



KEYSTONE

NORDAMERIKA



SPIELANLEITUNG



WILLKOMMEN BEI KEYSTONE: NORDAMERIKA

Keystone: Nordamerika ist ein Kartenlegespiel, das aus der Begeisterung für die Tier- und Pflanzenwelt sowie den Naturschutz entstanden ist. 1-4 Personen nehmen die Rolle von Biologinnen oder Biologen ein und versuchen durch die sorgfältige Platzierung von verschiedenen Spezies verbundene Ökosysteme aufzubauen. Wer dabei die besten verbundenen Ökosysteme entwickelt und so die meisten Punkte sammelt, gewinnt!



SPIELMATERIAL



4 Landschaftstableaus
(Zusammenbau auf S. 12)



8 Wildniskarten



154 Spezieskarten
(2 von jeder Spezies)



10 Karten
„Geheime Ziele“



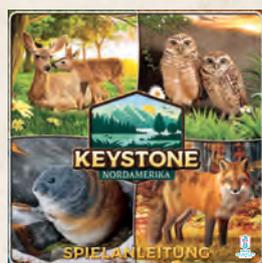
1 Block mit
Wertungsblättern



1 Forschungstagebuch
(für den Solo-Modus, S. 11)



10 Forschungsplättchen



Diese Spielanleitung



66 Notiz-/
Tagebuchmarker



6 verschlossene
Umschläge



1 Startmarker



80 Eichelnmarker



1 Zeitleiste mit Zeitmarker

AUFBAU EINER SPEZIESKARTE



Hinweis: Die Karten mit den 3 Punkten rechts unten werden nur in Partien zu dritt oder viert verwendet.

1. Kartennamen
2. Biotop Wald / Heide
3. Biotop Wüste / Steppe
4. Biotop Sumpf / Fluss
5. Biotop Arktis / Gebirge
6. Name des Künstlers
7. Schlüsselart-Symbol
8. Gefährdet-Symbol
9. Kennzeichnung-Symbol
10. Nummer
11. Jahreszeiten-Symbol:



SPIELAUFBAU (2-4 PERSONEN)



1. Alle nehmen sich jeweils ein Landschaftstableau.
2. Mischt die Spezieskarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.
Achtung: Sortiert im Spiel allein oder zu zweit zuvor alle Spezieskarten mit den 3 Punkten unten rechts in der Ecke aus und legt sie zurück in die Schachtel.
3. Zieht die obersten 6 Karten vom Speziesstapel und legt sie offen in eine Reihe neben den Stapel. Diese 6 Karten bilden die Auslage.
4. Bestimmt 5 zufällige Forschungsplättchen und legt sie mit der aktiven (*weißen*) Seite nach oben auf den Tisch. Legt die übrigen Forschungsplättchen zurück in die Schachtel.
5. Sortiert die Wildniskarten nach ihren Biotopen und legt sie in 4 offenen Stapeln für alle gut erreichbar bereit.
6. Mischt die Karten „Geheime Ziele“ und teilt an alle jeweils 1 aus. Legt alle übrigen geheimen Ziele unbesehen zurück in die Schachtel.



Markierung
3-4 Personen

7. Legt die Notiz- und Eichelmarker als Vorrat in die Tischmitte.
8. Platziert den Zeitmarker abhängig von der Anzahl Mitspielender Personen auf das angegebene Feld der Zeitleiste:
 - 1 Person = Feld 4
 - 2 Personen = Feld 5
 - 3 Personen = Feld 6
 - 4 Personen = Feld 7
9. Bestimmt auf beliebige Weise, wer den Startmarker erhält.
10. Verteilt entsprechend eurer Position in der Spielreihenfolge folgende Anzahl an Eichelmarkern:
 - 1. Position = 5 Eichelmarker
 - 2. Position = 6 Eichelmarker
 - 3. Position = 7 Eichelmarker
 - 4. Position = 8 Eichelmarker

Ihr könnt nun loslegen!

Wer den Startmarker hat, beginnt mit dem ersten Zug.

ÜBERBLICK

Keystone: Nordamerika wird über mehrere Runden gespielt, in denen ihr reihum jeweils einen Zug ausführt. Deine Aufgabe ist es, Karten auf dein Landschaftstableau zu legen und mit ihnen Ökosysteme zu bilden sowie deine geheimen Ziele zu erreichen. Ein Ökosystem besteht aus zwei oder mehr Karten aus demselben Biotop, die in gerader Linie und fortlaufender numerischer Folge angeordnet sind. Ökosysteme können durch Notizmarker und Schlüsselarten, die mit dem Schlüsselart-Symbol markiert sind, verbessert werden. Du erfüllst deine geheimen Ziele, indem du auf deinem Landschaftstableau mit den richtigen Kartengruppen Muster bildest, wie sie auf deiner Karte angegeben sind.



Notizmarker



Schlüsselart-Symbol

Hinweis der Autoren: Der englische Begriff „Keystone Species“ bedeutet so viel wie „Schlüsselart“. Eine solche Art ist der Kleber, der ein Ökosystem zusammenhält, wie ein Schlussstein, der die Statik eines Torbogens aufrechterhält. Dabei kann es sich um unterschiedlichste Organismen handeln – von Tieren und Pflanzen bis hin zu Bakterien oder Pilzen. Auch wenn es sich nicht um die größte oder häufigste Art in einer ökologischen Gemeinschaft handelt, setzt das Entfernen einer Schlüsselart aus dem System eine Kette von Ereignissen in Gang, die die Struktur und biologische Vielfalt ihres Lebensraums grundlegend verändert. Obwohl alle Komponenten eines Ökosystems eng miteinander verflochten sind, spielen diese Lebewesen auf besondere Weise eine herausragende Rolle für das Funktionieren des Systems.

SPIELBLAUF

In deinem Zug kannst du eine von zwei Aktionen ausführen:

- **Spezies ansiedeln** – Führe die folgenden Schritte nacheinander durch:
 - Nimm eine Spezies aus der Auslage.
 - DANN
 - Lege diese Spezies auf dein Landschaftstableau.
- **Forschungsplättchen nutzen** – Wähle eins:
 - Führe den Effekt **eines aktiven** Forschungsplättchens aus. Drehe es anschließend auf seine inaktive Seite.
 - ODER
 - Führe den Effekt **aller inaktiven** Forschungsplättchen aus. Drehe anschließend alle Forschungsplättchen auf ihre aktive Seite und rücke den Zeitmarker ein Feld vor.

Fülle nach deiner Aktion die Auslage mit neuen Spezies vom Stapel auf. Dann ist der oder die Nächste im Uhrzeigersinn am Zug.

EICHELMARKER

Für die geschickte Platzierung von Spezies neben anderen Spezies des gleichen Biotops erhältst du Eichelmarker als Zeichen ihrer symbiotischen Beziehung. Diese Eichelmarker bringen dir am Ende Siegpunkte. Außerdem bezahlst du mit ihnen während der Partie die neuen Spezies, die du aus der Auslage nimmst.

SPEZIES ANSIEDELN

Mit dieser Aktion kannst du eine Spezies in deiner Landschaft ansiedeln.

1. NIMM EINE SPEZIES AUS DER AUSLAGE:

- A) Wähle eine Spezies aus der Auslage (die 6 offen ausliegenden Spezies).

In diesem Beispiel wählt Kiara den Amerikanischen Bison.



- B) Bezahle die gewählte Karte, indem du je einen deiner Eichelmarker auf alle Karten rechts davon legst.

Kiara legt jeweils eine Eichel auf den Saguaro-Kaktus, den Schneckenweih und den Schneeschuhhasen, um für den gewählten Amerikanischen Bison zu bezahlen.



- C) Nimm die gewählte Spezies und lege sie auf ein freies Feld deiner Wahl auf deinem Landschaftstableau (wie rechts abgebildet).

Falls auf der gewählten Karte Eichelmarker liegen, nimm sie in deinen eigenen Vorrat.

Es liegen keine Eicheln auf dem Amerikanischen Bison, den sich Kiara nimmt.



2. LEGE DIESE SPEZIES AUF DEIN LANDSCHAFTSTABLEAU:

Immer wenn du eine Karte auf dein Landschaftstableau legst, erhältst du 1 Eichelmärker für jedes Biotop-Symbol auf benachbarten Spezies- oder Wildniskarten, das mit einem Symbol auf der gelegten Karte übereinstimmt. Benachbart sind Karten, die an einer der vier Seitenkanten angrenzen (nicht diagonal).



In diesem Beispiel hat Kiara gerade den Amerikanischen Bison auf ein freies Feld ihres Landschaftstableaus gelegt (a).

Sie erhält 4 Eicheln, nachdem sie die Karte dort platziert hat:

- 2 für die Wald/Heide- und Wüste/Steppe-Biotop-Symbole auf dem benachbarten Kojoten (b).
- 2 für die Wald/Heide- und Wüste/Steppe-Biotop-Symbole auf dem benachbarten Rotwolf (c).



Die Arktis/Gebirge-Wildniskarte liegt zwar benachbart, besitzt allerdings keine übereinstimmenden Biotop-Symbole (d) mit dem Amerikanischen Bison, also erhält Kiara keine Eicheln durch diese Karte. Alle anderen Karten sind nicht benachbart.

Hinweis: Unter „Wildniskarten“ auf Seite 6 findest du weitere Informationen über Wildniskarten.

FORSCHUNGSPLÄTTCHEN NUTZEN

Mit dieser Aktion kannst du die Effekte der fünf Forschungsplättchen nutzen, die auf dem Tisch ausliegen.

Immer wenn du Forschungsplättchen nutzt, kannst du entweder **ein** aktives Plättchen (weiß) oder **alle** inaktiven Plättchen (gelb) nutzen:

Aktiv (weiß): Führe den Effekt **eines** aktiven Forschungsplättchens aus. Drehe es anschließend auf seine inaktive Seite.

Inaktiv (gelb): Führe die Effekte **aller** inaktiven Forschungsplättchen in der Reihenfolge deiner Wahl aus. Drehe sie anschließend alle auf ihre aktive Seite. Rücke dann den Zeitmarker ein Feld vor.



Effekt der Rückseite

Der Bereich ganz unten auf den Forschungsplättchen zeigt den Effekt der Rückseite. Die Effekte in diesem Bereich werden also nicht ausgeführt.

Die Effekte der Forschungsplättchen sind bis auf die Ablegen-Effekte (X) optional. Notizmarker können nur auf Karten gelegt werden, auf denen noch kein Notizmarker liegt. Dies sind „unerforschte“ Karten.

Hinweis: Die Effekte der Forschungsplättchen sind auf der Rückseite dieser Spielanleitung ausführlich beschrieben.

1. Kiara entscheidet sich, in ihrem Zug Forschungsplättchen zu nutzen. Sie möchte die Effekte **aller inaktiven** Plättchen ausführen, also tut sie Folgendes:



- a) Sie legt einen Notizmarker auf eine unerforschte Karte mit einem Gefährdet-Symbol auf ihrem Landschaftstableau.
- b) Sie legt einen Notizmarker auf eine unerforschte Wildniskarte auf ihrem Landschaftstableau.
- c) Sie erhält 2 Eicheln.

2. Dann dreht sie alle **inaktiven** Forschungsplättchen zurück auf ihre **aktive** Seite.



3. Abschließend rückt sie den Zeitmarker auf der Zeitleiste ein Feld vor.

WILDNISKARTEN

Ein Mal pro Zug darfst du 10 Eichelmarker (a) ausgeben, um 1 Wildniskarte von einem der vier Stapel zu nehmen und sie auf ein freies Feld deines Landschaftstableaus zu legen. Diese Sonderaktion darfst du vor oder nach deiner normalen Aktion (Spezies ansiedeln/Forschungsplättchen nutzen) ausführen.

Wenn du die Wildniskarte auf dein Landschaftstableau legst, erhältst du wie gewohnt Eichelmarker für alle übereinstimmenden Biotope auf benachbarten Karten.

Eine Wildniskarte hat ein festgelegtes Biotop (b) und eine Jahreszeit (c), kann aber bei der Wertung eine Nummer deiner Wahl (d) von 1–5 einnehmen. Dabei kann dieselbe Wildniskarte auch für die Reihe und die Spalte unterschiedliche Nummern einnehmen (siehe „Spielende & Wertung“ rechts).



ENDE DES ZUGS & AUSLAGE AUFFÜLLEN



Am Ende deines Zugs schiebst du alle übrigen Spezies in der Auslage wie oben abgebildet nach rechts.



Decke dann nacheinander so lange Karten vom Stapel (a) auf, bis die Auslage wieder auf 6 Spezies aufgefüllt ist. Fülle dabei die leeren Plätze der Auslage von rechts nach links auf. In diesem Beispiel wird als Erstes der Schneckenweih (b) und dann der Schwalbenweih (c) ausgelegt.

Falls der Speziesstapel einmal leer sein sollte, mische alle abgelegten Karten zu einem neuen Stapel zusammen.

SPIELLENDE & WERTUNG

Sobald jemand alle Felder auf dem eigenen Landschaftstableau belegt hat oder der Marker auf der Zeitleiste die 0 erreicht, ist dies die letzte Runde der Partie. Alle, die in dieser Runde noch nicht am Zug waren, sind noch ein Mal an der Reihe, dann endet die Partie.

Am Ende der Partie wertest du jedes Ökosystem und alle erfüllten geheimen Ziele auf deinem Landschaftstableau aus. Zusätzlich erhältst du Punkte für deine Eichelmarker.

1. ÖKOSYSTEME (FOLGEN)

Ein Ökosystem entsteht, wenn in einer Reihe oder Spalte zwei oder mehr Karten mit demselben Biotop in fortlaufend auf- oder absteigender numerischer Folge angeordnet sind. **Du erhältst 1 Punkt für jede Karte in diesem Ökosystem.**

KORREKTES ÖKOSYSTEM:



Alle Karten in dieser Reihe haben Nummern (a) in fortlaufend aufsteigender Folge und dasselbe Biotop (b), somit bildet die gesamte Reihe ein einzelnes Ökosystem.

NICHT KORREKTES ÖKOSYSTEM:



In dieser Reihe ist kein Ökosystem entstanden. Obwohl alle Nummern (c) auf den Karten aufsteigend sortiert sind, teilen sich die Karten mit fortlaufenden Nummern kein Biotop (d) und die benachbarten Karten mit demselben Biotop sind nicht fortlaufend nummeriert (e). Eine einzelne Spezies bildet nie ein eigenes Ökosystem.

NUR EIN ÖKOLOGISCHES SYSTEM PRO REIHE/SPALTE WERTEN:

Du kannst in jeder Reihe oder Spalte deines Landschaftstableaus immer nur ein Ökosystem werten. Achte also darauf, immer das wertvollste zu werten.



In der Reihe oben gibt es zwei Ökosysteme. Obwohl sie alle dasselbe Biotop (a) haben, sind immer nur zwei Karten fortlaufend aufsteigend nummeriert (b & c). Du kannst nur ein Ökosystem werten, also wählst du das mit dem Schlüsselart-Symbol (d), da es mehr Punkte bringt, wie rechts beschrieben wird.



In dieser Reihe gibt es ebenfalls zwei Ökosysteme (a & b). Die Karten sind in fortlaufend aufsteigender Folge nummeriert. Allerdings haben sie nicht alle dasselbe Biotop. Das größere Ökosystem mit dem Wüste/Steppe-Biotop (b) bringt mehr Punkte.

2. NOTIZMARKER

Du erhältst 1 zusätzlichen Punkt für jeden Notizmarker auf gewerteten Ökosystemen.



In dieser Reihe bringen die vier Karten im Ökosystem mit dem Arktis/Gebirge-Biotop (a) 4 Punkte. Auf zwei der Karten liegen Notizmarker (b), die 2 zusätzliche Punkte geben. Dieses Ökosystem ist also 6 Punkte wert.



3. SCHLÜSSELART-SYMBOL

Falls sich in einem gewerteten Ökosystem eine Schlüsselart befindet, wertest du dieses Ökosystem erneut. Dies tust du für jedes Schlüsselart-Symbol in diesem Ökosystem.



Dieses Ökosystem (a) besteht aus drei Karten und einem Notizmarker (b). Es ist also 4 Punkte wert. Da zudem zwei Schlüsselarten (c) Teil des Ökosystems sind, wird es noch zwei weitere Male gewertet und bringt so insgesamt 12 Punkte!

4. WILDNISSKARTEN

Falls sich in einem Ökosystem eine Wildniskarte befindet, kann diese Karte eine beliebige Nummer von 1–5 einnehmen. Eine Wildniskarte kann für eine Reihe und eine Spalte unterschiedliche Nummern einnehmen. Zum Beispiel kann dieselbe Wildniskarte eine 2 sein, wenn du das beste Ökosystem in ihrer Reihe bestimmst, aber eine 3, wenn du das beste Ökosystem in ihrer Spalte bestimmst.



In dieser Reihe vervollständigt die Wildniskarte (a) das Ökosystem mit der Nummer 2 zu einem System aus 4 Karten. Das Ökosystem ist 12 Punkte wert, da es aufgrund der zwei Schlüsselarten (b) zwei Mal zusätzlich gewertet wird.

5. GEHEIME ZIELE

Du kannst am Ende der Partie richtig viele Punkte sammeln, wenn du deine geheimen Ziele erfüllst. Auf den „Geheime Ziele“-Karten findest du immer 4 Ziele (a, b, c und d). Jedes Ziel zeigt ein Muster, das du mit den Karten, die du auf dein Landschaftstableau legst, bilden kannst. Unter „Übersicht der geheimen Ziele“ auf Seite 9 findest du mehr Informationen über diese Muster. Für jedes erfüllte Ziel erhältst du mehr und mehr Punkte (e). Ein guter Pfad zum Erfolg!



Geheime Ziele

Hinweis: Die Muster der geheimen Ziele können in alle Richtungen gedreht werden. Jedes Ziel kann nur ein Mal erfüllt werden, doch jede Karte kann für mehrere Ziele genutzt werden.



In diesem Beispiel erhält Kiara 24 Punkte (e) für ihre geheimen Ziele, da sie auf ihrem Landschaftstableau alle 4 Ziele erfüllt hat:

- Sie hat eine L-Form mit 3 Karten der Jahreszeit Sommer gebildet. Denk daran, dass du die Muster auch drehen kannst.
- Sie hat 2 Karten mit gefährdeten Spezies, die sich diagonal berühren.
- Sie hat eine Reihe mit 3 Karten mit dem Kennzeichnung-Symbol gebildet.
- Sie hat mindestens 4 Karten der Jahreszeit Herbst auf ihrem Landschaftstableau.

6. EICHELMARKER

Am Ende der Partie erhältst du 1 Punkt für je 3 Eichelmärker in deinem Vorrat.



HÄUFIGE FEHLER

Folgende Fehler solltest du in deinem Ökosystem vermeiden:



Obwohl die ersten drei Karten (a) aufsteigend sortiert sind und alle aus dem Arktis/Gebirge-Biotop stammen (b), sind sie nicht fortlaufend nummeriert, da die Nummern 2 und 4 fehlen. Es entsteht also kein Ökosystem.

Wildniskarten können nur die Nummern von 1–5 einnehmen, die letzten beiden Karten (d) könnten also nicht die 5 und 6 sein. Die Wildniskarte am Ende könnte aber als 4 (c) gewertet werden, dann ist es ein absteigendes Ökosystem aus zwei Karten. Dieses Ökosystem ist 2 Punkte wert.

GLEICHSTAND

Falls es zu einem Gleichstand kommt, gewinnt (von den am Gleichstand Beteiligten), wer die meisten geheimen Ziele erfüllt hat. Falls immer noch Gleichstand herrscht, gewinnt, wer die meisten Eichelmärker hat. Falls dann immer noch Gleichstand herrscht: Glückwunsch, ihr seid alle toll und gewinnt gemeinsam!

WERTUNGSBLATT

WERTUNGSBLATT			
NAME			
S1			
S2			
S3			
S4			
R1			
R2			
R3			
R4			
GEHEIME ZIELE			
EICHEL-MARKER			
GESAMT			

Mit dem Wertungsblatt könnt ihr ganz einfach die Punkte von allen berechnen. Auf dem Bogen lassen sich die Punkte für jede Reihe und Spalte einzeln eintragen, genau wie die Punkte durch geheime Ziele und Eichelmärker.

Falls euch die Wertungsblätter irgendwann einmal ausgehen, könnt ihr sie auf unserer Homepage kostenlos herunterladen und selbst ausdrucken: www.asmodee.de.

BEISPIEL: WERTUNG

Sophia und Ben haben soeben eine Partie *Keystone: Nordamerika* beendet. Rechts seht ihr Sophias Landschaftstableau und eine Übersicht, wie viele Punkte sie in den einzelnen Reihen und Spalten sowie in den anderen Kategorien erzielt hat. Unten sind die Punkte entsprechend auf dem Wertungsblatt eingetragen. Insgesamt hat Sophia 87 Punkte erzielt. Damit gewinnt sie vor Ben mit 78 Punkten.

Hinweis: Auf Seite 10 findet ihr eine detaillierte Erklärung dieses Wertungsbeispiels.

WERTUNGSBLATT				
NAME	Sophia	Ben		
S1	3	10		
S2	12	3		
S3	0	9		
S4	15	6		
R1	9	10		
R2	10	6		
R3	9	12		
R4	3	9		
GEHEIME ZIELE	24	10		
EICHEL-MARKER	2	3		
GESAMT	87	78		

SPALTE 1 3 PUNKTE	SPALTE 2 12 PUNKTE	SPALTE 3 0 PUNKTE	SPALTE 4 15 PUNKTE	
AMERIKANISCHER SCHWARZBÄR 4	ROTE MANGROVE 1	AMERIKANISCHER BISON 4	PUMA 5	REIHE 1 9 PUNKTE
MONTEZUMA-ZYPRESSE 1	BAUMWOLLSCHWANZKANINCHEN 2	SCHNECKENWEIHER 3	WANDERFALKE 4	REIHE 2 10 PUNKTE
GELBFUSS-REGENPFEIFER 2	KOJOTE 3	KALIFORNISCHE GOPHERSCHILDDRÖTE 2	MAULTIERHIRSCH 3	REIHE 3 9 PUNKTE
SCHWALBENWEIHER 3	SCHNEEZIEGE 3	MOSCHUSOCHSE 4	SEITENWINDER-KLAPPERSCHLANGE 2	REIHE 4 3 PUNKTE



GEHEIME ZIELE

24 PUNKTE



EICHEL-MARKER

2 PUNKTE

GESAMT
87
PUNKTE

ÜBERSICHT DER GEHEIMEN ZIELE



L-Form: Beende die Partie mit 3 Karten mit dem abgebildeten Symbol, die in diesem Muster auf deinem Tableau angeordnet sind.



2 auf einer Linie: Beende die Partie mit 2 Karten mit dem abgebildeten Symbol, die in diesem Muster auf deinem Tableau angeordnet sind.



3 einer Sorte: Beende die Partie mit 3 oder mehr Karten mit dem abgebildeten Symbol auf deinem Tableau.



Diagonal: Beende die Partie mit 2 Karten mit dem abgebildeten Symbol, die direkt diagonal zueinander auf deinem Tableau angeordnet sind.



3 auf einer Linie: Beende die Partie mit 3 Karten mit dem abgebildeten Symbol, die in diesem Muster auf deinem Tableau angeordnet sind.



4 einer Sorte: Beende die Partie mit 4 oder mehr Karten mit dem abgebildeten Symbol auf deinem Tableau.

BEISPIEL: WERTUNG (DETAILS)

Hier findet ihr eine etwas detailliertere Erklärung der Wertung des Beispiels auf Seite 9, mit der ihr nachvollziehen könnt, was wie viele Punkte bringt.

1. LANDSCHAFTSTABLEAU

SPALTEN

Spalte 1: Die Montezuma-Zypresse, der Gelbfuß-Regenpfeifer und der Schwalbenweih bilden ein Sumpf/Fluss-Ökosystem für **3 Punkte**.

Spalte 2: Die Rote Mangrove, das Baumwollschwanzkaninchen und der Kojote bilden ein Sumpf/Fluss-Ökosystem für 3 Punkte. Der Notizmarker auf dem Baumwollschwanzkaninchen gibt 1 zusätzlichen Punkt. Das Ökosystem ist so insgesamt 4 Punkte wert. Sowohl die Rote Mangrove als auch der Kojote haben ein Schlüsselart-Symbol, sodass dieses Ökosystem noch zwei weitere Male gewertet wird. Mit diesen zusätzlichen 8 Punkten erhält Sophia **12 Punkte** für diese Spalte.

Spalte 3: In dieser Spalte gibt es keine Ökosysteme, Sophia erhält hier also **0 Punkte**.

Spalte 4: Die Seitenwinder-Klapperschlange, der Maultierhirsch, der Wanderfalke und der Puma bilden ein Wüste/Steppe-Ökosystem für 4 Punkte. Der Notizmarker auf dem Puma gibt 1 zusätzlichen Punkt. Das Ökosystem ist also insgesamt 5 Punkte wert. Sowohl der Puma als auch der Wanderfalke haben ein Schlüsselart-Symbol, sodass dieses Ökosystem noch zwei weitere Male gewertet wird. Mit diesen zusätzlichen 10 Punkten erhält Sophia **15 Punkte** für diese Spalte.

REIHEN

Reihe 1: Der Amerikanische Bison und der Puma bilden ein Wüste/Steppe-Ökosystem für 2 Punkte. Der Notizmarker auf dem Puma gibt 1 zusätzlichen Punkt. Das Ökosystem ist also insgesamt 3 Punkte wert. Sowohl der Amerikanische Bison als auch der Puma haben ein Schlüsselart-Symbol, sodass dieses Ökosystem noch zwei weitere Male gewertet wird. Mit diesen zusätzlichen 6 Punkten erhält Sophia **9 Punkte** für diese Reihe. Die Rote Mangrove in dieser Spalte hat ebenfalls ein Schlüsselart-Symbol. Sie gehört allerdings nicht zu dem Ökosystem dieser Reihe und wird deshalb ignoriert.

Reihe 2: Die Montezuma-Zypresse, das Baumwollschwanzkaninchen, der Schneckenweih und der Wanderfalke bilden ein Sumpf/Fluss-Ökosystem für 4 Punkte. Der Notizmarker auf dem Baumwollschwanzkaninchen gibt 1 zusätzlichen Punkt. Das Ökosystem ist also insgesamt 5 Punkte wert. Der Wanderfalke hat ein Schlüsselart-Symbol, sodass dieses Ökosystem also ein weiteres Mal gewertet wird. Mit diesen zusätzlichen 5 Punkten erhält Sophia **10 Punkte** für diese Reihe.

Reihe 3: In dieser Reihe gibt es drei verschiedene Ökosysteme. Der Gelbfuß-Regenpfeifer und der Kojote bilden ein Sumpf/Fluss-Ökosystem, der Kojote und die Kalifornische Gopherschildkröte bilden ein Wüste/Steppe-Ökosystem und die Kalifornische Gopherschildkröte und der Maultierhirsch bilden ein weiteres Wüste/Steppe-Ökosystem. Sophia wählt für ihre Wertung das Kojote-Schildkröte-Ökosystem aus, da beide Spezies ein Schlüsselart-Symbol haben und sie so die meisten Punkte erhält.

Der Kojote und die Kalifornische Gopherschildkröte bilden ihr Wüste/Steppe-Ökosystem für 2 Punkte. Der Notizmarker gibt 1 zusätzlichen Punkt. Das Ökosystem ist als insgesamt 3 Punkte wert. Sowohl der Kojote als auch die Kalifornische Gopherschildkröte haben ein Schlüsselart-Symbol, sodass dieses Ökosystem noch zwei weitere Male gewertet wird. Mit diesen zusätzlichen 6 Punkten erhält Sophia **9 Punkte** für diese Reihe.

Reihe 4: Die Schneeziege und der Moschusochse bilden ein Arktis/Gebirge-Ökosystem für 2 Punkte. Der Notizmarker auf dem Moschusochsen gibt 1 zusätzlichen Punkt. Sophia erhält also **3 Punkte** für diese Reihe.

2. GEHEIME ZIELE

Sophia hat die geheimen Ziele „Spezies identifizieren“. Sie erfüllt folgendermaßen alle vier Ziele auf der Karte und erhält **24 Punkte**:

L-Form: Der Kojote die Schneeziege und der Moschusochse haben alle das Frühling-Symbol und sind in L-Form auf ihrem Landschaftstableau angeordnet.

2 auf einer Linie: Der Schneckenweih und die Kalifornische Gopherschildkröte haben beide ein Gefährdet-Symbol und sind in dem auf der Karte abgebildeten Muster auf ihrem Landschaftstableau angeordnet.

3 auf einer Linie: Der Schwalbenweih, die Schneeziege und der Moschusochse haben alle das Kennzeichnung-Symbol und sind in dem auf der Karte abgebildeten Muster auf ihrem Landschaftstableau angeordnet.

4 einer Sorte: Der Amerikanische Schwarzbär, die Montezuma-Zypresse, der Schneckenweih und der Maultierhirsch haben alle das Sommer-Symbol und befinden sich auf Sophias Landschaftstableau.

3. EICHELMARKER

Sophia hat am Ende der Partie insgesamt 7 Eichelmarker in ihrem Vorrat. Jeweils drei Eichelmarker sind 1 Punkt wert. Sophia erhält also noch einmal **2 Punkte**.

4. GESAMTWERT

Wenn sie alles zusammenrechnet, kommt Sophia insgesamt auf **87 Punkte**.



SOLO-MODUS MIT DEM FORSCHUNGSTAGEBUCH

Der Solo-Modus von *Keystone: Nordamerika* verbindet einzigartige Herausforderungen mit einer Geschichte, bei der du im ersten Praxisjahr deines Studiums der Feldbiologie steckst. Dieses Abenteuer findest du im Forschungstagebuch.

Wir empfehlen dir, die 20 Szenarien im Forschungstagebuch in der vorgegebenen Reihenfolge zu spielen. Sie bilden so eine Kampagne mit stetig zunehmender Schwierigkeit. Außerdem öffnest du auf diese Weise die verschlossenen Umschläge in der von uns vorgesehenen Reihenfolge.



Forschungstagebuch



KOOP-MODUS

Keystones Koop-Modus ist eine Erweiterung des Solo-Modus. Der Koop-Modus ist etwas für euch, wenn ihr die Solo-Kampagne und die Herausforderung gemeinsam genießen wollt!

Beachtet den geänderten Spielbau und die Sonderregeln wie im Solo-Modus mit den folgenden Ausnahmen:

1. Ihr teilt euch ein Landschaftstableau und sammelt eure Eichelmarker gemeinsam.
2. Sucht euch aus, wer von euch beginnt. Ihr dürft eure Züge jederzeit miteinander besprechen. Wer gerade am Zug ist, trifft jedoch letztlich immer die Entscheidung.
3. Ihr seid nacheinander am Zug und arbeitet gemeinsam auf euer Ziel hin. Diskutiert eure Möglichkeiten und arbeitet als Team!

TAGEBUCHMARKER

Auf der Rückseite der Notizmarker findet ihr die Tagebuchmarker, die im Solo- und Koop-Modus eine Vielzahl verschiedener Funktionen erfüllen. Wie sie funktionieren, hängt vom Szenario im Forschungstagebuch ab, das ihr gerade spielt. Im normalen Spiel haben sie keine Funktion, dreht die Marker dort alle auf die Notiz-Seite.



Tagebuchmarker



Verschlossener Umschlag

Wenn du dich mit dem Solo-Modus vertraut gemacht hast, kannst du auch einfach alle Umschläge öffnen und dir die für dich interessantesten Szenarien herausuchen. Nachdem du einen Umschlag geöffnet hast, kannst du die Karten darin in den allgemeinen Stapel der Spezieskarten mischen und mit ihnen spielen, als wären sie schon immer dagewesen. Falls du das Spiel einmal verleihen möchtest, kannst du die Karten anhand der Übersicht am Ende des Forschungstagebuchs auch wieder zurück in ihre Umschläge sortieren.

Der Spielbau im Solo-Modus ist im Grunde so wie im normalen Spiel, doch jedes Szenario gibt dir ein paar zusätzliche Aufbauschritte (a) und Sonderregeln (b), damit du vor einzigartige Herausforderungen gestellt wirst und immer wieder neue Wege finden musst, das Spiel zu bewältigen.

Falls die Sonderregeln (b) eines Projekts aus dem Forschungstagebuch jemals den Standardregeln widersprechen, gelten die Sonderregeln.

**PROJEKT #1:
EINFÜHRUNGSTAG**

Heute war mein erster Tag als echte Feldbiologin! Professor Howell hat mich heute Morgen zur Einweisung bei seiner Freundin Dr. Maza in den Park geschickt. Ich war ehrlich gesagt etwas enttäuscht. Als ich von meinem Leben als Feldbiologin geträumt habe, habe ich mich immer an weit entfernten Orten mit riesigen Wasserfällen und dunklen Höhlen gesehen, nicht in unserem Stadtpark.

Als ich ankam, sah ich bereits einige Biologinnen und Biologen warten und wurde nervös. Viele von ihnen hatten Aufhänger von früheren Projekten an der Kleidung und ihre Ausrüstung sah vernichtet und abgenutzt aus. Ich fühlte mich sofort unwohl in meiner brandneuen Wanderausrüstung und aufhängerfreien Feldjacke. Dr. Maza rief uns zusammen, sodass sie was das heutige Projekt erklären konnte. Wir sollten durch den Park wandern und uns Notizen in den Pflanzen und Tieren machen, die wir beobachten konnten, und dabei besonders auf Heister und Türkühen achten. Sie erklärte, dass der Park im letzten Jahr seine Wanderwege angepasst hat um die Breitenrückführung durch den Menschen zu minimieren, und die von uns gesammelten Daten würden Aufschluss darüber geben, wie erfolgreich diese Änderungen waren.

Ich kam in ein Team mit einer sehr erfahrenen Ethnologin namens Kira McCloud. Ich wusste aus der Schule, dass in der Ethnologie das Verhalten von Tieren studiert wird. Während wir durch den Wald wanderten, erklärte sie mir, wie man verschiedene Tiere anhand ihres Aussehens und ihrer Geräusche identifiziert, was sich in der Praxis als schwieriger erweist, als an der Uni angenommen. Bei einem Fußabdruck war ich ratlos, bis sich herausstellte, dass er von einem einfachen Hund stammte. Kira lachte nur und sagte, dass es allen am Anfang so ergoht und es mit ein wenig Übung in Fleisch und Blut übergeht. Wir haben im Park viele neue Heister und Höhlen entdeckt, was bedeutet, dass die Änderungen Wirkung zeigen!

AUF EICHEN SIND ZEHN FÜHRER, DARIN IM LEHRENTUM ORIENTIERT!

SPIEL (a)

1. Mische die Spezieskarten und lege 6 davon in die Auslage.
2. Verwende die Forschungsplättchen 3, 4 und 9.
3. In dieser Partie sind alle Wildskarten verfügbar.
4. Verwende die „Geheime Ziele“-Karte „10. Verhalten beobachten“.
5. Nimm dir 5

SONDERREGELN (b)

Keine.

SIEGEBEDINGUNG

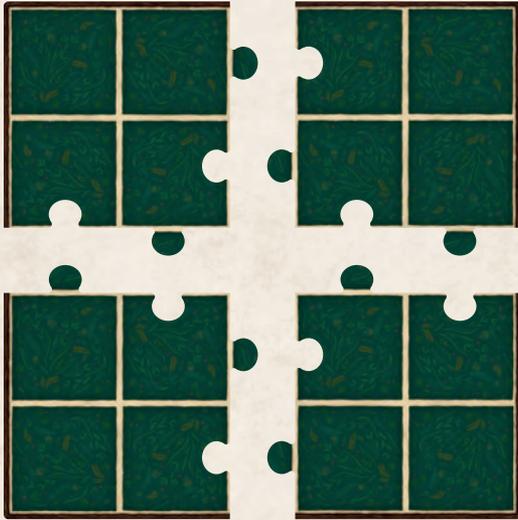
Beende die Partie mit mindestens 50 Punkten.

AUF ZU SPANNENDEN ABENTEUERN!

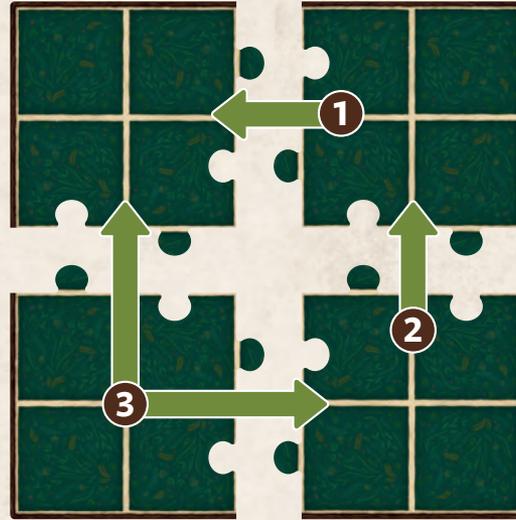
Projekt aus dem Forschungstagebuch

ZUSAMMENBAU DER LANDSCHAFTSTABLEAUS

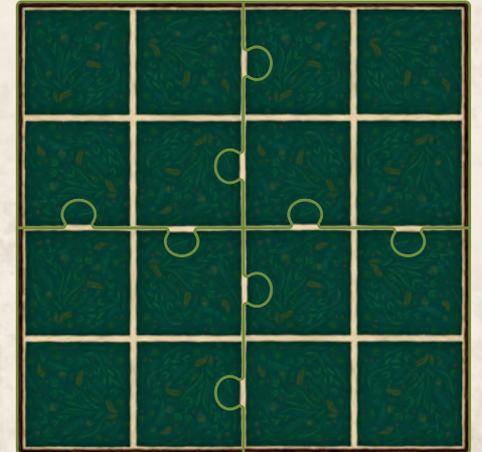
1. Aus jeweils 4 Teilen lässt sich ein Landschaftstableau zusammenbauen. Legt die Teile dafür wie unten abgebildet mit der Rasterseite nach oben vor euch.



2. Steckt die Teile dann im Uhrzeigersinn nacheinander ineinander. Unten seht ihr, wie ihr das in drei Schritten einfach machen könnt.



3. Wenn alle Teile zusammengesteckt sind, sollte das fertige Landschaftstableau wie unten abgebildet aussehen.



1. TESTSPIELER

Ein besonderer Dank an all unsere tollen Testspieler!

Diana Hayden, Kristine Birkelo, Gabriel Meyer,
Andrew Enriquez, Brooks Boyd, Timothy Meyer,
Brandon Geier, Eric Yorkston, Brook Davis, Zawadi Berg Sveta,
Ben Kanelos, Jacob Trithart, Tylor Murray, Phil Gross,
Amanda Panda Wong, Joseph Piro, Ryan Horricks,
Christopher James Garcia, Dorianne Bernier, Kenrick Carlson
Keh, Gordon Helle, Sergio Garcia, Robin Adelman,
Beth Johnson, Jon Merkle, TenPH, Andrew Hiener,
Jim Bottomley, Jason Bierema, Julius Besser, Emily Baudot,
Tom Sheen, Cole Nevins, Gary Stitely, Alexa Chaplin,
Lauren Zammit, J-Ann Gonzales, Delton Brack,
Anne Kucharski, Ilya Ushakov, Jeffrey Berman, Daniel Wynter,
Abram Towle, Daniel Schaublin, Ian McBride Smith,
Alex DeRadke, Miguel Albornoz, Greg Medhurst,
Charlie Sheridan, Ted Brown, Henri Whitehead, Scott Cowan,
Dade Murphy, Tim Latshaw, John Tucker, Brian Chandler,
Dennis Ventola, Maggie Scudder, Shane Hendrickson,
Kevin White, Kevin Pham, Lance Stack, Chris Stewart,
Daniel Stephens, Codie B Hogbin, Daniel S Chenin,
Justin Bird, Paki Villota, Kevin Lewis

Für meine Familie, die immer für mich da ist, mich
unterstützt, anfeuert und bereit ist, zu jeder Tageszeit
mit mir Brettspiele zu spielen!

Ein besonderer Dank an meine vielen Freunde und
Mentoren in der Branche, insbesondere:
Rose Gauntlet Entertainment, unsere tollen Testspieler,
die *Plaid Hat Games*-Familie, Frank Balog, Adam Tarr,
Gordon Helle und die „Meyers Boys“.

Jeffrey Joyce

1. CREDITS

AUTOREN

Jeffrey Joyce
Isaac Vega

ILLUSTRATIONEN

Irem Erbilir
Yan Tamba
Alyssa Menold
Patricia Casarrubios

ART-DIRECTION

Isaac Vega
Sam Vega
Irem Erbilir

GRAFIK

David Richards
Sasha Litvinenko
Dimitry Litvinenko

WRITING

Lindsey Rode

REDAKTION

Jonathan Liu

RECHERCHE

Jeffrey Joyce
Joe Lamb

MARKETING

Danny Quach

PRODUKTION

Isaac Vega
Lindsey Rode

DEUTSCHE AUSGABE - ASMODEE GERMANY

Max Breidenbach
Benjamin Fischer
Veronika Stallmann
Steffen Trzensky

VERZEICHNIS DER SPEZIES

#	BILD	NAME DER SPEZIES								
1		Amerikanischer Grönfrosch								
1		Brauner Lemming								
1		Echte Bärentraube								
1		Espe								
1		Fichtentannenmoosspinne								
1		Gemeines Rothörnchen								
1		Hummel								
1		Monarchfalter								
1		Montezuma-Zypresse								
1		Nördliches Gleithörnchen								
1		Riesenmammutbaum								
1		Rote Mangrove								
1		Saguaro-Kaktus								
1		Schwarze Weide								

#	BILD	NAME DER SPEZIES								
1		Schwarzschwanzprähiehund								
1		Vancouver-Murmeltier								
1		Waldhyazinthe								
1		Wüstenkängururatte								
1		Zucker-Ahorn								
2		Alpensneehuhn								
2		Baumwollschwanzkaninchen								
2		Brautente								
2		Felsengebirghuhn								
2		Gelbfuß-Regenpfeifer								
2		Kaisergans								
2		Kalifornische Gopherschildkröte								
2		Kalifornischer Eselhase								
2		Kanadischer Biber								
2		Langschwanzwiesel								
2		Mangroven-Baumkrabbe								
2		Nordamerikanischer Waschbär								
2		Ringelrobbe								
2		Schneeschuhhase								
2		Schwarzfußiltis								
2		Seitenwinderklapperschlange								
2		Virginia-Opossum								
3		Atlantische Salzwiesenschlange								
3		Dall-Schaf								



VERZEICHNIS DER SPEZIES

#	BILD	NAME DER SPEZIES								
3		Gabelbock								
3		Geierschildkröte								
3		Kanadakranich								
3		Kanadisches Waldkaribu								
3		Kaninchenkauz								
3		Kojote								
3		Maultierhirsch								
3		Nordamerikanischer Fischotter								
3		Nordamerikanisches Katzenfrett								
3		Polarfuchs								
3		Rocky-Mountain-Wapiti								
3		Rotfuchs								
3		Schlammteufel								
3		Schneckenweih								
3		Schneeziege								
3		Schwalbenweih								
3		Weißwedelhirsch								
4		Amerikanischer Schwarzbär								
4		Amerikanischer Bison								
4		Dickhornschaf								
4		Kalifornischer Kondor								
4		Kanadischer Luchs								
4		Mexikanischer Fleckenkauz								
4		Moschusochse								

#	BILD	NAME DER SPEZIES								
4		Schnee-Eule								
4		Truthahngerier								
4		Wanderfalke								
4		Weißkopfseeadler								
5		Eisbär								
5		Grizzlybär								
5		Mackenzie-Wolf								
5		Mexikanischer Wolf								
5		Mississippi-Alligator								
5		Polarwolf								
5		Puma								
5		Rotwolf								
5		Spitzkrokodil								
5		Steinadler								
5		Vielfraß								



FORSCHUNGSPLÄTTCHEN

Hinweis: „Unerforscht“ sind Karten, auf denen kein Notizmarker liegt.



Du darfst 1 Notizmarker auf eine unerforschte Karte mit dem Frühlingsymbol auf deinem Landschaftstableau legen.



Du darfst 1 Notizmarker auf eine unerforschte Wildniskarte auf deinem Landschaftstableau legen.



Du darfst 1 Notizmarker auf eine unerforschte Karte mit dem Sommersymbol auf deinem Landschaftstableau legen.



Du darfst die obersten 3 Karten vom Speziestapel ziehen. Falls du das tust, darfst du eine davon auf ein freies Feld auf dein Landschaftstableau legen. Lege alle Karten davon, die du nicht auf dein Tableau legst, in der Reihenfolge deiner Wahl offen auf den Ablagestapel. Du erhältst wie gewohnt Eichelnmarker für das Platzieren der Karte.



Du darfst 1 Notizmarker auf eine unerforschte Karte mit dem Herbstsymbol auf deinem Landschaftstableau legen.



Du darfst dir die obersten 3 Karten des Ablagestapels ansehen. Falls du das tust, darfst du eine davon auf ein freies Feld auf dein Landschaftstableau legen. Lege alle Karten davon, die du nicht auf dein Tableau legst, in der Reihenfolge deiner Wahl offen auf den Ablagestapel. Du erhältst wie gewohnt Eichelnmarker für das Platzieren der Karte. Falls auf dem Ablagestapel weniger als 3 Karten liegen, siehst du sie dir alle an.



Du darfst 1 Notizmarker auf eine unerforschte Karte mit dem Wintersymbol auf deinem Landschaftstableau legen.



Du erhältst die abgebildete Anzahl Eichelnmarker.



Du darfst 1 Notizmarker auf eine unerforschte Karte mit dem Kennzeichnung-Symbol auf deinem Landschaftstableau legen.



Du darfst eine Karte von deinem Landschaftstableau auf ein freies Feld verschieben. Für das Verschieben der Karte erhältst du Eichelnmarker wie für das Platzieren einer Karte.



Du darfst 1 Notizmarker auf eine unerforschte Karte mit dem Gefährdet-Symbol auf deinem Landschaftstableau legen.



Du darfst eine Karte von deinem Landschaftstableau auf ein freies Feld verschieben. Dann darfst du erneut eine Karte von deinem Landschaftstableau auf ein freies Feld verschieben. Du darfst verschiedene Karten verschieben oder auch dieselbe Karte zwei Mal. Für jedes Verschieben einer Karte erhältst du Eichelnmarker wie für das Platzieren einer Karte.



Du darfst 2 Notizmarker auf eine unerforschte Karte mit dem Gefährdet-Symbol auf deinem Landschaftstableau legen.



DU MUSST die angegebene Anzahl Karten deiner Wahl aus der Ablage offen auf den Ablagestapel legen (in der Reihenfolge deiner Wahl).
Hinweis: Entferne alle Marker, die auf abgelegten Karten liegen, und lege sie zurück in den Vorrat. Fülle die Auflage am Ende deines Zugs auf.