

FIRST GIANTS

◆ REGELN ◆



Bei FIRST GIANTS schlüpft ihr in die Rolle von Paläontologen und sammelt beeindruckende Fossilien für euer Museum.

Entscheidet, welche Funde ihr erforschen wollt, und nutzt ihre Effekte, bevor ihr sie eurer Sammlung hinzufügt.

Ihr müsst gut abwägen, wann ihr eure Fossilien der Öffentlichkeit präsentiert, denn ab dann profitiert ihr nicht mehr von ihren Effekten. Wartet jedoch nicht zu lange, sonst wird euch ein anderes Museum die Show stehlen!

SPIELVORBEREITUNG

- Mischt die Karten und legt sie aufgedeckt als **Ziehstapel** (A) in die Mitte des Tisches.
- Platziert die **4 Ausgrabungen** (B) in der Mitte des Tisches. Zieht 8 Karten vom Ziehstapel und teilt an jede Ausgrabung 2 davon aufgedeckt aus.
- Legt die **Zeitungen** (C), **Bernsteine** (D) und **Lorbeerzweige** (E) als Vorräte neben die **Ausgrabungen**.
- Wählt je eine Farbe und nimmt euch die **4 Marker** (F) in dieser Farbe sowie **1 Museum** (G) und **2 Bernsteine**. Legt die Marker auf die dafür vorgesehenen Felder eures Museums und die Bernsteine neben euer Museum.
- Legt abhängig von der Personenzahl eine bestimmte Anzahl von **Sammlungsplättchen** (H) mit der -Seite nach oben in den Vorrat.
 - 2 : 14 Sammlungsplättchen
 - 3 : 20 Sammlungsplättchen
 - 4 : 24 Sammlungsplättchen
 - 5 : 24 Sammlungsplättchen
- Wer zuletzt einen Dinosaurier gesehen hat, nimmt sich das Startplättchen (I) und beginnt.

Die übrigen Sammlungsplättchen könnt ihr in die Schachtel zurücklegen.

Tipp: Haltet das Kompendium griffbereit.

AUFBAU DER KARTEN

VORDERSEITE **RÜCKSEITE**

GRÖSSE
 1 Klein
 2 Mittel
 3 Groß

FAMILIE
 (erkennbar an Farbe und Symbol)

- Flugsaurier
- Pflanzenfresser
- Fleischfresser
- Meeresbewohner
- Säugetier

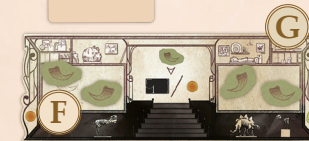
TIMING

EFFEKT



DAS LABOR

Im Labor erforscht du deine Fossilien, bevor du sie in einer Ausstellung für die Öffentlichkeit zugänglich machst.



DIE AUSSTELLUNG

Hier präsentierst du deine Sammlungen den Museumsgästen aus aller Welt.

DEIN SPIELZUG

Es beginnt, wer das Startplättchen hat. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.
In deinem Zug musst du 1 der folgenden Aktionen durchführen:

1 MARKER EINSETZEN

Nur möglich, wenn du mindestens 1 Marker auf deinem Museum hast.

Hast du keine Marker auf deinem Museum, musst du die Aktion „Marker zurückholen“ wählen.

- 1 Nimm 1 Marker von deinem Museum und lege ihn auf eine Ausgrabung, **auf der noch keiner deiner Marker liegt**.
- 2 Nimm 1 der 2 Karten von dieser Ausgrabung und lege sie in dein Labor (oberhalb deines Museums).



- 3 Wende den Effekt der Karte und ggf. ausgelöste wiederkehrende Effekte an:



Manche Karten haben **wiederkehrende Effekte**.

Sie werden jedes Mal angewendet, wenn ihre Bedingung erfüllt ist. Dazu zählt auch der Moment, in dem du die Karte nimmst.



Die meisten Karten haben einen **Einmal-Effekt**, der nur ein einziges Mal angewendet wird. Nutze ihn in dem Zug, in dem du die Karte nimmst.

Wenn in deinem Labor mehrere Effekte gleichzeitig ausgelöst werden, bestimmst du die Reihenfolge, in der du sie anwendest.

Wenn in verschiedenen Laboren gleichzeitig Effekte ausgelöst werden, wendet ihr sie in Spielreihenfolge an: Zuerst die Effekte der Person, die gerade am Zug ist, und dann weiter im Uhrzeigersinn.

- 4 Ziehe nun eine neue Karte vom Stapel und lege sie auf das frei gewordene Ausgrabungsfeld.

(Eine vollständige Liste aller Effekte findest du auf Seite 8 dieser Anleitung und im Kompendium.)

MARKER ZURÜCKHOLEN

Nur möglich, wenn du mindestens 1 Marker auf einer Ausgrabung hast.

Hast du keine Marker auf einer Ausgrabung, musst du die Aktion „1 Marker einsetzen“ wählen.

- 1 Nimm **alle** deine Marker von den Ausgrabungen und lege sie zurück auf dein Museum.
- 2 Wähle für jeden zurückgeholten Marker 1 der folgenden Effekte:
Du erhältst 1 Bernstein ODER **du stellst 1 Fossil aus** (siehe Seite 6).

Du kannst für jeden zurückgeholten Marker einen anderen Effekt wählen. Die Reihenfolge bestimmst du selbst.

ODER

Laura holt ihre 3 eingesetzten Marker zurück.



Sie nimmt dafür 2 Bernsteine und stellt 1 Fossil aus.



Sobald du mit deiner Aktion fertig bist, kommt die nächste Person an die Reihe.

EIN FOSSIL AUSSTELLEN

Um ein Fossil auszustellen, musst du zunächst je nach Größe des Fossils Bernsteine ausgeben (1, 2 oder 3). Anschließend nimmst du die Karte aus deinem Labor und legst sie verdeckt in deine Ausstellung (unterhalb deines Museums). Das Ausstellen von Fossilien ist die beste Methode, um Siegpunkte zu sammeln.

Hast du nicht genügend Bernsteine, kannst du das Fossil nicht ausstellen.

Ein ausgestelltes Fossil gibt keinerlei Effekte mehr.

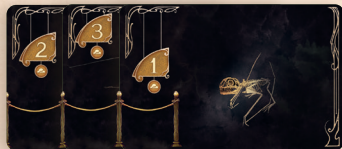
Wenn du ein Fossil ausstellst, kannst du damit entweder eine bestehende Sammlung erweitern oder eine neue Sammlung beginnen.

Neue Sammlung: Lege das Fossil in eine neue Reihe unterhalb deines Museums. Dies gibt dir zunächst keine Siegpunkte. Später kannst du die Sammlung erweitern und damit Siegpunkte erhalten. Einmal zugeteilt, bleibt das Fossil dauerhaft Teil der Sammlung. Es ist nicht möglich, es später in eine andere Sammlung zu verlagern.

Sammlung erweitern: Lege das Fossil in die Reihe der Sammlung, die du erweitern willst. Es gibt zwei grundlegende Typen von Sammlungen:

Gleiche FAMILIE

In dieser Sammlung muss die Familie übereinstimmen. Die Größen sind unterschiedlich.



Gleiche GRÖSSE

In dieser Sammlung muss die Größe übereinstimmen. Die Familien sind unterschiedlich.



Der Typ der Sammlung wird festgelegt, sobald du ein zweites Fossil hinzufügst. Einmal festgelegt, kannst du den Typ der Sammlung nicht mehr ändern.

Wenn du mit deinem neuen Fossil eine „Gleiche Familie“-Sammlung erweitern willst, muss das Fossil die passende Familie haben und seine Größe darf in dieser Sammlung noch nicht vorhanden sein.

Wenn du mit deinem neuen Fossil eine „Gleiche Größe“-Sammlung erweitern willst, muss das Fossil die passende Größe haben und seine Familie darf in dieser Sammlung noch nicht vorhanden sein.

Laura hat einen kleinen **Fleischfresser** ausgestellt. Sie erweitert diese Sammlung mit einem kleinen **Pflanzenfresser**. Da beide Karten dieselbe Größe (und unterschiedliche Familien haben), ist es nun eine „Gleiche Größe“-Sammlung.



SIEGPUNKTE

Immer wenn du eine **Sammlung erweiterst**, nimm 1 Sammlungsplättchen aus dem Vorrat und lege es mit der -Seite nach oben zwischen das neue und das vorherige Fossil in der Sammlung (siehe Abbildung).



Falls noch kein anderes Museum vor dir eine Sammlung dieses speziellen Typs erweitert hat, erhältst du außerdem sofort die passende Zeitung.

Gelingt es einem anderen Museum, eine **umfangreichere Sammlung** (mit mehr Fossilien) dieses speziellen Typs auszustellen, schnappt es dir die Zeitung wieder weg.

Eine vollständige „Gleiche Familie“-Sammlung kann maximal 3 Fossilien enthalten, eine vollständige „Gleiche Größe“-Sammlung maximal 5 Fossilien. Wenn du als erstes Museum eine Sammlung vervollständigst, kann man dir die Zeitung nicht mehr wegnehmen.



Zeitung für die Sammlung „Gleiche Größe: Mittel“

Wenn eine Sammlung **vollständig ist**, drehe jedes Sammlungsplättchen darauf auf die -Seite.



ENDE DES SPIELS

Das Ende des Spiels wird ausgelöst, sobald jemand das **letzte Sammlungsplättchen aus dem Vorrat** nimmt, oder wenn nach dem Auffüllen einer Ausgrabung der **Ziehstapel leer** ist. Wenn das passiert, nehmt alle Sammlungsplättchen aus der Spielschachtel und legt sie in den Vorrat. Spielt weiter, bis ihr alle dieselbe Anzahl an Spielzügen hattet. Anschließend werden die Siegpunkte gezählt.



Zeitungen geben 3 oder 5 Siegpunkte (je nach Angabe auf dem Plättchen).



Jedes Sammlungsplättchen gibt 2 Siegpunkte, falls die Sammlung unvollständig ist oder 3 Siegpunkte, falls die Sammlung vollständig ist .




Zählt nun alle eure Siegpunkte.

Wer die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt!
Bei Gleichstand wird der Sieg geteilt.

SYMBOLE UND EFFEKTE DER KARTEN

Wenn du *Bernsteine* oder *Lorbeerzweige* erhältst, nimmst du sie aus dem Vorrat.
Ausgegebene *Bernsteine* kommen in den Vorrat zurück.



Immer wenn **irgendjemand** ein -Fossil nimmt ...



Einmalig in diesem Zug ...



Immer wenn **du** ein **Fleischfresser**-Fossil nimmst ...



... für jedes **Fleischfresser**-Fossil in deinem Labor.



Immer wenn **du** ein Fossil nimmst, dessen Familie in deinem Labor nicht vertreten ist ...



... für jede unterschiedliche Familie in deinem Labor.



Alle außer dir wenden diesen Effekt an ...



... für je 2 Fossilien in deinem Labor (Familie und Größe spielen keine Rolle).



Du erhältst 1 Lorbeerzweig (Siegpunkt).



Du erhältst 1 Bernstein.



Du darfst 1 Fossil ausstellen.



Du darfst 1 Fossil kostenlos ausstellen.



Du darfst bis zu 2 Fossilien unterschiedlicher Familien ausstellen.



Du darfst bis zu 2 Fossilien derselben Familie ausstellen.



Du darfst 3 Bernsteine ausgeben, um 2 Lorbeerzweige (Siegpunkte) zu erhalten.



Du darfst 1 Fossil ausstellen ODER 1 Lorbeerzweig (Siegpunkt) erhalten.



Das Ei ist ein Joker. Es gehört zu einer bestimmten Familie, kann aber in einem Set als Fossil beliebiger Größe fungieren. Es kostet 2 Bernsteine, ein Ei auszustellen.

Mehr zu den Karteneffekten findet ihr im Kompendium.