Nimm 1 beliebige Expertenkarte.
Falls der Würfel dieselbe Farbe wie die Expertenkarte hat, erhältst du 1 Expeditionssiegel.

Akademie (S. 10)

Nimm eine beliebige Tierkarte und erhalte 1 bis 3 Ansehenspunkte, abhängig vom Würfelwert.
Der Würfel muss dieselbe Farbe haben wie die Tierkarte, die du nehmen möchtest.

Expedition (S. 12)

Platziere einen Würfel auf das am weitesten links gelegene freie Expeditionsfeld eines Kontinents. Erhalte die angegebenen Ansehenspunkte.
Der Würfel muss dieselbe Farbe haben wie der Kontinent. Der Würfelwert bestimmt den Basispunktwert der Expedition.
Der endgültige Punktwert einer Expedition entspricht: Würfelwert + Bonus des Expeditionsfelds + 5 pro Königssiegel + 2 pro Expeditionssiegel + 1 pro Münze. Setze die Punkte ein, um Forschungswürfel auf Typenfelder von Tierkarten des entsprechenden Kontinents zu legen.

Veröffentlichung (S. 14)

Platziere einen Würfel auf dein Referenztier. Du darfst alle Forschungswürfel derselben Merkmale wie die auf deinem Referenztier veröffentlichen. Erhalte am Ende 1 Königssiegel.
Der Würfel muss dieselbe Farbe haben wie dein Referenztier. Der Würfelwert bestimmt, bis zu welchem Typ du veröffentlichen darfst.

RUNDENENDE

- Sobald sich keine Würfel mehr auf euren Forschungstableaus befinden, geht ihr zum Rundenende über.
- Beginnend bei der Person mit dem Startmarker und dann im Uhrzeigersinn entscheidet ihr nacheinander, ob ihr ein Königssiegel abgeben wollt, um eine zusätzliche Aktion auszuführen.
- Entfernt alle übrigen Experten- und Tierkarten vom Spielplan und legt alle Würfel zurück in den Stoffbeutel. Dann beginnt eine neue Runde.

In deinem Zug darfst du:

- 1 Münze abgeben, um den Wert eines Würfels um 1 zu steigern.
- 1 Expeditionssiegel abgeben, um die Farbe eines Würfels zu ändern.
- 1 Expeditionssiegel abgeben, um den Punktwert einer Expedition um 2 zu steigern.
- 1 Königssiegel abgeben, um 5 Münzen zu erhalten.
- 1 Königssiegel abgeben, um den Wert eines Würfels um 5 zu steigern UND seine Farbe zu ändern.

SPIELENDE

Nach der sechsten Runde endet die Partie und ihr führt die Endwertung durch.

Addiere die Siegpunkte für deine verschiedenen Sammlungen zu den Siegpunkten, die du bereits im Laufe der Partie erhalten hast.

Addiere erst die Siegpunkte für deine Sammlungen auf den Merkmalsfeldern im Veröffentlichungsbereich des Spielplans.

Addiere dann die Siegpunkte für deine Kontinent-Sammlungen (alle Tier- und Expertenkarten der einzelnen Kontinente).

Vergiss nicht die Siegpunkte und Forschungswürfel, die du durch aktive Expertenkarten erhältst.

Addiere außerdem:

- 4 Siegpunkte für jedes Königssiegel
- 1 Siegpunkt für jedes Expeditionssiegel
- 1 Siegpunkt für jeweils 2 Münzen

Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

Bei einem Gleichstand gewinnt, wer die meisten Tierkarten veröffentlicht hat. Herrscht danach immer noch Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

Afrika (gelb)

Ardea cinerea – Graureiher
Balearica regulorum – Südafrika-Kronenkranich
Chelonia mydas – Grüne Meeresschildkröte
Crocodylus niloticus – Nilkrokodil
Dendroaspis polylepis – Schwarze Mamba
Falco peregrinus – Wanderfalke
Grus paradisea – Paradieskranich
Haliaeetus vocifer – Schreiseeadler
Hydrophis platurus – Plättchenseeschlange
Lemur catta – Katta
Loxodonta africana – Afrikanischer Elefant
Phataginus tricuspis – Weißbauchschuppentier
Testudo kleinmanni – Ägyptische Landschildkröte
Tragelaphus spekii – Sitatunga
Vulpes zerda – Fennek

Amerika (rot)

Aix sponsa – Brautente
Castor canadensis – Kanadischer Biber
Chelonoidis nigra – Galapagos-Riesenschildkröte
Chelus fimbriat – Fransenschildkröte
Coendou prehensilis – Cuandu
Corallus caninus – Grüne Hundskopfboa
Delphinapterus leucas – Beluga
Dumetella carolinensis – Katzendrossel
Eunectes murinus – Große Anakonda
Lama glama – Lama
Melanosuchus niger – Schwarzer Kaiman
Paroaria coronata – Graukardinal
Phoenicoparrus andinus – Andenflamingo
Sialia currucoides – Berghüttensänger
Tamiasciurus hudsonicus – Gemeines Rothörnchen

Asien (lila)

Chamaeleo calypttratus – Jemenchamäleon
Cicinnurus republica – Nacktkopf-Paradiesvogel
Corvus splendens – Glanzkrähe
Crocodylus mindorensis – Philippinen-Krokodil
Dugong dugon – Dugong
Falco columbarius – Merlin
Gyps himalayensis – Schneegeier
Herpestes edwardsii – Indischer Mungo
Leucogeranus leucogeranus – Nonnenkranich
Manis pentadactyla – Chinesisches Schuppentier
Physignathus cocincinus – Grüne Wasseragame
Pongo abelii – Sumatra-Orang-Utan
Tomistoma schlegelii – Sunda-Gavial
Trimeresurus gramineus – Grüne Bambusotter
Vulpes lagopus – Polarfuchs

Europa (blau)

Aix galericulata – Mandarinente
Aquila chrysaetos – Steinadler
Cervus elaphus – Rothirsch
Cygnus olor – Höckerschwan
Erinaceus europaeus – Westeuropäischer Igel
Monodon monoceros – Narwal
Natrix natrix – Ringelnatter
Phoeniconaias minor – Zwergflamingo
Salamandra salamandra – Feuersalamander
Testudo graeca – Maurische Landschildkröte
Testudo hermanni – Griechische Landschildkröte
Turdus merula – Amsel
Tursiops truncatus – Großer Tümmler
Ursus arctos – Braunbär
Zamenis longissimus – Äskulapnatter

Ozeanien (grün)

Aptenodytes fosteri – Kaiserpinguin
Bettongia penicillata – Bürstenschwanz-Rattenkänguru
Calyptorhynchus banksii – Rotschwanz-Rabenkakadu
Carettochelys insculpta – Papua-Weichschildkröte
Chlamydosaurus kingii – Kragenechse
Dromaius novaehollandiae – Emu
Eretmochelys imbricata – Echte Karettschildkröte
Hydrurga leptonyx – Seeleopard
Lagenorhynchus cruciger – Stundenglasdelfin
Moloch horridus – Dornteufel
Phoenicopterus roseus – Rosaflamingo
Pogona vitticeps – Streifenköpfige Bartagame
Pteropus alecto – Schwarzer Flughund
Trichoglossus moluccanus – Regenbogenlori
Wallabia bicolor – Sumpfwallaby