

Olivier Rolko

Julien Castanié

Gaïa



Spielregel





Es ist der Anbeginn der Zeit, als noch nichts existiert. Du machst dich bereit, die Welt zu erschaffen. Ausgestattet mit einer Macht jenseits aller Vorstellungskraft beginnst du, das Universum zu erschaffen und zu besiedeln. Du formst die ersten Gebirge und erschaffst neues Leben auf den Ebenen und in den Wäldern des Landes, als du bemerkst, dass du nicht alleine bist. Wirst du das Land zu seiner Blüte führen und der große Schöpfer von Gaia werden?

Ein Spiel für **2 bis 5 Spieler**
Spieldauer: **20 – 40 Minuten**

Ziel des Spiels

Sei der erste Spieler, der seine 5 Figuren (6 im Spiel zu zweit) nach Gaia setzt.

Grundregeln

Spielmaterial

- ▶ **27 Figuren** aus Holz (6x blau, 6x gelb, 5x grün, 5x rot, 5x weiß)
- ▶ **20 Tiermarker** (Wild / Fisch)
- ▶ **48 Landschaftsplättchen** (10 Wüsten, 10 Ebenen, 7 Sümpfe, 7 Meere, 6 Gebirge, 8 Wälder)
- ▶ **40 grüne Natur-Karten** (6 Wüsten, 8 Ebenen, 5 Sümpfe, 7 Meere, 6 Gebirge, 8 Wälder)
- ▶ **30 blaue Leben-Karten** (18 Städte, 12 Tiere)
- ▶ **9 gelbe Ziel-Karten**. Hinweis: Nehmt die 2 Ziel-Karten **Macht** (auf denen jeweils 4 rote Karten abgebildet sind) aus dem Spiel, da sie nur im Spiel für Fortgeschrittene benutzt werden.

Spiel Aufbau

Bildet aus den Landschaftsplättchen 6 Stapel (einen pro Art) und platziert diese am Rand des Tisches.

Mischt die Natur-Karten und legt sie als **verdeckten Stapel** neben die Landschaften. Teilt **2 Karten an jeden Spieler** aus und deckt die **obersten 3 Karten** als Auslage auf.

Mischt die Leben-Karten und legt sie als **verdeckten Stapel** neben die Landschaften. Teilt **1 Karte an jeden Spieler** aus und deckt die **obersten 2 Karten** als Auslage auf.

Beispielhafter Spiel Aufbau bei 4 Spielern

Legt alle Tiermarker als **Vorrat** bereit.

Mischt die Ziel-Karten und deckt einige von ihnen, je nach Spieleranzahl, als Auslage auf:

- ▶ 4 bei 2 Spielern
- ▶ 5 bei 3 Spielern
- ▶ 6 bei 4 Spielern
- ▶ 7 bei 5 Spielern

Legt die übrigen Ziel-Karten zurück in die Schachtel, da sie nicht mehr benötigt werden.

Jeder Spieler erhält **5 Figuren einer Farbe** und legt sie vor sich ab. Nehmt im **Spiel zu zweit** die **6 blauen** und **6 gelben** Figuren.

Wählt einen Startspieler aus. Das Spiel verläuft von ihm aus im Uhrzeigersinn. Schaut euch nun eure Karten an und erschafft eine neue Welt!

Ablauf eines Spielzuges

In seinem Zug führt jeder Spieler **genau 2 Aktionen** aus und wählt zwischen diesen Möglichkeiten:

- ▶ **Eine Karte ziehen**
- ▶ **Eine Karte von der Hand ausspielen**

Der Spieler darf sich die Reihenfolge seiner Aktionen aussuchen. Er darf auch zweimal die gleiche Aktion ausführen.

▶ Eine Karte ziehen

Der Spieler darf wählen, ob er:

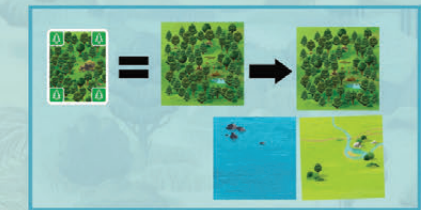
- eine **Natur-Karte** oder eine **Leben-Karte** aus der offenen Auslage zieht
Der Spieler nimmt die gewählte Karte auf die Hand und legt eine neue Karte der gleichen Art in die entsprechende Auslage.
- oder
- eine **verdeckte Natur-Karte** oder **Leben-Karte** vom entsprechenden Stapel zieht.

Ein Spieler darf **zu keinem Zeitpunkt mehr als 6 Karten** auf seiner Hand haben. Falls er eine siebte Karte zieht, muss er sofort eine dieser 7 Karten seiner Wahl wirkungslos ablegen.

▶ Eine Karte von der Hand ausspielen

▶ Eine Natur-Karte ausspielen

Die **ausgespielte Natur-Karte bleibt offen vor dem jeweiligen Spieler liegen**. Dieser Spieler nimmt sich eine **zu der Karte passende** Landschaft vom entsprechenden Stapel und platziert sie neben einer bereits ausliegenden Landschaft. (Ist es die allererste, wird sie in die Mitte gelegt.)



Eine **Natur-Karte** darf nur ausgespielt werden, wenn die passende Landschaft noch vorhanden ist.

Ein Ziel erfüllen

Hat ein Spieler **alle Natur-Karten** offen vor sich liegen, die **auf einer der verfügbaren Ziel-Karten abgebildet sind**, erfüllt er dieses **Ziel**: Er stellt eine seiner Figuren auf die **Ziel-Karte** (die nun nicht mehr verfügbar ist) und legt die auf der **Ziel-Karte abgebildeten Natur-Karten** ab.



Während des Spiels werden **Ziel-Karten** nie ausgetauscht oder neu ausgelegt.

▶ Eine Leben-Karte ausspielen

Es gibt zwei Arten von **Leben-Karten**: **Tiere** und **Städte**.

Tiere: Der Spieler legt **4 Tiermarker** auf eine **leere Landschaft (ohne Stadt oder Tiere)**, wobei die Landschaftsart der Karte entsprechen muss. Danach wird die Karte abgelegt. Ist ein Stern auf der Karte, darf der Spieler eine beliebige Landschaft als Ziel wählen. Es müssen **alle 4 Tiermarker auf eine einzige Landschaft** gelegt werden.



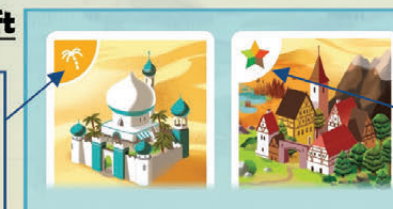
Eine **Tier-Karte** darf nur ausgespielt werden, wenn noch mindestens 4 Tiermarker im Vorrat sind.

Städte: Der Spieler legt die **Stadt-Karte** auf eine **leere Landschaft (ohne Stadt oder Tiere)**.

Die Platzierung der **Stadt-Karte** muss die folgenden **zwei Bedingungen** erfüllen:

1) Passende Landschaft

Eine **Stadt** muss auf einer Landschaft platziert werden, die dem **Symbol** oben links auf der **Stadt-Karte** entspricht.



Eine **Stadt** mit einem Stern-Symbol auf der **Stadt-Karte** darf auf einer **beliebigen Landschaft (außer Meereslandschaften)** platziert werden.

2) Bedürfnisse erfüllen (mindestens 2)



Es müssen **mindestens 2** der unten auf einer **Stadt-Karte** abgebildeten **Bedürfnisse erfüllt sein**, um eine Stadt platzieren zu dürfen. Ein Bedürfnis ist erfüllt, wenn das abgebildete Element (Landschaftsart/Tiere) auf einer **der 4 benachbarten Landschaften** zu finden ist.

Dann stellt der Spieler **eine seiner Figuren** auf die **Stadt**, um anzuzeigen, dass sie nun ihm gehört.

Hinweis: Eine Stadt verdeckt die Landschaft, auf der sie platziert wurde. Diese Landschaft erfüllt nicht mehr die Bedürfnisse angrenzender **Städte**. Dadurch kann die Platzierung einer neuen **Stadt** die Zufriedenheit benachbarter **Städte** senken (siehe unten).

Tiermarker verdecken nicht die Landschaft, auf der sie liegen.

Zufriedenheit einer Stadt erhöhen

Sobald ein Spieler ein **weitere Bedürfnis** einer oder mehrerer **Städte erfüllt** (durch neue Tiermarker oder eine neue Landschaft), **erhöht er ihre Zufriedenheit** und stellt dann ggf. eine seiner Figuren auf jede dieser **Städte**. Allerdings darf auf jeder **Stadt** nur **eine Figur jedes Spielers** stehen.

Weitere Tiermarker erhöhen nicht die Zufriedenheit einer Stadt, wenn bereits Tiermarker auf einer benachbarten Landschaft liegen.

Zufriedenheit einer Stadt senken

Die Zufriedenheit einer **Stadt** sinkt in den folgenden Fällen:

- Eine neu platzierte **Stadt** verdeckt eine Landschaft, die bisher eines der Bedürfnisse einer **Stadt** erfüllt hat.
- Alle Tiermarker auf den 4 benachbarten Landschaften einer **Stadt** sind verbraucht (siehe „Jagd und Versorgung“), so dass dieses Bedürfnis einer **Stadt** nicht mehr erfüllt ist.
- Der Einsatz von **Macht**-Karten verändert die Welt (nur im Spiel für Fortgeschrittene).

Ist nur noch 1 Bedürfnis einer Stadt erfüllt:

Die Figuren auf dieser **Stadt** gehen zurück an die entsprechenden Spieler. Die **Stadt-Karte** verbleibt (nun leer) auf der Landschaft.

Ist keines der Bedürfnisse einer Stadt mehr erfüllt:

Die Figuren auf dieser **Stadt** gehen zurück an die entsprechenden Spieler. Zusätzlich wird die **Stadt-Karte** von der Landschaft entfernt und abgelegt.

Ende eines Spielzuges

Hat kein Spieler nach der Durchführung beider Aktionen gewonnen (siehe unten), ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und führt seinen Zug aus.

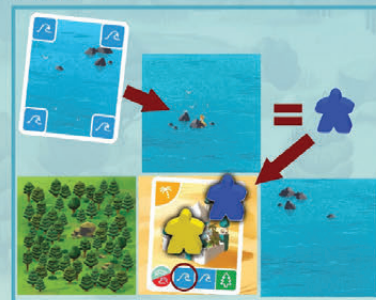
Beginn eines neuen Spielzuges

Jagd und Versorgung

Bevor ein Spieler die erste seiner zwei Aktionen durchführt, **muss er alle Städte mit einem -Bedürfnis versorgen, auf denen eine seiner Figuren steht.** Jede dieser **Städte** verbraucht **einen Tiermarker** von einer der 4 **benachbarten Landschaften**, der **zurück in den Vorrat** gelegt wird. Sind Tiermarker auf mehreren benachbarten Landschaften vorhanden, darf der Spieler wählen, von welcher Landschaft er einen Tiermarker verbraucht. Sind keine Tiermarker mehr auf den benachbarten Landschaften vorhanden, sinkt die Zufriedenheit der **Stadt** (siehe oben).

Spielende und Gewinner

Das Spiel endet, sobald eine der beiden folgenden Bedingungen eintritt:



- Ein Spieler hat **alle** seine Figuren nach Gaïa gesetzt und **ist damit der Gewinner.**
- Ein Spieler **möchte eine Karte ziehen** (**Natur**, **Leben** oder **Macht** im Spiel für Fortgeschrittene), **von deren Art keine mehr verfügbar ist** (sowohl der Nachziehstapel als auch die Auslage sind leer). In diesem Fall gewinnt der Spieler mit den meisten Figuren auf **Städten** und **Ziel**-Karten. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der als nächstes an der Reihe gewesen wäre.

Ein Spielzug im Detail

Robin (gelb) beginnt seinen Zug:



a) **Zuerst** muss Robin seine Stadt unten links **versorgen**, da auf deren Karte das -Symbol abgebildet ist. Er **verbraucht den letzten Tiermarker** von der Wüste, wodurch die Zufriedenheit der Stadt sinkt. Da nur noch 1 Bedürfnis der Stadt erfüllt ist (Wüste), **muss er seine Figur wieder zurücknehmen.**

b) **1. Aktion:** Robin spielt eine **Natur-Karte (Ebene)** aus und platziert die Ebene rechts neben der oberen Stadt und **erhöht so deren Zufriedenheit**; es sind nun 3 Bedürfnisse erfüllt. **Daher stellt er eine seiner Figuren auf die Stadt**, zusätzlich zur blauen Figur.



c) Die soeben gespielte Natur-Karte legt Robin aufgedeckt zu seinen bereits ausliegenden Karten. Er hat nun **alle Natur-Karten ausliegen, die auf einer der verfügbaren Ziel-Karten abgebildet sind.** Er legt diese 4 Karten ab, hat das Ziel erfüllt und stellt daher eine seiner Figuren auf diese Ziel-Karte, die dadurch nicht mehr verfügbar ist.

d) **2. Aktion:** Robin spielt eine **Tier-Karte** aus und legt 4 Tiermarker auf die Wüste. **Die Zufriedenheit der Stadt unten links steigt** und er **stellt eine seiner Figuren darauf**, da nun 2 Bedürfnisse erfüllt sind.

In seinem Zug musste Robin insgesamt eine Figur zurücknehmen und konnte drei Figuren setzen: 2 auf Städte und 1 auf eine Ziel-Karte.

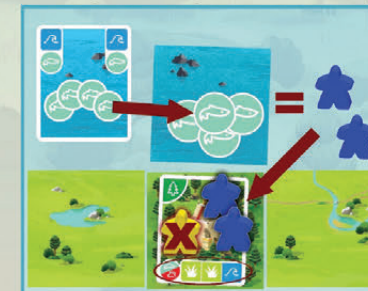


Das Spiel für Fortgeschrittene

Änderungen an den Grundregeln

► Eine Stadt übernehmen

Steigert ein Spieler die Zufriedenheit einer **Stadt**, die einem Mitspieler gehört, **ersetzt er nun dessen Figur mit einer seiner eigenen Figuren!** Der Mitspieler erhält seine Figur zurück.



► Die 4 Bedürfnisse einer Stadt

Erfüllt ein Spieler **alle 4 Bedürfnisse einer Stadt**, stellt er nun **2 (statt 1) seiner Figuren** auf diese **Stadt**.

Sobald nur noch 2 oder 3 Bedürfnisse erfüllt sind, nimmt er eine seiner zwei Figuren zurück. Ansonsten gelten die Grundregeln.

DIE MÄCHTE DER NATUR

Zusätzliches Spielmaterial

- ▶ **30 rote Macht-Karten** (6x Sonne, 6x Regen, 3x Erdbeben, 4x Tornado, 4x Abwehr)
- Hinweis:** Nehmt die 5 Karten „Blitzschlag“ sowie die 2 Karten „Vulkanausbruch“ aus dem Spiel, da sie nur in der Variante „Naturkatastrophen“ benutzt werden.
- ▶ **2 Ziel-Karten Macht** (auf denen jeweils 4 rote Karten abgebildet sind)

Zusätzlicher Spiel Aufbau

Mischt die 2 **Ziel-Karten Macht** in den Stapel der **Ziel-Karten** und deckt dann so viele **Ziel-Karten** auf, wie in den Grundregeln beschrieben ist (abhängig von der Spieleranzahl).
Mischt die **Macht-Karten** und legt sie als verdeckten Stapel neben den Stapel der **Leben-Karten**.
Teilt 1 Macht-Karte an jeden Spieler aus und deckt die obersten 2 Karten als Auslage auf. Dadurch beginnt jeder Spieler das Spiel mit 2 **Natur**-, 1 **Leben**- und 1 **Macht**-Karte auf der Hand.

Die Macht-Karten

▶ Eine Macht-Karte ziehen

Neben der Möglichkeit eine **Natur**- oder **Leben**-Karte zu ziehen, darf der Spieler nun wählen:

- eine **Macht-Karte aus der offenen Auslage zu ziehen**
Der Spieler nimmt die gewählte **Macht-Karte** auf die Hand und deckt eine neue auf.
- oder
- eine **verdeckte Macht-Karte vom entsprechenden Stapel zu ziehen.**

Ein Spieler darf zu keinem Zeitpunkt mehr als 2 **Macht-Karten** auf der Hand haben. Zieht er eine dritte **Macht-Karte**, muss er eine dieser 3 Karten wirkungslos ablegen. **Es gilt weiterhin**, dass ein Spieler nicht mehr als 6 Karten insgesamt haben darf (**Natur/Leben/Macht**, siehe Grundregeln).

▶ Eine Macht-Karte ausspielen

Die ausgespielte **Macht-Karte** bleibt offen vor dem jeweiligen Spieler liegen (wie **Natur**-Karten). Dann führt der Spieler den Effekt dieser **Macht-Karte** aus. Die Effekte sind auf **Seite 8** beschrieben.

Hinweis: Ein Spieler darf **Macht-Karten** auch auf **Städte** spielen, die ihm gehören.

Wichtig: Die Effekte der **Macht-Karten** können die Zufriedenheit von **mehreren Städten** (nach oben wie nach unten) verändern. Daher sollte die Erfüllung der Bedürfnisse **aller Städte nach jedem Ausspielen einer solchen Karte überprüft werden.**

Ein Macht-Ziel erfüllen

Hat ein Spieler 4 **Macht-Karten offen vor sich liegen**, erfüllt er ein **Macht-Ziel**, sofern eine solche **Ziel-Karte** noch verfügbar ist. Er stellt dann eine seiner Figuren auf eine **verfügbare Ziel-Karte Macht** (die nun nicht mehr verfügbar ist) und legt seine 4 ausliegenden **Macht-Karten** ab.

Beispiel 1: Carol spielt die **Macht-Karte „Sonne“** und ersetzt eine Ebene durch eine Wüste, wodurch die Zufriedenheit einer benachbarten **Stadt** sinkt. Dann spielt Carol die **Macht-Karte „Regen“** und ersetzt die Wüste wieder durch eine Ebene. Dadurch steigt die Zufriedenheit der **Stadt** wieder an und Carol stellt eine ihrer Figuren auf die **Stadt**.

Beispiel 2: Stefan nutzt die **Macht-Karte „Blitzschlag“** (aus der Variante „Naturkatastrophen“), um eine **Stadt** zu zerstören. Die zuvor noch verdeckte Landschaft erhöht die Zufriedenheit einer benachbarten **Stadt**, weshalb Stefan eine seiner Figuren auf diese **Stadt** stellt.

Variante „Naturkatastrophen“

Fügt beim Spiel Aufbau die **Macht-Karten** „Blitzschlag“ (5x) und „Vulkanausbruch“ (2x) dem Stapel der **Macht-Karten** hinzu. Fügt für ein weniger aggressives Spiel einfach weniger Blitzschläge hinzu.

Eine gespielte Macht-Karte im Detail



Sebastian (grün) spielt die **Macht-Karte „Erdbeben“** aus und vertauscht ein Meer (inklusive der darauf liegenden Tiermarker) mit dem angrenzenden Gebirge.



Diese Aktion hat folgende Auswirkungen:

- **Die Stadt oben links verbleibt in Robins Besitz (gelb), da immer noch 2 Bedürfnisse erfüllt sind.**
Vor dem Erdbeben wurden die Bedürfnisse nach einer Wüste sowie einem Meer erfüllt. Nach dem Erdbeben sind die Bedürfnisse nach einer Wüste und einem Gebirge erfüllt, da diese beiden Landschaften nun direkt benachbart zur Stadt sind. Die Zufriedenheit der Stadt hat sich nicht verändert, so dass sie in Robins Besitz verbleibt.
- **Die Stadt auf der rechten Seite wird von Sebastian (grün) übernommen**, da er nun durch das zweite Meer ein weiteres Bedürfnis dieser Stadt erfüllt hat und dadurch ihre Zufriedenheit gestiegen ist. Markus (blau) muss seine Figur wieder zurücknehmen, während Sebastian eine seiner Figuren auf die Stadt stellt, die er damit übernommen hat.
- **Alle 4 Bedürfnisse der unteren Stadt sind nun erfüllt.** Sebastian stellt daher eine zweite Figur auf diese Stadt.

Plateau d'or 2013 des Journées ludiques de Québec

Gaïa gewann den „**Plateau d'or du public**“ (Publikumspreis) während des „**Journées ludiques de Québec**“ (Spielefest in Quebec) im Jahr 2013 unter dem Titel „**Creationa**“.

Danksagung:

Der Autor bedankt sich bei Benoit Besner, Maxime Besner, Simon Besner und Francis Rolko für die vielen Testspiele sowie ihre Vorschläge; bei den Organisatoren des „**Plateau d'or 2013**“ und den Teilnehmern des „**Journées ludiques de Québec**“ für ihre freundliche Unterstützung; David Duperret für seinen Glauben an das Spiel und bei jedem, der etwas zu Gaïa beigetragen hat.

Der Autor möchte sich besonders bei Ariane Pagé Sabourin für ihre Geduld, ihre raffinierten Ideen sowie ihre großartige Unterstützung während dieses wundervollen Abenteuers bedanken.

Credits:

Autor und Entwicklung: **Olivier Rolko**
Illustrationen und Grafik: **Julien Castanié**
Projektmanager: **David Duperret**
Deutsche Übersetzung: **Sebastian Wenzlaff**
Redaktion und Lektorat der deutschen Bearbeitung: **Sebastian Rapp**



© 2014 TIKI Editions

Macht-Karten und ihre Effekte

Die Effekte der **Macht**-Karten können die Zufriedenheit mehrerer **Städte** verändern. Die Bedürfnisse aller **Städte** sollten nach dem Ausspielen überprüft werden.



Sonne

Ersetze einen **Sumpf** durch eine **Ebene** vom entsprechenden Stapel.

oder

Ersetze eine **Ebene** durch eine **Wüste** vom entsprechenden Stapel.

Die Karte darf nicht auf eine Landschaft gespielt werden, auf der eine **Stadt**-Karte liegt.



Regen

Ersetze eine **Wüste** durch eine **Ebene** vom entsprechenden Stapel.

oder

Ersetze eine **Ebene** durch einen **Sumpf** vom entsprechenden Stapel.

Die Karte darf nicht auf eine Landschaft gespielt werden, auf der eine **Stadt**-Karte liegt.



Erdbeben

Vertausche zwei benachbarte Landschaften miteinander.

Alle auf den beiden Landschaften befindlichen Figuren, **Städte** und Tiermarker verbleiben auf ihrer Landschaft (wechseln also ebenfalls die Position). Ein diagonaler Tausch ist nicht erlaubt.



Tornado

Nimm dir eine Karte von jedem anderen Spieler, ohne sie dir vorher anzusehen (nur die Rückseiten zeigen dir den Typ der Karten). Schau dir dann alle genommenen Karten an, wähle eine davon aus, die du auf die Hand nimmst, und lege die übrigen Karten wirkungslos ab.



Abwehr

„Abwehr“ darf als Reaktion während des Zuges eines Mitspielers ausgespielt werden.

Hebe den Effekt einer soeben ausgespielten **Macht**-Karte auf.

Die Karte darf nicht ausgespielt werden, um eine andere Karte „Abwehr“ aufzuheben. Beide **Macht**-Karten bleiben offen vor dem jeweiligen Spieler liegen und gelten für die Erfüllung der verfügbaren **Macht-Ziele**. Sollten beide Spieler dadurch ein **Macht-Ziel** erfüllen können, hat der Spieler Vorrang, der die erste **Macht**-Karte ausgespielt hatte.



Vulkanausbruch

Wähle ein ausliegendes Gebirge. Der Vulkanausbruch betrifft dieses sowie die 4 benachbarten Landschaften wie folgt:

Entferne alle Figuren, **Städte** und Tiermarker von diesen 5 Landschaften. Ersetze dann Ebenen, Wälder und Sümpfe durch Wüsten vom entsprechenden Stapel.



Blitzschlag

Wähle eine ausliegende Landschaft.

Entferne alle Figuren, **Städte** und Tiermarker von dieser Landschaft.

Hinweis: Die **Macht**-Karten „Sonne“, „Regen“ und „Vulkanausbruch“ dürfen nur ausgespielt werden, wenn ausreichend Landschaften vorhanden sind, um alle Ersetzungen durchzuführen.

Hinweis: Durch **Macht**-Karten ersetzte Landschaften werden zurück auf die entsprechenden Stapel gelegt; entfernte Figuren gehen zurück an den entsprechenden Spieler; Städte werden abgelegt und Tiermarker kommen zurück in den Vorrat.