

Erweiterungen:

Neben dem Basisspiel mit 80 Karten gibt es zwei Erweiterungen. Die Spieler können wählen, ob sie nur das Basisspiel ohne Erweiterung oder nur mit einer oder beiden Erweiterungen spielen möchten. Die Karten für die Erweiterungen werden in den Standardsatz gemischt.

Erweiterung 1:

Schwarze Karten (besondere Räuber): Es gibt 4 Karten von jedem Räuber

- **Vögel:** bevorzugen Muscheln, Krebse und Seesterne
 - **Fisch:** bevorzugt Röhrenwürmer und Seepocken
 - **Flohkrebse:** bevorzugen Braunalgen und Grünalgen
 - **Menschen:** essen gerne Schnecken, Muscheln und Garnelen (zumindest in manchen Ländern) ☺
 - **Nacktkiemer:** bevorzugen Seeanemonen und Moostierchen
1. Die Räuber auf den schwarzen Karten haben besondere Vorlieben in Bezug auf ihre Nahrung. Ihre Präferenzen werden in den Kreisen oben auf den Karten angezeigt.
 2. Der Besitzer einer schwarzen Karte sollte schnell sein, da die Karte jederzeit abgelegt werden kann, wenn sich ihre spezifische Beute auf dem Ablagestapel befindet. Vor dem Ablegen der Karte sollte der Spieler "**Lecker**" rufen. Andernfalls darf er die schwarze Karte nicht abwerfen.
 3. Das Spiel wird mit dem Spieler links von der Person, die die schwarze Karte abgelegt hat, und mit der Farbe der Karte unter der schwarzen Karte fortgesetzt.
 4. Jede schwarze Karte ist 5 Punkte wert.

Erweiterung 2:

Lila Karten (Umwelt Ereignisse):

1. Die 8 "Ereignis"-Karten werden unter die anderen Karten auf dem Vorratsstapel gemischt. Die Karten mit lila Rückseite (Umwelt Ereignisse)

werden gemischt und verdeckt auf einen separaten Stapel gelegt. Es gibt 2 Karten pro Ereignis:

- Eutrophierung
- Eisschollen
- Globale Erwärmung
- Sauerstoffknappheit
- Niedrigwasser und hohe Temperaturen
- Neugierige Spaziergänger

2. Wenn eine Ereigniskarte aus dem Vorratsstapel gezogen wird, wird die oberste Karte auf dem "Umwelt Ereignis-Stapel" umgedreht und gespielt:
 - **Eutrophierung:** Hohe Nährstoffkonzentrationen im Wasser fördern Algenblüten. Alle grünen Karten können sofort abgelegt werden.
 - **Eisschollen:** Im Meer bilden sich in sehr kalten Wintern Eisschollen. Diese schaben das gesamte Wachstum auf harten Oberflächen ab. Alle Karten auf dem Ablagestapel werden gleichmäßig auf alle Spieler verteilt. Das Spiel beginnt von vorn.
 - **Globale Erwärmung:** Überall wird es wärmer. Die Räuber werden hungriger und fressen mehr. Alle Spieler legen nacheinander eine ihrer roten Karten (falls sie welche haben) auf den Ablagestapel. Die Folge jeder roten Karte wird sofort ausgeführt.
 - **Sauerstoffknappheit:** Für die Atmung steht weniger Sauerstoff zur Verfügung. Viele Tiere sterben. Jeder Spieler erhält 2 "Tier"-Karten vom Ablagestapel.
 - **Niedrigwasser und hohe Temperaturen:** Nur einige Arten können diese Bedingungen tolerieren. Eine davon sind die Seepocken. Alle Seepockenkarten können sofort abgelegt werden.
 - **Neugierige Spaziergänger:** Eine Gruppe Menschen, die auf dem Steg spazieren geht, sieht die Racks. Sie ziehen diese aus dem Wasser. Transiente Räuber fallen ab. Alle Spieler legen alle ihre roten Karten auf den Ablagestapel. Dieser wird neu gemischt.
3. Nach dem Spielen des "Umwelt Ereignisses" wird die Karte wieder unter den Kartenstapel "Umwelt Ereignis" gelegt.
4. Wenn möglich, setzt das Spiel dort fort, wo es von dem Ereignis unterbrochen wurde.

Erweiterungen

des Sukzessions-Kartenspiels

Entwickelt von:

Sally Soria-Dengg
GEOMAR Helmholtz Zentrum für Ozeanforschung Kiel
Düsternbrookerweg 20, 24105 Kiel, Deutschland
May 2018

Druckanleitung: Dokument zweiseitig in „A4 quer“ mit „Bindung an kurzer Kante“ ausdrucken und falten, sodass diese Seite die erste Seite des „Heftes“ wird.

