

Alessandro Zucchini & Leo Colovini

# AUSTRALIS

Im Sog der Strömung

Für 2-4 Personen ab 10 Jahren

## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Vor der Ostküste Australiens befindet sich eine warme Meeresströmung, der Ostaustralstrom.

In diesem Ökosystem unglaublicher Vielfalt wählt ihr geschickt passende Würfel aus, um immer größer werdende Fischschwärme zu ernähren, Korallen an verschiedenen Korallenriffen anzusiedeln und euch mit euren Meereschildkröten in der Strömung zu bewegen.

Zwischendurch tragt ihr mit euren Würfeln aufregende Wettkämpfe aus, um zu zeigen, wer sich im Ostaustralstrom am besten behaupten kann.

Höherwertige Würfel haben hierbei bessere Siegchancen, doch auch damit könnt ihr manches Mal unterliegen.

Eure verschiedenen Handlungen bringen euch Punkte ein. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

## SPIELMATERIAL



1 Spielplan



45 Vorteilskarten



10 Wettkampfplättchen  
5 x gold, 5 x silber



4 Meerestafeln



21 Nahrungssteine  
je 4 x blau, grün, orange, rosa,  
5 x grau



64 Korallen  
je 16 x blau, grün,  
orange, rosa



4 Meeresschildkröten



4 Zählersteine



17 Sonderwürfel  
je 4 x weiß, gelb, blau, violett, 1 x rot



1 Startplättchen



34 kleine (Wert 1), 24 große (Wert 3)



58 Fische





## SPIELVORBEREITUNG

Löst vor dem ersten Spiel alle Stanzteile vorsichtig aus den Rahmen und die quadratischen Plättchen aus den Meerestafeln heraus.

1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.
  2. Setzt den **großen roten Würfel** auf die rote Ablagefläche des Spielplans.
  3. Nehmt von den **anderen Würfeln** in jeder Farbe so viele Würfel, wie es eurer Personenzahl entspricht. *Beispiel: Im Spiel zu dritt nehmt ihr von jeder Würfel­farbe 3 Würfel.* Werft diese Würfel und legt sie jeweils mit der geworfenen Seite nach oben auf die zugehörigen farbigen Ablagefelder des Spielplans.
  4. Legt die **24 großen und 34 kleinen Fische** neben dem Spielplan bereit.  
**Hinweis:** Jeder große Fisch zählt wie 3 kleine Fische. Ihr dürft sie jederzeit tauschen.
  5. Teilt die **10 Wettkampfplättchen** in zwei Stapel mit 5 goldenen und 5 silbernen Plättchen. Sortiert sie jeweils **aufsteigend** so, dass in jedem Stapel die niedrigste Zahl oben liegt und die darunter jeweils höher sind.  
*Beispiel: Im goldenen Stapel liegen von oben nach unten die Plättchen 7-8-9-12-15.* Legt die beiden Stapel aufgedeckt auf die zugehörigen Felder.
  6. Legt **3 graue Nahrungssteine** neben dem Spielplan bereit.
  7. Spielt ihr **zu viert**, mischt ihr **alle Vorteilskarten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel auf das zugehörige Kartenfeld. Spielt ihr **zu zweit oder zu dritt**, sortiert ihr zuvor die **15 Vorteilskarten aus**, die unten rechts eine Muschel zeigen. Diese Karten kommen nicht ins Spiel.
  8. Deckt die obersten **6 Vorteilskarten** einzeln auf und legt sie auf die 6 Kartenfelder.
- Alle von euch erhalten in einer Farbe jeweils ihr **persönliches Spielmaterial**:  
**1 Meerestafel, 16 Korallen, 1 Meeresschildkröte, 1 Zählscheibe und 4 Nahrungssteine.** Dieses Material verteilt ihr auf diese Weise:
9. Legt eure **Meerestafeln** so vor euch aus, dass Platz bleibt, um unterhalb Vorteilskarten und oberhalb Fische anlegen zu können.
  10. Wer zuletzt im Wasser war, erhält das **Startplättchen** und setzt die eigene **Zählscheibe** auf das **Feld 1 der Punkteleiste** und die eigene **Meeresschildkröte** auf das **Feld 0 des Ostaustralstroms**. Im Uhrzeigersinn setzt ihr anderen eure Zählscheiben und Meeresschildkröten auf die jeweils nachfolgenden Felder.
  11. Stellt eure **16 Korallen** als Vorrat neben eure Meerestafeln.
  12. Setzt **1 Nahrungsstein** in die linke Ausparung der Nahrungsleiste eurer Meerestafel.
  13. Setzt alle eure **3 übrigen Nahrungssteine** auf die drei farbig markierten Strömungsfelder **5, 11, 15 im Ostaustralstrom**.
  14. Setzt **1 grauen Nahrungsstein** auf das **Strömungsfeld 17** mit der grauen Markierung. Nur im **Spiel zu viert** setzt ihr **1 weiteren grauen Nahrungsstein** auf dieses Feld.

Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, legt ihr die übrigen Würfel, Vorteilskarten, einen grauen Nahrungsstein und persönliche Spielmaterialien in die Schachtel zurück.

*Hinweis: Aus spieltechnischen Gründen bildet der Spielplan nicht den genauen Verlauf des Ostaustralstroms ab. Dieser verläuft gerader entlang der Küste.*

### Spielaufbau zu dritt:

The illustration shows the game board with numbered callouts 1 through 14 indicating the placement of various components. The board features a score track at the top (35-60), a central river, and various zones. Surrounding the board are images of the components being placed:

- 11 pink coral pieces (top left)
- 12 purple food stones (left side)
- 9 advantage cards (left side)
- 10 dice (top right)
- 11 blue coral pieces (top right)
- 10 star-shaped tokens (right side)
- 9 advantage cards (right side)
- 12 purple food stones (right side)
- 11 orange coral pieces (bottom right)
- 4 orange fish pieces (bottom center)





## SPIELABLAUF



Das Spiel wird über 5 Etappen gespielt. Jede Etappe besteht aus drei Phasen:

- A **Würfelauswahl und Würfelaktion (4 Runden)**
- B **Punkte für Korallenriffe, Fischschwärme und Meeresschildkröten**
- C **Der Würfelwettkampf**



### Gelbe Würfel = Fische erhalten

Auf den gelben Würfeln gibt es zwei Symbole:



Für den **Punkt** ziehst du deine Zählerleiste auf der Punkteleiste **1 Feld** weiter.



Für jeden **Fisch** nimmst du aus dem Vorrat so viele Fische, wie auf dem Würfel abgebildet sind: 2, 3, 4 oder 5. Die Fische legst du über deiner Meerestafel ab, um am Ende jeder Etappe **einen** Fischschwarm zu bilden und damit Punkte zu erzielen. **Hinweis:** Jeder große Fisch zählt wie drei kleine Fische und kann jederzeit getauscht werden.



### Blaue Würfel = Meeresschildkröte bewegen

Auf den blauen Würfeln stehen die Zahlen 2, 3, 4, 5, 6 oder 7. Du bewegst deine Meeresschildkröte im Ostaustralstrom so viele Schritte vor, wie der Würfel anzeigt. Beachte dabei die Regeln für „**Die Bewegung der Meeresschildkröten**“ (siehe Seite 5).

**Hinweis:** Das Vorwärtskommen im Ostaustralstrom bringt einige Vorteile: Nahrungssteine, mehr Punkte, Entscheidung bei Gleichständen.



### Violette Würfel = Koralle ansiedeln

Auf den violetten Würfeln stehen die Zahlen 3, 4, 5, 6, 7 oder 8. Du stellst 1 deiner Korallen auf das Korallenriff, das der Würfel anzeigt. Willst du deine Koralle nicht auf das zugehörige Korallenriff stellen, darfst du ein Korallenriff mit einer niedrigeren Zahl wählen. Die Mehrheit von Korallen an einem Korallenriff erbringt am Ende jeder Etappe Punkte. **Hinweis:** Sollte es einmal vorkommen, dass du keine Korallen mehr in deinem Vorrat hast, darfst du eine deiner schon eingesetzten Korallen versetzen.



### Roter Würfel = Startplättchen erhalten

Auf dem großen roten Würfel stehen die Zahlen 4, 5, 6, 7, 8 oder 9. Du erhältst das Startplättchen vom Spielplan für die nächste Etappe. Da dieser Würfel höhere Zahlen hat als die anderen Zahlenwürfel, ist er in den Würfelwettkämpfen der stärkste Würfel. Leg den roten Würfel auf das Wettkampfsymbol deiner Meerestafel.



### A Würfelauswahl und Würfelaktion

Wer das Startplättchen besitzt, legt es auf das zugehörige Feld neben dem roten Würfel zurück und nimmt **1 beliebigen Würfel** vom Spielplan. Dann setzt diese Person ihn (ohne ihn zu verändern) auf die gleichfarbige Würfelabbildung ihrer Meerestafel. Anschließend führt sie die zugehörige Würfelaktion aus.

Reihenfolge folgen alle anderen Personen, nehmen ebenfalls jeweils 1 Würfel, setzen ihn auf die eigene Meerestafel und führen ihn aus. Dies macht ihr **4 Mal**, sodass bei allen schließlich 4 Würfel auf jeder Meerestafel liegen und 1 Würfel auf dem Spielplan ungenutzt übrigbleibt. Nimmst du einen Würfel einer Farbe, die du schon hast, legst du ihn einfach zu deinen bereits liegenden Würfeln dieser Farbe dazu.

**Wichtig:** Liegen unterhalb der Würfelabbildung eine oder mehrere **Vorteilskarten**, handelst du diese **vor** der Durchführung der Würfelaktion ab (siehe Seite 5, „**Die Funktionen der Vorteilskarten**“).

### Die Würfelaktionen



#### Weißer Würfel = Vorteilskarte(n) wählen

Auf den weißen Würfeln gibt es zwei Symbole:



Für jeden **Punkt** ziehst du deine Zählerleiste auf der Punkteleiste **1 Feld** weiter.



Für jedes **Rechteck** nimmst du aus der Auslage so viele **Vorteilskarten** (1 oder 2), wie auf dem Würfel abgebildet sind. Dabei hast du jedes Mal **die Wahl**, ob du die Karte unterhalb von deiner Meerestafel an die Stelle des entsprechenden Farbwürfels anlegst. Dann kannst du sie **später immer wieder** nutzen. **Oder** du wirfst sie auf einen Abwurfstapel neben dem Spielplan. Dann erhältst du den Vorteil **sofort und einmalig**. Nachdem du eine oder zwei Karten genommen hast, ziehst du vom Nachziehstapel ebenso viele Karten nach und legst sie auf die leeren Kartenfelder der allgemeinen Auslage.

### Die Vorteilskarten

#### Vorteilskarte anlegen

Willst du eine gewählte Vorteilskarte zwar nicht sofort, aber dafür mehrfach nutzen, legst du sie unten an deiner Meerestafel an.

**Beispiel:** Du nimmst eine Karte mit gelbem Würfel und legst sie an der Aussparung für den gelben Würfel an.



Nimmst du weitere Karten dieser Farbe, legst du sie etwas versetzt so darunter, dass die Funktionen aller Karten sichtbar bleiben.



Immer wenn du einen Würfel auf deine Meerestafel setzt, aktivierst du **zuerst alle** dort angelegten Vorteilskarten dieser Farbe (in beliebiger Reihenfolge).

Nimmst du eine **Wettkampf-Vorteilskarte** aus der Auslage, legst du sie rechts von deiner Meerestafel an.



**Wichtig:** Du darfst keine identischen Karten besitzen. Das heißt, du darfst zwar Karten mit derselben Funktion haben, aber diese müssen in verschiedenen Farben vorkommen.

Daher kannst du an jeden abgebildeten Farbwürfel höchstens 3 verschiedene Vorteilskarten anlegen. Auch von den 3 verschiedenen Wettkampf-Vorteilskarten darfst du nur jeweils eine haben.

#### Vorteilskarte abwerfen

Statt die gewählte Vorteilskarte an deine Meerestafel anzulegen, kannst du sie sofort, dafür aber nicht mehrfach nutzen. Wirf sie dazu auf einen Abwurfstapel neben dem Spielplan. Dann erhältst du den Vorteil **sofort und einmalig**.

**Hinweis:** Wettkampf-Vorteilskarten kannst du nicht abwerfen.

**Wichtig:** Nutzt du die Karte sofort, darfst du sogar eine identische Karte wählen, die du schon an deiner Meerestafel angelegt hast.

**Hinweis:** In den meisten Fällen wirst du die Vorteilskarte bei dir anlegen, da du sie dann immer wieder nutzen kannst. Die Sofortaktion einer Vorteilskarte nutzt du zumeist erst gegen Ende des Spiels.

#### Die Funktionen der Vorteilskarten

Jede Karte erbringt einen anderen Vorteil:



**2 Punkte:** Du ziehst deine Zählerleiste sofort 2 Felder auf der Punkteleiste weiter.



**1 Fisch:** Du erhältst sofort 1 Fisch und legst ihn über deiner Meerestafel ab.



**Meeresschildkröte bewegen:** Du bewegst deine Meeresschildkröte sofort 1 Schritt im Ostaustralstrom voran. Nähere Erklärung siehe unten „**Bewegung der Meeresschildkröten**“.



**Koralle ansiedeln:** Du stellst 1 deiner Korallen auf das Korallenriff, neben dem sich deine Meeresschildkröte aktuell befindet.

**Hinweis:** Der Ostaustralstrom ist in verschiedene Abschnitte unterteilt. Zu jedem Abschnitt gehört ein Korallenriff. Zu den Feldern mit den Zahlen 0 bis 3 gehört das Korallenriff mit der 3, zu den Feldern 4 bis 6 das Korallenriff 4, zu den Feldern 7 bis 9 Korallenriff 5 usw.



Die kleinen Markierungen zu Beginn eines Abschnitts helfen bei der richtigen Zuordnung.

**Wichtig:** Willst du deine Koralle nicht auf das zugehörige Korallenriff stellen, darfst du ein Korallenriff mit einer niedrigeren Zahl wählen.



#### Wettkampf-Vorteilskarten

Diese Karten legst du offen rechts an deine Meerestafel an. Sie helfen bei den späteren Würfelwettkämpfen. **Hinweis:** Auch hiervon darfst du nur eine Karte jeder Farbe haben, höchstens also drei Karten.

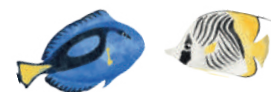


#### Die Bewegung der Meeresschildkröten

Bei der Bewegung im Ostaustralstrom zählst du jedes Strömungsfeld. Landet deine Meeresschildkröte dabei auf einem besetzten Feld, ziehst du sie sofort weiter auf das nächste freie Strömungsfeld. Es darf immer nur 1 Meeresschildkröte auf einem Feld stehen.

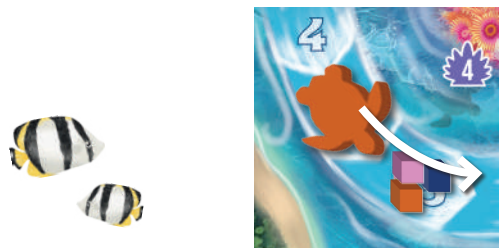


**Hinweis:** Sollte es vorkommen, dass deine Meeresschildkröte über das letzte Feld des Ostaustralstroms hinausziehen würde, bleibt sie einfach darauf stehen.





Erreicht oder passiert deine Meeresschildkröte ein **Feld mit Nahrungssteinen** (Felder 5, 11 und 15), nimmst du den Stein deiner Farbe.



Den **grauen Nahrungsstein** auf Feld 17 erhält nur die Person, deren Meeresschildkröte dieses Feld als **Erste** erreicht. Im **Spiel zu viert** erhält auch, wer **als Zweites** das Feld erreicht, **1 Nahrungsstein**.

Nahrungssteine legst du immer von links nach rechts auf die Nahrungsleiste deiner Meerestafel.



Die Nahrungssteine geben an, wie viele deiner Fische du versorgen kannst. Je mehr Nahrungssteine du besitzt, um so größer und punkteträchtiger ist der Fischschwarm, den du bilden kannst.

**Hinweis:** Durch die Würfelwettkämpfe kannst du weitere graue Nahrungssteine erhalten. Sollte es vorkommen, dass du bereits 6 Nahrungssteine auf deiner Nahrungsleiste hast und weitere bekommst, werden diese überzähligen Steine in die Schachtel gelegt.

### B Punkte für Korallenriffe, Fischschwärme und Meeresschildkröten

Nachdem ihr alle jeweils 4 Würfel genommen habt, kommt es zur Auswertung dieser Etappe. Die erzielten Punkte tragt ihr mit euren Zählscheiben immer sofort auf der Punkteleiste ab. Erreicht ihr über 100 Punkte, zählt ihr auf der Punkteleiste bei 1 weiter.

Es beginnt jeweils, wer aktuell das Startplättchen besitzt.



#### Punkte für Korallenriffe

In aufsteigender Reihenfolge (von „3“ bis „8“) wird **jedes Korallenriff einzeln** gewertet.

Wer die meisten eigenen Korallen auf einem Korallenriff hat, erhält Punkte. Für die Korallenriffe „5“ bis „8“ gibt es auch für die zweitmeisten Korallen Punkte.

Bei **Gleichstand** ist besser, wessen Meeresschildkröte sich **im Ostaustralstrom weiter vorne** befindet.



**Beispiel:** Auf dem Korallenriff „5“ erhält Orange 2 Punkte, weil Orange dort die meisten Korallen hat. Grün und Blau haben gleich viele Korallen. Da Blau im Ostaustralstrom weiter vorne ist, geht der 1 Punkt an Blau. Grün geht leider leer aus.



#### Punkte für Fischschwärme

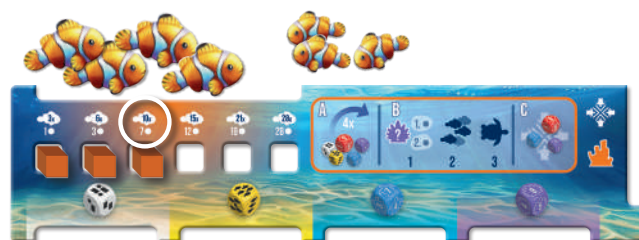
Alle von euch erhalten Punkte für eure Fischschwärme. Mit deinen Fischen darfst du **genau einen Fischschwarm** bilden.

Zunächst schaust du, wie viele Nahrungssteine du auf deiner Nahrungsleiste hast. Dein am weitesten rechts gesetzter Stein bestimmt, wie viele Fische du ernähren kannst und wie viele Punkte dafür vergeben werden. Fische, die du nicht ernähren kannst, zählen in dieser Etappe nicht.

**Beispiel 1:** Du hast 2 Nahrungssteine und 7 Fische (2 x 3er, 1 x 1er). Dafür erhältst du 3 Punkte. 1 Fisch kannst du nicht nutzen.



**Beispiel 2:** Du hast 3 Nahrungssteine und 15 Fische (4 x 3er, 3 x 1er). Dafür erhältst du 7 Punkte. 5 Fische kannst du nicht nutzen, weil der 4. Nahrungsstein fehlt.



**Wichtig:** Deine gewerteten Fische und auch deine Fische, die du nicht versorgen konntest, bleiben bei dir liegen. Wenn du in späteren Etappen ausreichend Nahrungssteine und Fische hast, kannst du deinen Fischschwarm vergrößern und höhere Punktzahlen erzielen.



#### Punkte für Meeresschildkröten

Alle von euch erhalten so viele Punkte, wie das Feld im Ostaustralstrom jeweils angibt, auf dem sich eure Meeresschildkröten aktuell befinden.



**Beispiel:** Du erhältst 13 Punkte.



### G Der Würfelwettkampf

Im Sog der Strömung wird es zum Abschluss jeder Etappe turbulent. Jetzt findet ein **Würfelwettkampf** statt, um festzustellen, wer sich im Ostaustralstrom am besten behauptet. Der Wettkampf wird **nur mit den Zahlenwürfeln** ausgetragen. Setzt daher eure weißen und gelben Würfel auf den Spielplan zurück. Mit den **blauen, violetten** und dem **roten Würfel**, die ihr auf eurer Meerestafel platziert habt, tragt ihr jetzt den Würfelwettkampf aus. **Hinweis:** Wer keinen dieser Würfel genommen hatte, nimmt an dem Wettkampf dieser Etappe nicht teil.

**Ablauf des Würfelwettkampfs** (siehe auch das ausführliche Beispiel auf Seite 8) Werft alle gleichzeitig eure Zahlenwürfel. Jede Person nennt laut die **niedrigste Zahl**, die sie mit einem Würfel gewürfelt hat. Wer **Wettkampf-Vorteilskarten** hat, addiert zuvor +1 zu **allen** eigenen Würfeln der entsprechenden Farben.

**Wichtig:** Du musst die Karte immer anwenden, auch wenn es ein Nachteil für dich wäre.

**Hinweis:** In jeder Farbe kannst du höchstens eine Wettkampf-Vorteilskarte haben.

Wer die **niedrigste Zahl** ansagt, **muss diesen Würfel zurück auf den Spielplan setzen**. Es kann durchaus sein, dass **mehrere von euch** Würfel abgeben müssen oder dass **eine Person mehrere Würfel** abgeben muss.



## BEGINN EINER NEUEN ETAPPE

Werft alle Würfel erneut und setzt sie auf den zugehörigen Bereich des Spielplans.

Legt die 6 aufgedeckten Vorteilskarten vom Spielplan auf den Ablagestapel und deckt einzeln 6 neue Vorteilskarten auf, die ihr in die allgemeine Auslage legt.

**Hinweis:** Sollte es vorkommen, dass der Nachziehstapel leer ist, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Anschließend werfen alle, die noch Würfel haben, diese erneut und nennen wieder ihre niedrigste Würfelzahl. Auch hierbei werden die Wettkampf-Vorteilskarten berücksichtigt. Wer keinen Würfel mehr besitzt, scheidet aus dem Wettkampf dieser Etappe aus. Das können auch mehrere von euch gleichzeitig sein.

**Wichtig:** Scheiden mehrere von euch gleichzeitig aus, gewinnt den Gleichstand um den zweiten Platz, wessen Meeresschildkröte sich im Ostaustralstrom weiter vorne befindet. Auch wenn es zu einem Gleichstand um den ersten Platz kommt, entscheidet die bessere Position der Meeresschildkröten.

Die Person, die den Würfelwettkampf gewinnt, darf **wählen**, ob sie als Belohnung das goldene Wettkampfplättchen nimmt oder das silberne. Die goldenen Wettkampfplättchen bringen mehr Punkte als die silbernen. Aber in jeder der **ersten drei Etappen** erhält man zum silbernen Wettkampfplättchen jeweils **zusätzlich 1 grauen Nahrungsstein** aus dem Vorrat neben dem Spielplan. Wer den grauen Nahrungsstein erhält, setzt ihn in die nächste freie Aussparung der eigenen Meerestafel.

**Hinweis:** Es ist durchaus sinnvoll, in den ersten drei Etappen das silberne Wettkampfplättchen zu wählen, um dadurch einen zusätzlichen Nahrungsstein zu erhalten.

Eure gewonnenen Wettkampfplättchen legt ihr verdeckt vor euch ab. Die Punkte tragt ihr erst am Ende des Spiels auf der Punkteleiste ab.

Nach dem Ende des Würfelwettkampfs endet die aktuelle Etappe.

## SPIELEND

**Nach 5 Etappen**, wenn alle Wettkampfplättchen vergeben wurden, **endet das Spiel**.

Für jede eurer **Korallen**, die sich auf den Korallenriffen befinden, erhaltet ihr jetzt noch **1 Punkt**, den ihr auf der Punkteleiste abtragt.

Wer das **Startplättchen** hat, erhält ebenfalls **1 Punkt**.

Zum Schluss deckt ihre eure **gewonnenen Wettkampfplättchen einzeln** auf und rückt entsprechend viele Felder auf der Punkteleiste vor. **Wer schließlich am weitesten vorne steht, gewinnt das Spiel.** Bei einem Gleichstand gewinnt, wessen Meeresschildkröte sich im Ostaustralstrom am **weitesten vorne** befindet.





## Ausführliches Beispiel für einen Würfelwettkampf zu dritt:

Zu Beginn des Wettkampfs hat Anna einen blauen und den roten Würfel und eine rote Wettkampf-Vorteilskarte. Boris hat zwei blaue und einen violetten Würfel, eine blaue und ebenfalls eine rote Wettkampf-Vorteilskarte. Diese hilft ihm in dieser Etappe jedoch nicht, da er den roten Würfel nicht hat. Carla hat zwei violette Würfel und eine violette Wettkampf-Vorteilskarte.



**Erste Würfelrunde:**

Die niedrigste geworfene Zahl ist die blaue 3, die Anna gewürfelt hat. Zwar hat Boris auch eine 3 gewürfelt, aber durch seine Vorteilskarte zählt sie als 4. Somit muss Anna ihren blauen Würfel auf den Spielplan zurücklegen.

**Zweite Würfelrunde:**

Die niedrigste gewürfelte Zahl ist die 2 von Boris. Durch seine Vorteilskarte zählt sie als 3. Damit ist die niedrigste Zahl nun die 3. Da Boris auch mit seinem violetten Würfel eine 3 gewürfelt hat, verliert er beide Würfel. Auf die Anwendung seiner Karte darf er nicht verzichten.

**Dritte Würfelrunde:**

Die niedrigste Zahl ist die blaue 4 von Boris. Auch wenn sie durch seine blaue Vorteilskarte als 5 zählt, ist sie doch niedriger als Carlas violette 5. Diese wird durch ihre violette Vorteilskarte als 6 gezählt. Somit muss Boris seinen letzten Würfel zurücklegen und scheidet aus dem Wettkampf aus.

**Vierte Würfelrunde:**

Die niedrigste Zahl ist die violette 3 von Carla. Auch wenn sie durch ihre violette Vorteilskarte als 4 zählt, ist sie doch niedriger als Annas rote 4, die durch die rote Vorteilskarte als 5 zählt. Daher verliert Carla einen violetten Würfel.

**Fünfte Würfelrunde:**

Anna hat mit ihrem roten Würfel eine 6 gewürfelt. Durch ihre rote Vorteilskarte zählt sie als 7. Carla hat eine violette 7 gewürfelt, die wegen ihrer violetten Vorteilskarte als 8 zählt. Damit hat Carla den Wettkampf gewonnen. Sie wählt das silberne Wettkampfpfändchen, das am Ende 3 Punkte bringt. Außerdem bekommt sie einen grauen Nahrungsstein, den sie in ihre Meerestafel setzt. Anna erhält als Zweitplatzierte das andere Wettkampfpfändchen, das goldene, das am Ende 7 Punkte bringt.

Hätte Carla auch eine 6 gewürfelt und beide somit das gleiche Ergebnis erzielt, hätte Anna gewonnen, da sich ihre Meeresschildkröte im Ostaustralstrom weiter vorne befindet.

### Die Autoren:



ebenso Kartenspiele wie große Brettspiele für die Familie.

Alessandro Zucchini, geboren 1964, erste Berührungspunkte im Spielebereich war das Fantasy-Rollenspiel D&D. Zu Beginn des neuen Jahrtausends verliebte er sich in Brettspiele deutscher Prägung. Diese „German Games“ (wie z. B. Catan) waren eine völlig neue Welt für ihn. Auf einer Spielveranstaltung lernte er viele wichtige italienische Spieleentwickler kennen. Zusammen mit zwei weiteren Autoren gründete er ein eigenes Spielestudio. Zu seiner Bandbreite zählen



Autor für das Spiel des Jahres nominiert. Mit „Leo muss zum Friseur“ gewann er den Deutschen Spielepreis für das beste Kinderspiel.

Leo Colovini, geboren 1964 in Venedig, begeistert sich für Brett- und Kartenspiele, seit er im Alter von 12 Jahren den Spiele-Altmeister Alex Randolph kennenlernte, mit dem er 1986 sein erstes Spiel veröffentlichte. Mittlerweile sind mehr als 100 Spiele von ihm herausgekommen, darunter Klassiker wie Inkognito und Cartagena. Im Kosmos Verlag sind seine inzwischen vergriffenen Titel „Die Brücken von Shangrila“ und „Avalon“ erschienen. Dreimal war der vielseitige

Die Autoren und der Verlag danken allen, die beim Testspielen, Regelleben und an der Entstehung des Spiels beteiligt waren.

**Redaktion:** Wolfgang Lüttke

**Redaktionelle Unterstützung:** Peter Neugebauer

**Illustration und Grafik:** Fiore GmbH

**Technische Produktentwicklung:** Carsten Engel

**Herstellung:** Alicia Kaufmann

© 2024 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr. 683467

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN POLAND

Unter Lizenz von



Hinweise zur Verpackungsmüll:  
kosmos.de/disposal