



1-4

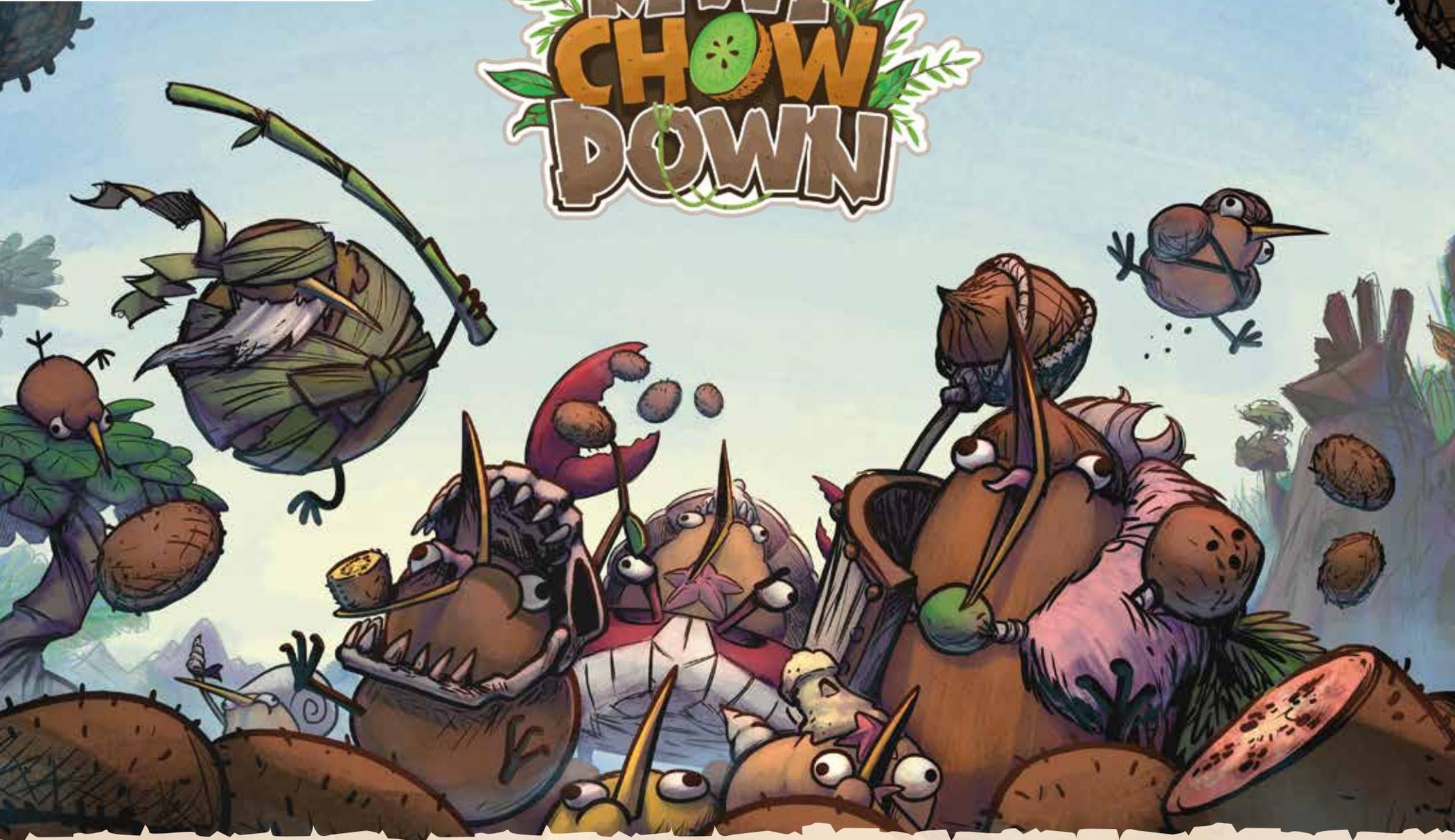


14+



60-90

KIWI CHOW DOWN



Auf einer kleinen Insel wetteifern Schwärme von gefräßigen Kiwis um die besten Plätze für Früchte. Wehe dem, der sich ihnen in den Weg stellt!

Die Jahreszeiten werden durch die Fruchternte bestimmt, mit der der Wettbewerb beginnt: Treibe deinen Schwarm an, baue Nester und vergrößere deine Kiwis, indem du sie mit Früchten fütterst.

Nach vier Jahreszeiten wird der Schwarm, der die meisten Gebiete kontrolliert, siegreich sein!

Entwicklung

Spieldesign: Pepe Macba

Illustrationen: Gnomosapiens (Iván Escalante)

Miniaturen: Heriberto Valle

Regelbearbeitung: Vincent Salzillo

Grafikdesign: Detestable Games

Deutsche Ausgabe: Taverna Ludica Games

Danke an unsere 1.830 Kickstarter-Unterstützer!

Betrieb

Produktaufsicht: William Burgos

Betriebsaufsicht: Pamela Forzán

Marketingleitung: Caroline Pritchard-Law

Visuelle Assets: Alina Carrillo, Gabriel Viveros,

Moisés Filigrana, Valeria Hernández.

Werbetexte: Bernardo Álvarez, J.C. Álvarez

Produktionsdienstleistungen: Alejandro Reyes Varela,

Mitzi Díaz.



DRACO
STUDIOS



Gnomosapiens

TAVERNA
LUDICA GAMES

CREATURE
KINGDOMS

SPIELMATERIAL



Für jeden der vier Schwärme:
1 doppelseitiges Swarmtableau, 9 Aktionskarten (2 Bewegen, 2 Bauen, 2 Füttern, 3 Joker), 20 Kiwi-Spielsteine und 6 Nestmarker (2 Baum, 2 Kontrolle, 2 Höhle).



*Farben und Formen können abweichen

SPIELAUFBAU

1 - Baue den Inselplan wie unten gezeigt zusammen. Benutze je Spieler 1 Inselabschnitt.



2 - Fülle den rosa Beutel mit allen Fruchtplättchen und den braunen Beutel mit allen Gebietsmarkern.

3 - Wer zuletzt eine Kiwi gegessen hat (alternativ: Frucht), ist Startspieler und erhält den Startspielermarker. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

- 4 - Gib jedem Spieler Folgendes:
- 1 zufällige Anführer-Miniatur und die dazugehörigen Karten. Jeder wählt 1 Karte aus und legt die andere zurück in die Schachtel.
 - 1 Kartensatz (bestehend aus 9 Aktionskarten), 1 Swarmtableau (A-Seite), 6 Nestmarker und 20 Kiwi-Spielsteine in der Farbe des jeweiligen Schwarms.
 - 1 Zugreihenfolgenest, das der Position des Spielers in der Zugreihenfolge entspricht.



5 - Jeder Spieler nimmt sich die Fruchtplättchen und Gebietsmarker, die auf seinem Zugreihenfolgenest abgebildet sind. Die Gebietsmarker werden verdeckt neben das Schwarmtableau gelegt. Lege dann 8 Kiwi-Spielsteine auf die Kiwi-Spielsteinleiste deines Schwarmtableaus und die 6 Nestmarker auf die passenden Nestfelder. Die Anführerkarte kommt auf das Feld links neben deinem Tableau.

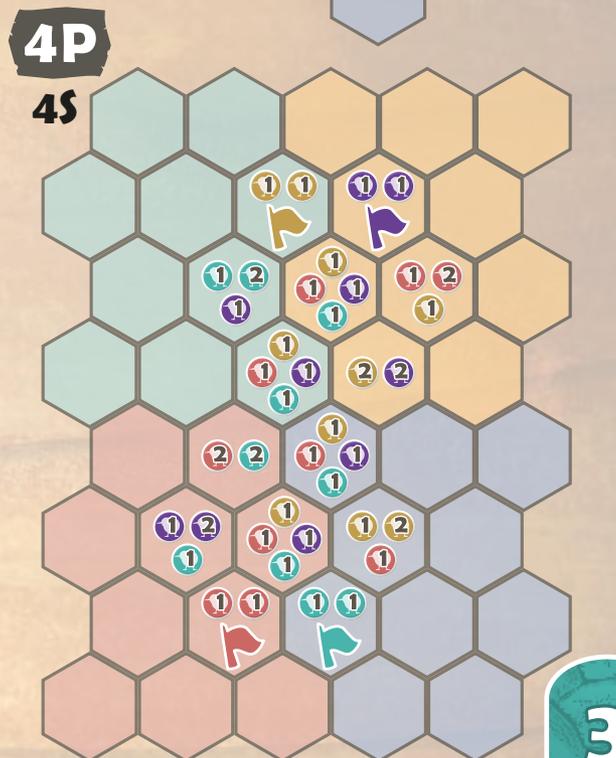
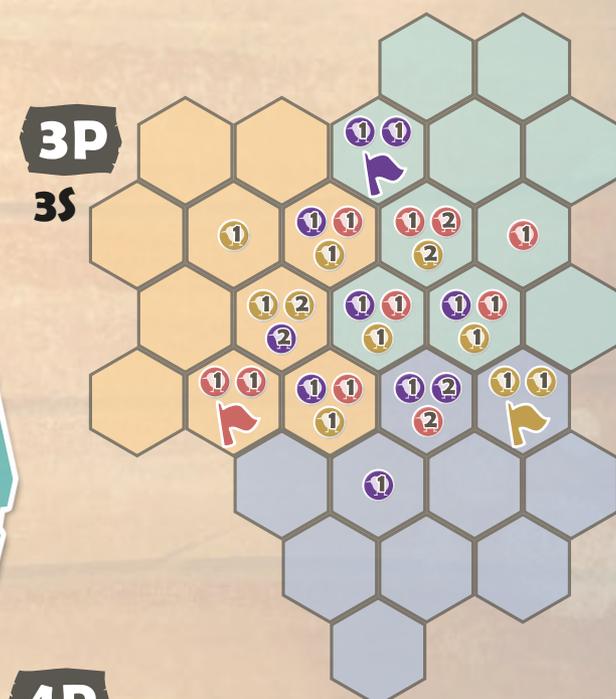
6 - Verwende für deine ersten Partien den Aufbau von der Abbildung rechts, abhängig von der Anzahl der Spieler. Überspringe den nächsten Absatz.

Für zukünftige Partien, wenn du dich mit dem Spiel bereits vertraut gemacht hast: Nimm den Aufbau wie folgt vor, jeweils beginnend mit dem Startspieler:

- Stelle deinen Anführer mit 2 Kiwis der Größe 1 (je 1 Kiwi-Spielstein) auf ein leeres Feld.
- Lege 1 Kiwi der Größe 1 auf ein Feld, auf dem du keine Kiwi-Spielsteine hast. Dies wird in Zugreihenfolge fortgeführt, bis alle Spieler 10 Kiwis der Größe 1 auf dem Inselplan haben.
- Lege zum Schluss 2 deiner Kiwi-Spielsteine auf 2 deiner Kiwis der Größe 1. Sie werden zu Kiwis der Größe 2.

7 - Lege den Jahreszeitenplan in die Nähe des Inselplans. Benutze die Seite mit den vier Symbolen am oberen Rand. Mische die Jahreszeitenkarten und lege 4 davon offen an den Jahreszeitenplan. Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel.

8 - Jeder Spieler mischt seinen Aktionskartenstapel und zieht 3 Karten. Diese bilden seine verdeckte Starthand.



SPIELABLAUF

Ziel

Die Spieler versuchen, die meisten Siegpunkte zu erringen, indem sie Felder des Inselplans als Gebiete für ihren Schwarm beanspruchen. Dies wird erreicht, indem sie sich auf möglichst vielen Feldern die Vorherrschaft sichern (siehe „Vorherrschaft“ auf der nächsten Seite). Siegpunkte können auch durch den Bau von Nestern und das Erreichen von Jahreszeitenzielen errungen werden.

Die Jahreszeiten

Jede Partie besteht aus 4 Jahreszeiten (Runden). Jede Jahreszeit besteht aus den folgenden Phasen:

- 1 - Jahreszeitenwechsel
- 2 - Aktionen
- 3 - Abhandeln der Jahreszeitenkarte
- 4 - Gebietsmarkierung



Persönlicher Vorrat

Du hast einen persönlichen Vorrat bestehend aus Früchten, Gebietsmarkern und den Kiwi-Spielsteinen, die vom Inselplan geschubst wurden oder von geplatzen Kiwis stammen. Immer, wenn du einen Kiwi-Spielstein auf dem Inselplan platzieren musst und du keine mehr auf deinem Schwarmtableau hast, musst du ihn aus deinem Vorrat nehmen.

1 - Erster Jahreszeitenwechsel

- Drehe dein Zugreihenfolgenest auf die Seite mit der Zahl.

Zweiter, dritter und vierter Jahreszeitenwechsel

- Gib den Startspielermarker an den nächsten Spieler weiter.
- Alle Spieler entfernen ihre benutzten Aktionskarten von ihrem Schwarmtableau und legen sie auf ihren Ablagestapel.
- Wenn du die Fähigkeit deines Anführers benutzt hast, drehst du seine Karte wieder auf die Vorderseite.
- In Zugreihenfolge erhält jeder Spieler alle Boni der Nester, die von seinem Schwarmtableau entfernt wurden. Die Reihenfolge, in der er diese Boni erhält, ist frei wählbar.

2 - Aktionen

In Zugreihenfolge spielt jeder Spieler 1 Karte aus seiner Hand aus und legt sie von links nach rechts an die Plätze am oberen Rand des Schwarmtableaus.

Führe die auf der Karte angegebenen Aktionen aus (normalerweise Bewegen, Bauen oder Füttern). Danach ziehst du 1 neue Karte von deinem Stapel (du solltest immer 3 Karten auf der Hand haben, außer du spielst mit der Fähigkeiten-Erweiterung). Anschließend spielt der nächste Spieler eine Karte aus. Wiederholt diesen Vorgang bis jeder Spieler 3 Karten ausgespielt und an die entsprechenden Plätze seines Schwarmtableaus gelegt hat.

3 - Abhandeln der Jahreszeitenkarte

Sobald die Phase „Aktionen“ beendet ist, überprüft ihr das Ziel auf der Jahreszeitenkarte der aktuellen Runde (siehe Übersicht der Jahreszeitenkarten auf S. 11). Der Spieler, der alle anderen Spieler in der oben auf der Karte angegebenen Bedingung schlägt, erhält den Bonus, der auf der linken Seite der Karte angegeben ist. Alle anderen Spieler erhalten in Zugreihenfolge den Bonus auf der rechten Seite. Werft die Jahreszeitenkarte anschließend ab. Hinweis: Wenn der auf der Karte angegebene Bonus ein Siegpunkt ist, behält der Spieler, der alle anderen Spieler geschlagen hat, die Karte als Erinnerung für die Endwertung. Bei Gleichstand: Spieler mit Gleichstand dürfen den Bonus erhalten, der auf der rechten Seite der Karte angegeben ist. Die übrigen Spieler erhalten KEINEN Vorteil.



Früchte zahlen

Werfe die Fruchtplättchen in den rosa Beutel zurück. Du kannst auch mit deinen ungenutzten Gebietsmarkern bezahlen, als wären sie Früchte beliebiger Art; werfe die Gebietsmarker in den braunen Beutel zurück.



Kiwi-Spielsteine platzieren

Wenn du einen Kiwi-Spielstein auf dem Inselplan platzierst, nimmst du ihn normalerweise von dem nächsten Kiwi-Feld der Kiwi-Spielsteinleiste deines Schwarmtableaus und platzierst ihn auf einem beliebigen Feld, auf dem du bereits mindestens 1 Kiwi hast.



4



4 - Gebietsmarkierung

In dieser Phase platzieren die Spieler in Zugreihenfolge je 1 Gebietsmarker auf dem Inselplan.

Um einen Marker zu setzen, führst du die folgenden Schritte aus:
1 - Prüfe, ob du auf einem Feld ohne Gebietsmarker die Vorherrschaft übernommen hast.

2 - Prüfe, ob du einen Gebietsmarker in deinem Vorrat hast, dessen Symbol dem des gewählten Feldes entspricht.

3 - Wenn du die oben genannten Bedingungen erfüllst, darfst du diesen Gebietsmarker auf das gewählte Feld legen.

4 - Nimm 1 Kiwi-Spielstein von deinem Schwarmtableau, deinem Vorrat oder dem Inselplan (freie Wahl) und lege ihn umgedreht auf den Gebietsmarker.

Dieser Spielstein zählt nicht mehr als Kiwi und kann nicht geschubst oder aus dem Spiel entfernt werden.

Wenn du in dieser Phase den Kiwi-Spielstein von deinem Schwarmtableau nimmst, erhältst du den aufgedeckten Bonus (falls vorhanden) nicht. Wenn möglich, nimm den Spielstein stattdessen aus deinem Vorrat!

Jedes Feld kann nur einen Marker enthalten, daher solltest du das Feld strategisch klug auswählen.

Denke daran, deinen Vorrat an Gebietsmarkern mit der Vorderseite nach unten zu lagern, bis du sie auf den Inselplan legst.

In den ersten drei Jahreszeiten dürfen die Spieler nur 1 Gebietsmarker in ihrem Zug platzieren. In der vierten Jahreszeit dürfen sie so viele ungenutzte Gebietsmarker platzieren, wie es ihnen möglich ist.



VORHERRSCHAFT

Ein Spieler besitzt die Vorherrschaft auf einem Feld, solange er mehr Kiwi-Spielsteine als jeder andere Gegner auf diesem Feld hat. Wenn es einen Gleichstand bei der Anzahl der Kiwi-Spielsteine gibt, hat niemand die Vorherrschaft auf diesem Feld.

Die Vorherrschaft ist eine Voraussetzung für das Bauen von Nestern und die Gebietsmarkierung.

Für das Übernehmen der Vorherrschaft zählen:

- Jeder Kiwi entsprechend seiner Größe: 1 bis 3 Kiwi-Spielsteine.
- Anführer: als 3 Kiwi-Spielsteine.
- Kontrollnester: als 2 Kiwi-Spielsteine.



Beispiel für Vorherrschaft

Auf diesem Bergfeld:

- Lila hat die Vorherrschaft mit 6 Kiwi-Spielsteinen (2 Kiwis der Größe 1, 1 Kiwi der Größe 2 und 1 Kontrollnester, das als 2 Kiwi-Spielsteine zählt).
- Rot hat 5 Kiwi-Spielsteine (2 Kiwis der Größe 1 und den roten Anführer, der als 3 Kiwi-Spielsteine zählt).
- Gelb hat 2 Kiwi-Spielsteine (1 Kiwi der Größe 2).
- Grün hat 1 Kiwi-Spielstein (1 Kiwi der Größe 1).

Wenn der Beutel mit den Gebietsmarkern leer ist und du einen Gebietsmarker bekommen würdest, erhältst du keinen.

AKTIONSKARTEN

Nachdem du die Aktionen auf deiner gewählten Karte ausgeführt hast, ziehst du eine neue Karte von deinem Stapel (du hast also immer 3 Aktionskarten auf der Hand).

Wenn du eine Karte ziehen musst und dein Nachziehstapel leer ist, drehst du deinen Ablagestapel um und mischst ihn; dies wird dein neuer Nachziehstapel.

Wenn du keine Aktionskarte ausspielen willst oder kannst, darfst du eine Aktionskarte verdeckt ausspielen. Statt ihre Aktionen auszuführen, erhältst du 1 Fruchtplättchen aus dem rosa Beutel.

Dein Aktionskartensatz hat vier Kartentypen, die wie folgt verteilt sind:

2 Bewegungskarten

2 Fütterungskarten

2 Baukarten



Eine Fütterungskarte ausspielen

Suche dir auf dem Inselplan einen Kiwi, den du füttern willst.

Du kannst einen Kiwi von einem gegnerischen Schwarm oder von deinem eigenen Schwarm füttern. Einen Anführer kannst du nicht füttern.

1. Zahle verschiedenfarbige Früchte in Höhe der nächsten Kiwi-Größe (2 Früchte von Größe 1 auf 2, 3 Früchte von Größe 2 auf 3, 4 Früchte, um einen Kiwi der Größe 3 platzen zu lassen).
2. Der Besitzer des gefütterten Kiwis nimmt einen Kiwi-Spielstein von seinem Schwarmtableau (oder aus seinem Vorrat oder Inselplan, wenn der Spieler keine weiteren Spielsteine auf seinem Schwarmtableau hat) und legt ihn auf den gefütterten Kiwi.
3. Der Spieler, der die Fütterungskarte gespielt hat, nimmt sich Gebietsmarker aus dem braunen Beutel: 1 Marker, wenn er einen seiner eigenen Kiwis gefüttert hat, 2 Marker, wenn er den Kiwi eines Gegners gefüttert hat.



Für das Füttern eines eigenen Kiwis erhältst du 1 Gebietsmarker.



Für das Füttern eines gegnerischen Kiwis erhältst du 2 Gebietsmarker.



Es gibt ein Limit für das Kiwi-Wachstum. Wenn ein Kiwi der Größe 3 gefüttert wird, platziere KEINEN vierten Kiwi-Spielstein auf ihm. Stattdessen platzt er! Der Spieler, dem die Kiwi-Spielsteine gehören, legt diese zurück in seinen Vorrat. Der Spieler, der das Platzen ausgelöst hat, schubst ALLE Kiwis von diesem Feld.

Die Größe beeinflusst die Vorherrschaft!
Ein Kiwi zählt als so viele Spielsteine, wie er groß ist.



Beispiel für eine Bewegung:

1 - Melina (lila) spielt eine Bewegungskarte aus, während der Inselplan wie oben gezeigt aussieht.

2 - Mit ihrer ersten Aktion „Bewegen“ (von 2) bewegt Melina ihren Kiwi der Größe 3 auf ein benachbartes Feld.

3 - Sie schubst zwei kleinere Kiwis aus diesem Feld: ihren eigenen Kiwi der Größe 2 auf das Bergfeld und den grünen Kiwi der Größe 2 vom Inselplan.



Zählt als beliebige Aktionskarte oder erhalte 4 Früchte



Zählt als beliebige Aktionskarte oder erhalte 1 Frucht und platziere 2 Kiwis der Größe 1



Zählt als beliebige Aktionskarte oder erhalte 2 Früchte und 1 Gebietsmarker

3 Jokerkarten



Einen Joker spielen

Wenn du diese Karte ausspielst, kannst du sie entweder

- als eine beliebige andere Aktionskarte spielen (Füttern, Bewegen oder Bauen), oder
- Boni erhalten, wie sie auf dem jeweiligen Joker angegeben sind (siehe auch Symbolschlüssel auf der letzten Seite). Du erhältst diese Boni nicht, wenn du den Joker als Aktionskarte ausspielst. Du erhältst beide Aktionen „Bewegen“, wenn du sie als Bewegungskarte ausspielst.



Eine Bewegungskarte ausspielen

Eine Bewegungskarte erlaubt es dir, mindestens 2 Aktionen „Bewegen“ durchzuführen. Eine Aktion „Bewegen“ entspricht einer der folgenden Optionen:

- Entweder: Bewege einen deiner in diesem Zug noch nicht bewegten Kiwis (einschließlich deines Anführers) auf dem Inselplan auf ein benachbartes Feld, oder:
- Nutze die Fähigkeit deines Anführers (einmal pro Jahreszeit). Drehe die Karte anschließend um, um anzuzeigen, dass du sie genutzt hast.

Wenn du eine Bewegungskarte ausspielst, MUSST du beide kostenlosen Aktionen „Bewegen“ nutzen. Danach darfst du 2 Früchte in beliebiger Kombination aus den auf deinem Schwarmtableau abgebildeten Fruchtarten (siehe S. 9, Punkt 5) zahlen, um eine zusätzliche Aktion „Bewegen“ mit einem noch nicht bewegten Kiwi durchzuführen. Du darfst so viele zusätzliche Aktionen „Bewegen“ durchführen, wie du bezahlen kannst.

Achtung: Du kannst denselben Kiwi nicht zweimal in einem Zug bewegen. Du kannst deinen Anführer nicht im selben Zug bewegen und seine Fähigkeit nutzen.



Kiwis schubsen

Wenn du die Aktion „Füttern“ ausführst, vergrößert sich der gefütterte Kiwi, wodurch er kleinere Kiwis schubsen kann, wenn er sich auf ihr Feld bewegt. Beachte, dass das Füttern eines Kiwis keine unmittelbaren Auswirkungen auf andere Kiwis auf seinem Feld hat, es sei denn, er platzt.

Wenn einer deiner Kiwis seine Bewegung beendet, darfst du bis zu 2 kleinere Kiwis (einschließlich eigener) von dem Feld, auf dem er gelandet ist, auf ein beliebiges benachbartes Feld deiner Wahl schubsen. Schubsen ist nicht bewegen, also zählt das Schubsen anderer Kiwis nicht als eine deiner Bewegungen. Ein geschubster Kiwi schubst selbst keine anderen Kiwis (keine Kettenreaktionen).

Kiwis können sogar von der Insel geschubst werden. Wenn das passiert, entferne sie vom Inselplan und lege sie in den Vorrat ihres Besitzers.



4 - Mit ihrer zweiten Aktion „Bewegen“, bewegt Melina ihren Kiwi der Größe 2 auf ein angrenzendes Feld.



5 - Sie schubst ihren eigenen lila Kiwi der Größe 1 auf ein benachbartes Feld und den gelben Kiwi der Größe 1 auf ein anderes benachbartes Feld.



6 - So sieht der Inselplan nach ihrem Zug aus.



Eine Baukarte ausspielen

1. Wähle ein Feld ohne Nest, auf dem du mindestens 2 Kiwi-Spielsteine hast und die Vorherrschaft übernommen hast (siehe „Vorherrschaft“, S. 5).
2. Wähle das Nest von deinem Schwarmtableau, das du platzieren möchtest (Baum-, Kontroll- oder Höhlennest), und zahle seine Kosten mit Früchten - 2 gleiche Früchte für ein Nest in der ersten Reihe, 3 gleiche Früchte für ein Nest in der zweiten Reihe. Du darfst erst dann ein Nest aus der zweiten Reihe wählen, wenn du das Nest desselben Typs aus der ersten Reihe gebaut hast.
3. Lege das Nest auf das gewählte Feld.
4. Erhalte sofort den Bonus in der oberen rechten Ecke des gebauten Nests (siehe Symbolschlüssel auf der letzten Seite).
5. Von nun an erhältst du bei jedem Jahreszeitenwechsel den Bonus, der in der unteren linken Ecke des gebauten Nests abgebildet ist (siehe Symbolschlüssel auf der letzten Seite).

Zugreihenfolgenest

Dieses Nest zeigt nur die Startressourcen und die Zugreihenfolge an. Du erhältst die Ressourcen aus diesem Nest nicht während des Jahreszeitenwechsels.



Nestboni		
		
Baum	Kontrolle	Höhle
Beim Platzieren: Erhalte 1 Frucht	Beim Platzieren: Erhalte 1 Aktion „Bewegen“	Beim Platzieren: Platziere 1 Kiwi der Größe 1
Beim Jahreszeitenwechsel: Erhalte 2 Früchte	Beim Jahreszeitenwechsel: Vergrößere einen beliebigen deiner Kiwis um 1	Beim Jahreszeitenwechsel: Erhalte 1 Frucht und platziere 1 Kiwi der Größe 1
Baum (Zweite Reihe)	Kontrolle (Zweite Reihe)	Höhle (Zweite Reihe)
Beim Platzieren: Erhalte 2 Früchte und platziere 1 Kiwi der Größe 1	Beim Platzieren: Erhalte 1 Gebietsmarker	Beim Platzieren: Platziere 2 Kiwis der Größe 1
Beim Jahreszeitenwechsel: Erhalte 3 Früchte	Beim Jahreszeitenwechsel: Erhalte 1 Gebietsmarker	Beim Jahreszeitenwechsel: Platziere 2 Kiwis der Größe 1



Denke daran: Jedes Kontrollnest zählt als 2 Kiwis der Größe 1 auf dessen Feld.



Jedes Nest aus der zweiten Reihe, das du baust, zählt als 1 Siegpunkt.

Schwarmtableau

1. Plätze für deine gespielten Aktionskarten.
2. Kiwi-Spielsteinleiste (siehe unten).
3. Platz für deine Anführerkarte.
4. Spieler-Ressourcenlimit zu jeder Zeit:
3 Aktionskarten auf der Hand.

Ein Spieler kann maximal 10 Früchte haben. Wenn ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt während seines Spielzuges mehr haben sollte, muss er Früchte auswählen und zurück in den Beutel legen, bis er genau 10 hat.

Immer wenn du die entsprechende Aktion spielst:

5. **Aktion „Bewegen“:** Die Anzahl und Art der Früchte, die du in einer beliebigen Kombination (in diesem Fall 2 gelbe, 2 grüne oder 1 gelbe und 1 grüne) abgeben kannst, um 1 zusätzliche Aktion „Bewegen“ zu erhalten (siehe „Eine Bewegungskarte ausspielen“, S. 7).
6. **Aktion „Füttern“.** Die Anzahl von Früchten verschiedener Farben, die du zahlen musst, um die Aktion „Füttern“ durchzuführen. Rechts: Erinnerung - erhalte 1 Gebietsmarker, wenn du deinen eigenen Kiwi fütterst, oder 2, wenn du einen gegnerischen Kiwi fütterst.
7. **Aktion „Bauen“.** Dieser Bereich erinnert dich an die Voraussetzungen für den Bau eines Nests (siehe „Eine Baukarte ausspielen“, S. 8).
 - a. Nestbonus bei der Platzierung
 - b. Nestbonus beim Jahreszeitenwechsel



Kiwi-Spielsteinleiste

Ab dem dritten Feld der Kiwi-Spielsteinleiste gewähren aufgedeckte Symbole einen sofortigen Bonus (außer bei Platzierung in der Jahreszeitwechselphase). Nachdem ein Kiwi-Spielstein platziert wurde, erhält der Spieler, der gerade ein Symbol auf seiner Kiwi-Spielsteinleiste aufgedeckt hat, den dort angegebenen Bonus (siehe Symbolschlüssel auf der letzten Seite). Jeder Bonus kann nur einmal pro Spiel erhalten werden (die Felder der Kiwi-Spielsteinleiste werden nicht wieder aufgefüllt). Kiwi-Spielsteine, die vom Inselplan entfernt werden, kommen in den persönlichen Vorrat.

Wenn einer deiner Kiwis der Größe 3 gefüttert wird, nimmst du KEINEN Kiwi-Spielstein von deinem Schwarmtableau und deckst daher auch keinen Platz in der Kiwi-Spielsteinleiste auf.

Asymmetrische Schwarmtableaus

Geübte Spieler können die Tableaus auf die B-Seite drehen und asymmetrische Schwarmtableaus nutzen (siehe weißes Rechteck). Die Boni auf der Kiwi-Spielsteinleiste jedes Schwarmtableaus variieren, ebenso wie Voraussetzungen und einzigartige Kräfte.

Das Symbol oben links zeigt an, wann die einzigartigen Kräfte genutzt werden können. Ressourcen die dafür gezahlt werden müssen, werden oben rechts angezeigt. Die Symbole am unteren Rand zeigen die einzigartigen Kräfte selbst.



Roter Schwarm

In der Gebietsmarkierungsphase darfst du 1 Frucht zahlen, um einen zweiten Gebietsmarker zu setzen. Dafür brauchst du noch immer die Vorherrschaft auf beiden Feldern und ihre Art muss zu den Gebietsmarkern passen.



Grüner Schwarm

Immer wenn du eine beliebige Anzahl an Gebietsmarkern erhältst, nimmst du 1 zusätzlichen. Wähle dann 1 deiner Gebietsmarker aus deinem Vorrat und lege ihn zurück in den braunen Beutel.



Lila Schwarm

Immer wenn du Boni durch eines deiner Nester erhältst (Bonus bei Platzierung oder während des Jahreszeitenwechsels), erhältst du diese Boni doppelt. Dies gilt nicht für Siegpunkte aus Nestern.



Gelber Schwarm

Immer wenn du eine beliebige Anzahl von Aktionen „Bewegen“ spielst oder erhältst, erhältst du 1 zusätzliche. Dein Kiwi kann andere Kiwis der gleichen Größe schubsen.

DER SCHWARM-ANFÜHRER

Der Anführer ist der stärkste Kiwi in deinem Schwarm. Er wird durch eine Karte und die dazugehörige Miniatur repräsentiert, die als Kiwi der Größe 3 für die Aktion „Bewegen“ und als 3 Kiwi-Spielsteine für das Bestimmen der Vorherrschaft, die Aktion „Bauen“ und Jahreszeitenkartenziele zählt. Einmal pro Jahreszeit darfst du die Sonderfähigkeit deines Anführers (wie auf seiner Karte angegeben) statt einer Aktion „Bewegen“ aktivieren. Drehe deine Anführerkarte um, nachdem du sie aktiviert hast.

Kiwi-Anführer-Fähigkeit

Aktivierst du die Fähigkeit deines Anführers, musst du sie wie auf seiner Karte angegeben ausführen. Der Anführer darf seine Bewegung nicht auf dem Feld beenden, auf dem er diese begonnen hat.

Anführer-Fähigkeiten erlauben es, Kiwis jeder Größe zu schieben, auch andere Anführer (es sei denn, die Fähigkeit gibt eine bestimmte Größe vor). Ein geschobener Kiwi muss auf einem anderen Feld landen, als auf seinem ursprünglichen Feld.

Chopans Fähigkeit als Beispiel:

- 1 - Chopan bewegt sich genau 3 Felder in gerader Linie.
- 2 - Du musst alle Kiwis zwischen dem Start- und dem Zielfeld von ihren Feldern schieben.
- 3 - So sieht der Inselplan nach Aktivierung von Chopans Fähigkeit aus.

Der Anführer kann nicht gefüttert werden.

Der Anführer kann nicht vom Inselplan entfernt werden. Falls er vom Inselplan geschubst wird, muss derjenige, der ihn geschubst hat, ihn auf ein beliebiges Randfeld stellen.



1



2



3



JAHRESZEITENKARTEN

Bei der Auswertung des Jahreszeitenkartenziels ist zu beachten, dass jedes Kontrollnest als 2 Kiwi-Spielsteine zählt und jeder Anführer als 1 Kiwi der Größe 3 bzw. 3 Kiwi-Spielsteine.

Wenn du mit einer Jahreszeitenkarte Siegpunkte erhältst, behalte die Karte für die Wertung bei Spielende.



Die meisten Kiwis der Größe 1 auf dem Inselplan.
Sieger - Erhalte 1 Gebietsmarker und vergrößere einen beliebigen deiner Kiwis um 1 (auch Platzen lassen ist möglich).
Übrige Spieler - Platziert 1 Kiwi der Größe 1.



Die meisten Kiwi-Spielsteine auf Blumenfeldern.
Sieger - Erhalte 1 Gebietsmarker.
Übrige Spieler - Kein Bonus.



Die meisten Nester auf dem Inselplan.
Sieger - Erhalte 1 Siegpunkt.
Übrige Spieler - Erhalten 1 Gebietsmarker.



Die meisten Kiwis der Größe 2 auf dem Inselplan.
Sieger - Führe sofort eine Aktion „Bauen“ aus (zahle die üblichen Kosten).
Übrige Spieler - Erhalten 2 Früchte.



Die meisten Kiwi-Spielsteine auf Bergfeldern.
Sieger - Vergrößere 3 deiner Kiwis um je 1.
Übrige Spieler - Platziert 1 Kiwi der Größe 1.



Die wenigsten Kiwi-Spielsteine auf Blumenfeldern.
Sieger - Erhalte 2 Früchte.
Übrige Spieler - Legt 2 Gebietsmarker aus eurem Vorrat zurück in den Beutel.



Die meisten Kiwis der Größe 3 auf dem Inselplan.
Sieger - Erhalte 1 Siegpunkt.
Übrige Spieler - Platziert 1 Kiwi der Größe 1.



Die meisten Kiwi-Spielsteine auf Grasfeldern.
Sieger - Erhalte 1 Gebietsmarker.
Übrige Spieler - Werft 1 Gebietsmarker aus eurem Vorrat zurück in den Beutel.



Die wenigsten Kiwi-Spielsteine auf Grasfeldern.
Sieger - Erhalte 1 Gebietsmarker und 1 Frucht.
Übrige Spieler - Erhalten 1 Frucht.



Die meisten Kiwi-Spielsteine beliebiger Spieler im selben Feld wie dein Anführer.
Sieger - Führe sofort eine Aktion „Bauen“ aus (zahle die üblichen Kosten).
Übrige Spieler - Erhalten 2 Früchte.



Die meisten Kiwi-Spielsteine auf Sandfeldern.
Sieger - Erhalte 1 Siegpunkt.
Übrige Spieler - Entfernt 1 eurer Kiwis beliebiger Größe vom Inselplan.



Die wenigsten Kiwi-Spielsteine auf Sandfeldern.
Sieger - Erhalte 2 Gebietsmarker.
Übrige Spieler - Vergrößert 1 beliebigen eurer Kiwis um 1.



Die meisten Kiwi-Spielsteine auf einem Feld.
Sieger - Erhalte 2 Siegpunkte.
Übrige Spieler - Erhalten 1 Gebietsmarker.



Die meisten Felder mit Vorherrschaft.
Sieger - Erhalte 1 Siegpunkt.
Übrige Spieler - Erhalten 1 Gebietsmarker.



Die meisten Felder mit nur einem eigenen Kiwi beliebiger Größe.
Sieger - Erhalte 2 Gebietsmarker.
Übrige Spieler - Erhalten 2 Früchte.

SPIELEND

In der letzten Gebietsmarkierungsphase (vierte Runde) deckt jeder Spieler alle Gebietsmarker in seinem persönlichen Vorrat auf und legt so viele wie möglich auf den Inselplan.

Das Spiel endet nach dieser Phase. Anschließend werden die Siegpunkte gezählt.

- Jeder Gebietsmarker auf dem Inselplan ist 1 Siegpunkt wert.
- Jedes aufgedeckte (gebaute) Nest aus der zweiten Reihe ist 1 Siegpunkt wert.
- Manche Jahreszeitenkarten geben zusätzliche Siegpunkte.

Gewinner bei Gleichstand in dieser Reihenfolge:
 Die meisten Kiwis der Größe 3 auf dem Inselplan
 Die meisten Kiwis der Größe 2 auf dem Inselplan
 Die meisten Kiwis der Größe 1 auf dem Inselplan
 Die meisten ungenutzten Gebietsmarker

Wertungsbeispiel bei Spielende

Ein Spiel mit 3 Spielern vor der letzten Gebietsmarkierungsphase:



3

Roter Schwarm
 3 Siegpunkte für die Gebietsmarker auf dem Inselplan.



4

Grüner Schwarm
 2 Siegpunkte für die Gebietsmarker auf dem Inselplan.
 2 Siegpunkte für die 2 platzierten Nester der zweiten Reihe des Schwarmtableaus.



5

Gelber Schwarm
 3 Siegpunkte für die Gebietsmarker auf dem Inselplan.
 1 Siegpunkt für das platzierte Nest der zweiten Reihe des Schwarmtableaus.
 1 Siegpunkt für die gewonnene Jahreszeitenkarte.

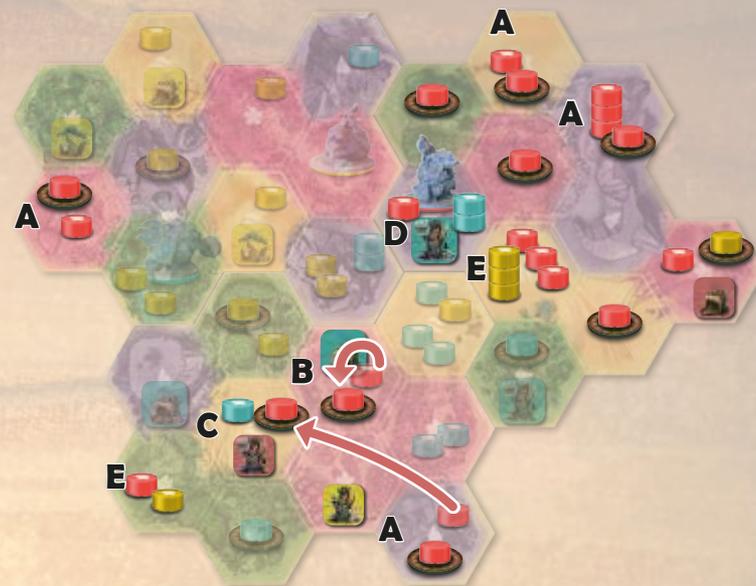


Roter Schwarm - Der Spieler kann 6 der 9 Gebietsmarker aus seinem Vorrat platzieren, wodurch er insgesamt bei 9 Siegpunkten liegt:

- Er ist der einzige Spieler mit Kiwis auf den Feldern A und B (ab B hat der Spieler keine Kiwi-Spielsteine mehr im Vorrat oder auf dem Schwarmtableau, also benutzt er Kiwis vom Inselplan, um weiterhin Gebiete zu markieren).
- Das Kontrollnest auf Feld C zählt als 2 Kiwi-Spielsteine, also schlägt er den grünen Schwarm.
- Rot und Grün liegen im Feld D gleichauf: 1 roter Spielstein plus der rote Anführer (der als 3 Kiwi-Spielsteine zählt) gegen 2 grüne Kiwi-Spielsteine plus das grüne Kontrollnest (das als 2 Kiwi-Spielsteine zählt).
- Rot und Gelb liegen auf den beiden Feldern E gleichauf.



9



Grüner Schwarm - Der Spieler kann 3 der 4 Marker aus seinem Vorrat platzieren, so dass er am Ende insgesamt bei 7 Siegpunkten liegt (inklusive der Punkte durch Nester der zweiten Reihe sowie bereits zuvor platzierter Gebietsmarker):

- Er ist der einzige Spieler mit Kiwis auf Feld A.
- Der grüne Anführer zählt als 3 Kiwi-Spielsteine auf Feld B, also schlägt er den gelben Schwarm.
- Grün hat 3 Kiwis auf Feld C, also schlägt er den gelben Schwarm.
- Grün und Gelb liegen auf Feld D gleichauf.



7



Gelber Schwarm - Der Spieler kann 5 seiner 7 ungenutzten Marker platzieren, womit er insgesamt auf 10 Siegpunkte kommt (inklusive 1 Punkt durch ein Nest der zweiten Reihe sowie 1 durch seine Jahreszeitenkarte) und gewinnt:

- Er ist der einzige Spieler mit Kiwis auf den Feldern A.
- Das gelbe Kontrollnest zählt als 2 Kiwi-Spielsteine auf Feld B (dem Spieler gehen die Kiwi-Spielsteine in seinem Vorrat und Schwarmtableau aus, also benutzt er Kiwis vom Inselplan, um dieses Feld zu markieren).



10



SOLOMODUS

Spielaufbau

Du spielst ein Spiel gegen einen kartengesteuerten Bot. Wähle eine der Spielerfarben und eine zufällige Anführerkarte für ihn. Wir nennen diesen Gegner „Kiwibot“.

1 - Mische die Aktionskarten von Kiwibot, um seinen Aktionsstapel zu bilden und lege 1 verdeckt zur Seite.

2 - Mische die Solokarten und nimm 4 zufällig. Lege den Rest zurück in die Schachtel. Ordne die 4 Solokarten in aufsteigender Reihenfolge an und lege den Stapel offen neben Kiwibots Schwarmtableau.

3 - Lege den Solomodus-Marker (egal welche Seite) neben den Inselplan, wie auf dem Bild gezeigt.

4 - Kiwibot erhält den Startspielermarker und das Zugreihenfolgenest mit der 1. Er erhält KEINE Früchte, aber 2 Gebietsmarker zusätzlich zu denen, die auf dem Zugreihenfolgenest angegeben sind.

5 - Mische die Jahreszeitenkarten und lege 2 davon verdeckt auf jeden Jahreszeitenkartenplatz. Lege den Rest zurück in die Schachtel.

Ziel

Erziele mehr Siegpunkte als Kiwibot.

Drehe zu Beginn eines jeden Jahreszeitenwechsels die beiden entsprechenden Karten um. Bei Gleichstand gewinnt Kiwibot. Du erhältst Boni wie folgt:

- Wenn du beide Jahreszeitenkarten gewinnst: Wähle 1 der Karten aus und erhalte den linken Bonus von dieser Karte. Kiwibot erhält den linken Bonus der anderen Karte und wirft die Karte ab.
- Du gewinnst nur 1 Jahreszeitenkarte: Erhalte den linken Bonus der Karte, die du gewonnen hast. Kiwibot behält die andere Karte neben seinem Schwarmtableau und erhält den linken Bonus dieser Karte.
- Du verlierst beide: Kiwibot behält beide Karten neben seinem Schwarmtableau und erhält die beiden linken Boni.

Die Boni auf der rechten Seite der Jahreszeitenkarten werden während des Spiels ignoriert. Wenn das Spiel endet, erhält Kiwibot 1 Siegpunkt für jede Jahreszeitenkarte, die neben seinem Schwarmtableau liegt und für je 3 seiner Gebietsmarker, die nicht auf dem Inselplan liegen.

So funktionieren Kiwibots Züge

1 - Decke 1 Aktionskarte von Kiwibots Stapel auf und lege sie auf den nächsten freien Platz an seinem Schwarmtableau. Wenn der Stapel leer ist, mischst du alle Aktionskarten, legst 1 beiseite und bildest aus den restlichen Karten einen neuen Stapel.

2 - Überprüfe die Solokarte, um Kiwibots Aktion zu sehen. Der Typ der aufgedeckten Aktionskarte gibt die Reihe an und die Nummer des Feldes am Schwarmtableau, auf dem sie gespielt wird, die Spalte.

- Kiwibot füttert und baut, ohne Früchte zu zahlen.
- Kiwibot erhält wie üblich Boni von Nestern und Kiwi-Spielsteinen.
- Wenn Kiwibot Gebietsmarker erhält, legst du sie verdeckt in seinen Vorrat (es ist egal, ob du den Marker siehst, wenn du ihn aus dem Beutel nimmst, aber schaue dir die bereits bei ihm liegenden nicht an).
 - Wenn Kiwibot eine zusätzliche Aktion erhält (in der Regel „Bewegen“ oder „Bauen“), befolge die Anweisungen aus Spalte 3.



Solokarte

Wirf nach jeder Gebietsmarkierungsphase die oberste Karte des Solokartenstapels ab (die Bedeutung der einzelnen Symbole findest du auf der nächsten Seite).

So löst du jeden Aktionsabschnitt mit Aktionskarten auf:

Bewegen - Bewege jeden der angezeigten Kiwis auf ein benachbartes Feld entsprechend der Vorgaben der Solokarte.

Nach jedem Zug schubst du so viele Kiwis wie angezeigt (falls vorgegeben). Diese Aktion wird nur einmal ausgeführt, auch wenn die Aktionskarte 2 „Bewegen“ Symbole hat.

Füttern - Wähle mit dem Solomodus-Marker einen Kiwi, der gefüttert werden soll. Dann erhält der Kiwibot die entsprechenden Gebietsmarker. Wenn die angegebene Größe nicht verfügbar ist, wähle einen Kiwi der nächst niedrigeren Größe.

Bauen - Platziere das nächste verfügbare Nest des angegebenen Typs (falls vorhanden). Platziere es den Regeln nach (s. „Bauen“, S. 15) auf einem gültigen Feld des Inselplans. Wenn es kein gültiges Feld zum Bauen gibt oder kein Nest dieses Typs verfügbar ist, platziert Kiwibot 1 Kiwi der Größe 1 und erhält 1 zusätzliche Aktion „Bewegen“.

Joker - Diese Karte wird normalerweise wie die oben genannten Aktionen aufgelöst. In manchen Fällen platziert Kiwibot Kiwi-Spielsteine.



Kiwibot-Verhaltensmuster

Basierend auf dem Solomodus-Marker und der Solokarte verwendest du das Feld mit dem angegebenen Anführer (dein eigener oder der von Kiwibot) als Ausgangspunkt für Kiwibots Verhalten. Folge dem Verhaltensmuster in Reihenfolge, je nachdem, ob Kiwibot sich bewegt, schubst, baut, ein Gebiet markiert, Kiwi-Spielsteine platziert, füttert oder einen Kiwi vergrößert, bis du eine ausführbare Aktion findest. Prüfe zuerst alle gültigen Felder auf Option 1. Sollte diese auf keinem Feld ausführbar sein, wiederhole dies mit Option 2 usw. Mit diesen Verhaltensmustern und dem Marker für den Solomodus sollte Kiwibot die meisten Aktionen ausführen können. Im Zweifelsfall wählst du die Aktion, die Kiwibot am meisten zu nützen scheint.

Kiwi bewegen

- Der erste Kiwi (der angegebenen Größe), der sich auf ein benachbartes Feld bewegen kann, wo er wie angegeben schubsen kann, wenn nötig.
- Der erste Kiwi beliebiger Größe, der sich auf ein benachbartes Feld bewegen kann, auf dem er mindestens 1 Kiwi schubsen kann, wenn nötig.
- Der erste Kiwi beliebiger Größe, der sich auf das angegebene benachbarte Feld bewegen kann.

Bauen

- Ein beliebiges Feld ohne Nest, auf dem Kiwibot die Vorherrschaft übernommen hat, mit 2 oder mehr Kiwis.

Spielerkiwis schubsen

- Runter vom Inselplan.
- Auf ein beliebiges Feld mit einem Gebietsmarker.
- Auf ein beliebiges Feld mit einem Nest, das dir gehört.
- Auf ein beliebiges Feld mit zwei oder mehr Kiwis, die dir gehören.

Kiwis von Kiwibot schubsen / platzieren

- Bilde Paare von 2 Kiwis beliebiger Größe auf einem Feld ohne Nest oder Gebietsmarker.
- Bilde Paare von 2 Kiwis beliebiger Größe auf einem beliebigen Feld.
- Bilde Dreiergruppen auf einem Feld ohne Nest oder Gebietsmarker.

Gebiete markieren

- Decke Marker auf, bis du einen passenden findest und lege ihn auf ein Feld, auf dem Kiwibot die Vorherrschaft übernommen hat. Bei Jahreszeitenwechsel 1, 2 und 3 drehst du die aufgedeckten, unbenutzten Marker um und mischst sie neu. Wenn Kiwibot keinen passenden Marker hat, erhält er stattdessen 1 Gebietsmarker.

Kiwi-Spielsteine für den Inselplan nehmen

- Von Kiwibots Schwarmtableau.
- Aus Kiwibots Vorrat.
- Vom Inselplan, dem Solomodus-Marker folgend.

Fütterung und Größenzunahme

- Ein Kiwi der angegebenen Größe auf einem beliebigen Feld.
- Ein Kiwi der unmittelbar niedrigeren Größe auf einem beliebigen Feld.
- Ein Kiwi der Größe 1 auf einem beliebigen Feld.

Kiwi-Spielsteine für Gebietsmarkierung nehmen

- Aus Kiwibots Vorrat.
- Von Kiwibots Schwarmtableau.
- Vom Inselplan, dem Solomodus-Marker folgend.





Solomodus-Marker

Verwende das Feld mit dem angezeigten Anführer als Startpunkt. Benutze die auf dem Marker angezeigte Reihenfolge und gehe im Uhrzeigersinn, bis du ein gültiges Feld findest.

Symbolschlüssel für Solokarten

Kiwi-Spielsteine mit schwarzem Umriss stehen für Kiwibot, während Kiwi-Spielsteine mit weißem Umriss für den Spieler (dich) stehen. Lies die Symbole in jedem Abschnitt nacheinander von oben links nach unten rechts.

Bewegen

 Kiwibots Kiwis der Größe 1

 Kiwibots Kiwis der Größe 2

 Kiwibots Kiwis der Größe 3

 Kiwibots Anführer

 Wenn möglich, bewege alle Kiwis auf dasselbe Feld

 Wenn möglich, bewege alle Kiwis auf unterschiedliche Felder

 Schubse 1 von Kiwibots Kiwis

 Schubse 1 deiner eigenen Kiwis

 Feld, auf dem du die meisten Kiwi-Spielsteine hast

 Feld, auf dem der Kiwibot die meisten Kiwi-Spielsteine hat

  Angrenzendes Feld des Typs



Füttern. Kiwibot zahlt keine Früchte, um zu füttern. Er erhält trotzdem Gebietsmarker durch die Aktion „Füttern“.

  Vergrößere 1 Kiwi der Größe 1 von Kiwibot

  Vergrößere 1 Kiwi der Größe 2 von Kiwibot

  Vergrößere 1 deiner Kiwis der Größe 1

Kiwibot erhält 1 Gebietsmarker

  Vergrößere 1 deiner Kiwis der Größe 2

   Lasse 1 deiner Kiwis der Größe 3 platzen

Kiwibot erhält 2 Gebietsmarker

 **Bauen.** Kiwibot zahlt keine Früchte um zu bauen. Verwende zuerst das Nest aus der oberen Reihe.

 Kiwibot baut 1 Baumnest

 Kiwibot baut 1 Kontrollnest

 Kiwibot baut 1 Höhlennest

    Kiwibot platziert 3 Kiwis der Größe 1

 Beachte, dass der Marker für den Solomodus zwei Seiten hat: eine mit Kiwibots Anführer (blaue Fahne) und eine mit deinem Anführer als Startpunkt für seine Verhaltensmuster.



VARIABLE ZUGREIHENFOLGE

Mehrspielervariante

Wir empfehlen, mit dieser Variante zu spielen, wenn ihr eine kontrollierbare Zugreihenfolge bevorzugt. Probiert sie doch einfach mal aus!

Zusätzliche Schritte beim Aufbau

1 - Drehe den Jahreszeitenplan um. Am oberen Rand sollten nun 5 Symbole zu sehen sein.

2 - In Zugreihenfolge legt jeder Spieler den ersten Kiwi-Spielstein von seinem Schwarmtableau auf ein beliebiges freies Feld der Zugreihenfolgeleiste auf dem Jahreszeitentableau (du erhältst den aufgedeckten Bonus von deinem Tableau nicht, falls es einen gibt). Deine Auswahl in der Zugreihenfolgeleiste kann dir Boni verschaffen oder dich Ressourcen kosten.

Zu Beginn der Jahreszeiten 2, 3 und 4 wird die Aufwachphase hinzugefügt:

1. Gib den Startspielermarker nach links weiter (dies passiert normalerweise während des Jahreszeitenwechsels).

2. Schiebe alle Kiwi-Spielsteine auf dem Zuganzeiger von diesem nach unten, um die aktuelle Reihenfolge festzuhalten.

3. Beginnend mit dem Spieler, der den Startspielermarker hat und dann im Uhrzeigersinn, platziert jeder Spieler seinen Kiwi-Spielstein auf einem anderen Platz als zuvor. Erhalte die Boni, die auf dem gewählten Feld abgebildet sind, oder zahle, wenn möglich, die Ressourcen, die auf dem gewählten Feld angegeben sind.

Während jeder Jahreszeit gilt die Zugreihenfolge entsprechend des Zuganzeigers!

Die einzige Funktion des Startspielermarkers besteht darin, zu bestimmen, in welcher Reihenfolge zu Beginn jeder Jahreszeit die Kiwi-Spielsteine neu gesetzt werden müssen.

Beispiel für eine Aufwachphase (2. Jahreszeit)

Grün hat gerade den Startspielermarker bekommen. Er setzt seinen Kiwi-Spielstein auf das Feld 2 und erhält 1 Gebietsmarker. Der nächste Spieler links von Grün ist Gelb. Er legt seinen Kiwi-Spielstein auf das Feld 6 rechts von seiner alten Position, wofür er 1 Gebietsmarker und 1 Frucht zahlt, um seine Position am Ende zu behalten. Lila platziert seinen Kiwi-Spielstein zwei Felder weiter rechts als zuvor auf Feld 3 und erhält dafür 2 Früchte. Rot entscheidet sich für das Feld 1 und erhält 1 Frucht.



Symbolschlüssel

	Erhalte diese Menge an Früchten		Erhalte den Bonus sofort		Kiwi beliebiger Größe		Vergrößere einen deiner Kiwis um 1		Habe die meisten der Bedingung		Die Vorherrschaft auf einem Feld haben
	Zahle diese Menge an Früchten		Erhalte 1 Gebietsmarker		Kiwi der Größe 1		Vergrößere einen Kiwi der Größe 1 um 1		Habe die wenigsten der Bedingung		Zählt als 2 Kiwis der Größe 1 auf diesem Feld
	Zahle X Früchte unterschiedlicher Farbe		Zahle 1 Gebietsmarker		Kiwi der Größe 2		Vergrößere einen Kiwi der Größe 2 um 1		Erhalte 1 zusätzliche Aktion „Bewegen“		Blumenfeld
	Zahle X Früchte der gleichen Farbe		Der Anführer (zählt als Kiwi der Größe 3)		Kiwi der Größe 3		Lasse den gefütterten Kiwi (Größe 3) platzen		Erhalte 1 zusätzliche Aktion „Bauen“*		Grasfeld
	Zahle 2 Früchte der angegebenen Farben in beliebiger Kombination		Nest auf Inselplan		Platziere 1 Kiwi der Größe 1 auf dem Inselplan		Eigener Kiwi		Erhalte 1 zusätzliche Aktion „Füttern“*		Bergfeld
	Siegpunkt		Wähle eine Option		Entferne 1 deiner Kiwis vom Inselplan		Gegnerischer Kiwi		Kiwi schubsen		Sandfeld

*Für diese Aktion musst du weiterhin Früchte zahlen.