



NATURE

Nachschlageheft

Das *Nature*-Nachschlageheft bietet zusätzliche Details zu Schlüsselbegriffen (Seiten 2 – 3), Merkmalskarten (Seiten 4 – 6), Rundenablauf (Seite 7) und Ikonografie (Seite 8).

Schlüsselbegriffe

Die Schlüsselbegriffe haben spezifische Bedeutungen im Spiel, die erklären, wie ein Merkmal mit den Grundregeln und mit den anderen Merkmalen interagiert.

Ernährungsaktionen

Weitere Details zu den vier Ernährungsaktionen findest du in der *Nature*-Spielanleitung auf den Seiten 14 – 17.

- Sammeln:** Wenn eine Spezies **sammelt**, **frisst** sie so viele Pflanzen 🌱 an der Wasserstelle, wie die Zahl auf ihrem Größenrad 🏠 angibt. Der Begriff „Sammeln“ steht dabei für alle Arten der Futtersuche von Pflanzen- und Allesfressern.
- Jagen:** Wenn eine Spezies **jagt**, **frisst** sie Fleisch 🍖 aus dem Vorrat in Höhe der Größe der gejagten Spezies. Dabei wird außerdem 1 Population 🐾 der gejagten Spezies **getötet**.
- Verhungern:** Wenn eine Spezies **verhungert**, wähle eine hungrige Population 🐾 dieser Spezies aus, die **getötet** wird.
- Passen:** Sobald eine Person als Ernährungsaktion **passt**, nimmt sie für den Rest der Runde nicht mehr an der Ernährungsphase teil.

Weitere Aktionen

- Fressen:** Wenn eine Spezies **frisst**, lege jede **gefressene** Nahrung auf eine ihrer hungrigen Populationen 🐾.
- Verstorben:** Wenn eine Population 🐾 **getötet** wird oder **verhungert**, drehe sie um, sodass diese Seite 🐾 sichtbar ist. Lege alle darauf liegende Nahrung in den Vorrat zurück. **Verstorbene** Population 🐾 wird deiner neuen Spezies in der nächsten Runde als Population 🐾 hinzugefügt. Die Person, die die **getötete** Population kontrolliert, entscheidet, welche Population 🐾 **getötet** wird.



Weitere Schlüsselbegriffe

- Karte:** Eine Karte befindet sich entweder im *Nature*-Stapel, im Ablagestapel oder auf deiner Hand. Karten, die auf Spezies gespielt werden, heißen Merkmale. Das Abwerfen einer Handkarte bringt einen Vorteil, das Entfernen eines Merkmals nicht.
- Aussterben:** Eine Spezies stirbt aus, wenn ihre letzte Population 🐾 **getötet** wird oder **verhungert**. Siehe „Aussterben“ im *Nature*-Regelheft (Seite 17) für Details.
- Nahrung:** Pflanzen 🌿 und Fleisch 🍖 sind Nahrung, die verhindert, dass Populationen 🐾 **verhungern**.
- Gesättigte Population:** Auf einer gesättigten Population liegt Nahrung: 🌿 oder 🍖
- Vollständig gesättigt:** Eine Spezies ist vollständig gesättigt, wenn keine ihrer Populationen 🐾 hungrig ist.
- Hungrig:** Eine Population 🐾 ist hungrig, wenn keine Nahrung auf ihr liegt. Eine Spezies ist hungrig, wenn sie mindestens 1 hungrige Population 🐾 hat.
- Ignoriert:** Eine Spezies, die beim **Jagen** ein defensives Merkmal ignoriert, behandelt dieses Merkmal, als ob es nicht existieren würde. Dieses Schlüsselwort wird in mehreren Modulen verwendet.
- Größe:** Jede Spezies hat ein Größenrad 🌀, das ihre Größe anzeigt. Die Größe einer Spezies bestimmt, wie effektiv sie im **Jagen**, **Verteidigen** und **Sammeln** ist.
- Spezies:** Eine Spezies besteht aus 1 Größenrad 🌀, mindestens 1 Population 🐾, und 0 – 3 Merkmalen.
- Merkmal:** Sobald eine Karte auf eine Spezies gespielt wird, wird sie Merkmal genannt. Jede Spezies darf bis zu 3 Merkmale haben. Jedes Merkmal, das von einer Spezies entfernt wird, wird wieder zu einer Karte.



Die Effekte von Merkmalen addieren sich: Zwei identische Merkmale verdoppeln den Effekt, drei identische Merkmale verdreifachen ihn.



Krallen

Eine Spezies mit *Krallen* erhält beim **Jagen** +2 auf ihren Jagdwert 🐾, wenn sie jagt und +1 auf ihren Verteidigungswert 🐾, wenn sie **gejagt** wird.

Beim **Sammeln** frisst eine Spezies mit *Krallen* 2 zusätzliche Pflanzen 🌿 an der Wasserstelle.



Schnell

Eine Spezies mit *Schnell* kann von einer Spezies mit weniger *Schnell*-Merkmalen nicht **gejagt** werden.

Beispiel: Ein Jäger mit 1 *Schnell*-Merkmal kann eine Spezies mit 1 *Schnell*-Merkmal **jagen**, aber keine Spezies mit 2 oder 3 *Schnell*-Merkmalen.



Gehörnt

Wenn eine Spezies mit *Gehörnt* **gejagt** wird, **tötet** sie Populationen 🐾 des Jägers. Die Anzahl der **getöteten** Populationen 🐾 entspricht der Größe der gejagten Spezies.

Beispiel: Wird eine Spezies der Größe 1 mit *Gehörnt* **gejagt**, **tötet** sie 1 Population 🐾 des Jägers. Eine *gehörnte* Beute-Spezies der Größe 3 **tötet** hingegen 3 Populationen 🐾 des Jägers.

Wird eine Spezies mit *Gehörnt* **gejagt**, wird 1 ihrer Populationen 🐾 wie üblich **getötet** – selbst wenn der Jäger bei der **Jagd** ausstirbt.



Jäger

Wenn ein *Jäger*-Merkmal gespielt wird, drehe das Größenrad auf die *Jäger*-Seite. Eine Spezies mit *Jäger* kann die Ernährungsaktion **Sammeln** nicht mehr ausführen. Stattdessen führt sie die Ernährungsaktion **Jagen** aus.

Ein Jäger kann eine andere Spezies **jagen**, wenn:

- sein Jagdwert mindestens so hoch ist wie der Verteidigungswert der gejagten Spezies, und
- er über die nötigen Merkmale verfügt, um die defensiven Merkmale der gejagten Spezies zu überwinden, und
- er hungrige Populationen hat.

Siehe „Jagen“ in der *Nature*-Spielanleitung (Seite 16) für Details.



Gepanzert

Eine Spezies mit *Gepanzert* erhält +4 auf ihren Verteidigungswert , wenn sie **gejagt** wird.



Sozial

Eine Spezies mit *Sozial* erhält beim **Fressen** 2 Nahrung zusätzlich. Diese stammt aus derselben Quelle wie die ursprüngliche Nahrung: von der Wasserstelle bei Pflanzen und aus dem Vorrat bei Fleisch .

Sozial funktioniert beim **Sammeln** ebenso wie beim **Jagen** und lässt sich mit jedem Merkmal kombinieren, bei dem die Spezies **frisst** – zum Beispiel *Opportunistisch*, *Aasfressend* und *Stoßzähne*.





Aasfressend

Auslösebedingung: nachdem eine beliebige Spezies **gejagt** hat – also entweder während deines eigenen oder eines gegnerischen Ernährungszugs

Effekt: Spezies **frisst** 2 Fleisch 🍖 aus dem Vorrat.

Jedes *Aasfressend*-Merkmal wird unabhängig von anderen Merkmalen ausgelöst.

Beispiel: Hat eine Spezies 2 Merkmale *Aasfressend* und 1 *Sozial*, **frisst** sie insgesamt 8 Fleisch 🍖.



Opportunistisch

Eine Spezies mit dem Merkmal *Opportunistisch* erhält +1 auf ihren Verteidigungswert 🍄, wenn sie **gejagt** wird.

Auslösebedingung: während deines Zugs, nachdem eine deiner Spezies **gesammelt** oder **gejagt** hat, sofern nach der Ernährungsaktion noch Pflanzen 🌱 an der Wasserstelle liegen

Effekt: Spezies **frisst** 2 Fleisch 🍖 aus dem Vorrat.

Jedes *Opportunistisch*-Merkmal wird unabhängig von anderen Merkmalen ausgelöst.

Beispiel: Hat eine Spezies 2 Merkmale *Opportunistisch* und 1 *Sozial*, **frisst** sie insgesamt 8 Fleisch 🍖.



Stoßzähne

Eine Spezies mit dem Merkmal *Stoßzähne* erhält +2 auf ihren Verteidigungswert 🍄, wenn sie **gejagt** wird.

Auslösebedingung: sobald die letzte Pflanze 🌱 von der Wasserstelle entfernt wird – unabhängig davon, wer gerade am Zug ist; Der Effekt kann also innerhalb einer Runde mehrfach ausgelöst werden, wenn die Wasserstelle nach dem Hinzufügen weiterer Pflanzen 🌱 erneut geleert wird.

Effekt: Spezies **frisst** 1 Fleisch 🍖 aus dem Vorrat.

Jedes *Stoßzähne*-Merkmal wird unabhängig von anderen Merkmalen ausgelöst.

Beispiel: Hat eine Spezies 2 Merkmale *Stoßzähne* und 1 *Sozial*, **frisst** sie insgesamt 6 Fleisch 🍖.

Die Tabelle zeigt den Rundenablauf von *Nature*. Sie berücksichtigt auch weitere Schritte aus den Erweiterungsmodulen.

RUNDENABLAUF		
Vorbereitung	1. Pflanzen 🌿 zur Wasserstelle legen	
	Gesättigte Population 🦋 zum Fernen Ort legen	<i>Flight</i>
	Klimawürfel würfeln	<i>Arctic Tundra, Climate</i>
	2. Neue Spezies erhalten	
	3. Karten ziehen	
Anpassungsphase	1. Karten spielen	
	2. Merkmalskarten aufdecken	
Ernährungsphase	1. Fettgewebe nimmt ab	<i>Arctic Tundra</i>
	2. Ernährungszüge ausführen	
	3. Kälte abhandeln ❄️	<i>Arctic Tundra</i>
Wertung	1. Spezies kehren zurück	<i>Flight</i>
	2. Nisteffekte	<i>Flight</i>
	3. Nahrung hinter Sichtschirme legen	
	4. Bonuswertung	<i>Arctic Tundra</i>
	5. Katastrophenkarte umdrehen	<i>Natural Disasters</i>



Größe 1:
0,5-25 kg
Kaninchen / Fuchs



Größe 2:
25-90 kg
Gazelle / Wolf



Größe 3:
90-320 kg
Bär / Löwe



Größe 4:
320+ kg
Elch / Krokodil

Icon	Bedeutung	Modul
	Größenrad	
	Drehe das Größenrad um	
	Population	
	verstorbene Population	
	Pflanzennahrung	
	Fleischnahrung	
	Fruchtnahrung	<i>Amazon Rainforest</i>
	gesättigte Population	<i>Amazon Rainforest, Flight</i>
	Verteidigungswert	
	Jagdwert	
	ausgelöste Fähigkeit	
	Kälteschutz	<i>Tundra, Climate, Natural Disasters</i>
	Hitzeschutz	<i>Climate, Sahara Desert</i>
	Giftresistenz	<i>Amazon Rainforest</i>
	sofortiger Effekt	<i>Natural Disasters</i>
	Kometenplättchen	<i>Natural Disasters</i>

