

AKTIONSPHASE

1 - Wenn ein Spieler am Zug ist, **MUSS** er eine dieser 3 Aktionen ausführen:

EVOLUTION

Setze einen neuen **Stamm** mit **Dorf** auf ein unbesiedeltes Gebiet des **Spielplans**.

MIGRATION

Bewege einen **Stamm** und dessen **Dorf** auf ein unbesiedeltes Gebiet.

VERDRÄNGUNG

Bewege einen **Stamm** und dessen **Dorf** auf das Gebiet eines anderen **Stamms**.

2 - Der Spieler bekommt die Belohnung, die zu dieser Aktion gehört (siehe *Belohnungsphase*).

3 - Zusätzlich zu seiner vorgeschriebenen Aktion darf der Spieler noch jederzeit während seines Zuges bis zu 1 Karte jeder Farbe spielen (siehe *Die Karten*).

EVOLUTION

Setze einen neuen **Stamm** mit einem deiner **Dörfer** auf ein unbesiedeltes Gebiet des **Spielplans**.

Der Spieler nimmt einen **Stamm** aus dem Vorrat und setzt ihn auf ein Gebiet des **Spielplans**, auf dem keine Figur steht. Der neue **Stamm** muss auf ein Gebiet gesetzt werden, das **benachbart** zu einem Gebiet ist, in dem bereits ein **Stamm** steht, **egal, welchem Spieler er gehört**. Auch durch eine Meerenge verbundene Gebiete gelten als benachbart.

Um ihn einsetzen zu dürfen, muss der **Stamm** mindestens 2 Merkmale haben, die mit dem **Stamm** ex-

akt übereinstimmen, neben dem er eingesetzt wird. 1 Merkmal darf abweichen: andere Farbe, Höhe +1 oder Breite +1. **Es ist also nicht erlaubt, einen Stamm zu setzen, bei dem ein Merkmal kleiner ausfällt als bei seinem Nachbarn.**

Folgende vier Kombinationen sind möglich:

- **Völlig identisch:** gleiche Höhe, gleiche Breite, gleiche Farbe.
- **Andere Farbe:** gleiche Höhe, gleiche Breite, andere Farbe.
- **Breite +1:** gleiche Höhe, gleiche Farbe, Breite um 1 größer.
- **Höhe +1:** gleiche Breite, gleiche Farbe, Höhe um 1 größer.



Falsch: der Unterschied in der Breite ist größer als 1.

Falsch: die Höhe ist geringer.

Richtig: nur die Farbe unterscheidet sich.

Falsch: 2 Unterschiede, Farbe und Höhe.

Richtig: nur die Höhe unterscheidet sich (um 1 Stufe).

Wichtig: Falls es bei einer Evolution mehrere benachbarte Gebiete gibt, in denen **Stämme** sind, werden die Voraussetzungen zum Setzen des neuen **Stamms** nur bei einem der benachbarten **Stämme** geprüft.

Der Spieler setzt den **Stamm** zusammen mit einem seiner **Dörfer** auf das Gebiet. Die **Stämme** der Breite 1 steckt man dabei in das Loch des Rings, die anderen werden einfach auf das **Dorf** gestellt. Ab jetzt sind **Stamm** und **Dorf** untrennbar verbunden, auch wenn der **Stamm** sich bewegt. Sobald sie einmal eingesetzt wurden, können **Stämme** und **Dörfer** für den Rest des Spiels nicht mehr vom **Spielplan** entfernt werden.

MIGRATION

Bewege einen deiner **Stämme** mit seinem **Dorf** auf ein unbesiedeltes Gebiet.

Der Spieler kann einen seiner **Stämme** (zusammen mit dessen **Dorf**), der bereits auf dem **Spielplan** steht, um eine Anzahl Gebiete weit bewegen, die seiner Höhe (= Bewegung) entspricht (1, 2 oder 3). Die Bewegung muss auf einem Gebiet enden, auf dem keine Figur steht. Während seiner Bewegung darf der **Stamm** sich aber auch durch Gebiete bewegen, die von anderen **Stämmen** besetzt sind. **Es ist erlaubt, nur einen Teil der möglichen Bewegung auszuführen.**



Grün bewegt einen Stamm der Höhe 2. Er geht durch das grüne Gebiet (mit einem Stamm von Rosa) und landet im orangefarbenen Gebiet.

VERDRÄNGUNG

Bewege einen deiner **Stämme** mit seinem **Dorf** auf das Gebiet des **Stamms** eines anderen Spielers.

Die Bewegung folgt dieselben Regeln wie bei der Migration. Im Zielgebiet muss ein **Stamm** geringerer Breite (= Stärke) stehen. Der ankommende **Stamm** verdrängt den vorhandenen **Stamm**: Beide **Stämme** (und ihre **Dörfer**) wechseln die Plätze. Der stärkere **Stamm** nimmt das Gebiet des schwächeren **Stamms** ein, und der schwächere **Stamm** kommt auf das Gebiet, in dem der stärkere **Stamm** seine Bewegung begonnen hat.

Es ist verboten, die neutrale Figur im Gebiet mit dem Ursprungssymbol zu verdrängen.



Rosa bewegt einen Stamm der Höhe 2/Breite 2. Er landet auf dem gelben Gebiet, auf dem ein Stamm von Grün steht, der Breite 1 hat. Der Stamm von Rosa nimmt das Gebiet von Grün in Besitz, und der grüne Stamm kommt auf das Gebiet, von dem Rosa kam.

BELOHNUNGSPHASE

Der Spieler beendet seinen Zug, indem er sich die Belohnung(en) nimmt, die er durch seine Aktion verdient hat. Es gibt 4 Arten von Belohnungen, die man abhängig vom eroberten Gebiet bekommt:

- **Karten** (Aktion, Dauervorteil oder Aufgabe)
- **Fortschrittsplättchen** (Level 1, 2, 3, 4 und 5)
- **Jagdplättchen** (Wert 4 bis 8)
- **Meerengenplättchen** (Wert 3 bis 5)

1) KARTEN BEKOMMEN UND FORTSCHRITT ERZIELEN

Wenn ein Spieler einen seiner **Stämme** in ein Gebiet einsetzt oder auf ein Gebiet zieht, nimmt er sich sofort die Belohnung, die der Farbe des Gebiets entspricht.

Die Gebiete sind gelb, orange, violett oder braun und entsprechen damit den Farben auf der **Belohnungstafel**. Jede Farbe bietet die Wahl zwischen zwei verschiedenen Belohnungen (siehe unten).

Wichtig: Wer einen anderen Spieler verdrängt, bekommt die Belohnung(en) für das Gebiet, das er in Besitz nimmt (wie bei Migration und Evolution üblich). Der verdrängte Spieler verliert zwar keine seiner bisherigen Belohnungen, aber er bekommt auch keine für das Gebiet, in das er verdrängt wurde.

Wichtig: Wenn ein Spieler etwas erhalten müsste, aber keine Karten (oder **Fortschrittsplättchen**) mehr übrig sind, bekommt der Spieler keine Belohnung.

GELB

Nimm dir eines der drei verfügbaren **Fortschrittsplättchen** der gelben Spalte, dann ziehe die oberste **Aktionskarte**.

ODER

Ziehe die obersten drei **Aktionskarten** vom Stapel und nimm sie auf die Hand. Danach lege zwei beliebige deiner **Aktionskarten** unter den Stapel.

ORANGE

Nimm dir eines der drei verfügbaren **Fortschrittsplättchen** der orangefarbenen Spalte, dann ziehe die oberste **Dauervorteilkarte**.

ODER

Ziehe die obersten drei **Dauervorteilkarten** vom Stapel und nimm sie auf die Hand. Danach lege zwei beliebige deiner **Dauervorteilkarten** unter den Stapel.

VIOLETT

Nimm dir eines der drei verfügbaren **Fortschrittsplättchen** der violetten Spalte, dann ziehe die oberste **Aufgabenkarte**.

ODER

Ziehe die obersten drei **Aufgabenkarten** vom Stapel und nimm sie auf die Hand. Danach lege zwei beliebige deiner **Aufgabenkarten** unter den Stapel.

BRAUN

Nimm dir zwei der sechs **Fortschrittsplättchen** der braunen Spalte (das ist jedoch nicht immer möglich, siehe unten).

ODER

Wähle 1 **Fortschrittsplättchen** aus einer beliebigen Spalte auf der Belohnungstafel.

Wird ein **Fortschrittsplättchen** von der **Belohnungstafel** genommen, ersetzt man es sofort durch ein neues, vom Vorrat gezogenes. Ist der Vorrat erschöpft, wird es nicht ersetzt. *Beschreibungen der Karten stehen auf Seite 4.*

EINSCHRÄNKUNGEN DER FORTSCHRITTSPLÄTTCHEN

Warnung! Die Plättchen legt ihr Besitzer offen vor sich ab. Der Spieler muss das oder die soeben gezogene/n Plättchen sofort auf Plättchen des unmittelbar niedrigeren Levels legen. Es ist also immer erlaubt, ein **Fortschrittsplättchen** des Levels 1 zu nehmen; wenn der Spieler jedoch nicht im Besitz eines Plättchens des unmittelbar niedrigeren Fortschrittslevels sein sollte, darf er sich ein **Fortschrittsplättchen** der Level 2 bis 5 nicht nehmen.

Der Level ist erkennbar an der Anzahl Speere auf dem Plättchen. Die unterschiedlichen Illustrationen auf den Plättchen dienen lediglich zur Ausschmückung.

2) JAGDGRÜNDE

Ein Spieler, der ein grünes Gebiet in Besitz nimmt, bekommt sofort das dort liegende **Jagdplättchen**. Am Ende des Spiels erhält der Spieler dafür die angegebene Anzahl Punkte. Ein Spieler, der ein grünes Gebiet in Besitz nimmt, auf dem kein **Jagdplättchen** mehr liegt, bekommt auch keines als Belohnung. Sobald ein Spieler ein **Jagdplättchen** bekommen hat, kann es ihm nicht mehr genommen werden.

3) MEERENGEN

Wenn ein Spieler Stämme auf beiden Seiten einer Meerenge besitzt, „kontrolliert“ er diese Meerenge und darf sich sofort das zugehörige **Meerengenplättchen** vom **Spielplan** nehmen.

Sobald ein Spieler dieses Plättchen bekommen hat, bleibt es im Besitz dieses Spielers — auch dann noch, wenn er die Kontrolle über die Meerenge wieder verlieren sollte.



Ein Spieler hat die Plättchen 1-2-3-1. Er darf also entweder ein 4er-Plättchen nehmen und auf sein 3er-Plättchen legen, oder ein 2er nehmen und auf sein 1er-Plättchen legen, oder ein neues 1er-Plättchen nehmen.



Spieler Grün hat Stämme zu beiden Seiten der Meerenge. Er nimmt sich das Meerengenplättchen (Wert 4).

DIE KARTEN

Wichtig: Ein Spieler darf während des Zugs eines anderen Spielers keine Karte ausspielen. Er darf aber während seines eigenen Zugs bis zu drei Karten ausspielen.

Beispiel: Er kann eine Aktionskarte zu Beginn seines Zugs spielen, dann eine Figur bewegen, eine Dauervorteilkarte spielen und schließlich eine Aufgabenkarte erfüllen und spielen.



Beispiel: Die Karte links hat das Symbol für Fortschrittslevel 3. Man braucht also ein Fortschrittsplättchen Level 3, um sie spielen zu können.

Wichtig: Einige Aufgabenkarten beziehen sich auf „Kontinente“. Jede Landmasse, die durch Meerengen von anderen getrennt ist, stellt einen Kontinent dar; Ausnahme: die beiden hier gezeigten Inseln bilden Ozeanien.



Während du am Zug bist, kannst du **jederzeit** bis zu drei Karten ausspielen, je eine pro Farbe (Gelb, Orange, Violett).

• AKTIONSKARTEN (gelb)

Wenn du eine **Aktionskarte** ausspielst, wendest du deren Wirkung sofort an und legst die Karte ab.



• DAUERVORTEILKARTEN (orange)

Um eine **Dauervorteilkarte** auszuspielen, musst du mindestens ein **Fortschrittsplättchen** des Levels besitzen, der auf der Karte angegeben ist. Die Karte legst du offen vor dir ab, um ihre Wirkung auszulösen. Die Wirkung ist dauerhaft und gilt für den Rest des Spiels, auch dann noch, wenn du das **Fortschrittsplättchen** verlieren solltest, mit dessen Hilfe du die Karte ausgespielt hast



• AUFGABENKARTEN (violett)

Durch **Aufgabenkarten** erhältst du Punkte, sobald du die auf der Karte angegebenen Voraussetzungen erfüllst (= du kannst mindestens die Anzahl an Elementen vorweisen, die auf der Karte gefordert sind). Wenn diese Voraussetzung erfüllt ist, legst du die Karte offen vor dir ab. Eine vor dir liegende **Aufgabenkarte** kannst du weder verlieren, noch kann sie dir weggenommen werden.



ÄUSSERST WICHTIG!

- Immer wenn du eine Aufgabenkarte vor dir ablegst, ziehst du sofort eine neue.
- Ein Spieler darf maximal zwei Aufgabenkarten auf der Hand haben. Falls ein Spieler bereits zwei Aufgabenkarten auf der Hand hat, wenn er eine neue ziehen soll, muss er eine wählen, die er unter den Stapel der Aufgabenkarten legt.

SPIELENDE

Beispiel:

Ein Spieler besitzt Folgendes:

- 5 Aufgabenkarten mit den Werten 6/5/5/4/4 = 24 Siegpunkte
- 2 Dauervorteilkarten und 1 Aktionskarte auf der Hand = 3 Siegpunkte
- 1 Jagdplättchen mit Wert 4 = 4 Siegpunkte
- 2 Meerengenplättchen (Wert 4 und 5) = 9 Siegpunkte
- 2 Fortschrittsplättchen Level 1, 2 Fortschrittsplättchen Level 2, 1 Fortschrittsplättchen Level 3, 1 Fortschrittsplättchen Level 4, 1 Fortschrittsplättchen Level 5 = 11 Siegpunkte

Endresultat = 51 Siegpunkte.

Das Spiel endet, sobald mindestens eines der folgenden Spielmaterialien aufgebraucht ist:

- **Einer der drei Kartenstapel ist aufgebraucht** (Aktion, Dauervorteil oder Aufgabe).
- **Alle Fortschrittsplättchen wurden von der Belohnungstafel genommen.**
- **Der Vorrat der Stammesfiguren ist aufgebraucht.**
- **Alle Spieler haben alle ihre Dörfer aufgebraucht.**

Der Spieler, der das letzte Element eines dieser Spielmaterialien genommen hat, leitet damit das Spielende ein. Alle anderen Spieler haben dann noch jeder einen Zug, danach endet das Spiel und alle zählen ihre Siegpunkte zusammen.

In dieser letzten Runde dürfen alle Spieler ausnahmsweise mehr als eine Aufgabenkarte spielen, allerdings ziehen sie für diese jetzt erfüllten Aufgabenkarten (außer für die erste) keine neuen Karten nach.

- Die Spieler erhalten so viele Siegpunkte, wie auf den **Aufgabenkarten** angegeben.
- Jede noch auf der Hand befindliche **Aktions-, Dauervorteil- und Aufgabenkarte** bringt 1 Siegpunkt.
- **Jagd-** und die **Meerengenplättchen** bringen so viele Siegpunkte, wie darauf angegeben.
- Jedes **Fortschrittsplättchen** vor einem Spieler bringt diesem 1 Siegpunkt – mit Ausnahme der Plättchen des Levels 5: sie bringen je 5 Siegpunkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der die meisten Karten auf der Hand hat.

DANKSAGUNG

Origin wurde in den vergangenen 5 Jahren entwickelt und verbessert und in vielen alternativen Varianten getestet. In dieser Zeit wurde das Wohlwollen meiner Freunde und die Geduld des Matagot-Teams auf eine harte Probe gestellt, daher möchte ich alle explizit hier erwähnen: Stefania Angelelli, Alberto Branciarri, Luciano Sopranzetti, Walter Obert, Luca Borsa, Paolo Mori, Tinuz, Paoletta, Willy, Paolo Ruffo, das Team von Matagot (Hicham, Arnaud, Mathieu, Yann, Doria, Barbara, Fabien, Sabrina). Mein besonderer Dank geht an Bruno Cathala, der durch seine Vorschläge und sein Feintuning ganz besonderen Anteil am Gelingen hatte.