

SPIELREGEL

ILAN

EXPEDITION INS EWIGE EIS



ERKLÄRVIDEO

DIE ANTARKTIS

Die Antarktis ist ein einzigartiger, unverwechselbarer, geheimnisvoller und rekordverdächtiger Kontinent! So ist sie beispielsweise im Durchschnitt der höchstgelegene Kontinent und hält den Rekord für die stärksten Winde, die jemals gemessen wurden. Gleichzeitig wurden dort die niedrigsten Temperaturen auf unserem Planeten erfasst. Darüber hinaus ist die Antarktis der trockenste Kontinent, obwohl er die größte Süßwasserreserve der Welt darstellt, da 99 % des Süßwassers der Erde gefroren ist und nur sehr wenig davon in flüssiger Form für Lebewesen zur Verfügung steht. Ein Großteil des Lebens in der Antarktis konzentriert sich auf nur 1 % der Fläche, auf der so einzigartige und symbolträchtige Arten wie Pinguine und Krill beheimatet sind, deren Biologie vollständig an diese extreme Umgebung angepasst ist.

Die Antarktis löste sich vor etwa 35 Millionen Jahren vom südamerikanischen Kontinent. Damit entstand der antarktische Zirkumpolarstrom, die stärkste Meeresströmung der Welt. Dies hatte globale Auswirkungen. Im Falle Chiles führte die Entstehung des Zirkumpolarstroms beispielsweise zur Entstehung des Humboldtstroms, der praktisch die gesamte chilenische und peruanische Küste umspült. Aufgrund des antarktischen Einflusses führt dieser kalte, sehr produktive Strom zu einer sehr geringen Verdunstung im Norden Chiles, was zur Entstehung der Atacama-Wüste beigetragen hat.





Seit ihrer Entdeckung vor mehr als 200 Jahren hat die Antarktis das Interesse von zahlreichen Menschen in der Wissenschaft, Wirtschaft, Kunst, Politik, Philosophie und vielen weiteren Lebensbereichen geweckt. Derzeit ist die weltweite Wissenschaftsgemeinschaft bestrebt, ihre Rolle im globalen Klimasystem, die Anfälligkeit ihrer Ökosysteme, die Evolution und Anpassung ihrer Arten sowie den Einfluss menschlicher Aktivitäten und des globalen Wandels auf den weißen Kontinent zu verstehen. Vor einigen Jahren hat der Wissenschaftliche Ausschuss für Antarktisforschung (SCAR) 80 vorrangige Fragen zur Antarktis festgelegt und zur Zusammenarbeit zwischen den Nationen aufgerufen, um diese Fragen effizient und nachhaltig zu beantworten. Die Antarktis soll als Teil der globalen Identität gesehen werden und das Wissen um sie ist eine entscheidende Voraussetzung für den Schutz und den Erhalt der Antarktis.

Es gibt keine Aufzeichnungen über ursprüngliche Bewohner des weißen Kontinents, doch es gibt Belege dafür, dass die Winde aus der Antarktis einen direkten Einfluss auf Stämme an der südlichsten Spitze Chiles hatten, wie beispielsweise das Volk der Yaghan, und sie so mit diesem unbekannten Kontinent verbanden. **ILAN**, was in der Sprache der Yaghan „Wind aus dem Süden“ oder „Südwind“ bedeutet, ist ein Spiel, das uns dazu einlädt, das Leben in der Antarktis zu erforschen.

EINLEITUNG

In **ILAN: Expedition ins ewige Eis** nehmt ihr an einer wissenschaftlichen Expedition teil, deren Aufgabe es ist, die vielfältigen Lebensformen zu erforschen, die auf dem antarktischen Kontinent an Land, im Wasser und in der Luft leben.

Ihr werdet Zeugen der Wechselwirkungen zwischen den Arten, der Umwelt und ihrem Kampf ums Überleben und erkundet dabei Organismen von mikroskopisch kleinen Algen, die den Planeten durch ihre Sauerstoffproduktion am Leben erhalten, bis hin zu den beeindruckenden, riesigen Walen. Darüber hinaus erfahrt ihr, wie natürliche und menschliche Faktoren Ökosysteme beeinflussen und das Verhalten sowie das Leben der Arten verändern.

ILAN lädt euch ein, diesen geheimnisvollen Kontinent und seine Bedeutung für das Leben auf der Erde zu entdecken.

SPIELÜBERSICHT

Das Ziel des Spiels ist es, zuerst 40 Siegpunkte (SP) zu erreichen, um die Expedition ins ewige Eis erfolgreich abzuschließen. Spielt dafür Biodiversitäts-Karten (🐠), mit denen ihr zahlreiche Organismen erforscht und ihre Wechselwirkungen beobachtet. Um eure Siegchancen zu erhöhen, könnt ihr mithilfe von Faktor-Karten (🎲) einen noch größeren Einfluss auf das Spiel haben.



SPIELMATERIAL



90 Biodiversitäts-Karten



30 Faktor-Karten



5 Spielhilfen



5 Holzpinguine



1 Spielbrett
(zusammengesetzt aus
3 Spielbrett-Teilen)

DIE SPIELKOMPONENTEN

BIODIVERSITÄTS-KARTEN

Diese Karten stellen die Flora und Fauna der antarktischen Ökosysteme dar. Sie sind farblich unterteilt in:

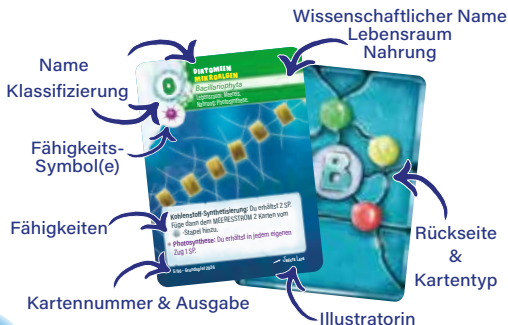
1) **Grün:** Primärproduzenten, die ihre Nahrung durch chemische Prozesse wie Photosynthese selbst herstellen. Es gibt **Mikroalgen** ⑥ und **Makroalgen** ①.

2) **Blau:** Wirbellose, also Tiere ohne Wirbelsäule. Leben sie auf dem Meeresboden, nennt man dies **benthisch** ②, leben sie im Wasser darüber, nennt man dies **pelagisch** ③.

3) **Gelb:** Fische leben auch **benthisch** ④ oder **pelagisch** ⑤.

4) **Orange:** Mittlere große Raubtiere, unterteilt in **Vögel** ⑥ und **Robben** ⑦.

5) **Rot:** Große Meeressäuger, unterteilt in **große Robben und kleine Wale** ⑧ und **große Wale** ⑨.



FAKTOR-KARTEN

Diese Karten stellen sowohl natürliche als auch vom Menschen verursachte Faktoren dar, welche die Ökosysteme der Antarktis beeinflussen.

Positiv menschliche Faktoren



ANTARKTIS-VERTRAG

Der Antarktis-Vertrag legt fest, dass dieser Kontinent ausschließlich für friedliche und wissenschaftliche Zwecke genutzt werden darf. Er verbietet zudem den Einsatz von Atomwaffen und die Erzeugung von Abfallmaterial auf seinem Territorium.

Du kannst diese Karte spielen, sobald ein anderer Spieler eine  oder  Karte spielt. Diese verliert ihren Effekt. Du erhältst dafür 2 SP.

Negativ menschliche Faktoren



MIKROPLASTIK

Mikroplastik, also winzige Plastikpartikel im Ozean, hat stark negative Auswirkungen auf viele antarktische Meereslebewesen.

In den ersten paar Metern Meeresfläche befinden sich etwa tausend Plastikpartikel pro Kubikmeter.

Alle Spieler verlieren je 1 SP für jede Karte in ihrem ÖKOSYSTEM.

Natürliche Faktoren



ANTARKTISCHER ZIRKUMPOLARSTROM

Eine Kaltwasserströmung, die von Westen nach Osten um die Antarktis fließt. Sie ist die wichtigste Strömung im Südlichen Ozean und verbindet den Atlantik, den Pazifik und den Indischen Ozean miteinander. Der antarktische Zirkumpolarstrom entstand vor etwa 20 Millionen Jahren und isolierte die Antarktis vom wärmeren Gewässer.

Füge den MEERESSTROM die obersten 2 -Karten hinzu. Lege dann 1 Karte aus dem MEERESSTROM an und aktiviere sie.

Titel

Faktortyp

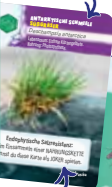
Beschreibung

Effekt

Fähigkeit

Reaktions-Symbol

Rückseite & Kartentyp



HOLZPINGUINE

Jeder Spieler wählt einen Pinguin aus. Jeder Pinguin repräsentiert eine wissenschaftliche Expedition, die ein bestimmtes Ökosystem der Antarktis erforscht:

 **South Bay, Doumer-Insel:** Die *Yelcho-Station* befindet sich in der Mitte der Antarktischen Halbinsel und wird vom Chilenischen Antarktis-Institut betrieben, das über Aquarien und Labore verfügt, um Untersuchungen und Analysen zur Meeresbiologie der Region durchzuführen.

 **Fildes Bay, King George Island, Südliche Shetlandinseln:** Es handelt sich um eines der am dichtesten besiedelten Gebiete der Antarktis, in dem mehrere Stützpunkte verschiedener Länder wie Chile, Russland, Uruguay, Korea, China, Argentinien, Polen, Peru, Brasilien und der USA nebeneinander bestehen.

 **Covadonga Bay, Antarktische Halbinsel:** Dieses Ökosystem befindet sich nördlich der Antarktischen Halbinsel. Dort liegt die *O'Higgins-Station* der chilenischen Armee, die über Labore für Meeresbiologie, Geologie und Meteorologie verfügt.

 **Chile Bay, Greenwich Island, Südliche Shetlandinseln:** Dort befindet sich die *Arturo-Prat-Station* der chilenischen Marine. Dieses Gebiet eignet sich für Aktivitäten in den Bereichen Geologie, Meeresbiologie und Sedimentologie.

 **Marguerite Bay, Adelaide-Insel:** Die *Marguerite Bay* ist eines der größten Ökosysteme der Antarktis, in dem sich Forschungsstationen verschiedener Länder befinden, darunter die chilenische Station „*Teniente Carvajal*“, die britische Station „*Rothera*“ und die argentinische Station „*San Martín*“. Sie gehört zu den Gebieten, die sich durch den Klimawandel am stärksten verändert haben.



SPIELBRETT

Hier haltet ihr den Fortschritt eurer Expeditionen in ihren Ökosystemen fest. Die Punktzahl spiegelt den Erfolg eurer Forschung und die wissenschaftlichen Daten wider, die ihr sammeln konntet. Während des Spiels rückt ihr mit dem Holzpinguin eurer Farbe um die Anzahl der Felder vor oder zurück, die den erzielten oder verlorenen Siegpunkten (SP) entspricht.



SPIELAUFBAU

1) SPIELBRETT:

Setzt das **Spielbrett** in der Tischmitte aus den **drei Spielbrett-Teilen** zusammen, sodass es für alle gut erreichbar ist. Anschließend wählt jeder Spieler einen **Holzpinguin** aus und stellt ihn auf das Startfeld mit der Beschriftung „Forschungsstation“.



2) STARTKARTEN:

Mischt die  und -Karten getrennt voneinander. Jeder Spieler erhält 3 -Karten und 1 -Karte. Diese Karten sind ab sofort auf eurer **Hand** und bleiben vor den anderen Spielern geheim, bis ihr sie spielt.



3) DER MEERESSTROM:

„Der antarktische Zirkumpolarstrom (ACC) ist eine Meeresströmung aus relativ kaltem Wasser, die von Westen nach Osten um die Antarktis fließt, also in derselben Richtung wie die Rotationsbewegung der Erde.“

Legt jetzt 3 -Karten aufgedeckt an eine Seite des **Spielbretts**. Diese Karten stellen den **Meeresstrom** dar. Alle Spieler können mithilfe ihrer Kartenfähigkeiten- und Effekte mit diesen Karten interagieren.

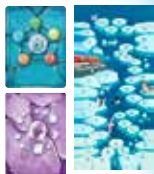
Der **Meeresstrom** muss immer zwischen 3 und 8 Karten enthalten. Sobald weniger als 3 Karten vorhanden sind, müsst ihr den Meeresstrom mit -Karten vom entsprechenden Nachziehstapel wieder auffüllen. Sobald der Meeresstrom sein Limit von 8 Karten überschreitet, muss der aktive Spieler so viele Karten aus dem Meeresstrom ablegen, bis das Limit von 8 Karten wieder eingehalten wird.

Für diese so abgelegten Karten wird angenommen, dass sie ihre Reise durch den antarktischen Zirkumpolarstrom fortsetzen, daher gelten sie **nicht** als **gestorben**.



4) NACHZIEHSTAPEL:

Bildet mit den übrigen verdeckten **Biodiversitäts-** und **Faktor-**Karten zwei getrennte **Nachziehstapel**.



STARTSPIELER

Mischt so viele **Spielhilfen** wie ihr Spieler seid (achtet darauf, dass die Spielhilfe mit den Pinguinsymbolen dabei ist) und teilt jedem Spieler 1 Spielhilfe aus.

Der Spieler mit der **Pinguin-Spielhilfe** ist Startspieler und beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.



ZUGÜBERSICHT

1) KARTE(N) SPIELEN

In jedem Zug muss der aktive Spieler Karte(n) **spielen** (oder **passen**). Dazu legt er die gespielte Karte vor sich auf den Tisch und liest den Namen und die Fähigkeiten oder Effekte vor und aktiviert diese.

Für die **Biodiversitäts-** und **Faktor-**Karten gelten folgende Regeln:

BIODIVERSITÄTS-KARTEN

In jedem Zug müsst ihr 1 -Karte spielen. Zusätzliche -Karten dürft ihr nur spielen, falls das eine Karte erlaubt. Habt ihr keine solchen Karten oder möchtet diese nicht spielen, müsst ihr **passen**.



Passen: Ihr verzichtet auf alle Aktionen und zieht stattdessen 2 -Karten.

Die gespielten -Karten eines Spielers sind sein **Ökosystem**. Die **Ökosysteme** aller Spieler und der **Meeresstrom** sind die **Karten im Spiel**.



FÄHIGKEITEN

Erfüllt ihr die Bedingung(en), könnt ihr die **Fähigkeiten** eurer -Karten aktivieren. Es gibt drei Fähigkeitstypen:

Aktive Fähigkeiten: Aktiviert diese einmalig, sobald ihr die Karte spielt. Manche Karten ermöglichen euch das erneute Aktivieren von aktiven Fähigkeiten.

Tangwald: Du kannst zusätzlich 1 Karte mit der Zahl 2 oder 4 spielen.
Photosynthese: Du erhältst in jedem eigenen Zug 1 SP.

Passive Fähigkeiten: Diese Fähigkeiten sind dauerhaft, solange die Karte in eurem Ökosystem ist. Führt diese jedes Mal aus, sobald die Bedingung(en) erfüllt sind. Dies gilt auch für den Zug, in dem ihr die Karte spielt.

Hand-Fähigkeiten:

Aktiviert diese Fähigkeiten, sobald die Bedingung(en) erfüllt sind und sich die Karte auf eurer Hand befindet. Mit diesen Fähigkeiten könnt ihr **zusätzliche** -Karten spielen.

• **Schneller Schwimmer:** Ist KRILL in deinem ÖKOSYSTEM, kannst du diese Karte zusätzlich spielen.

Aktive Fähigkeiten können standardmäßig sowohl Karten im **Meeresstrom** als auch in den **Ökosystemen** der **anderen Spieler** betreffen.

Fress-Fähigkeiten können **nicht** das **eigene** Ökosystem betreffen.

Manche Fähigkeiten weisen explizit darauf hin, dass sie nur den Meeresstrom betreffen.

ACHTET AUF DIE FORMULIERUNGEN

- „**Zwischen**“ enthält auch die Zahlen am Anfang und Ende:
„Locke 1 Karte mit einer Zahl zwischen  und  an“, kann 1 Karte mit der Zahl , ,  oder  anlocken.
- „**Oder**“ stellt eine Option dar:
„Friss 1 Karte mit der Zahl  oder “, darf nur **eine der beiden Optionen sein**.

Abgelegte und gefressene -Karten legt ihr auf einen **Ablagestapel** neben den Nachziehstapel.



FAKTOR-KARTEN

Ihr könnt **optional** auch 1 -Karte pro Zug spielen, bevor oder nachdem ihr die -Karte gespielt habt. Jede Karte hat ihren eigenen **Effekt**, den ihr beim Spielen der Karte aktiviert. Habt ihr die Karte gespielt, legt ihr sie auf den **Ablagestapel** neben dem Nachziehstapel.



Es gibt auch Karten, die ihr unter bestimmten Bedingungen außerhalb eures eigenen Zugs spielen könnt. Diese sind mit diesem Reaktions-Symbol gekennzeichnet.



Joker: Es gibt auch Karten, mit denen ihr leichter Nahrungsketten einsammeln könnt. Spielt Joker beim Einsammeln einer Nahrungskette (S. 15). Jeder Joker gilt als zusätzliche Farbe eurer Wahl für diese Nahrungskette. Gespielte Joker legt ihr anschließend ab.



STAPEL MISCHEN

Ist der Biodiversitäts- oder Faktor-Nachziehstapel leer, mischt ihr die Karten des entsprechenden Ablagestapels und bildet so einen neuen Nachziehstapel.



2) NAHRUNGSKETTE EINSAMMELN (OPTIONAL)

Habt ihr **vier** oder **fünf** Karten **unterschiedlicher** Farbe in eurem Ökosystem, könnt ihr diese als **Nahrungskette** einsammeln. Jede Nahrungskette muss **1 grüne** Karte enthalten ( oder ).

Beim Einsammeln erhaltet ihr je nach Farbenanzahl unterschiedlich viele SP:



Nahrungskette mit
4 Farben
+ 7 SP



Nahrungskette mit
5 Farben
+ 11 SP

Für jeden erhaltenen SP bewegt ihr euren Pinguin auf dem Spielbrett um 1 Feld weiter Richtung Ziel (Feld 40).
Legt die eingesammelten Karten auf den entsprechenden Ablagestapel. Diese Karten gelten **nicht** als **gestorben**.



3) KARTE ZIEHEN

Am Ende des Zugs müsst ihr 1 -Karte oder 1 -Karte vom entsprechenden Nachziehstapel ziehen.

Habt ihr **keine** -Karte auf der Hand, **müsst** ihr 1 -Karte ziehen.

4) KARTENLIMITS BEACHTEN

Am Ende eures Zugs müsst ihr jeweils das Kartenlimit für eure Hand und euer Ökosystem beachten. Es gilt:

Hand: Ihr dürft maximal **8 Karten** auf der Hand haben, egal welchen Typs.

Ökosystem: Ihr dürft maximal **8 Karten** in eurem Ökosystem haben, egal welchen Typs.

Überschreitet ihr das Limit, müsst ihr so viele Karten ablegen, bis ihr das Limit wieder einhaltet.

Die so abgelegten -Karten haben ihr Lebensende erreicht und gelten daher als **gestorben**.



SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler **40 SP** hat.
Die Expedition dieses Spielers hat die tiefgründigste und aufschlussreichste Forschung in der Antarktis betrieben und damit das Spiel gewonnen!

Siegpunkte (SP) gibt es für Folgendes:

- Nahrungsketten einsammeln:

Je nach Anzahl der Farben erhaltet ihr die folgenden SP
(Karten können diese noch weiter verändern):

4 Farben = + 7 SP 5 Farben = + 11 SP

- Fähigkeiten von Biodiversitäts-Karten:

Jeder Text einer Fähigkeit beschreibt, ob und wie viele SP ihr für das Aktivieren dieser Fähigkeit erhaltet.

- Effekte von Faktor-Karten:

Jeder Text eines Effekts beschreibt, ob und wie viele SP ihr für das Aktivieren dieses Effekts erhaltet.



GLOSSAR

- **Ablagestapel:** Getrennte Stapel für Biodiversitäts- und Faktor-Karten.
- **Ablegen:** Müsst ihr Karten ablegen, legt ihr diese Karten offen auf den entsprechenden Ablagestapel. Nicht alle abgelegten Karten sind gleichzeitig auch gestorben (siehe **gestorbene Karten**).
- **Aktivieren oder erneut aktivieren:** Die Fähigkeit(en) oder den Effekt einer Karte ausführen.
- **Anlocken:** Beim Anlocken nimmt der aktive Spieler eine Karte aus dem Ökosystem eines anderen Spielers und legt sie in sein eigenes Ökosystem. Angelockte Karten werden **nicht** aktiviert, es sei denn, der Kartentext beschreibt dies explizit.
- **Fressen:** Der aktive Spieler darf eine Karte aus dem **Ökosystem** eines anderen Spielers oder aus dem **Meeresstrom** nehmen und ablegen. Diese Karten gelten als **gestorben**.
- **Gestorbene Karten:** Alle abgelegten Biodiversitäts-Karten mit zwei Ausnahmen:
 - Karten, die abgelegt wurden, weil sie das Limit des Meeresstroms überschritten haben.
 - Karten, die als Nahrungskette eingesammelt wurden.
- **In den Meeresstrom legen:** Müsst ihr Karten in den Meeresstrom legen, gelten diese nicht als abgelegt.
- **Ins Spiel kommen / spielen:** Alle Biodiversitäts-Karten, die ein Spieler aus seiner Hand in sein Ökosystem oder den Meeresstrom legt, außerdem alle Faktor-Karten.

- **Karten im Spiel:** Alle aufgedeckten Karten auf dem Spieltisch. Dies beinhaltet sowohl Karten in den Ökosystemen der Spieler als auch Karten im Meeresstrom.
- **Meeresstrom:** Diese Karten stehen allen Spielern für verschiedene Fähigkeiten und Effekte zur Verfügung.
- **Mischen:** Eine oder mehrere Biodiversitäts- oder Faktor-Karten aus der Hand auf den entsprechenden Nachziehstapel legen und diesen dann mischen.
- **Nahrungskette:** Eingesammelte Karten eines Ökosystems. Jede Nahrungskette muss aus 4 oder 5 Karten bestehen und zwingend 1 grüne Karte enthalten.
- **Organismus: Alle** Biodiversitäts-Karten.
- **Ökosystem:** Alle gespielten Biodiversitäts-Karten, die vor einem Spieler liegen.
- **Ökosystem wechseln:** Dies passiert jedes Mal, sobald eine Karte von dem Ökosystem eines Spielers zu dem Ökosystem eines anderen Spielers oder dem Meeresstrom wechselt.
- **Siegpunkte (SP):** Mit diesen Punkten bewegt ihr eure Pinguine auf dem Spielbrett Richtung Ziel (40), um das Spiel zu gewinnen.
- **Siegpunkte verlieren:** Müsst ihr als Effekt **SP verlieren**, habt aber eine Fähigkeit im eigenen Ökosystem „Du verlierst keine SP“, **ignoriert** ihr den Effekt.
- **Tier:** Jede Biodiversitäts-Karte zwischen  und .
- **Ziehen:** Erlaubt euch, die verdeckten Karten der Nachziehstapel auf eure Hand zu nehmen.



CREDITS



FUNDACIÓN

PROJEKTLÉITUNG:

Dr. Edgardo Vega,
Fundación Antártica21.

Wanja Heimpell,
Fundación Antártica21.

REDAKTIONELLE LEITUNG:

Dr. Renato Borrás-Chávez,
Meeresbiologe, CAPES.

KOMMUNIKATIONSLEITUNG:

Sebastián Henríquez, Journalist.

BESONDERER DANK AN:

**Alan Maldonado, Dr. Dirk Schories,
Dr. Zambra López, Dr. Michael
Goebel, Felipe Tabilo Ayala, Club
Juegos Quinta Región, Viña del Mar**



DESIGN UND PRODUKTION:

Álvaro González, Geschäftsführer,
Within Play.

Jorge „Chilo“ Varela, Illustrator und
Meeresbiologe, Within Play.

Daniel Varela, Grafikdesigner,
Within Play.

Erick Arancibia, Grafikdesigner und
Illustrator, Within Play.

Javiera Lara, Illustratorin.

Victoria „Pitra“ Cataldo,
Illustratorin.

Isabel R. Segalerva, Illustratorin.

Yerko T. Cerenich, Illustrator.

Natán Darco Alfaro, Illustrator.



ÜBERSETZUNG, REDAKTION & LAYOUT:

Sven Biberstein

LEKTORAT:

Emma Fuchs & Alban Ullrich

BESONDERER DANK AN:

**Anna Stener, Annika Brüning,
Georg Pfaff, János Henkelman,
Luca Gandenberger**

ZUR PLAYLIST



**ENTDECKT WEITERE GROßARTIGE SPIELE UNTER
WWW.BIBERSTEIN-SPIELE.DE**

1906

San Francisco

1923

Cotton Club



Die Jahrhundertreihe



BIBERSTEIN-SPIELE.DE



ERFORSCHEN

DEN WELTRAUM MIT DER ISS!

REISE MIT BIS ZU 4 SPIELERN
ZUR BEDEUTENDSTEN
RAUMSTATION IN DER
MENSCHENSGESCHICHTE!



SPIELERZUG

1. Karte(n) spielen (**Reihenfolge deiner Wahl**).

Zwingend: 1 -Karte

(weitere nur durch Fähigkeiten & Effekte).

Optional: 1 -Karte.

2. Nahrungskette einsammeln.

3. 1 -Karte oder 1 -Karte **ziehen**.

4. **Kartenlimit** von je **8 Karten** beachten (Hand, Ökosystem).

FÄHIGKEITS-SYMBOLE

Diese Symbole helfen, die Fähigkeiten der Biodiversitäts-Karten schneller zu erkennen.



Die Karte hat eine **Verteidigungs-Fähigkeit**.



Du erhältst im **eigenen Zug \$P**.



Du erhältst **Boni**, sobald bestimmte Organismen das **Ökosystem wechseln**.



Du erhältst jedes Mal **\$P**, sobald bestimmte Organismen **sterben**.



Du erhältst jedes Mal **\$P**, sobald bestimmte Organismen **ins Spiel kommen**.



Du erhältst **Boni**, sobald du diese Karte in einer **Nahrungskette einsammelst**.



Die Karte **reduziert** die **\$P anderer Spieler**.



Diese Fähigkeit wird **aktiviert**, wenn die Karte noch auf der **Hand** ist.