NATERA

NEW BEGINNING

SPIELREGELN



HORIZON GAMES

SKELLIG GAMES

EINLEITUNG

In einer nicht allzu fernen Zukunft experimentierte eine Forschungseinrichtung mit einer revolutionären Verbindung, die menschliche Intelligenz steigern sollte. „Unvorhergesehene Umstände“ führten zu einer Katastrophe. Die instabile Verbindung gelangte in die Luft und hinterließ die Menschen zu einfältig, um für sich selbst zu sorgen. Die Menschheit fand ein abruptes Ende.

Jedoch hatte sie bei Tieren den beabsichtigten verstärkenden Effekt, und nach und nach entwickelten sie ein gestärktes Selbstbewusstsein und Intelligenz. Diese Tiere schlossen sich zu Stämmen zusammen und begaben sich auf eine Entdeckungsreise in die Überreste der menschlichen Zivilisation.

Welcher Stamm wird sich am besten an das neue natürliche Zeitalter anpassen?

SPIELZIEL

In NATERA, steuert ihr einen einzigartigen Tierstamm mit neu gewonnenem Selbstbewusstsein und Intelligenz. Jeder Stamm zeichnet sich durch eigene Spezialisierungen und Verhalten aus. Um zu gewinnen, muss euer Stamm die meisten Venture-Punkte sammeln, die den Einfluss auf die neu erschlossenen Umgebungen darstellen.

Diese Erkundung findet auf dem Distriktspielplan statt, auf dem eure Stammesoberhäupter und Erkundungseinheiten in die von der Menschheit hinterlassenen Gebiete aufbrechen. Je tiefer ihr vordringt, desto mehr Autorität baut ihr in den verschiedenen Distrikten auf. So erhaltet ihr Zugang zu besseren Orten und könnt mächtige Erkundungskarten ausspielen.

Das Spiel wird über 4 Jahreszeiten gespielt. Eine Jahreszeit besteht aus 2 Phasen: einer Aktionsphase und einer Ruhephase. Während der Aktionsphase führen alle reihum genau 1 Aktion aus. Es wird so lange im Uhrzeigersinn weitergespielt, bis alle einmal dran waren. In der Ruhephase erzeugt jeder Stamm Ressourcen, erhält seine Erkundungsmarker zurück und zieht neue Erkundungskarten.

Das Spiel endet, sobald ein Jahr vergangen ist. Alle zählen Venture-Punkte aus ihrer Autorität in den Distrikten, erfüllte Bonusziele, gebaute Siedlungen, entdeckte Wissenschaften und ausgespielte Karten. Der Stamm mit den meisten Venture-Punkten hat sich am besten an das neue Naturzeitalter angepasst und damit gewonnen.



SPIELMATERIAL



Distriktspielplan

140 Erkundungskarten



Allgemein



Fortgeschritten

40 Karten



Spezialisierung



Jahreszeiten-marker



277 Ressourcenmarker und Wachstumsmarker



Startspiel-marker



32 Ortsplättchen für versteckte Orte der Stufe 1 (TIER 1) und Stufe 2 (TIER 2)



10 Bonusmarker



4 Führungsabzeichen der Distrikte

TIERSTÄMME



10 Stammes-karten



10 Mini-Stammes-karten



11 Stammesoberhaupt- und 20 Erkundungsmarker

EIGENE AUSLAGE



5 Wissenschaftstafeln



4 Spieltafeln



2 Spielhilfen



32 Siedlungs- , 12 Bonus-, und 16 Autoritätsmarker (in 4 Spielfarben)

AUFBAU

1. Distriktspielplan
2. Jahreszeitenmarker
3. Distriktaufbau
4. Führungsabzeichen der Distrikte
5. Bonusmarker
6. Erkundungskarten
7. Spezialisierungskarten
8. Ressourcenmarker
9. Spieltafel
10. Eigene Auslage
11. Autoritätsmarker
12. Stammeskarten
13. Mini-Stammeskarten
14. Vorrat (Startressourcen)
15. Stammesoberhauptmarker
16. Wissenschaftstafel
17. Erkundungskarten

Ihr seid spielbereit!



8. RESSOURCENMARKER: Für alle erreichbar auszulegen

6. ERKUNDUNGSKARTEN: Mischt die allgemeinen Erkundungskarten (grüne Rückseite) und die fortgeschrittenen Erkundungskarten (orange Rückseite) und legt beide Stapel neben den Distriktspielplan.



2. JAHRESZEITEN MARKER

1. DISTRIKTSPIELPLAN



5. BONUSMARKER Legt einen nummerierten Satz Plättchen (z.B. A.1-E.1) oder einen zufälligen Satz (A-E) aus, wobei die Zahlen ignoriert werden.



16. WISSENSCHAFTSTAFEL: Mischt die Wissenschaftstafeln und zieht jeweils 1 zufällige. Legt sie in eure Auslage. Alle wählen selbst, mit welcher Seite sie spielen.



17. ERKUNDUNGSKARTEN ZIEHEN: Alle ziehen 6 allgemeine Erkundungskarten (grüne Rückseite) und 2 fortgeschrittene Erkundungskarten (orange Rückseite) und werfen anschließend je 3 Karten ihrer Wahl ab.





STARTSPIELER-MARKER

7. SPEZIALISIERUNGSKARTEN:
Mischt die Spezialisierungskarten (blaue Rückseite) und deckt fünf Karten auf.



VERSTECKTE ORTE



3. DISTRIKTAUFBAU: Mischt die TIER 2 Ortsplättchen und legt je 1 zufällig auf die beiden leeren Felder. Mischt anschließend die TIER 3 Ortsplättchen und legt 1 auf das letzte freie Feld. Wiederholt dies für die 3 anderen Distrikte.

4. FÜHRUNGSABZEICHEN DER DISTRIKTE: Legt jeweils das Führungsabzeichen des Distrikts auf das runde Feld des dazugehörigen Distrikts. Nur der Walddistrikt besitzt keines.

11. AUTORITÄTSMARKER: Legt pro Person einen Marker auf die 0 der Autoritätsleiste.

9. SPIELTAFEL: Hier verwaltet ihr eure Ressourcen, Produktionen, Siedlungen, Stammesmarker und Bonusmarker. Während der Ruhephase jeder Jahreszeit erhaltet ihr Ressourcenmarker entsprechend der Produktion ( ) auf euren Karten.

15. STAMMESOBERHAUPT- UND ERKUNDUNGSMARKER: Legt hier die passenden Tiermarker für Stammesoberhäupter und Erkundungseinheiten ab. Diese Figuren werden auf den Distriktspielplan geschickt, um Ressourcen und Autorität zu sammeln. (Siehe Seite 8)



10.1 BONUSZIELE: Ihr habt drei Flaggen. Sie werden auf den Distriktspielplan gelegt, wenn ihr die Bedingungen eines Bonusziels erfüllt habt (siehe Seite 11). Bonusmarker auf dem Distriktspielplan sind am Ende des Spiels 7 Venture-Punkte ( ) wert.

10.2 SIEDLUNGSMARKER: Legt hier eure 8 Siedlungen bereit. Ihr könnt sie mit der Aktion „Siedlung errichten“ auf den Distriktspielplan setzen (siehe Seite 10). Siedlungen auf dem Distriktspielplan sind am Ende des Spiels 3 Venture-Punkte ( ) wert.

13. MINI-STAMMESKARTEN: Nehmt die auf dem zugehörigen Mini-Stammeskarten abgebildeten Ressourcen und legt sie in euren Vorrat. Dreht die Karte dann auf die Produktionsseite und legt sie in euren Produktionsbereich.

Während der Ruhephase jeder Jahreszeit erhaltet ihr Ressourcen aus der Produktion ( ), der Stammeskarte, den Mini-Stammeskarten, den Führungsabzeichen des Distrikts, der Wissenschaftstafel und der Erkundungskarten (unter der Spieltafel ausgespielt).

14. VORRAT: Diese beiden Bereiche dienen zur Aufbewahrung eurer Ressourcen. Im oberen Bereich liegen Nahrung ( ), Vorräte ( ) und Energiezellen ( ) .

Im unteren Bereich liegen Ausdauer ( ), Intelligenz ( ) und Beweglichkeit ( ).

12. STAMMESKARTE: Alle erhalten 2 zufällige Stammeskarten. Wählt je 1 davon aus und werft die andere ab.

Das Spiel verläuft über vier Runden, die Jahreszeiten darstellen und zusammen ein Jahr bilden. Jede Jahreszeit besteht aus einer Aktionsphase, gefolgt von einer Ruhephase.

AKTIONSPHASE

Die Person mit dem Startspielmarker beginnt, dann führen alle im Uhrzeigersinn in ihrem Zug genau 1 Aktion aus, bis sie für den Rest der Aktionsphase passen.

In einem Zug darf in beliebiger Reihenfolge jeweils genau 1 der folgenden Aktionen ausgeführt werden:

- Stammesoberhaupt oder Erkundungseinheit entsenden (siehe Seite 8)
- Erkundungskarte ausspielen (siehe Seite 8)
- Spezialisierung einsetzen (siehe Seite 9)
- Fähigkeit nutzen (siehe Seite 10)
- Karten abwerfen (freie Aktion) (siehe Seite 10)

Solltest du keine weiteren Aktionen ausführen wollen oder können, musst du passen und bist für die aktuelle Jahreszeit aus dem Zugablauf heraus. Du wirst für den Rest dieser Phase übersprungen, bis auch alle anderen gepasst haben.

Sobald alle gepasst haben, endet diese Jahreszeit. Der Marker wird auf die nächste Ruhephase weiterbewegt.

RUHEPHASE

Zwischen den Jahreszeiten führt ihr in der Ruhephase die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus: Alle nehmen ihr Stammesoberhaupt ( ) und ihre Erkundungsmarker ( ) zurück.

Ihr erhaltet neue Ressourcen entsprechend eurer Produktion, diese ist durch das Produktionssymbol ( ) gekennzeichnet. Zuerst führt ihr sämtliche Produktionen auf eurer Mini-Stammeskarte, eurer Wissenschaftstafel ( ), ausgespielten Fortschrittsmarkern ( ) und euren Führungsabzeichen der Distrikte ( ) aus. Danach führt ihr die einzigartige Produktion eurer Stammeskarten ( ) aus.

Alle ziehen neue allgemeine und fortgeschrittene Erkundungskarten ( ) entsprechend der Jahreszeitenleiste. Diese Karten kommen auf die Hand. Die in diesem Schritt gezogenen Karten können alternativ auch gedraftet werden (siehe unten).

Der Startspielmarker wird im Uhrzeigersinn weitergegeben. Der Jahreszeitenmarker wird auf die nächste Jahreszeit weiterbewegt.

Am Ende der vierten Jahreszeit wird dieser Schritt übersprungen und das Spielende ausgelöst. (Siehe Seite 16)

Spielbeginn

6 Allgemeine ( )
2 Fortgeschrittene ( ), 3 abwerfen ( )

1. Ruhephase:
3 Allgemeine ( ), 1 Fortgeschrittene ( )

2. Ruhephase:
1 Allgemeine ( ), 3 Fortgeschrittene ( )

3. Ruhephase:
1 Allgemeine ( ) 3 Fortgeschrittene ( )



MILITÄRDISTRIKT: Hier sammeln Stämme Energiezellen und beeinflussen ihre Autorität.

DRAFT-VARIANTE

Zu Spielbeginn und in der Ruhephase könnt ihr Karten draften, anstatt sie zu ziehen und direkt auf die Hand zu nehmen. Alle ziehen die angegebene Anzahl Karten, wählen genau eine davon für die eigene Hand und geben die restlichen Karten weiter. Zu Spielbeginn und in der zweiten Ruhephase nach links, in der ersten und dritten Ruhephase nach rechts. Wiederholt dies, bis alle Karten gedraftet wurden. Für die Starthand werden alle 8 Karten gedraftet, danach werden 3 Karten abgeworfen.

Wir empfehlen ausdrücklich, nach euren ersten Partien mit der Draft-Variante zu spielen.

DISTRIKTSPIELPLAN

Auf dem Distriktspielplan entdecken die verschiedenen Stämme, was die Menschheit hinterlassen hat. Der Spielplan besteht aus den folgenden Distrikten: Farm, Stadt, Militär, Küste und Wald.

Der Distriktspielplan umfasst außerdem die folgenden Bereiche:

AUTORITÄT: Die vier äußeren Eckdistrikte haben jeweils eine Autoritätsleiste. Autorität steht für die Kontrolle, die eure Stämme über einen Distrikt haben. Sie ist nicht nur als Voraussetzung für verschiedene Effekte von Bedeutung, sondern auch entscheidend für den Sieg, da sie am Spielende eine erhebliche Anzahl Venture-Punkte ( ) einbringt.

ORTE: Ihr interagiert mit Orten, um Ressourcen zu sammeln und eure Autorität zu erhöhen. Jeder Distrikt beginnt mit zwei Orten der Stufe 1 (TIER 1). Wenn ein Stammesoberhaupt oder eine Erkundungseinheit an einen Ort entsendet wird, bringen sie Ressourcen und erhöhen die Autorität in diesem Distrikt. In der Mitte befindet sich außerdem ein Führungsabzeichen des Distrikts.

VERSTECKTE ORTE: Orte mit Stufe 2 (TIER 2) und Stufe 3 (TIER 3) werden zu Spielbeginn nicht direkt aufgedeckt. Sie müssen stattdessen entdeckt werden, sobald ihr in einem Distrikt einen bestimmten Autoritätswert erreicht. Diese Orte bringen wertvollere Belohnungen.

SIEDLUNGEN: Ihr könnt 10 Vorräte ( ) ausgeben, um eine Siedlung zu errichten. Siedlungen erzeugen Ressourcen, wenn ihr mit den Orten interagiert, auf denen sie sich befinden. Siedlungen sind am Ende des Spiels 3 Venture-Punkte ( ) wert. (Siehe „Eine Siedlung errichten", Seite 10)

BONUSZIELE: Ihr platziert Bonusmarker, sobald ihr bestimmte Bedingungen erfüllt habt. Jeder Bonusmarker ist am Ende des Spiels 7 Venture-Punkte ( ) wert. Es gibt 9 Stellen, an denen ein Bonusmarker platziert werden kann. 5 besondere Bonusziele befinden sich auf der linken Seite des Spielplans und wechseln von Partie zu Partie. 4 weitere Bonusziele liegen auf dem Hauptteil des

FARMDISTRIKT: Hier sammeln Stämme Nahrung und andere Ressourcen.



STADTDISTRIKT: Hier plündern Stämme Vorräte und erhalten zusätzliche Erkundungskarten.

WALDDISTRIKT: Hier starten die Stämme ihre Reise neu, es gibt keine Autoritätsleiste. In diesem Distrikt kann im Tausch gegen eine Karte aus der Hand auf alle Ressourcen zugegriffen werden.

KÜSTENDISTRIKT: Hier können Stämme Nahrung gegen andere Ressourcen eintauschen.

1) STAMMESOBERHAUPT ODER ERKUNDUNGSEINHEIT SENDEN

Ihr wählt 1 eurer verfügbaren Stammesoberhaupt- ( ) oder Erkundungsmarker ( ) und entsendet ihn an einen Ort in einem Distrikt, zu dem ihr bereits Zugang habt.

Jedes Mal, wenn ein Stammesoberhaupt- oder Erkundungsmarker in einen Distrikt mit Autoritätsleiste ( ) entsendet wird, rückt der Autoritätsmarker auf der entsprechenden Leiste um 1 vor. Das ist der wichtigste Weg, um in einem Distrikt Autorität aufzubauen. Zusätzlich erhaltet ihr die Belohnung, die in der Mitte des Ortes angegeben ist.

ORT MIT SIEDLUNG

Befindet sich auf dem besuchten Ort eine Siedlung, erhält die Person, der die Siedlung gehört, den unten rechts am Ort angegebenen Siedlungsbonus ( ).

VERSTECKTE ORTE IN DISTRIKTEN ENTDECKEN

Orte der Stufe 2 (TIER 2): Wer zuerst in einem der vier äußeren Distrikte Autorität 3 oder mehr erreicht, deckt die 2 versteckten Orte dieses Distrikts mit der Stufe 2 (TIER 2) auf. Diese Orte gelten nun als entdeckt, aber ihr dürft sie erst nutzen, sobald ihr in diesem Distrikt mindestens Autorität 3 habt.

Orte der Stufe 3 (TIER 3): Wer zuerst in einem der vier äußeren Distrikte Autorität 6 oder mehr erreicht, deckt die versteckten Orte dieses Distrikts mit der Stufe 3 (TIER 3) auf. Diese Orte gelten nun als entdeckt, aber ihr dürft sie erst nutzen, sobald ihr in diesem Distrikt mindestens Autorität 6 habt.

EINSCHRÄNKUNGEN FÜR MARKER

Erkundungsmarker ( ) blockieren nicht und erlauben anderen Spielenden, denselben Ort zu nutzen.

Stammesoberhauptmarker ( ) blockieren. Das bedeutet, dass andere Spielende keine Stammesoberhaupt- oder Erkundungsmarker an einen Ort entsenden können, an dem sich bereits ein Stammesoberhaupt befindet.

Niemand darf zwei eigene Marker ( ) auf denselben Ort legen.

Aber ihr dürft euch einen Ort teilen, sofern alle anderen Marker-Einschränkungen eingehalten werden.

KOSTENBESCHRÄNKUNG

Um einen Ort mit dem Tauschsymbol ( ) zu nutzen, muss die links vom Symbol angegebene Ressource bezahlt werden können, um das rechts davon Gezeigte zu erhalten. Wenn ein Ort abgehandelt wird, dürfen alle Elemente dieses Ortes (Belohnungen und Siedlungsbonus) in beliebiger Reihenfolge abgehandelt werden. Dies kann nur einmal geschehen.

FÜHRUNGSABZEICHEN DER DISTRIKTE ERHALTEN

Das Spiel beginnt mit 4 Führungsabzeichen in der Mitte der Distrikte Farm, Stadt, Militär und Küste. Jedes Abzeichen gewährt den Spielenden, die sie besitzen, einen Produktionsbonus ( ) in der Ruhephase.

Wenn ihr in einem Distrikt Autorität 2 erreicht, nehmt ihr das Abzeichen dieses Distrikts und legt es in den eigenen Spielbereich, dadurch werdet ihr autoritätsführend in diesem Distrikt.

Wenn am Ende eines Zuges eine andere Person mehr Autorität in diesem Distrikt besitzt, übernimmt sie die Führung dieses Distrikts und nimmt das Führungsabzeichen.

Man muss mindestens Autorität 1 besitzen, um ein Führungsabzeichen des Distrikts zu behalten. Sinkt die Autorität auf 0, wird das Abzeichen in die Mitte des Distrikts zurückgelegt.

2)ERKUNDUNGSKARTE AUSSPIELEN

Um eine Erkundungskarte auszuspielen, sind die folgenden 7 Elemente zu beachten:



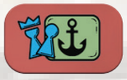
2.1 - KARTENKOSTEN

Alle Erkundungskarten zeigen im oberen linken Bereich der Karte 3 verschiedene Kosten an. Eine Erkundungskarte kann ausgespielt werden, indem entweder Ausdauer ( ), Beweglichkeit ( ) oder Intelligenz ( ) bezahlt wird. Um eine Karte auszuspielen, muss nur eine dieser drei Kostenarten bezahlt werden. Beim oben gezeigten Beispiel „Aquaponik“ müsstet ihr entweder 5 Ausdauer, 4 Beweglichkeit oder 3 Intelligenz bezahlen, um die Karte auszuspielen.

2.2 - KARTENVORAUSSETZUNGEN

Einige Erkundungskarten haben eine Voraussetzung, die erfüllt sein muss, um sie auszuspielen.

Es gibt 3 Arten von Voraussetzungen:



Ein Stammesoberhaupt- oder Erkundungsmarker muss in einem bestimmten Distrikt platziert sein.



Die Autorität auf einer bestimmten Distriktautoritätsleiste muss mindestens den geforderten Wert haben.



Es muss eine Mindestanzahl bestimmter Symbole im Spiel sein, die sich auf eigenen Erkundungs- oder Spezialisierungskarten befinden.

3 VENTURE-PUNKTE

Venture-Punkte werden während der Wertung vergeben.

2.4 - KARTENBELOHNUNGEN

Die Belohnungen von Erkundungskarten unterscheiden sich je nach Farbe des Kartenhintergrunds.

Sofortige Belohnung
Karten mit diesem Hintergrund haben eine Belohnung, die einmalig beim Ausspielen erhalten wird.

Siehst du?

Produktionsbelohnung
Karten mit diesem Hintergrund und dem Produktionssymbol ( ) gewähren beim Ausspielen keine direkte Belohnung. Die Produktion erhaltet ihr in der Ruhephase.

Aktivierbare Fähigkeitsbelohnung
Karten mit diesem Hintergrund sind mit diesem Symbol ( ) aktivierbar, indem ihr eine Aktion verwendet, um etwas auszuführen.

Passive Fähigkeitsbelohnungen
Karten mit diesem Hintergrund sind passive Fähigkeitskarten. Sie gewähren einen dauerhaften Bonus, der immer aktiv ist.



Lege hier die Produktionskarten ab!!



Belohnungen dürfen in beliebiger Reihenfolge erhalten werden. Alle Kosten, die innerhalb des Belohnungsfelds angegeben sind, müssen bezahlt werden, um die Karte auszuspielen. Das gilt für alle Belohnungen im Spiel.

2.5 - ALLGEMEINE UND FORTGESCHRITTENE ERKUNDUNG

Erkundungskarten gibt es in zwei verschiedenfarbigen Stapeln. Allgemeine Erkundungskarten sind grün ( ), fortgeschrittene Erkundungskarten sind orange ( ), beim Ziehen dürft ihr wählen, von welchem Stapel ihr die Karte nehmen wollt.

Allgemeine Erkundungen sind leichter auszuspielen und erzeugen mehr Ressourcen.

Fortgeschrittene Erkundungen sind schwieriger auszuspielen, bringen dafür aber Venture-Punkte ( ) .

2.6 - KARTENSYMBOLE

Kartensymbole ( ) interagieren mit anderen Spielmechanismen, etwa mit Kartenvoraussetzungen, Bonuszielen und Stammesfähigkeiten.

2.7 - KARTEN ABLEGEN

Sobald sie abgehandelt wurden, werden Karten mit sofortiger Belohnung (hellgrauer Hintergrund) so gruppiert, dass die linke Kartenseite mit ihren Symbolen sichtbar bleibt.

Karten mit Produktion (und dunkelgrauer Hintergrund) werden unter eure Spieltafel, unterhalb der Mini-Stammeskarten gelegt.

Fähigkeitskarten (blaugrauer oder orangefarbener Hintergrund) sollten so abgelegt werden, dass ihre Fähigkeit sichtbar bleibt.

3)SPEZIALISIERUNG EINSETZEN

Zu Spielbeginn werden fünf Spezialisierungskarten aufgedeckt. Als Aktion darf eine der aufgedeckten Karten ausgespielt werden.



3.1 - KOSTEN

Die Nahrungskosten ( ) im linken Bereich der Karte müssen beim Aktivieren bezahlt werden.

3.2 - SPEZIALISIERUNGSSYMBOL

Spezialisierungen besitzen immer genau ein Symbol im oberen linken Bereich der Karte.

3.3 - NEUE AKTION HINZUFÜGEN

Sobald eine Spezialisierungskarte zu den ausgespielten Karten hinzugefügt wurde, steht eine neue Aktion zur Verfügung (links dargestellt). Spezialisierungen tauschen immer Energiezellen ( ) gegen eine andere Ressource. (Siehe „Fähigkeit einer Spezialisierung nutzen“, Seite 10)

3.4 - KARTENBELOHNUNG ERHALTEN

Beim Erhalt der Karte bekommt man die Sofortbelohnung auf der rechten Seite des Belohnungsfelds.

3.5 - VENTURE-PUNKTE

Venture-Punkte, die am Spielende vergeben werden.

3.6 - KARTEN AUSLEGEN

Die Karte wird so ausgelegt, dass die Aktivierungsfelder am unteren Rand sichtbar bleiben.



3.7 -NEUE SPEZIALISIERUNGSKARTE AUFDECKEN

Nach dem Aktivieren wird sofort eine neue Karte gezogen und offen in die Spezialisierungreihe gelegt.

4) FÄHIGKEIT NUTZEN

Eine aktivierbare Fähigkeit darf als Aktion genutzt werden. Alle aktivierbaren Fähigkeiten sind durch einen blauen Belohnungsbereich auf der Karte dargestellt.

Es gibt drei verschiedene Arten von Fähigkeiten:

- Siedlung errichten
- Fähigkeiten einer Spezialisierung nutzen
- Fähigkeiten einer Erkundungskarte aktivieren

Um eine Fähigkeit zu nutzen, muss sie sich auf der Spieltafel oder auf einer eigenen ausgespielten Karte befinden.

Fähigkeiten dürfen mehrmals pro Jahreszeit, jedoch nur einmal pro Zug genutzt werden.

4.1 - SIEDLUNG ERRICHTEN

Die Fähigkeit „Siedlung errichten“ befindet sich unten rechts auf jeder Spieltafel. Sie ist immer verfügbar.

Um an einem Ort eine Siedlung zu errichten, müssen 10 Vorräte ( ) aus dem eigenen Vorrat auf der Spieltafel gezahlt werden.

Eine Siedlung darf an einem Ort platziert werden, an dem ihr genug Autorität besitzt, um diesen Ort zu nutzen.

Ihr wählt einen Ort und platziert einen Siedlungsmarker von eurer Spieltafel auf dem gewählten Ort, wobei das ( ) überdeckt wird. Beim Besiedeln eines neuen Ortes erhaltet ihr einmalig den angegebenen Siedlungsbonus.

Wenn ihr einen Ort besucht, auf dem sich bereits eine Siedlung befindet, erhält die Person, der die Siedlung gehört, den Siedlungsbonus ( ). Dieser ist unten rechts am Ort angegeben. Der Siedlungsbonus wird jedes Mal ausgezahlt, wenn jemand mit diesem Ort interagiert.

Am Ende des Spiels bringt jede errichtete Siedlung 3 Venture-Punkte ( ).

Jeder Ort kann nur eine Siedlung enthalten. Orte im Walddistrikt können nicht besiedelt werden.

Einige Karten erlauben es, als Belohnung eine Siedlung zu errichten. Auf diese Weise errichtete Siedlungen kosten keine Vorräte. Sofern nicht ausdrücklich anders angegeben, gelten dabei die oben genannten Einschränkungen ganz normal.



Im Beispiel links erhält die Waschbär-Vereinigung 5 Ausdauer und muss ihre Autorität in einem beliebigen Distrikt um 1 senken. Durch die Interaktion mit dem Distrikt erhöht sie außerdem ihre Autorität im Farmdistrikt um 1.

Gelb erhält 2 Ausdauer aus der Siedlung.

4.2 - FÄHIGKEIT EINER SPEZIALISIERUNG NUTZEN

Die Fähigkeit einer ausgespielten Spezialisierung darf als Aktion genutzt werden.

Ihr zahlt so viele Energiezellen ( ), wie im oberen Teil des Fähigkeitsfelds angegeben, um die im unteren Teil des Fähigkeitsfelds gezeigten Ressourcen zu erhalten.

Die Fähigkeit einer Spezialisierung kann pro Jahreszeit beliebig oft aktiviert werden, jedoch nur einmal pro Aktion.



Beispiel: In einer vorherigen Aktion wurde die Karte Affenhändler für 23 Nahrung gekauft und zu den Spezialisierungen im Spielbereich gelegt. Das bringt 7 Nahrung.

Als Aktion kann die Fähigkeit des Affenhändlers genutzt werden. Diese kostet 4 Energiezellen und bringt 7 Nahrung.

4.3 - FÄHIGKEIT EINER ERKUNDUNGSKARTE AKTIVIEREN



Erkundungskarten mit einer Fähigkeit ( ) stehen zur Verfügung, sobald die Karte ausgespielt und ihre Kosten bezahlt wurden. („Erkundungskarte ausspielen“, Seite 8)

Diese Fähigkeit darf als Aktion genutzt werden. Eine Fähigkeit kann pro Jahreszeit beliebig oft aktiviert werden, jedoch nur einmal pro Aktion.

5) 2 KARTEN ABWERFEN (FREIE AKTION)

Zusätzlich zu einer Aktion dürfen auch 2 Karten aus der Hand abgeworfen werden, um 1 beliebige Ressource zu erhalten: Ausdauer, Beweglichkeit, Intelligenz, Nahrung, Vorräte oder Energiezelle.

Das Abwerfen von 2 Karten ersetzt nicht die normale Aktion des Zuges. Wenn dies die einzige Handlung ist, muss für den Rest der Jahreszeit gepasst werden.

Diese Aktion ist frei und darf mehrmals pro Zug durchgeführt werden.

WISSENSCHAFTSTAFEL

1 - FORTSCHRITT AUF DER WISSENSCHAFTSTAFEL

Die Wissenschaftstafel stellt einen Baum dar, auf dem Spielende voranschreiten können, um mächtige Boni und Venture-Punkte ( ) zu erhalten. Der wichtigste Weg des Fortschritts sind Erkundungskarten mit Wissenschaftssymbolen ( ). Diese enthalten alle mindestens einen Wachstumsbonus ( ).

Ihr müsst euren ersten Marker auf eines der drei unteren Felder setzen.



Jedes Mal, wenn ihr einen Wachstumsbonus ( ) erhaltet, wählt ihr ein Feld aus und markiert es mit einem Wachstumsmarker ( ).

Es dürfen nur Felder gewählt werden, die mit bereits markierten Feldern verbunden sind (gilt auch nach unten), sodass eine ununterbrochene Kette aus Wachstumsmarkern ( ) entsteht. Nur so erhaltet ihr den angezeigten Bonus.

Jedes Feld kann nur einmal mit einem Wachstumsmarker ( ) markiert werden.

2 - BELOHNUNGEN ERHALTEN

Ihr erhaltet sofort die Belohnung des Feldes, auf das ihr einen Wachstumsmarker gelegt habt.

Wenn ihr bei einer einzigen Aktion mehrere Wachstumsboni ( ) erhaltet, bekommt ihr dadurch alle abgedeckten Belohnungen.

Wenn eine Belohnung Kosten verursacht, müssen diese bezahlt werden können, um dieses Feld zu wählen.

3 - ART DER BELOHNUNG

Die drei unteren Felder sind Produktionsbelohnungen ( ) und liefern in der Ruhephase Ressourcen.

Felder mit Venture-Punkten ( ) werden am Spielende gewertet.

Alle anderen Felder sind Sofortbelohnungen.

BONUSZIELE

Bonusziele sind zusätzliche Ziele, die allen zur Verfügung stehen und am Ende des Spiels jeweils 7 Venture-Punkte ( ) einbringen.

Es gibt zwei Arten von Bonuszielen:

- Die 4 Bonuszielfelder auf dem Distriktspielplan sind den Autoritätsleisten der äußeren Distrikte zugeordnet. Sie werden beansprucht, sobald eine Person im entsprechenden Distrikt ( ) die maximale Autorität (10) erreicht.
- Die 5 besonderen Bonuszielmarker auf der linken Seite des Distriktspielplans werden beansprucht, sobald eine Person das jeweilige Ziel vollständig erfüllt.

Alle beginnen das Spiel mit 3 Bonuszielmarkern ( ) auf ihrer Spieltafel.

Im Laufe einer Partie dürft ihr bis zu drei Bonuszielmarker ( ) platzieren.

Sobald ein bestimmtes Bonusziel erfüllt wurde, steht es allen Anderen nicht mehr zur Verfügung.

Ein Bonuszielmarker, der einmal auf dem Spielplan liegt, kann nicht mehr entfernt werden, selbst wenn die Person die Bedingung des Bonusziels später nicht mehr erfüllt (einschließlich Autorität unter 10 sinken).

Das Platzieren eines Bonuszielmarkers ist keine Aktion, und es ist verpflichtend. Sobald ihr die Bedingungen eines bestimmten Bonusziels erfüllt, müsst ihr den Bonuszielmarker sofort platzieren.



ORTSPLÄTTCHEN DES FARMDISTRIKTS


Erhalte 2 Ausdauer


Erhalte 3 Ausdauer, 2 Beweglichkeit oder 2 Intelligenz.


Erhalte 2 Ausdauer und ziehe 1 Karte.


Erhalte 5 Ausdauer und senke deine Autorität in einem beliebigen Distrikt um 1.


Spiele eine Erkundungskarte, deren Kosten werden um 4 Ausdauer, 3 Beweglichkeit oder 3 Intelligenz reduziert.


Lege eine aktivierte Spezialisierung unter den Stapel zurück und erhalte dessen Nahrungskosten.


Erhalte 4 Nahrung.

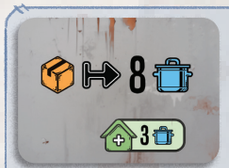

Aktiviere eine Spezialisierung, die Nahrungskosten werden um 6 reduziert.


Erhalte 4 Nahrung und ziehe 1 Karte.


Gib 2 Ausdauer aus, um einen Wachstumsbonus zu erhalten.

ORTSPLÄTTCHEN DES STADTDISTRIKTS


Erhalte 2 Vorräte.


Gib 1 Vorrat aus, um 8 Nahrung zu erhalten.


Ziehe 3 Karten und wirf 1 Karte ab.


Erhalte 2 Vorräte und ziehe 1 Karte.


Erhalte 5 Vorräte.


Erhalte den Siedlungsbonus von 2 verschiedenen Siedlungen, die beliebigen Personen gehören können.


Ziehe 2 Karten.


Erhalte 5 Vorräte und wirf 2 Karten ab.

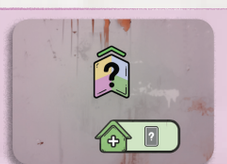

Erhalte 3 Vorräte oder 2 Ressourcen deiner Wahl.


Erhalte einen Wachstumsbonus und wirf 2 Karten ab.

ORTSPLÄTTCHEN DES MILITÄRDISTRIKTS


Ziehe 1 Karte. Erhöhe deine Autorität in einem beliebigen Distrikt um 1 und senke sie in einem beliebigen Distrikt um 1.


Erhalte 4 Energiezellen und senke deine Autorität in einem beliebigen Distrikt um 1.


Erhöhe deine Autorität in einem beliebigen Distrikt um 1.


Erhalte 2 Energiezellen und ziehe 1 Karte.


Kopiere den Effekt von 2 verschiedenen Orten der Stufe 1 (TIER 1).


Kopiere den Effekt eines Ortes.


Erhalte 2 Energiezellen.


Kopiere den Effekt eines Ortes im Walddistrikt.


Ziehe 1 Karte und kopiere den Effekt eines Ortes der Stufe Tier 1 (TIER 1).


Gib 2 Energiezellen aus, um einen Wachstumsbonus zu erhalten.

ORTSPLÄTTCHEN DES KÜSTENDISTRIKTS


Gib 2 Nahrung aus, um 2 Intelligenz zu erhalten.


Gib 2 Nahrung aus, um 4 Ausdauer zu erhalten.

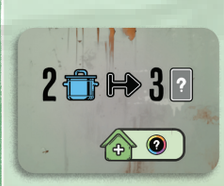

Gib 2 Nahrung aus, um 4 Vorräte zu erhalten.


Gib 2 Nahrung aus, um 3 Ressourcen deiner Wahl zu erhalten.


Gib 5 Nahrung aus, um eine Spezialisierung mit Kosten von 18 Nahrung oder weniger zu aktivieren.


Gib 5 Nahrung aus, um 5 Ressourcen deiner Wahl zu erhalten.


Gib 2 Nahrung aus, um 2 Beweglichkeit zu erhalten.


Gib 2 Nahrung aus, um 3 Karten zu ziehen.


Gib 2 Nahrung aus, um 4 Energiezellen zu erhalten.


Gib 5 Nahrung aus, um einen Wachstumsbonus

ORTSPLÄTTCHEN DES WALDDISTRIKTS


Erhalte 5 Ausdauer und wirf 1 Karte ab.


Erhalte 3 Beweglichkeit und wirf 1 Karte ab.


Erhalte 3 Intelligenz und wirf 1 Karte ab.


Erhalte 8 Nahrung und wirf 1 Karte ab.


Erhalte 4 Energiezellen und wirf 1 Karte ab.


Erhalte 4 Vorräte und wirf 1 Karte ab.

BONUSZIELE


5 Spezialisierungskarten.


2 Spezialisierungen, die jeweils mehr als 19 Nahrung kosten und 2 Spezialisierungen, die jeweils weniger als 20 Nahrung kosten.


4 Spezialisierungen ohne Belohnungen in Form von Ausdauer, Beweglichkeit oder Intelligenz.


4 Spezialisierungen mit unterschiedlichen Venture-Punkte- Werten (einschließlich Sonderwerten)


4 Siedlungen.


3 Siedlungen, jeweils eine im Farm-, Stadt- und Küstendistrikt.


3 Siedlungen, jeweils eine im Farm-, Küsten- und Militärdistrikt.


3 Siedlungen in Orten der Stufe 2 (TIER 2) und/oder Stufe 3 (TIER 3).


7 Erkundungskarten mit einem Voraussetzungssymbol.


5 Erkundungskarten, die einen Erkundungs- oder Stammesoberhauptmarker in einem Distrikt verlangen.

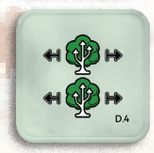

3 Autorität in jedem der 4 Distrikte (Farm, Stadt, Militär und Küste).


4 Erkundungskarten mit einem Voraussetzungssymbol, das eine beliebige Autoritätsleiste verlangt.


8 Wachstumsmarker auf der Wissenschaftstafel.


5 Wachstumsmarker in einer vollständigen Spalte auf der Wissenschaftstafel.


5 Erkundungskarten mit einem Wissenschaftssymbol.


6 Wachstumsmarker in zwei vollständigen zusammenhängenden Reihen auf eurer Wissenschaftstafel.


3 Erkundungskarten mit einem Interaktionssymbol.


4 Erkundungskarten mit einem Fortschrittssymbol.


6 Erkundungskarten mit einem Entdeckungssymbol.


6 fortgeschrittene Erkundungskarten ausgespielt.







BÄREN-RANGER
KOMPLEXITÄT: 3/5

AUFBAU: *Nimm die Startressourcen auf deiner Mini-Stammeskarte. Ziehe außerdem eine zusätzliche Karte. Drehe danach deine Mini-Stammeskarte um.*

HINWEIS: *Alle Bärenmarker sind Stammesoberhauptmarker.*

: Immer, wenn die Bären eines ihrer Stammesoberhäupter an einen Ort im Wald entsenden, erhöhe eine Autoritätsleiste deiner Wahl um 1.

: Ziehe eine Erkundungskarte.





BIBER-KONZERN
KOMPLEXITÄT: 5/5

AUFBAU: *Nimm die Startressourcen auf deiner Mini-Stammeskarte. Drehe danach deine Mini-Stammeskarte um.*

: Jedes Mal, wenn ein Stammesoberhaupt einen Ort erkundet, auf dem sich eine Biber-Siedlung befindet, erhältst du den Siedlungsbonus zweimal.

: Erhalte den Siedlungsbonus einer beliebigen Siedlung.



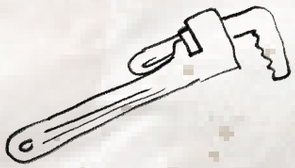


SCHIMPANSEN-FAMILIE
KOMPLEXITÄT: 1/5

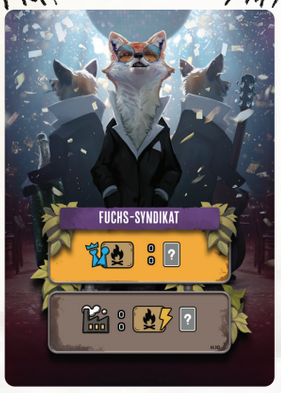
AUFBAU: *Nimm die Startressourcen auf deiner Mini-Stammeskarte. Drehe danach deine Mini-Stammeskarte um.*

: Beweglichkeit kann als Intelligenz verwendet werden und umgekehrt.

: Erhalte 2 Ressourcen deiner Wahl.









FUCHS-SYNDIKAT
KOMPLEXITÄT: 2/5

AUFBAU: *Nimm die Startressourcen auf deiner Mini-Stammeskarte. Kopiere außerdem den Effekt eines Ortes im Walddistrikt. Drehe danach deine Mini-Stammeskarte um.*

: Jedes Mal, wenn du ein Stammesoberhaupt oder eine Erkundungseinheit in den Walddistrikt entsendest, ziehe 1 Karte.

: Kopiere den Effekt eines Ortes im Walddistrikt. Ziehe 1 Karte.





GORILLA-RAT
KOMPLEXITÄT: 2/5

AUFBAU: *Nimm die Startressourcen auf deiner Mini-Stammeskarte. Drehe danach deine Mini-Stammeskarte um.*

: Jedes Mal, wenn du eine Erkundungskarte mit einem Wissenschaftssymbol ausspielst, erhalte 1 Ausdauer.

: Platziere 1 Wachstumsmarker auf deiner Wissenschaftstafel. (Hinweis: Wir empfehlen, keinen Wachstumsmarker auf ein Feld mit Bewegungssymbol zu legen, da dies in der Ruhephase keinen Effekt hätte.)







MAULWURF-BANDE
KOMPLEXITÄT: 3/5

AUFBAU: *Nimm die Startressourcen auf deiner Mini-Stammeskarte. Drehe danach deine Mini-Stammeskarte um.*

HINWEIS: *Maulwürfe haben 4 Erkundungsmarker, aber kein Stammesoberhaupt und können andere Tiermarker nicht blockieren.*

: Immer, wenn ein anderer Marker einen Ort betritt, an dem sich ein Maulwurf befindet, erhält die Maulwurfbande 4 Nahrung und die andere Person erhält 2.

: Senke eine Autoritätsleiste deiner Wahl um 1.





KANINCHEN-PIONIERE

KOMPLEXITÄT: 4/5

AUFBAU: *Nimm die Startressourcen auf deiner Mini-Stammeskarte. Drehe danach deine Mini-Stammeskarte um.*

: *Jedes Mal, wenn du eine Erkundungskarte mit einem Voraussetzungssymbol ausspielst, erhalte 2 Nahrung.*

: *Erhöhe eine Autoritätsleiste deiner Wahl um 1.*





WASCHBÄR-VEREINIGUNG

KOMPLEXITÄT: 2/5

AUFBAU: *Nimm die Startressourcen auf deiner Mini-Stammeskarte. Drehe danach deine Mini-Stammeskarte um.*

: *Fähigkeiten von Spezialisierungen, die Energiezellen erfordern, können direkt aus der Spezialisierungreihe genutzt werden. Diese Fähigkeit kann auch verwendet werden, wenn die Waschbären die entsprechende Spezialisierung nicht besitzen.*





RABEN-KABALE

KOMPLEXITÄT: 3/5

AUFBAU: *Nimm die Startressourcen auf deiner Mini-Stammeskarte. Drehe danach deine Mini-Stammeskarte um.*

: *Bevor du eine Karte ziehst, darfst du dir die oberste Karte des allgemeinen oder des fortgeschrittenen Erkundungsstapels ansehen.*

: *Ziehe 1 Karte.*

so niedlich!





REPTILIEN-CLAN

KOMPLEXITÄT: 1/5

AUFBAU: *Nimm die Startressourcen auf deiner Mini-Stammeskarte. Du darfst bis zu 2 Spezialisierungen in der Spezialisierungreihe abwerfen und durch Spezialisierungen vom Stapel ersetzen. Drehe danach deine Mini-Stammeskarte um.*

-2 : *Spezialisierungen, die du aktivierst, kosten 2 Nahrung weniger.*

: *Du darfst bis zu zwei Spezialisierungen in der Spezialisierungreihe abwerfen und durch Spezialisierungen vom Stapel ersetzen.*

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, nachdem in der letzten Jahreszeit alle gepasst haben.

Alle zählen ihre Venture-Punkte ( ). Die Person mit den meisten Venture-Punkten ( ) gewinnt. Siehe dazu die Endwertung auf der rechten Seite.

Bei Gleichstand addieren die Spielenden ihre Autorität aus allen Distrikten. Die Person mit der höchsten Autorität gewinnt. Besteht der Gleichstand weiterhin, gewinnt die Person mit den meisten Vorräten ( ). Besteht der Gleichstand weiterhin, teilen sich beide den Sieg.

Bau es neu auf und spiele es nochmal!

ENDWERTUNG

Beim Zusammenzählen der Punkte empfehlen wir die folgende Reihenfolge:

ERFÜLLTE BONUSZIELE

Für jedes erfüllte Bonusziel gibt es 7 Venture- Punkte (7). Wenn ihr noch Bonuszielmarker auf eurer Spieltafel besitzt, dürft ihr sie während der Wertung noch ausspielen. Dazu müssen die Bedingungen erfüllt sein und sie dürfen ebenfalls auf die Bonuszielplättchen gelegt werden, bringen jedoch nur noch Venture-Punkte ( ).

ERRICHTETE SIEDLUNGEN

Jede errichtete Siedlung bringt 3 Venture-Punkte (7).

WISSENSCHAFTSTAFEL

Alle addieren die Venture-Punkte ( ) im oberen Bereich ihrer Wissenschaftstafel.

SPEZIALISIERUNGSKARTEN

Alle addieren die Venture-Punkte ( ) auf ihren Spezialisierungskarten.

ERKUNDUNGSKARTEN

Alle addieren die positiven und negativen Venture-Punkte ( ) auf ihren Erkundungskarten.

AUTORITÄTSLEISTEN

Alle Autoritätsleisten werden einzeln gewertet.

Spielende mit der meisten, zweitmeisten und drittmeisten Autorität auf einer Leiste erhalten entsprechend 7 , 3 und 1 Venture-Punkte.

Die Person, die das Führungsabzeichen des Distrikts besitzt, gilt immer als erstplatziert. Der zweite und dritte Platz wird anhand der Autoritätsstärke vergeben.

Bei Gleichstand um den zweiten Platz werden die Punkte für den zweiten und dritten Platz unter den beteiligten Personen abgerundet aufgeteilt. Niemand erhält Punkte für den dritten Platz.

Bei Gleichstand um den dritten Platz erhält jede beteiligte Person Venture-Punkte ( ).

Vielen Dank an alle, die geholfen haben, dieses Spiel möglich zu machen.

Eric & Hugo

NATERA
NEW BEGINNING

14+ | 1-4 | 35/

Made in China

Weitere Infos: **www.skellig-games.de**

Ersatzteilservice **info@skellig-games.de**

Tritt unserem **Discord-Server** bei und tausch dich mit Gleichgesinnten aus!

Game Design: Eric Fugere & Hugo Tremblay-Ledoux
Illustrator: Marton Ádám Márton
Grafikdesign: Marton Ádám Márton & Ammon Anderson
Übersetzung: Björn Koppers
Deutsches Design: Anna Kramer

Vielen Dank geht an alle Mitarbeitenden und Helfenden von Skellig Games.
Wir wünschen allen viel Spaß beim Spielen!

© 2026 Skellig Games GmbH
Parkweg 6 • 35452
Heuchelheim
Deutschland
Alle Rechte vorbehalten.
Änderungen vorbehalten.
1. Auflage 04/2026

© 2025, Horizon Games, inc.
All rights reserved.
PO 83 Chambly
PO Bureau-Chef,
Chambly, QC, J3L 4B1

www.horizonboardgames.com

Kein Teil dieser Spielregeln darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.