

Biomes of the Nilgiris



Biomes of the Nilgiris ist ein Spiel für 2–4 Spieler (ab 14 Jahren), das die Natur und die Kunst des Naturschutzes feiert. Die Spieler schlüpfen in verschiedene Rollen (Fotograf, Naturliebhaber, Vogelbeobachter oder Ranger), um die Biosphäre der Nilgiri-Berge zu erkunden, neue Arten zu entdecken und Naturschutzziele zu erreichen.

Ziel des Spiels

Das Ziel ist es, die meisten Ökologie-Punkte (EcoP) zu sammeln. Punkte werden durch den Schutz von Arten und Biomen, die Bewältigung ökologischer Herausforderungen und das Erfüllen von Endspielzielen verdient.

Hauptkomponenten

- **Spielplan:** Zur Nachverfolgung der ÖkologiePunkte (EcoP) und des Nachhaltigkeits-Fortschritts.
- **Karten:** Biom-Karten (Stufe I und II), ArtenKarten (Stufe I und II), Ausrüstungskarten (Standard und charakterspezifisch) sowie Zielkarten.
- **Token:** Erfahrungs-Token (XP) in 6 verschiedenen Arten, Spieler-Token.
- **Meeples:** 4 Charakter-Meeples.

Bedienungsanleitung: Biomes of the Nilgiris

Spielaufbau

1. **Karte:** Platziere die „Starter Field Station“-Karte in der Mitte und umringe sie zufällig mit 5 StartBiom-Karten.

2. **Spielplan:** Lege den Spielplan aus, mische die Biom-/Arten-Karten der Stufe I und lege sie auf die dafür vorgesehenen Felder. Decke 3 Arten-Karten und 3 Ausrüstungskarten auf.
3. **Ziele:** Platziere 2 Zielkarten des Typs A und 2 des Typs B.
4. **Spieler:** Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt sein Spielertableau, den Meeple, die Token, die spezifische Ausrüstung und eine Referenzkarte.
Zudem erhält jeder Spieler die anfänglichen XPToken und stellt seinen Meeple auf die zentrale Field Station.

Vorbereitung und Konfiguration (Setup)

Die korrekte Vorbereitung des Tisches ist entscheidend für die Spielbalance:

- **Die zentrale Landkarte:** Man startet immer bei der Starter Field Station. Ordne darum die 5 StartBiom-Karten offen an, um einen erkundbaren Kern zu bilden.
- **Ressourcenmanagement (Board):**
 - Der Spielplan muss die Punkteleiste (EcoP) und die Nachhaltigkeitsleiste enthalten.
 - Karten der Stufe I werden auf den dafür vorgesehenen Feldern platziert, während Karten der Stufe II beiseitegelegt werden, bereit für das Midgame.
 - Decke immer 3 Arten-Karten und 3 Ausrüstungskarten auf, um den gemeinsamen Markt zu bilden.
- **Spielerausstattung:**
 - Jeder Spieler erhält sein eigenes Tableau zur Verwaltung der Erfahrungs-Token (XP) und der

erworbenen Karten. o Nimm den Meeple in der
gewählten Farbe, 1

Referenzkarte und die spezifische

Startausrüstung deines Charakters.

- o Platziere deinen Meeple vor Spielbeginn auf der
zentralen Field Station.

Zugdynamik

Jeder Spielzug besteht aus exakt 3 Aktionen. Es ist wichtig
zu beachten, dass eine dieser 3 Aktionen zwingend **Travel**
(Reisen) sein muss.

Hier ist das operative Detail der verfügbaren Aktionen:

Aktion

Beschreibung

Bewege deinen Meeple. Wenn du ein

Travel

leeres Feld betrittst, decke eine Biom-Karte

vom Stapel auf und platziere sie.

Erlaubt dir, neue Biom-Karten zur Karte

Explore hinzuzufügen und das Spielgebiet zu

erweitern.

Erhalte Erfahrungs-Token (XP), die für den

Journal Fortschritt nötig sind, oder ziehe Arten-

/Ausrüstungskarten.

Wandle die erhaltenen XP-Token in

Study Ressourcen um, die für spätere Aktionen nutzbar sind.

Spiele Ausrüstungskarten aus deiner Hand

Equip in deinen Spielbereich.

Spiele Arten-Karten von der Hand in

Discover deinen Bereich (Vorbereitung für den

Schutz).

Die Schlüsselaktion: „Verbrauche“ die
Conserve bereiten Arten oder Biome, um Ökologie-
Punkte (EcoP) zu erhalten.

Fortschritt: Midgame und Spielende

Der Spielrhythmus ändert sich basierend auf den
gesammelten Punkten:

- **Übergang zum Midgame:** Wenn ein Spieler zum ersten Mal mindestens 18 EcoP erreicht, wird das Spiel intensiver. Alle verbliebenen Karten der Stufe I auf dem Spielplan werden entfernt und durch Karten der Stufe II ersetzt, die komplexere Herausforderungen und höhere Punktzahlen bieten.
- **Siegbedingungen:** Das Spiel endet, sobald ein Spieler 49 oder mehr EcoP erreicht hat.

- **Abschluss und Wertung:** Sobald das Ende signalisiert wurde, wird die laufende Runde zu Ende gespielt, sodass jeder Teilnehmer die gleiche Anzahl an Zügen hatte. Der Gewinner ist derjenige, der nach Addition der aktuellen EcoP mit den Punkten aus den Endspiel-Zielkarten und den Boni der Nachhaltigkeitsleiste das höchste Gesamtergebnis erzielt.

Strategischer Hinweis: Ignoriere nicht die Nachhaltigkeitsleiste; die Boni auf diesem Weg können in einer hart umkämpften Partie den entscheidenden Unterschied machen.

Detaillierte Spielphasen und Dynamiken

Das Spiel dreht sich um das Management von Zeit und Ressourcen (XP-Token). Da jeder Zug 3 Aktionen erfordert

(davon eine zwingend *Travel*), ist die Bewegungsplanung das Herzstück der Strategie.

1. **Erweiterungsphase (Explore und Travel):**

Dient der Kartenerstellung und Bewegung.

2. **Ressourcenmanagement-Phase (Journal, Study und Equip):** Dient der Beschaffung und Vorbereitung.

3. **Realisierungsphase (Discover und Conserve):** Die finale Phase, um durch den Schutz von Arten Punkte zu generieren.

Legende der Symbole (Ikonographie)

Symbol / Icon

Bedeutung

Repräsentiert die Spielkarte
Sechseck (leer/voll) und die Biom-Karten.

Verschiedene Erfahrungs-



XP-Icons (6 Arten)

Kategorien zum „Studieren“

und für Ziele.

Wert in Ökologie-Punkten

EcoP-Symbol

nach einer Konservierungs-

Aktion.

Schwierigkeitsgrad und

Stufen-Icon (I oder II) Erscheinungszeitpunkt der

Karten.

Fortschritt auf der

Nachhaltigkeitssymbol Nebenleiste mit Bonus am

Spielende.

Einzigartige Fähigkeiten der

Charakter-Icons

jeweiligen Rollen.



Midgame und Spielende (Zusammenfassung)

- **Midgame:** Aktivierung bei Erreichen von 18 EcoP.
Austausch der Karten (Stufe I zu II).
- **Spielende:** Aktivierung bei Erreichen von 49 EcoP.
Rundenabschluss sicherstellen.
- **Gewinner:** Höchste Punktzahl aus EcoP, Zielen und Nachhaltigkeits-Boni.

Vertiefender Hinweis: Der Übergang zum Midgame ist nicht nur ein Kartentausch, sondern eine

Herausforderungserhöhung: Die neuen Karten der

Stufe II erfordern ein sorgfältigeres Management der XP-Token, da die Kosten in der Regel höher sind.

Hast du bereits entschieden, welcher Charakter (Fotograf, Naturliebhaber, Vogelbeobachter oder

Ranger) dich für deine erste Partie am meisten reizt?

