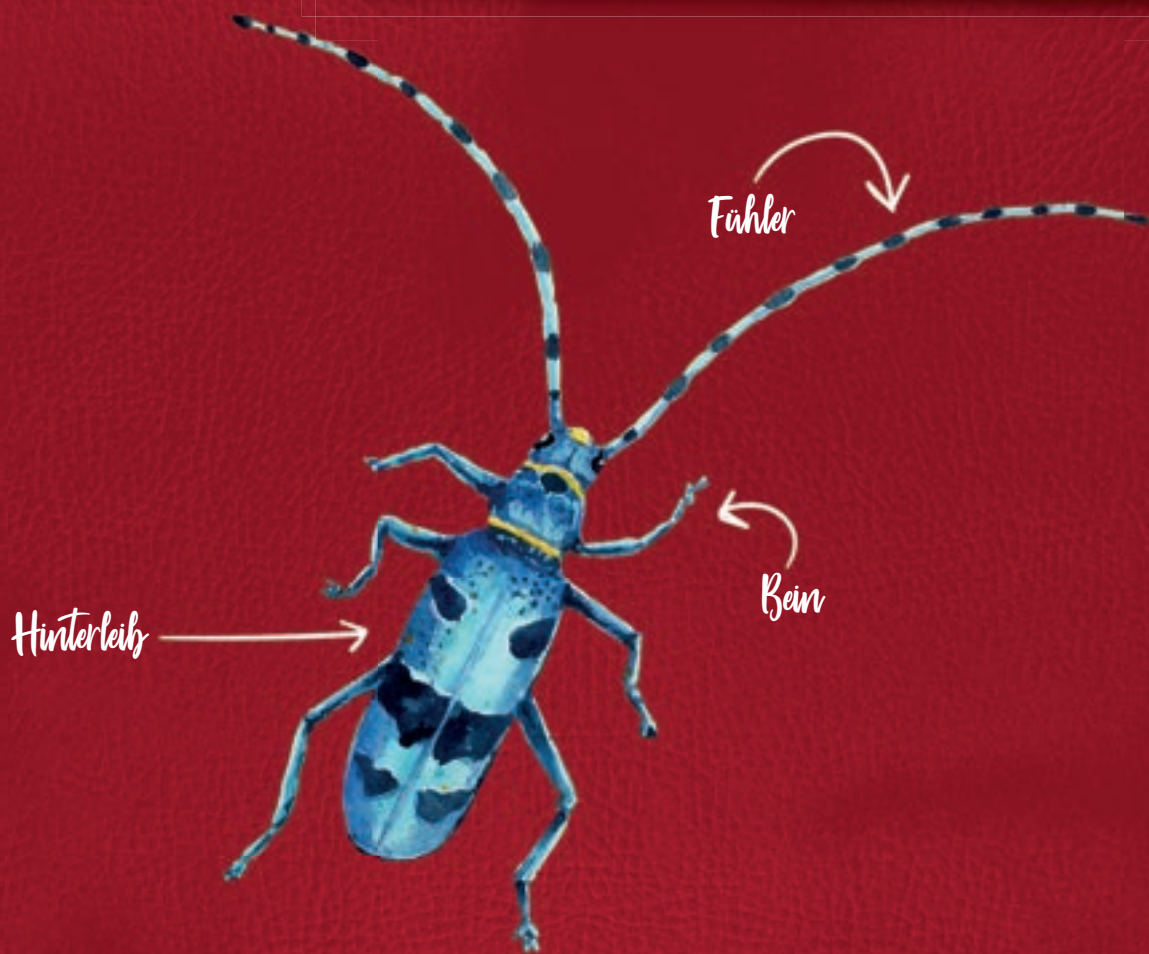


# Meadow

Im Reich der Natur

Abenteuerbuch



Spielanleitung



**D**ie Erweiterung *Meadow: Im Reich der Natur – Abenteuerbuch* nimmt euch mit auf einzigartige Wanderungen, auf denen ihr lernt, die Natur mit neuen Augen zu sehen. Am Ende erwartet euch eine Höhle voller spannender Entdeckungen!

Jede Seite im Abenteuerbuch führt neues Spielmaterial ein und bietet neue Wege, um zu punkten.

Diese Erweiterung besteht aus 6 Wanderungen – eine pro Seite im Abenteuerbuch. Ihr könnt sie einzeln oder als Kampagne spielen.

Die *Abenteuerbuch*-Erweiterung ist **nur** mit dem Grundspiel *Meadow* kompatibel. Ihr könnt sie nicht zusammen mit der *Wasserwelten*-Erweiterung spielen.



Öffnet vor eurer ersten Partie mit dieser Erweiterung Umschlag **U – Große Begegnungen** aus dem Grundspiel und verwendet die Karten und das Zielplättchen darin.

Für manche Wanderungen benötigt ihr die neuen **N**-, **W**-, **S**- und **E**-Karten. Nachdem ihr diese Wanderungen abgeschlossen habt, könnt ihr diese Karten einfach in normalen Partien mit dem Grundspiel verwenden – und sogar mit der *Wasserwelten*-Erweiterung.

## Kampagne



In der Kampagne spielt ihr nacheinander alle Wanderungen. Spielt die Kampagne am besten immer mit derselben Gruppe. Wer am Ende die meisten Sterne gesammelt hat, gewinnt die Kampagne! Bei Gleichstand ist es ein geteilter Sieg.

Ihr müsst nicht zwingend eine Kampagne spielen. Ihr könnt die Wanderungen auch einfach unabhängig voneinander in beliebiger Reihenfolge und mit unterschiedlichen Personen spielen. Auch nachdem ihr eine Kampagne gespielt habt, könnt ihr eure Lieblingswanderungen natürlich auch einzeln spielen.

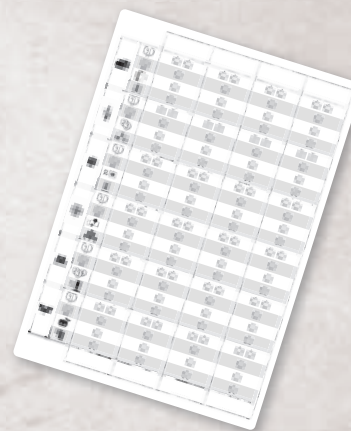
Spielt ihr eine Kampagne, tragt ihr nach jeder Wanderung auf eurem Kampagnenzettel ein, wie viele Sterne ihr für eure Siegpunkte und Erfolge erhaltet.

Vergebt nach jeder Wanderung wie folgt Sterne:

- ★★ an die Person(en) mit den meisten Siegpunkten.
- ★ an die Person(en) mit den zweitmeisten Siegpunkten.

Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten die volle Anzahl Sterne.

Zusätzlich erhaltet ihr Sterne für Erfolge. Jede Wanderung hat bestimmte Erfolge. Sie werden im Abschnitt „Kampagne“ bei jeder Wanderung beschrieben. Als Erinnerung stehen die zugehörigen Symbole auch noch mal im Abenteuerbuch.



## ■ Kampagnenzettel

Spielt ihr eine Kampagne, haltet auf dem Kampagnenzettel eure Sterne fest.





## Allgemeines Spielmaterial



### ■ 6 Schachteln

Steckt die Schachteln vor eurer ersten Partie zusammen, wie auf der beiliegenden Anleitung gezeigt.

Löst die Pappteile aus den Stanzbogen und seht euch dabei unbedingt die Symbole auf den Stanzbogen an. Sortiert die Pappteile in die jeweiligen Schachteln. Sortiert auch die Karten nach den Symbolen in die jeweiligen Schachteln.

Das Spielmaterial in den Schachteln nutzt ihr für bestimmte Wanderungen. Jede Wanderung zeigt eine Übersicht über das benötigte Spielmaterial.



### ■ Abenteuerbuch

Das Abenteuerbuch zeigt Spielpläne für die einzelnen Wanderungen. Es ersetzt den Lagerplan aus dem Grundspiel. Lasst den Lagerplan also in der Schachtel und schlägt das Abenteuerbuch auf der Seite für die Wanderung auf, die ihr spielt.



### ■ 4 Figuren (je 1 in 4 Farben)

Diese Figuren verwendet ihr bei den folgenden Wanderungen: Windmühlen, Ballonfahrt, Aussichtsturm und Höhle.



### ■ 3 Randfeld-Teile

Steckt die Randfeld-Teile entsprechend eurer Personenzahl unten in die letzte Seite des Abenteuerbuchs.

Bei 1–2 Personen verwendet ihr das Teil mit „1+“. Bei 3 Personen verwendet ihr zusätzlich das Teil mit „3+“. Bei 4 Personen verwendet ihr alle Randfeld-Teile.



Steckt die Randfeld-Teile ins Abenteuerbuch.



## Wanderung 1: Aufbruch

**B**ehalte beim Wandern stets das Wetter im Blick! Mal sind harmlose, lustig geformte Wolken am Himmel zu sehen, mal ziehen dunkle Regenwolken auf.

Achte bei dieser Wanderung nicht nur auf die Natur um dich herum, sondern auch auf den Himmel. So sicherst du dir Punkte und Wetterkarten, mit denen du zusätzliche Aktionen nutzen kannst.

### Spielmaterial



8 Schönwetterkarten



8 Schlechtwetterkarten



4 Schönwetterplättchen  
(je 1 in 4 Farben)



4 Schlechtwetterplättchen  
(je 1 in 4 Farben)



2 Wetteranzeiger  
(Schlechtwetter und Schönwetter)



5 zusätzliche Plättchen



4 Bonusplättchen mit Wert 5  
(je 1 in 4 Farben)



1 achtseitiger Würfel

### Spielaufbau

Folgt den Schritten 1–4 des Allgemeinen Spielaufbaus aus dem Grundspiel (siehe Seite 4 der Grundspielanleitung). Führt dann die folgenden Schritte sowie den Persönlichen Spielaufbau aus.

1

Legt das Abenteuerbuch neben den Wanderplan und schlägt es auf der unten abgebildeten Seite auf. Steckt die Randfeld-Teile für eure Personenzahl in das Abenteuerbuch (siehe Seite 3).

Stellt die Rundenfigur auf das 1. Feld der Rundenleiste.

2

Mischt die Zielplättchen und legt 6 zufällige offen auf die leeren quadratischen Felder. Die übrigen Zielplättchen kommen zurück in die Schachtel.

3



Mischt die Schönwetter- und Schlechtwetterkarten getrennt voneinander und legt sie als verdeckte Stapel bereit. Legt 2 Karten von jeder Art offen auf die dafür vorgesehenen Felder.

4





5

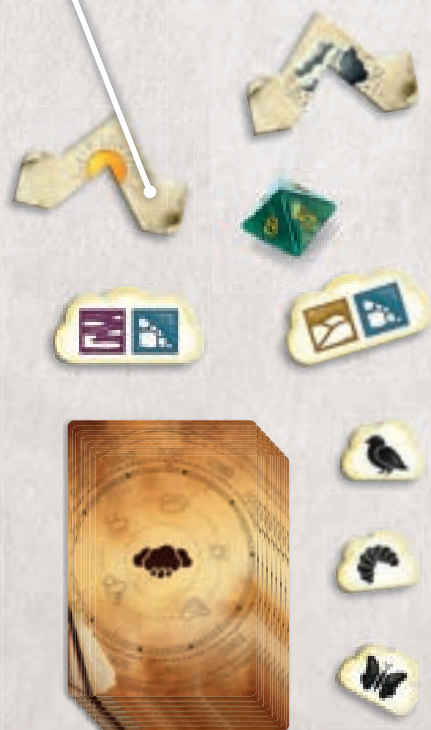
Wählt jeweils eine Farbe und nehmt euch euer persönliches Spielmaterial wie in Schritt 7 des Spielbaus aus dem Grundspiel beschrieben (siehe Seite 5 der Grundspielanleitung). Nehmt euch zusätzlich das 5er-Bonusplättchen eurer Farbe.

6

Legt die Schönwetter- und Schlechtwetterplättchen eurer Farbe jeweils auf das Startfeld ihrer Leiste.

7

Legt die Wetteranzeiger, die zusätzlichen Plättchen und den Würfel bereit.



8

Wer von euch zuletzt vom Regen durchnässt wurde, nimmt sich den Startmarker und beginnt das Spiel.



## Spielablauf



Folgt den Regeln aus dem Grundspiel mit folgenden Änderungen:

### Rundenanfang

Würfelt am Anfang jeder Runde mit dem Würfel, um zu bestimmen, wohin ihr die Wetteranzeiger legt. Sucht in der Abbildung im Abenteuerbuch die gewürfelte Zahl und steckt den Wetteranzeiger in dieses Randfeld des Wanderplans. Würfelt für jeden Wetteranzeiger einzeln, angefangen beim Schönwetteranzeiger. Die Wetteranzeiger können nicht in demselben Randfeld stecken. Würfelt ihr also zweimal dieselbe Zahl, wiederholt den zweiten Wurf so oft, bis ihr eine andere Zahl würfelt.



Abbildung im Abenteuerbuch für die Positionen der Wetteranzeiger



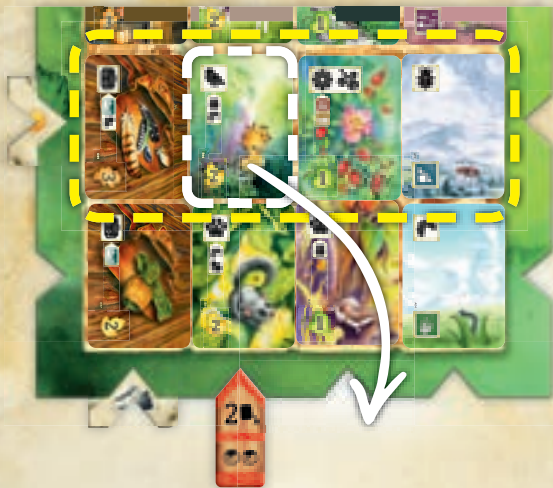
**Beispiel 1:** Ihr würfelt am Rundenanfang eine 3 für den Schönwetteranzeiger und eine 5 für den Schlechtwetteranzeiger.

### Wetterkarten erhalten

Steckst du dein Wanderplättchen in ein Randfeld des Wanderplans (egal ob dort ein Wetteranzeiger steckt oder nicht) und nimmst du eine Karte aus der Reihe oder Spalte mit einem Wetteranzeiger, rücke dein Wetterplättchen auf der zugehörigen Leiste sofort 1 Feld weiter, entlang der Pfeile. Durch den Schönwetteranzeiger rückst du dein Schönwetterplättchen weiter und durch den Schlechtwetteranzeiger dein Schlechtwetterplättchen. Nimmst du die Karte, die in der Reihe und Spalte von beiden Wetteranzeigern liegt, entscheide dich für 1 deiner beiden Wetterplättchen.



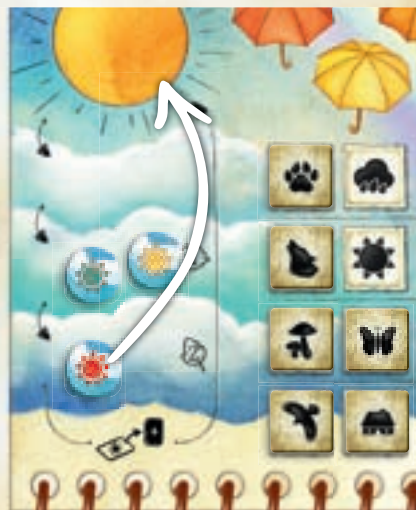
Liegt dein Wetterplättchen bereits auf dem letzten Feld seiner Leiste und würdest du es weiterrücken, nimm passend zu deinem Plättchen 1 der beiden offenen Schönwetter- bzw. Schlechtwetterkarten vom Abenteuerbuch und lege dein Plättchen wieder auf das Startfeld seiner Leiste. Fülle das leere Feld sofort mit einer neuen Wetterkarte vom zugehörigen Stapel auf.



**Beispiel 2:** Eva steckt ihr Wanderplättchen in ein Randfeld und nimmt eine Karte aus der Reihe mit dem Schönwetteranzeiger. Danach rückt sie ihr Schönwetterplättchen auf seiner Leiste 1 Feld weiter.



Es liegt bereits auf dem letzten Feld. Eva nimmt also 1 offene Schönwetterkarte vom Abenteuerbuch und legt ihr Schönwetterplättchen wieder auf das Startfeld seiner Leiste.



Ist ein Stapel aus Wetterkarten leer, werden die zugehörigen leeren Felder im Abenteuerbuch nicht mehr aufgefüllt und bleiben bis zum Spielende leer. Würdest du eine Wetterkarte nehmen und sind beide Felder zu dieser Art von Wetterkarte leer, darfst du stattdessen 1 Handkarte ausspielen.

## Wetterkarten ausspielen

Du darfst Wetterkarten auf dieselbe Weise ausspielen wie andere Handkarten. Du musst sie unter eine bereits ausgespielte Landschaftskarte schieben wie unten gezeigt. Unter jede Landschaftskarte kannst du nur 1 Wetterkarte schieben.



Manche Wetterkarten bringen nicht nur Siegpunkte, sondern haben auch Voraussetzungen oder lassen dich eine zusätzliche Aktion nutzen. Darfst du eine zusätzliche Aktion nutzen, musst du das sofort machen, nachdem du die Wetterkarte ausgespielt hast.

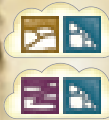
### Aktionen auf den Wetterkarten



Du darfst 1 Handkarte ausspielen (in dein Naturgebiet oder deine Umgebung).



Du darfst bis zu 2 Handkarten ausspielen (in dein Naturgebiet und/oder deine Umgebung).



Nimm das auf der Karte gezeigte Plättchen und lege es auf eine Bodenkarte in deinem Naturgebiet (sodass ihr Bodensymbol sichtbar bleibt). Behandle diese Karte, als hätte sie zusätzlich die Symbole von diesem Plättchen.



Nimm das auf der Karte gezeigte Plättchen und lege es auf eine Beobachtungskarte in deinem Naturgebiet (sodass ihre Symbole sichtbar bleiben). Behandle diese Karte, als hätte sie zusätzlich das Symbol von diesem Plättchen. Verdeckst du diese Karte später, lege das Plättchen zurück in die Schachtel.



Auf der Landschaftskarte, auf die du diese Karte ausspielst, darf keine Fundkarte liegen. Du darfst später auch keine Fundkarten mehr auf sie legen. (Lege diese Wetterkarte wie eine Fundkarte auf die Landschaftskarte, statt sie unterzuschieben.)



Wirf 1 beliebige Handkarte ab.



Am Spielende ist diese Karte so viele Siegpunkte wert wie die Landschaftskarte, unter die du sie geschoben hast.



Nimm 1 Wegplättchen.



Schiebe deine 2 Wetterplättchen jeweils 1 Feld weiter.



Nimm 1 beliebige offene W-Karte vom Wanderplan. Fülle das leere Feld sofort mit einer Karte vom W-Stapel auf.



Nimm die obersten 2 Karten des S-Stapels.

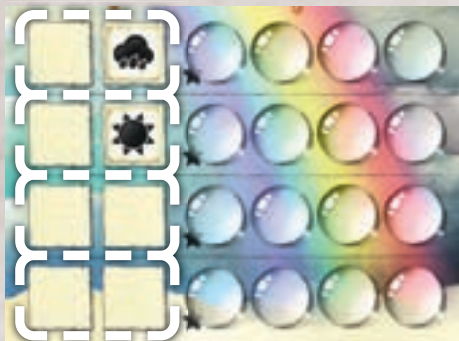


## Aktionen: Abenteuerbuch



### ■ Führe eine besondere Aktion aus und erfülle optional ein Ziel

Nachdem du dein Wanderplättchen in ein Randfeld des Abenteuerbuchs gesteckt hast, führst du die untere Aktion auf dem Plättchen aus und darfst zusätzlich ein Ziel erfüllen (wie im Grundspiel).



Zwei Symbole, die nebeneinander liegen, bilden als Paar ein Ziel. Wie im Grundspiel müssen beide Symbole eines Pairs in deinem Naturgebiet sichtbar sein. Bei den obersten beiden Paaren ist eines der Symbole ein Wetterkartensymbol. Um sie zu erfüllen, muss das entsprechende Symbol auf einer Wetterkarte in deiner Umgebung sichtbar sein und das andere Symbol muss in deinem Naturgebiet sichtbar sein.

Du musst deine Bonusplättchen der Reihe nach legen, angefangen bei der kleinsten Zahl. Lege sie immer auf das erste freie Feld neben dem erfüllten Ziel von links nach rechts.

**Wichtig!** Bei dieser Wanderung habt ihr alle ein zusätzliches Bonusplättchen mit Wert 5 zur Verfügung. Außerdem gibt es 4 Felder neben jedem Ziel (1 Feld pro Person). Ihr könnt also alle jeweils alle Ziele erfüllen.

### ■ Lege ein Wanderplättchen auf das Unendlich-Feld



Du darfst ein Wanderplättchen auf das Unendlich-Feld im Abenteuerbuch legen. Danach darfst du 1 Handkarte ausspielen (in dein Naturgebiet oder deine Umgebung) und du darfst zusätzlich 1 Ziel erfüllen (als hättest du dein Wanderplättchen in ein Randfeld des Abenteuerbuchs gesteckt). Auf dem Unendlich-Feld dürfen unbegrenzt viele Wanderplättchen liegen.

## ■ Rundenende

Habt ihr alle jeweils alle eure Wanderplättchen platziert, endet die Runde. Nehmt eure Wanderplättchen zurück. Wer den Startmarker hat, gibt ihn an seinen linken Nachbarn weiter und dieser beginnt die neue Runde. Setzt die Rundenfigur auf das nächste Feld der Rundenleiste. Bewegt ihr sie über die Sanduhr, ersetzt den Kartenhalter mit dem S-Stapel durch den Kartenhalter mit dem N-Stapel und tauscht alle Karten auf dem Wanderplan aus (wie im Grundspiel).

## Spielende und Wertung



Das Spiel endet nach der 6. Runde (unabhängig von der Personenzahl). Zählt die Siegpunkte auf den ausgespielten Karten in eurem Naturgebiet und eurer Umgebung (einschließlich Wetterkarten), sowie die Siegpunkte auf euren Bonusplättchen im Abenteuerbuch.

Ihr erhaltet zusätzlich 1 bzw. 2 Siegpunkte für jedes eurer Wetterplättchen, falls es auf dem entsprechenden Feld seiner Leiste ist.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.

## Kampagne



Zusätzlich zu den Sternen für die meisten und zweitmeisten Siegpunkte vergebte ihr wie folgt Sterne für Erfolge:



★ an jede Person, die mind. 1 Ziel als Erstes erfüllt hat. (Sie hat also bei mind. 1 Ziel ein Bonusplättchen in der Spalte ganz links.)



★ an jede Person, die mind. 1 Schönwetter- und mind. 1 Schlechtwetterkarte ausgespielt hat.





## Wanderung 2: Brücken

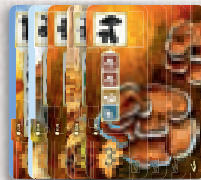
**F**lüsse und Sumpfgebiete sind die Heimat vieler Arten. Doch es ist schwierig, sie dort zu beobachten. Zum Glück gibt es Brücken und natürliche Übergänge. So kannst du diese Orte besser erkunden und die ein oder andere tolle Beobachtung machen.

Dein Naturgebiet wird durch einen Fluss mit Brücken in zwei Seiten aufgeteilt. Um Ziele zu erfüllen, müssen die benötigten Symbole auf den richtigen Seiten liegen. Willst du viele Punkte machen, solltest du beide Seiten des Flusses erkunden!

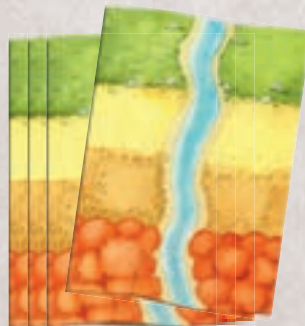
### Spielmaterial



24 Brückenplättchen  
(je 6 in 4 Farben)



5 ↓-Karten



4 Flusstafeln

### ■ Spielaufbau

Folgt den Schritten 1–4 des Allgemeinen Spielbaus aus dem Grundspiel (siehe Seite 4 der Grundspielanleitung). Führt dann die folgenden Schritte sowie den Persönlichen Spielbau aus.

1

Legt das Abenteuerbuch neben den Wanderplan und schlägt es auf der unten abgebildeten Seite auf. Steckt die Randfeld-Teile für eure Personenzahl in das Abenteuerbuch (siehe Seite 3).



Legt die 5 ↓-Karten  
offen neben dem  
Abenteuerbuch bereit.

2

Mischt die Zielplättchen  
und legt 6 zufällige  
offen auf die leeren  
quadratischen Felder.  
Die übrigen Zielplättchen  
kommen zurück in  
die Schachtel.

3





4

Stell die Rundenfigur auf das 1. Feld der Rundenleiste.

5

Wählt jeweils eine Farbe und nehmt euch euer persönliches Spielmaterial wie in Schritt 7 des Spielaufbaus aus dem Grundspiel beschrieben (siehe Seite 5 der Grundspielanleitung).

Nehmt euch zusätzlich 1 Flusstafel und 4 zufällige Brückenplättchen (1 von jeder Farbe). Legt sie offen auf die farblich passenden Felder eurer Flusstafel.



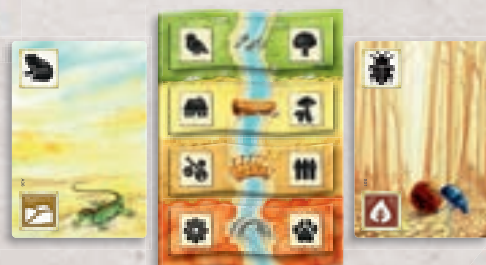
6

Wer von euch zuletzt zu Fuß eine Brücke überquert hat, nimmt sich den Startmarker und beginnt das Spiel.



7

Legt jeweils eure Start-Bodenkarte mit der gewählten Seite nach oben links oder rechts neben eure Flusstafel. Legt die E-Karte, die ihr beim Persönlichen Spielaufbau nehmt, auf die andere Seite der Flusstafel.



## Spielablauf



Folgt den Regeln aus dem Grundspiel mit folgenden Änderungen:

### ■ Karten in dein Naturgebiet ausspielen

Spielst du eine Karte in dein Naturgebiet aus, entscheide, auf welche Seite deiner Flusstafel du sie legst. Dabei spielt es keine Rolle, auf welcher Seite der Flusstafel in deinem Naturgebiet sich die benötigten Symbole zum Ausspielen einer Karte befinden.



**Beispiel 3:** Chris spielt eine Karte aus. Die beiden benötigten Symbole sind auf Karten in seinem Naturgebiet sichtbar (jeweils 1 Symbol auf jeder Seite der Flusstafel). Er darf die neue Karte auf eine dieser Karten legen.

**Wichtig!** Es dürfen bis zu 10 Bodenkarten in deinem Naturgebiet liegen (wie im Grundspiel). Du darfst sie beliebig auf die beiden Seiten deiner Flusstafel aufteilen.





## ■ Karten in deine Umgebung ausspielen

Spielst du eine Karte in deine Umgebung aus, entscheide, auf welche Seite deiner Flusstafel du sie legst.

Lege deine Wegplättchen immer oberhalb deiner Flusstafel bereit. Du musst erst beim Ausspielen einer Landschaftskarte entscheiden, auf welche Seite du sie legst.



**Beispiel 4:** So sieht Evas Spielbereich bei dieser Wanderung aus. Ihr Naturgebiet und ihre Umgebung sind durch die Flusstafel in eine linke und eine rechte Seite aufgeteilt.


## ■ Brückenplättchen

Jedes Brückenplättchen zeigt 2 Symbole. Sind Karten mit diesen Symbolen auf den richtigen Seiten deiner Flusstafel, wie auf dem Plättchen gezeigt, hast du die Voraussetzung des Brückenplättchens erfüllt und drehst es sofort um. Am Spielende erhältst du die Siegpunkte, die auf der Rückseite dieses Plättchens aufgedruckt sind.

**Wichtig!** Du darfst die Brückenplättchen in beliebiger Reihenfolge umdrehen. Du kannst zum Beispiel versuchen, zuerst die unteren Brückenplättchen mit mehr Siegpunkten umzudrehen und danach die oberen mit weniger Siegpunkten.

**Beispiel 5:** So drehst du dieses Brückenplättchen um:



Eine Karte mit  muss links ... und eine Karte mit  rechts. von deiner Flusstafel liegen ...

## ■ ♣-Karte erhalten

Nachdem du dein 2. Brückenplättchen umgedreht hast, nimm dir sofort 1 der offenen ♣-Karten neben dem Abenteuerbuch.

**Wichtig!** Es spielt keine Rolle, welche Brückenplättchen du umgedreht hast.

**Beispiel 6:** Sophia hat die Voraussetzung ihres Brückenplättchens, das 3 Siegpunkten wert ist, erfüllt und dreht es um.



Es war das 2. Brückenplättchen, das sie umgedreht hat, also wählt sie 1 der offenen ♣-Karten neben dem Abenteuerbuch und nimmt sie auf die Hand.








## Aktionen: Abenteuerbuch

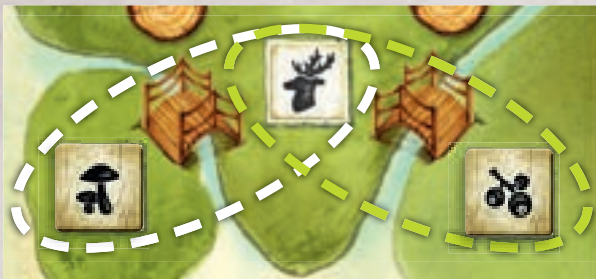


### Führe eine besondere Aktion aus und erfülle optional ein Ziel

Nachdem du dein Wanderplättchen in ein Randfeld des Abenteuerbuchs gesteckt hast, führst du die untere Aktion auf dem Plättchen aus und darfst zusätzlich ein Ziel erfüllen (wie im Grundspiel).

Bei dieser Wanderung gibt es im Abenteuerbuch 3 Bereiche mit Zielen. Jeder Bereich zeigt eines dieser Symbole: , , .



Jedes davon bildet jeweils ein Paar mit 1 von zwei Zielplättchen. In jedem Bereich gibt es somit 2 Ziele und du kannst 1 davon erfüllen.





Die Brücke zwischen den beiden Symbolen eines Paares steht für die Flusstafel mit Brücken in deinem Spielbereich. Um ein Ziel zu erfüllen, müssen die Karten mit den beiden Symbolen auf den richtigen Seiten deiner Flusstafel liegen, wie das Ziel zeigt.



**Beispiel 7:** So erfüllst du eines dieser Ziele:

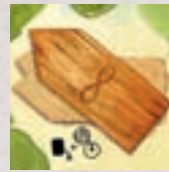
1) Eine Karte mit  muss **links** von deiner Flusstafel liegen und eine Karte mit  **rechts**.

ODER

2) Eine Karte mit  muss **links** von deiner Flusstafel liegen und eine Karte mit  **rechts**.

In jedem Bereich gibt es 4 Felder für Bonusplättchen (1 Feld pro Person). Jede Person darf **nur** 1 Bonusplättchen in jeden Bereich legen. Um alle deine Bonusplättchen zu platzieren, musst du also in jedem Bereich ein Ziel erfüllen. Du musst deine Bonusplättchen der Reihe nach legen, angefangen bei der kleinsten Zahl.

### Lege ein Wanderplättchen auf das Unendlich-Feld



Du darfst ein Wanderplättchen auf das Unendlich-Feld im Abenteuerbuch legen. Danach darfst du 1 Handkarte ausspielen (in dein Naturgebiet oder deine Umgebung) und du darfst zusätzlich 1 Ziel erfüllen (als hättest du dein Wanderplättchen in ein Randfeld des Abenteuerbuchs gesteckt). Auf dem Unendlich-Feld dürfen unbegrenzt viele Wanderplättchen liegen.

### Rundenende

Habt ihr alle jeweils all eure Wanderplättchen platziert, endet die Runde. Nehmt eure Wanderplättchen zurück. Wer den Startmarker hat, gibt ihn an seinen linken Nachbarn weiter und dieser beginnt die neue Runde. Setzt die Rundenfigur auf das nächste Feld der Rundenleiste. Bewegt ihr sie über die Sanduhr, ersetzt den Kartenhalter mit dem S-Stapel durch den Kartenhalter mit dem N-Stapel und tauscht alle Karten auf dem Wanderplan aus (wie im Grundspiel).

## Spielende und Wertung



Das Spiel endet nach der 6. Runde (unabhängig von der Personenzahl).

**Wichtig!** Zählt die Siegpunkte auf den ausgespielten Karten in eurem Naturgebiet und eurer Umgebung **für die linke und rechte Seite der Flusstafel getrennt voneinander**. Es zählen nur die Siegpunkte von der Seite, für die ihr **weniger** Siegpunkte erhaltet.

Ihr erhaltet zusätzlich die Siegpunkte auf euren umgedrehten Brückenplättchen und auf euren Bonusplättchen im Abenteuerbuch.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.

## Kampagne






Zusätzlich zu den Sternen für die meisten und zweitmeisten Siegpunkte verlegt ihr wie folgt Sterne für Erfolge:



★ an jede Person, die mind. 2 Bonusplättchen im Abenteuerbuch hat.



★ an jede Person, in deren Naturgebiet am Spielende alle folgenden Symbole sichtbar sind: , , .



## Wanderung 3: Windmühlen

**D**ie Tulpenfelder sind ein wunderschöner Ort für eine Wanderung. Windmühlen aus Holz und Backstein heben sich dort malerisch von leuchtend roten und gelben Blumenfeldern ab.

Achte auf die Symbole auf deiner Strecke, nutze die zusätzlichen Aktionen deiner Windmühle und lass die Schönheit des Blumenmeers auf dich wirken.

### Spielmaterial



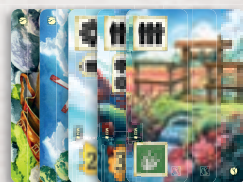
**4 Windmühlenräder**  
(je 1 in 4 Farben)



Verwendet eure Figuren vom  
allgemeinen Spielmaterial.



**16 Windmühlenflügel**  
(je 4 in 4 Farben)



**5 0-Karten**



**24 Streckenplättchen**  
(4× Start, 16× Mitte, 4× Ziel)

### ■ Spielaufbau

Folgt den Schritten 1–4 des Allgemeinen Spielaufbaus aus dem Grundspiel (siehe Seite 4 der Grundspielanleitung). Führt dann die folgenden Schritte sowie den Persönlichen Spielaufbau aus.


- 1 Legt das Abenteuerbuch neben den Wanderplan und schlagt es auf der unten abgebildeten Seite auf. Steckt die Randfeld-Teile für eure Personenzahl in das Abenteuerbuch (siehe Seite 3).

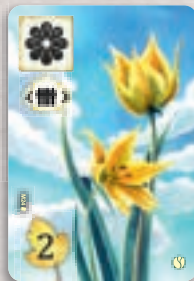
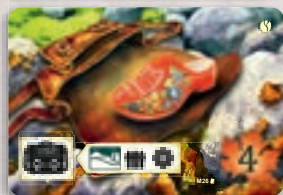
Legt jeweils das Windmühlenrad eurer Farbe auf das Abenteuerbuch. Lasst dabei die Magnete einschnappen. Steckt die Windmühlenflügel der passenden Farben an die Windmühlenräder. Die Reihenfolge spielt keine Rolle, achtet aber darauf, dass die Seiten mit den Aktionen sichtbar sind. Dreht die Räder so, dass im kleinen runden Fenster die „0“ zu sehen ist.

Stellt die Rundenfigur auf das 1. Feld der Rundenleiste.





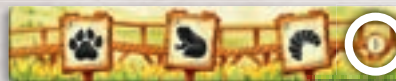
Legt die 5 -Karten  
offen neben dem  
Abenteuerbuch bereit.



5 Sortiert die Streckenplättchen nach Start, Mitte und Ziel.



Start-Streckenplättchen zeigen  
dieses Symbol.



Mitte-Streckenplättchen haben  
eine Nummer.



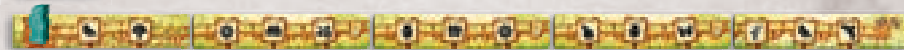
Ziel-Streckenplättchen zeigen  
dieses Symbol.

Mischt die verschiedenen Arten von Streckenplättchen getrennt voneinander und nehmt euch jeweils ein zufälliges Set aus 1 Start-, 3 Mitte- und 1 Ziel-Streckenplättchen. Die übrigen Streckenplättchen kommen zurück in die Schachtel.

6 Wählt jeweils eine Farbe und nehmt euch euer persönliches Spielmaterial wie in Schritt 7 des Spielbaus aus dem Grundspiel beschrieben (siehe Seite 5 der Grundspielanleitung).

Nehmt euch zusätzlich die Figur eurer Farbe.

Legt unterhalb eures Naturgebiets eure Streckenplättchen in einer Reihe aus: Legt den Start nach links, die 3 Mitte-Streckenplättchen aufsteigend nach Nummern sortiert in die Mitte und das Ziel nach rechts. Das ist eure Strecke. Legt eure Start-Bodenkarte mit der gewählten Seite nach oben über das Start-Streckenplättchen (wie abgebildet an den linken Rand). Stellt eure Figur auf das erste Feld eurer Strecke.



7 Wer von euch zuletzt Blumen verschenkt hat, nimmt sich den Startmarker und beginnt das Spiel.





## Spielablauf



Folgt den Regeln aus dem Grundspiel mit folgenden Änderungen:

### ■ Bodenkarten ausspielen

Spielst du eine Bodenkarte aus, lege sie rechts neben deine bereits ausgespielten Bodenkarten. Du legst deine Bodenkarten also immer von links nach rechts aus.

Über jedem Streckenplättchen können nur 2 Bodenkarten liegen.



**Beispiel 8:** Sophia spielt eine Bodenkarte aus. Sie muss sie rechts neben ihre bereits vorhandene Bodenkarte legen, an die markierte Stelle.

### ■ Figur auf der Strecke bewegen

Spielst du eine Karte (Boden- oder Beobachtungskarte) in dein Naturgebiet aus und zeigt sie ein Symbol, das auch auf dem Streckenplättchen abgebildet ist, über das du diese Karte legst, **darfst** du deine Figur auf dieses Feld deiner Strecke vorwärts bewegen.

Du darfst Felder auf deiner Strecke überspringen, du kannst deine Figur aber nicht rückwärts bewegen.

**Wichtig!** Um deine Figur bewegen zu dürfen, musst du die Karte über das Streckenplättchen mit demselben Symbol legen.

Bewegst du deine Figur, drehe dein Windrad 1 Schritt im Uhrzeigersinn weiter.

Das kleine runde Fenster deines Windmühlenrads zeigt also immer an, wie oft du deine Figur bereits bewegt hast. Am Spielende erhältst du so viele Siegpunkte, wie neben dem Fenster im äußeren Kreis angegeben.



**Beispiel 9:** Sophia spielt eine Karte aus. Sie zeigt ein Symbol, das auch auf dem Streckenplättchen ist, über das sie diese Karte legt (🐛). Sophia entscheidet sich, ihre Figur auf das Feld mit 🐛 zu bewegen. Dadurch dreht sie ihr Windmühlenrad 1 Schritt weiter. Es zeigt jetzt die „1“. Sophia hat das Feld mit 🐾 übersprungen und kann ihre Figur nicht mehr rückwärts bewegen.

**Wichtig!** Nutzt du eine besondere Aktion, um 2 Karten auszuspielen, oder spielst du eine Karte mit 2 Symbolen aus, darfst du deine Figur trotzdem nur 1 Mal bewegen, auch wenn du sie durch die ausgespielten Symbole theoretisch 2 Mal bewegen könntest.

Steht deine Figur auf dem letzten Feld der Strecke, bleibt sie bis zum Spielende dort stehen.



## Windmühlenflügel nutzen

Jeder Windmühlenflügel zeigt 1 Aktion. **Sobald du deine Figur auf ein anderes Streckenplättchen bewegst**, drehst du 1 Windmühlenflügel deiner Wahl in deiner Farbe um und nutzt die Aktion darauf.

Da du Felder auf deiner Strecke überspringen darfst, ist es möglich, dass du deine Figur nicht 1 Streckenplättchen, sondern gleich 2 Streckenplättchen weit bewegst. Du darfst dann trotzdem nur 1 Windmühlenflügel umdrehen und die Aktion darauf nutzen.



**Beispiel 10:** Sophia bewegt ihre Figur auf das Feld mit auf einem anderen Streckenplättchen. Sie darf also 1 Windmühlenflügel ihrer Farbe umdrehen und die Aktion darauf nutzen.

## Aktionen auf den Windmühlenflügeln

- Nimm 1 Wegplättchen.
- Nimm 1 der offenen -Karten neben dem Abenteuerbuch.
- Nimm die oberste Karte des **E**- bzw. des **W**-Stapels.
- Nimm 1 beliebige Karte vom Wanderplan. Fülle das leere Feld sofort mit einer Karte vom zugehörigen Stapel auf.

Nachdem du die Aktion des Windmühlenflügels genutzt hast, drehe ihn um. Du kannst jeden Windmühlenflügel nur 1 Mal pro Partie nutzen.

## Lege ein Wanderplättchen auf das Unendlich-Feld



Du darfst ein Wanderplättchen auf das Unendlich-Feld im Abenteuerbuch legen. Danach darfst du 1 Handkarte ausspielen (in dein Naturgebiet oder deine Umgebung). Auf dem Unendlich-Feld dürfen unbegrenzt viele Wanderplättchen liegen.

## Rundenende

Habt ihr alle jeweils all eure Wanderplättchen platziert, endet die Runde. Nehmt eure Wanderplättchen zurück. Wer den Startmarker hat, gibt ihn an seinen linken Nachbarn weiter und dieser beginnt die neue Runde. Setzt die Rundenfigur auf das nächste Feld der Rundenleiste. Bewegt ihr sie über die Sanduhr, ersetzt den Kartenhalter mit dem **S**-Stapel durch den Kartenhalter mit dem **N**-Stapel und tauscht alle Karten auf dem Wanderplan aus (wie im Grundspiel).

## Spielende und Wertung



Das Spiel endet nach der 6. Runde (unabhängig von der Personenzahl). Zählt die Siegpunkte auf den ausgespielten Karten in eurem Naturgebiet und eurer Umgebung.

Ihr erhaltet zusätzlich so viele Siegpunkte, wie im äußeren Kreis neben dem kleinen runden Fenster eures Windmühlenrads angegeben.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.

## Kampagne



Zusätzlich zu den Sternen für die meisten und zweitmeisten Siegpunkte vergibt ihr wie folgt Sterne für Erfolge:



★ an jede Person, in deren Naturgebiet zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel 2 -Symbole sichtbar sind. (Vergibt diese Sterne bereits während des Spiels!)



★ an jede Person, die eine -Karte ausgespielt hat.



## Wanderung 4: Ballonfahrt



**D**u wolltest die Natur schon immer mal von oben aus der Luft beobachten? Dann ist eine Fahrt mit einem Heißluftballon genau das Richtige!

Behalte stets den Kompass und die Windrichtung im Auge, wenn du Ziele erfüllen willst. Legst du zum richtigen Zeitpunkt eine Zwischenlandung ein, sicherst du dir zusätzliche Aktionen!

### Spielmaterial



24 Ballonplättchen  
(je 6 pro Set)



1 Kompassrad



Verwendet eure Figuren vom allgemeinen Spielmaterial.

Wählt jeweils eine Farbe und stellt die Figur eurer Farbe auf das Startfeld der linken Ballonfahrtleiste:

- Bei 4 Personen stellt ihr sie auf das Feld mit „4“.
- Bei 1–3 Personen stellt ihr sie auf das Feld mit „1–3“.

### ■ Spielaufbau

Folgt den Schritten 1–4 des Allgemeinen Spielaufbaus aus dem Grundspiel (siehe Seite 4 der Grundspielanleitung). Führt dann die folgenden Schritte sowie den Persönlichen Spielaufbau aus.

1

Legt das Abenteuerbuch neben den Wanderplan und schlägt es auf der unten abgebildeten Seite auf. Steckt die Randfeld-Teile für eure Personenzahl in das Abenteuerbuch (siehe Seite 3).

Legt das Kompassrad auf das Abenteuerbuch. Lasst dabei die Magnete einschnappen. Die Kompassnadel mit dem Punkt darauf muss nach Norden (N) zeigen.



Mischt die Zielplättchen und legt 3 zufällige offen in die großen quadratischen Felder des Kompassrads. Die übrigen Zielplättchen kommen zurück in die Schachtel.

2

3





4

Stell die Rundenfigur auf das 1. Feld der Rundenleiste.

5

Nehmt euch euer persönliches Spielmaterial wie in Schritt 7 des Spielaufbaus aus dem Grundspiel beschrieben (siehe Seite 5 der Grundspielanleitung).

Nehmt euch zusätzlich jeweils ein Set aus allen 6 verschiedenen Ballonplättchen (A-F).



6

Wer von euch zuletzt einen Heißluftballon gesehen hat, nimmt sich den Startmarker und beginnt das Spiel.



## Spielablauf



Folgt den Regeln aus dem Grundspiel mit folgenden Änderungen:

## Aktionen: Abenteuerbuch



### ■ Führe eine besondere Aktion aus und nutze optional 2 Abenteuerbuch-Aktionen

Nachdem du dein Wanderplättchen in ein Randfeld des Abenteuerbuchs gesteckt hast, führst du die untere Aktion auf dem Plättchen aus (wie im Grundspiel) und darfst zusätzlich die folgenden 2 Aktionen nutzen:

#### ● *Fliege in einem Heißluftballon mit*

Ist die Zahl auf deinem Wanderplättchen auch in dem Fenster im Kompassrad zu sehen, darfst du deine Figur auf ihrer Ballonfahrtleiste 1 bzw. 2 Felder weiter bewegen:

Ist es die **große Zahl** im Kompassrad, bewege deine Figur **2** Felder weiter.

Ist es eine **kleine Zahl** im Kompassrad, bewege deine Figur **1** Feld weiter.



Dein ?-Wanderplättchen nimmt die Zahl von dem Wanderplättchen an, dessen besondere Aktion es kopiert.

Die beiden Ballonfahrtleisten werden auf Seite 18 erklärt.

#### ● *Erfülle 1 Ziel*

Jedes Ziel hat einen Buchstaben von A bis F und ein zugehöriges Ballonplättchen. Jedes Ziel besteht aus den 2 Symbolen, die auf dem Kompassrad neben seinem Buchstaben und Ballonsymbol zu sehen sind.





Sind in deinem Naturgebiet beide Symbole eines Ziels sichtbar, darfst du es erfüllen. Drehe dazu das Ballonplättchen mit diesem Buchstaben um auf die Seite mit Siegpunkten.

**Wichtig!** Die Symbole, die durch die kleinen Fenster im Kompassrad zu sehen ist, ändern sich im Laufe des Spiels. Du kannst jedes Ballonplättchen aber nur 1 Mal pro Partie umdrehen, und somit jedes Ziel (A–F) nur 1 Mal erfüllen.



**Beispiel 11:** So erfüllst du die Ziele oben mit den Symbolen, die aktuell zu sehen sind:

- Ziel A: In deinem Naturgebiet müssen  und  sichtbar sein.
- Ziel B: In deinem Naturgebiet müssen  und  sichtbar sein.
- Ziel C: In deinem Naturgebiet müssen  und  sichtbar sein.
- Ziel D: In deinem Naturgebiet müssen  und  sichtbar sein.
- Ziel E: In deinem Naturgebiet müssen  und  sichtbar sein.
- Ziel F: In deinem Naturgebiet müssen  und  sichtbar sein.

Danach drehst das zugehörige Ballonplättchen um

## Ballonfahrtleisten

Es gibt 2 Ballonfahrtleisten, auf denen du deine Figur bewegst.

Die linke Ballonfahrtleiste zeigt zusätzliche Aktionen.

**Wichtig!** Du darfst diese Aktionen erst bei der **Zwischenlandung** nutzen (*siehe nächste Seite*), **nicht** wenn du deine Figur auf das entsprechende Feld bewegst.



Nimm die oberste Karte des **E**-Stapels.



Nimm 1 Wegplättchen.



Nimm die oberste Karte des **W**-Stapels.



Sieh dir (je nachdem auf welchem Feld deine Figur steht) die obersten 1, 2 oder 3 Karten des **N**-Stapels an.

Nimm 1 davon auf die Hand und lege die übrigen Karten in beliebiger Reihenfolge zurück unter den Stapel.

Die rechte Ballonfahrtleiste zeigt Felder für Bonusplättchen.

Bewegst du deine Figur auf oder über ein solches Feld, lege 1 deiner Bonusplättchen darauf, angefangen beim Bonusplättchen mit der kleinsten Zahl.

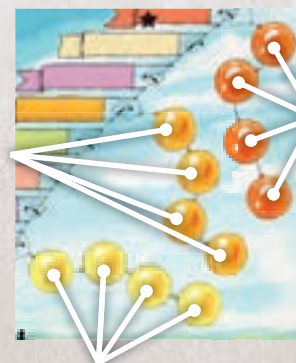
## Lege ein Wanderplättchen auf das Unendlich-Feld

Du darfst ein Wanderplättchen auf das Unendlich-Feld im Abenteuerbuch legen. Danach darfst du bis zu 3 der folgenden Aktionen nutzen. Auf dem Unendlich-Feld dürfen unbegrenzt viele Wanderplättchen liegen.



- Spiele 1 Karte aus (in dein Naturgebiet oder deine Umgebung);
- Erfülle 1 Ziel (drehe den entsprechenden Ballon auf die Seite mit Siegpunkten um);
- Bewege deine Figur auf ihrer Ballonfahrtleiste 1 Feld weiter.

Felder für die 3er-Bonusplättchen



Felder für die 4er-Bonusplättchen

Felder für die 2er-Bonusplättchen

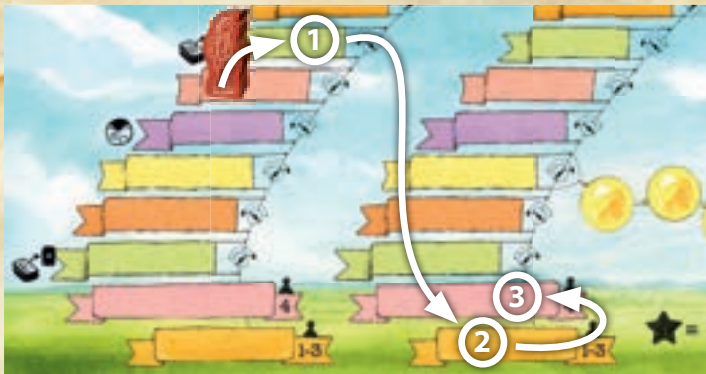




## Zwischenlandung

Ist deine Figur auf der linken Ballonfahrtleiste und bewegst du sie, darfst du **vor oder nach dem Bewegen** eine **Zwischenlandung** machen. Nutze dazu die Aktionen von dem Feld, auf dem du stehst, und **allen** Feldern darunter. Stelle deine Figur danach auf das Startfeld der rechten Ballonfahrtleiste, passend zu eurer Personenzahl. Du kannst pro Partie also nur 1 Mal eine Zwischenlandung machen.

**Wichtig!** Dass du deine Figur bei der Zwischenlandung auf das Startfeld der rechten Ballonfahrtleiste stellst, zählt nicht als Bewegung. Du machst die Zwischenlandung immer bevor oder nachdem du deine Figur 1 Feld weiter bewegt hast. Darfst du deine Figur 2 Felder weiter bewegen, darfst du sie z. B. erst 1 Feld bewegen, dann die Zwischenlandung machen, und sie dann 1 Feld auf der rechten Ballonfahrtleiste bewegen.



**Beispiel 12:** Eva darf ihre Figur 2 Felder weiter bewegen. Sie bewegt sie zuerst 1 Feld auf der linken Ballonfahrtleiste (1). Danach entscheidet sie sich, ihre Zwischenlandung zu machen. Sie nutzt alle Aktionen von der linken Ballonfahrtleiste bis zu dem Feld, auf dem sie steht: Sie nimmt 1 Karte vom **E**-Stapel, 1 Wegplättchen, und 1 Karte vom **W**-Stapel. Dann stellt sie ihre Figur auf das Startfeld der rechten Ballonfahrtleiste (2). Danach bewegt sie ihre Figur 1 Feld auf der rechten Ballonfahrtleiste (3) weiter.

## Rundenende und Kompass drehen

Habt ihr alle jeweils all eure Wanderplättchen platziert, endet die Runde.

Dreht zuerst das Kompassrad um 90°. Um zu bestimmen, in welche Richtung ihr es drehen müsst, seht nach, welche Figur auf den beiden Ballonfahrtleisten am weitesten oben ist (ob links oder rechts spielt keine Rolle). Das Symbol neben ihrem Feld zeigt, ob ihr das Kompassrad im oder gegen den Uhrzeigersinn drehen müsst.



Dreht das Kompassrad 90° im Uhrzeigersinn.



Dreht das Kompassrad 90° gegen den Uhrzeigersinn.

**Wichtig!** Dreht das Kompassrad immer um genau 90°. Seine Kompassnadeln müssen mit den aufgedruckten Kompassnadeln im Abenteuerbuch übereinstimmen.

Nehmt eure Wanderplättchen zurück. Wer den Startmarker hat, gibt ihn an seinen linken Nachbarn weiter und dieser beginnt die neue Runde. Setzt die Rundenfigur auf das nächste Feld der Rundenleiste. Bewegt ihr sie über die Sanduhr, ersetzt den Kartenhalter mit dem **S**-Stapel durch den Kartenhalter mit dem **N**-Stapel und tauscht alle Karten auf dem Wanderplan aus (wie im Grundspiel).

## Spielende und Wertung



Das Spiel endet nach der 6. Runde (unabhängig von der Personenzahl). Zählt die Siegpunkte auf den ausgespielten Karten in eurem Naturgebiet und eurer Umgebung, sowie die Siegpunkte auf euren Bonusplättchen im Abenteuerbuch.

Ihr erhaltet zusätzlich die Siegpunkte auf euren umgedrehten Ballonplättchen.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.

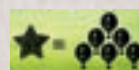
## Kampagne



Zusätzlich zu den Sternen für die meisten und zweitmeisten Siegpunkte vergibt ihr wie folgt Sterne für Erfolge:



★ an jede Person, die das letzte Feld einer beliebigen Leiste erreicht hat. (Vergibt diese Sterne bereits während des Spiels!)



★ an jede Person, die alle ihre 6 Ballonplättchen umgedreht hat.



## Wanderung 5: Aussichtsturm



**S**teige den Aussichtsturm hinauf und beobachte die Natur von oben! Jedes Stockwerk bietet dir einen einzigartigen Blick auf die Flora und Fauna.

Mit deinem Fernglas kannst du neue Arten entdecken, Ziele erfüllen und zusätzliche Aktionen nutzen. Je mehr Karten du in dein Naturgebiet spielst, desto höher geht es hinauf!

### Spielmaterial



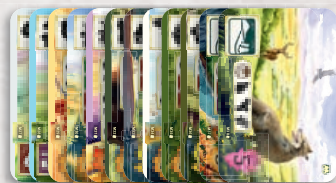
6 besondere Wanderplättchen



16 Horizontplättchen  
(6 mit 1 Siegpunkt und  
je 5 mit 3 bzw. 5 Siegpunkten)



Verwendet eure Figuren vom  
allgemeinen Spielmaterial.



12 -Karten



20 Turmplättchen  
(je 5 in 4 Farben)

### ■ Spielaufbau

Folgt den Schritten 1–4 des Allgemeinen Spielaufbaus aus dem Grundspiel (*siehe Seite 4 der Grundspielanleitung*). Führt dann die folgenden Schritte sowie den Persönlichen Spielaufbau aus.

- 1 Legt das Abenteuerbuch neben den Wanderplan und schlägt es auf der unten abgebildeten Seite auf. Steckt die Randfeld-Teile für eure Personenzahl in das Abenteuerbuch (*siehe Seite 3*).

- 2 Legt 2 zufällige Horizontplättchen mit 5 Siegpunkten auf die dafür vorgesehenen Felder.

- 3 Legt 2 zufällige Horizontplättchen mit 3 Siegpunkten auf die dafür vorgesehenen Felder.

- 4 Legt die übrigen Horizontplättchen mit 3 bzw. 5 Siegpunkten getrennt als verdeckte Stapel neben dem Abenteuerbuch bereit.

- 5 Legt alle Horizontplättchen mit 1 Siegpunkt als offenen Stapel auf das dafür vorgesehene Feld.

- 6 Mischt die Zielplättchen und legt 6 zufällige offen auf die quadratischen Felder. Die übrigen Zielplättchen kommen zurück in die Schachtel.




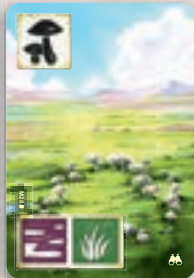
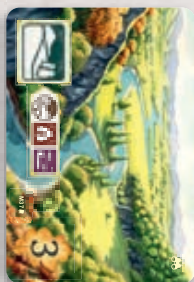


7

Stellt die Rundenfigur auf das 1. Feld der Rundenleiste.

8

Mischt die 12 -Karten und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Abenteuerbuch bereit. Legt die obersten 4 Karten offen daneben aus.



9

Legt die 6 besonderen Wanderplättchen neben dem Abenteuerbuch bereit.

10

Wählt jeweils eine Farbe und nehmt euch euer persönliches Spielmaterial wie in Schritt 7 des Spielaufbaus aus dem Grundspiel beschrieben (siehe Seite 5 der Grundspielanleitung).

Nehmt euch zusätzlich die Figur eurer Farbe sowie die 5 Turmplättchen eurer Farbe.



11

Wer von euch zuletzt durch ein Fernglas geschaut hat, nimmt sich den Startmarker und beginnt das Spiel.



## Spielablauf

Folgt den Regeln aus dem Grundspiel mit folgenden Änderungen:

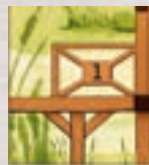
### ■ Rundenanfang

**Wichtig!** Überspringt diesen Schritt in der **1. Runde**.

Führt ab der 2. Runde am Rundenanfang alle in Zugreihenfolge die folgenden Schritte aus:

#### ● *Lege 1 Turmplättchen*

Lege 1 deiner Turmplättchen unter eine Spalte mit einer Bodenkarte und beliebig vielen (auch 0) Beobachtungskarten in deinem Naturgebiet. Das Turmplättchen bleibt bis zum Spielende dort liegen. Du kannst ein Turmplättchen **nicht** unter eine Spalte legen, unter der bereits ein Turmplättchen ist.



Zähle, wie viele Karten (Bodenkarte und Beobachtungskarten) in der gewählten Spalte sind, und stelle deine Figur auf das entsprechende Stockwerk des Aussichtsturms im Abenteuerbuch. Stelle sie immer auf das Feld mit der entsprechenden Zahl.





**Beispiel 13:** Am Anfang der 3. Runde legt Chris ein Turmplättchen unter eine Spalte mit 2 Karten. Er könnte es nicht unter die Spalte mit 3 Karten legen, weil dort bereits ein Turmplättchen liegt. Dann stellt er seine Figur auf das 2. Stockwerk des Aussichtsturms.

### ● Ersetze 1 Wanderplättchen

Mischt die besonderen Wanderplättchen. Legt so viele davon offen aus, wie ihr Personen seid, und legt die anderen vorerst beiseite.

Angefangen bei der Person mit dem Startmarker und dann im Uhrzeigersinn weiter wählt ihr jeweils 1 eurer eigenen Wanderplättchen, legt es vorerst beiseite, und ersetzt es durch 1 offenes besonderes Wanderplättchen.

Du darfst das besondere Wanderplättchen genau wie die Wanderplättchen deiner Farbe nutzen. Führe die Aktionen darauf immer der Reihe nach von oben nach unten aus.

### Aktionen auf den besonderen Wanderplättchen

- Du darfst 1 Handkarte ausspielen (in dein Naturgebiet oder deine Umgebung).
- Du darfst bis zu 2 Handkarten ausspielen (in dein Naturgebiet und/oder deine Umgebung).
- Nimm 1 beliebige Karte aus der gewählten Reihe oder Spalte. Fülle das leere Feld sofort danach auf.
- Nimm 2 beliebige Karten aus der gewählten Reihe oder Spalte. Fülle die leeren Felder erst nach der 2. Karte auf.
- Nimm die oberste Karte des N-Stapels.
- Nimm 1 beliebige offene Karte vom Wanderplan. Fülle das leere Feld sofort mit einer Karte vom zugehörigen Stapel auf.
- Nimm 1 Wegplättchen.
- Du darfst 1 Fernglas-Aktion nutzen.

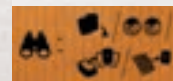
**Wichtig!** Der untere Teil jedes Wanderplättchens lässt dich 2 Fernglas-Aktionen nutzen. Es müssen verschiedene Aktionen sein.

## ■ Fernglas-Aktionen nutzen

Um eine Fernglas-Aktion zu nutzen, wähle 1 Fernglas-Aktion auf dem Stockwerk mit deiner Figur oder einem Stockwerk darunter.

**Wichtig!** Darfst du 2 Fernglas-Aktionen nutzen, musst du 2 **verschiedene** Fernglas-Aktionen nutzen.

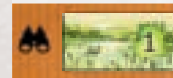
### ● Fernglas-Aktionen



#### 1. Stockwerk:

Wähle 1 Aktion:

- Spiele bis zu 2 Karten aus;
- Nimm 2 Wegplättchen;
- Sieh dir die obersten 3 Karten eines beliebigen Stapels auf dem Wanderplan an. Nimm 1 davon auf die Hand, lege die übrigen in beliebiger Reihenfolge zurück unter den Stapel.
- Nimm 1 beliebige offene Karte vom Wanderplan. Fülle das leere Feld sofort auf.



#### 1., 3. und 6. Stockwerk:

Nimm 1 Horizontplättchen von diesem Stockwerk (1. Stockwerk: 1 Siegpunkt, 3. Stockwerk: 3 Siegpunkte, 6. Stockwerk: 5 Siegpunkte) und lege es in deine Umgebung.



#### 2. Stockwerk:

Nimm 1 der offenen -Karten neben dem Abenteuerbuch. Fülle das leere Feld sofort mit einer -Karte vom Stapel auf.



#### 2., 3. und 4. Stockwerk:

Sind die 2 gezeigten Symbole in deinem Naturgebiet sichtbar, erfülle dieses Ziel. Lege dazu 1 Bonusplättchen mit der Zahl dieses Stockwerks dorthin.



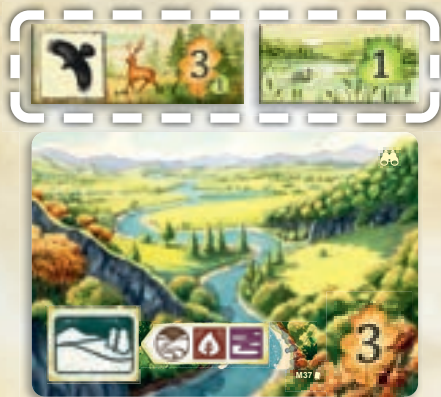
#### 5. Stockwerk:


Nimm 2 der offenen -Karten neben dem Abenteuerbuch. Fülle die leeren Felder mit -Karten vom Stapel auf.




## Horizontplättchen

Lege Horizontplättchen immer in deine Umgebung:



 Plättchen mit 1 Siegpunkt sind am Spielende 1 Siegpunkt wert.

 Plättchen mit 3 bzw. 5 Siegpunkten sind 3 bzw. 5 Siegpunkte wert, falls am Spielende die auf ihnen gezeigten Symbole in deinem Naturgebiet sichtbar sind. Falls nicht, sind sie stattdessen 1 bzw. 2 Siegpunkte wert.



## Spielende und Wertung

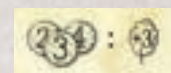


Das Spiel endet nach der 6. Runde (unabhängig von der Personenanzahl). Zählt die Siegpunkte auf den ausgespielten Karten in eurem Naturgebiet und eurer Umgebung, sowie die Siegpunkte auf euren Bonusplättchen im Abenteuerbuch und auf euren Horizontplättchen.

Ihr erhaltet zusätzlich wie folgt Siegpunkte:



1 Siegpunkt für jede Karte ab der 7. in jeder Spalte. (Beispiel: Für 9 Karten in einer Spalte erhältst du 3 Siegpunkte.)



3 Siegpunkte, falls du alle deine 3 Bonusplättchen auf das Abenteuerbuch gelegt hast.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.

## Kampagne



Zusätzlich zu den Sternen für die meisten und zweitmeisten Siegpunkte vergibt ihr wie folgt Sterne für Erfolge:



★ an jede Person, die alle ihre 3 Bonusplättchen auf das Abenteuerbuch gelegt hat.



★ an jede Person, die mind. 1 Spalte mit mind. 7 Karten in ihrem Naturgebiet hat.

## Lege ein Wanderplättchen auf das Unendlich-Feld



Du darfst ein Wanderplättchen auf das Unendlich-Feld im Abenteuerbuch legen. Danach darfst du 1 Handkarte ausspielen (in dein Naturgebiet oder deine Umgebung). Auf dem Unendlich-Feld dürfen unbegrenzt viele Wanderplättchen liegen.

## Rundenende

Habt ihr alle jeweils all eure Wanderplättchen platziert, endet die Runde. Nehmt eure Wanderplättchen zurück und nehmt auch das beiseitegelegte Wanderplättchen eurer Farbe. Legt dann die besonderen Wanderplättchen zu den beiseitegelegten und mischt sie für die nächste Runde wieder alle verdeckt zusammen.

Wer den Startmarker hat, gibt ihn an seinen linken Nachbarn weiter und dieser beginnt die neue Runde. Setzt die Rundenfigur auf das nächste Feld der Rundenleiste. Bewegt ihr sie über die Sanduhr, ersetzt den Kartenhalter mit dem S-Stapel durch den Kartenhalter mit dem N-Stapel und tauscht alle Karten auf dem Wanderplan aus (wie im Grundspiel).

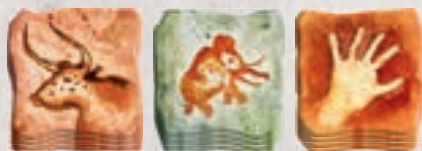




## Wanderung 6: Höhle

**E**ndlich erreichst du die Höhle. Was dich da drinnen wohl erwartet? Bestimmt bekommst du Tiere und Pflanzen zu Gesicht, die du nur im Untergrund bestaunen kannst – und vielleicht sogar einige Höhlenmalereien! Schnall deine Stirnlampe um, schultere deinen Rucksack, genieße noch kurz das Tageslicht und dann wage dich ins Dunkle!

### Spielmaterial



20 Höhlenmalerei-Plättchen  
(je 4 von 5 Arten)



32 -Karten  
(je 8 N-, W-, S- und E-Karten)



Verwendet eure Figuren vom  
allgemeinen Spielmaterial.



4 Höhlenfundkarten



### ■ Spielaufbau

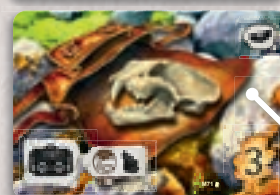
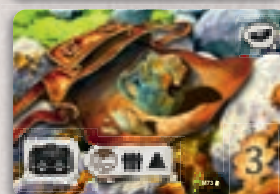
Folgt den Schritten 1–4 des Allgemeinen Spielaufbaus aus dem Grundspiel (*siehe Seite 4 der Grundspielanleitung*). Führt dann die folgenden Schritte sowie den Persönlichen Spielaufbau aus.

- 1 Legt das Abenteuerbuch neben den Wanderplan und schlägt es auf der unten abgebildeten Seite auf. Steckt die Randfeld-Teile für eure Personenzahl in das Abenteuerbuch (*siehe Seite 3*).

Stellt die Rundenfigur auf das  
1. Feld der Rundenleiste.

Mischt die Zielplättchen und  
legt 8 zufällige offen auf die  
leeren quadratischen Felder.  
Die übrigen Zielplättchen  
kommen zurück in die Schachtel.

Wählt jeweils eine Farbe.  
Stellt eure Figur an den  
Höhleneingang



Legt die 4 Höhlenfundkarten offen  
neben dem Abenteuerbuch aus.





6

Legt Höhlenmalerei-Plättchen je nach Personenzahl bereit:

**Bei 1-2 Personen:** je 2 von allen 5 Arten (10 insgesamt).

**Bei 3 Personen:** je 3 von allen 5 Arten (15 insgesamt).

**Bei 4 Personen:** alle (20 insgesamt).

Die übrigen Höhlenmalerei-Plättchen kommen zurück in die Schachtel.



Mischt die Höhlenmalerei-Plättchen und legt sie offen und zufällig verteilt auf die Felder für eure Personenzahl im Abenteuerbuch:



1+	3+	1+	4	3+
3+	1+	4	1+	1+
1+	4	3+	1+	4
3+	1+	1+	4	1+



**Bei 1-2 Personen:** Legt sie auf die Felder mit „1+“.

**Bei 3 Personen:** Legt sie auf die Felder mit „1+“ und „3+“.

**Bei 4 Personen:** Legt sie auf alle Felder.

7

Sortiert die -Karten nach Buchstaben (N, W, S, E) und legt sie als 4 getrennte Stapel bereit. Nehmt die N-, W-, S- und E-Stapel aus dem Grundspiel und teilt sie jeweils in zwei gleiche Hälften. Mischt die -Karten mit dem entsprechenden Buchstaben in die obere Hälfte des jeweiligen Stapels. Setzt die oberen Hälften dann wieder auf die unteren Hälften und legt die Stapel zurück in die Kartenhalter.

Danach sind alle -Karten jeweils in der oberen Hälfte ihrer Stapel. So stellt ihr sicher, dass genügend -Karten im Spiel auftauchen.

8

Wer von euch zuletzt eine Schaufel in der Hand hatte, nimmt sich den Startmarker und beginnt das Spiel.



## Spielablauf



Folgt den Regeln aus dem Grundspiel mit folgenden Änderungen:

## Aktionen: Abenteuerbuch



### ■ Führe eine besondere Aktion aus und nimm optional eine Höhlenmalerei

Nachdem du dein Wanderplättchen in ein Randfeld des Abenteuerbuchs gesteckt hast, führst du die untere Aktion auf dem Plättchen aus (wie im Grundspiel).

Zusätzlich darfst du 1 Höhlenmalerei-Plättchen nehmen, falls die benötigten Symbole in deinem Naturgebiet sichtbar sind. Für jede Höhlenmalerei benötigst du 2 Symbole: das Symbol über ihrer Spalte und neben ihrer Reihe.

Lege Höhlenmalerei-Plättchen immer in deine Umgebung.

### Wichtig!

Du kannst nur 1 Höhlenmalerei-Plättchen von jeder Art haben.







**Beispiel 14:** Um dieses Höhlenmalerei-Plättchen zu nehmen, müssen und in deinem Naturgebiet sichtbar sein.

Nachdem du ein Höhlenmalerei-Plättchen genommen hast, bewege deine Figur 1 Feld weiter in die Höhle hinein. Du kannst deine Figur nicht rückwärts bewegen, sondern immer nur nach rechts.

### ■ Lege ein Wanderplättchen auf das Unendlich-Feld



Du darfst ein Wanderplättchen auf das Unendlich-Feld im Abenteuerbuch legen. Danach darfst du 1 Handkarte ausspielen (in dein Naturgebiet oder deine Umgebung) und du darfst zusätzlich 1 Höhlenmalerei-Plättchen nehmen, falls die benötigten Symbole in deinem Naturgebiet sichtbar sind und du noch kein Plättchen von dieser Art hast. Auf dem Unendlich-Feld dürfen unbegrenzt viele Wanderplättchen liegen.

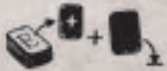
### ■ Nutze Aktionen in der Höhle

Nachdem du ein Höhlenmalerei-Plättchen genommen und deine Figur bewegt hast, nutze die Aktionen des Feldes, auf das du sie bewegt hast.

#### ● Aktionen in der Höhle



Nimm die oberste Karte des N-Stapels.



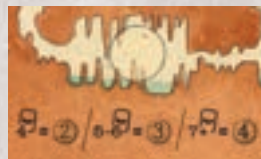
Nimm die oberste Karte des E-Stapels und du darfst 1 Handkarte ausspielen.



Nimm 1 Höhlenfundkarte.

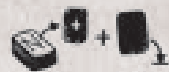


Am Spielende erhältst du die aufgedruckten Siegpunkte. Du erhältst aber nur die Siegpunkte von dem Feld mit den meisten Siegpunkten, das du erreicht oder überschritten hast.



Lege ein Bonusplättchen auf dieses Feld, je nachdem wie viele -Karten in deinem Naturgebiet sind: Bei 4 oder weniger ausgespielten Karten legst du dein 2er-Bonusplättchen, bei 5 oder 6 Karten dein 3er-Bonusplättchen und bei 7 oder mehr Karten dein 4er-Bonusplättchen.

**Wichtig!** Auf jedem Feld kann nur 1 Bonusplättchen liegen. Du kannst deine Figur nicht auf ein Feld in der Höhle bewegen, auf dem bereits ein Bonusplättchen liegt.



Nimm die oberste Karte des N-Stapels und du darfst 1 Handkarte ausspielen.

### ■ Rundenende

Habt ihr alle jeweils all eure Wanderplättchen platziert, endet die Runde. Nehmt eure Wanderplättchen zurück. Wer den Startmarker hat, gibt ihn an seinen linken Nachbarn weiter und dieser beginnt die neue Runde. Setzt die Rundenfigur auf das nächste Feld der Rundenleiste. Bewegt ihr sie über die Sanduhr, ersetzt den Kartenhalter mit dem S-Stapel durch den Kartenhalter mit dem N-Stapel und tauscht alle Karten auf dem Wanderplan aus (wie im Grundspiel).

## Spielende und Wertung



Das Spiel endet nach der 6. Runde (unabhängig von der Personenanzahl). Zählt die Siegpunkte auf den ausgespielten Karten in eurem Naturgebiet und eurer Umgebung sowie die Siegpunkte auf euren Bonusplättchen im Abenteuerbuch.

Ihr erhaltet zusätzlich die Siegpunkte von dem Feld der Höhle mit den meisten Siegpunkten, das ihr erreicht oder überschritten habt. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.

## Kampagne



Zusätzlich zu den Sternen für die meisten und zweitmeisten Siegpunkte vergebst ihr wie folgt Sterne für Erfolge:



★ an jede Person, die eine Höhlenfundkarte ausgespielt hat.



★ an die Person, die die meisten -Karten ausgespielt hat. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten den Stern.



## Solospiel

Diese Variante basiert auf den Regeln für das Solospiel aus dem Grundspiel (siehe Seite 14–15 der Grundspielanleitung).

Du spielst gegen den Eremiten, einen künstlichen Gegner. Du kannst entweder eine einzelne Wanderung oder eine Kampagne spielen.

### Wertung und Kampagne

Im Solospiel erhältst du bei einer Kampagne Sterne auf andere Arten als im Mehrpersonenspiel. Ignoriere den Abschnitt „Kampagne“ am Ende jeder Wanderung. Stattdessen erhältst du am Ende jeder Wanderung Sterne wie auf den folgenden Seiten beschrieben. Vergleiche am Ende der Kampagne deine Sterne mit der Tabelle unten und sieh nach, wie gut du dich gegen den Eremiten geschlagen hast.

#### Wertungstabelle für das Solospiel

<14 ★	Die Wanderung war schön, aber du hast dir nur wenig Notizen gemacht.
15–18 ★	Gut gemacht! Du hast dein Ziel erreicht, aber du hast das Gefühl, dir sind einige spannende Beobachtungen entgangen.
19–22 ★	Super! Du hast viele spannende Beobachtungen gemacht und konntest wertvolle Notizen und Skizzen sammeln.
23–24 ★	Wow! Deine umfassende Sammlung gehört glatt in ein Museum!

Spielst du keine Kampagne, sondern eine einzelne Wanderung, sieh nach, wie viele Sterne du für diese Wanderung erhältst. Du gewinnst gegen den Eremiten, falls du mind. 3 ★ hast.

## Änderungen am Spielaufbau

### ■ Spielaufbau

Bereite das Spiel vor wie bei der Wanderung beschrieben.

Lege das Soloplättchen neben den Wanderplan.

Mische die Wanderplättchen aller anderen Farben (auch die ?-Plättchen) und lege sie als verdeckten Stapel neben dem Soloplättchen bereit.

Nimm die Farbplättchen der ungenutzten Farben und lege sie in zufälliger Reihenfolge offen links, rechts und unten an das Soloplättchen an.

Der Eremit hat weder Naturgebiet noch Umgebung. Stattdessen legst du die Karten, die er erhält, als offenen Stapel neben das Soloplättchen.

**Wichtig!** Bei manchen Wanderungen ist am Rundenende wichtig, welches Symbol auf der obersten Karte im Stapel des Eremiten ist. Das steht bei der jeweiligen Wanderung dabei.

Nimm dir deine 5 Handkarten nach den normalen Regeln und fülle die leeren Felder auf dem Wanderplan sofort mit neuen Karten von den zugehörigen Stapeln auf. Lege danach alle Karten in der Reihe direkt unter den Kartenhaltern zusammen mit 1 N-Karte auf den Stapel des Eremiten. Fülle die leeren Felder mit neuen Karten auf.

### ■ Änderungen am Spielablauf, Spielende und an der Wertung

Folge den Regeln für das Solospiel auf Seite 15 der Grundspielanleitung. Wenn von den Randfeldern des Lagerplans die Rede ist, sind stattdessen die Randfelder des Abenteuerbuchs gemeint.

Zusätzlich gelten die Änderungen für die einzelnen Wanderungen auf den folgenden Seiten.



## Wanderung 1: Aufbruch

Der Eremit nutzt die Bonusplättchen sowie die Schönwetter- und Schlechtwetterplättchen einer ungenutzten Farbe. Lege die Schönwetter- und Schlechtwetterplättchen auf die Startfelder im Abenteuerbuch.



Sieh am Rundenende nach, ob das Symbol auf der obersten Karte im Stapel des Eremiten mit 1 Symbol eines Ziels übereinstimmt. Falls ja, erfüllt er dieses Ziel. Lege ein Bonusplättchen des Eremiten (angefangen bei der kleinsten Zahl) auf das erste freie Feld von links neben diesem Ziel. (Der Eremit braucht also nur **1** von 2 Symbolen, um ein Ziel zu erfüllen.) Es kann sein, dass er Felder ganz links belegt, die du brauchst, um Sterne zu erhalten (*siehe unten*).

Nimmt der Eremit eine Karte aus einer Reihe oder Spalte mit einem Wetteranzeiger, rücke sein Wetterplättchen auf der zugehörigen Leiste 1 Feld weiter. Nimmt er die Karte, die in der Reihe und Spalte von beiden Wetteranzeigern liegt, bewege seine **beiden** Wetterplättchen jeweils 1 Feld weiter. Erreicht eines seiner Wetterplättchen das letzte Feld einer Leiste, lege passend zum Plättchen 1 Wetterkarte vom Abenteuerbuch verdeckt neben den Stapel des Eremiten. Der Eremit nimmt immer die Karte vom unteren Feld.

Am Spielende erhält der Eremit für jede seiner Wetterkarten 2 Siegpunkte, unabhängig von den aufgedruckten Siegpunkten.




- Du erhältst ★, falls du am Spielende mehr Siegpunkte hast als der Eremit.
- Du erhältst ★, falls du am Spielende mindestens 65 Siegpunkte hast.
- Du erhältst ★, falls du mind. 2 Ziele als Erstes erfüllt hast (also bei mind. 2 Zielen ein Bonusplättchen von dir auf dem ersten Feld von links liegt.)
- Du erhältst ★, falls du mind. 1 Schönwetter- und mindestens 1 Schlechtwetterkarte ausgespielt hast.

## Wanderung 2: Brücken

Du nimmst **jedes Mal**, wenn du ein Brückenplättchen umdrehst, 1 -Karte. Am Spielende legst du alle -Karten, die du nicht genommen hast, auf den Stapel des Eremiten.



Der Eremit erfüllt keine Ziele.


Zähle am Spielende die Siegpunkte im Stapel des Eremiten und teile sie durch 2 (abgerundet). Das sind seine Siegpunkte.



- Du erhältst ★, falls du am Spielende mehr Siegpunkte hast als der Eremit.
- Du erhältst ★, falls du am Spielende mindestens 35 Siegpunkte hast.
- Du erhältst ★, falls du am Spielende mindestens 2 Bonusplättchen im Abenteuerbuch hast.
- Du erhältst ★, falls am Spielende alle folgenden Symbole in deinem Naturgebiet sichtbar sind: , , .

## Wanderung 3: Windmühlen

Der Eremit hat keine Strecke, kein Windmühlenrad und keine Windmühlenflügel.

Nimmt der Eremit eine Karte mit  vom Wanderplan, ist er sofort noch einmal am Zug. Nimmt er in diesem extra Zug wieder eine Karte mit  vom Wanderplan, ist er **nicht** noch einmal am Zug.

Am Spielende erhält der Eremit zusätzlich 1 Siegpunkt für jedes -Symbol auf seinen Bodenkarten.

- Du erhältst ★, falls du am Spielende mehr Siegpunkte hast als der Eremit.
- Du erhältst ★, falls du am Spielende mindestens 60 Siegpunkte hast.
- Du erhältst ★, falls zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel 2 -Symbole in deinem Naturgebiet sichtbar sind. (Vergib diesen Stern bereits während des Spiels!)
- Du erhältst ★, falls du eine -Karte ausgespielt hast.



## Wanderung 4: Ballonfahrt



Der Eremit nutzt die Figur und Bonusplättchen einer ungenutzten Farbe. Stelle seine Figur auf das Startfeld der **rechten** Ballonfahrtleiste.

Nutzt der Eremit sein ?-Plättchen, bewege seine Figur 2 Felder weiter. Erreicht seine Figur ein Feld mit Feldern für Bonusplättchen, lege das entsprechende Bonusplättchen des Eremiten dorthin.

Am Spielende erhält er zusätzlich die Siegpunkte von seinen Bonusplättchen im Abenteuerbuch.

- Du erhältst ★, falls du am Spielende mehr Siegpunkte hast als der Eremit.
- Du erhältst ★, falls du am Spielende mindestens 65 Siegpunkte hast.
- Du erhältst ★, falls du das letzte Feld einer beliebigen Leiste erreicht hat. (Vergib diesen Stern bereits während des Spiels!)
- Du erhältst ★, falls du alle deine 6 Ballonplättchen umgedreht hast.

## Wanderung 5: Aussichtsturm



Der Eremit verwendet die Bonusplättchen einer ungenutzten Farbe.

Lege die offenen -Karten neben dem Abenteuerbuch immer in einer Reihe aus, damit du sehen kannst, in welcher Reihenfolge sie aufgedeckt wurden. Wurden -Karten aus der Reihe genommen, schiebe die übrigen Karten nach links, um die Lücken zu schließen, und fülle die leeren Felder von rechts auf.

Sieh am Rundenende nach, ob das Symbol auf der obersten Karte im Stapel des Eremiten mit 1 Symbol eines Ziels übereinstimmt. Falls ja, erfüllt er dieses Ziel. Lege das Bonusplättchen des Eremiten mit der Zahl passend zum entsprechenden Stockwerk auf dieses Stockwerk.

Nachdem du geprüft hast, ob der Eremit ein Ziel erfüllt hat, lege die -Karte ganz links (die am längsten aufgedeckt liegt) auf den Stapel des Eremiten, schiebe die übrigen Karten nach links und fülle das leere Feld mit einer -Karte vom Stapel auf.

- Du erhältst ★, falls du am Spielende mehr Siegpunkte hast als der Eremit.
- Du erhältst ★, falls du am Spielende mindestens 65 Siegpunkte hast.
- Du erhältst ★, falls du mindestens 1 Spalte mit mindestens 7 Karten in deinem Naturgebiet hast.
- Du erhältst ★, falls du alle deine 3 Bonusplättchen auf das Abenteuerbuch gelegt hast.

## Wanderung 6: Höhle



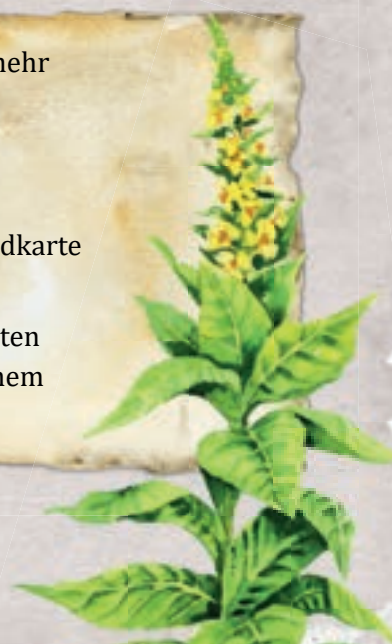
Der Eremit nimmt keine Höhlenmalerei-Plättchen.

Nachdem du die Rundenfigur über die Sanduhr bewegt hast und noch bevor du die Karten auf dem Wanderplan austauschst, nimm alle -Karten vom Wanderplan und lege sie auf den Stapel des Eremiten.

Lege am Spielende alle übrigen Höhlenfundkarten auf den Stapel des Eremiten.

Jede -Karte im Stapel des Eremiten bringt ihm am Spielende zusätzlich 1 Siegpunkt.

- Du erhältst ★, falls du am Spielende mehr Siegpunkte hast als der Eremit.
- Du erhältst ★, falls du am Spielende mind. 65 Siegpunkte hast.
- Du erhältst ★, falls du eine Höhlenfundkarte ausgespielt hast.
- Du erhältst ★, falls du mehr -Karten ausgespielt hast, als der Eremit in seinem Stapel hat.





# Kartenverzeichnis

Gebräuchlicher Name	Wissenschaftlicher Name	Wissenswertes	Ort und Datum der Beobachtung	
M01-M08	Sturmwolke	Zehntausende Stürme ereignen sich pro Stunde weltweit, besonders in tropischen Regionen und auf Inseln.		
M09-M16	Schönwetterwolke	Regenbogen sehen für uns aus wie ein halbrunder Bogen, dabei sind sie eigentlich rund. Mit etwas Glück kann man das von einem Flugzeug aus beobachten.		
M17	Mauswiesel	<i>Mustela nivalis</i>	Manche Mauswiesel ändern ihre Fellfarbe im Winter zu Weiß. So können sie sich im Schnee besser tarnen. Doch wenn dann kein Schnee liegt, sind sie ein gefundenes Fressen.	
M18	Kulturapfel	<i>Malus pumila</i>	Apfelbäume eignen sich ideal zur Zierde im Garten. Am besten pflanzt man verschiedene Arten, damit sie länger blühen und dank Kreuzbestäubung mehr Früchte tragen.	
M19	Vogel-Nestwurz	<i>Neottia nidus-avis</i>	Der Vogel-Nestwurz betreibt keine Fotosynthese. Stattdessen holt sich diese Pflanze alle Nährstoffe, die sie zum Überleben braucht, aus Mykorrhiza-Pilzen.	
M20	Ameisenhaufen		Ameisen leben in einer Gemeinschaft mit einer klaren Rangordnung. Jede Ameise hat eine Aufgabe und gemeinsam sichern sie ihr Überleben. Während die Arbeiterinnen die meisten Arbeiten übernehmen, legt die Königin die Eier.	
M21	Bläulicher Korkstacheling	<i>Hydnellum caeruleum</i>	Dieser Pilz holt sich alle Nährstoffe, die er braucht, aus totem organischem Gewebe.	
M22	Schleuse		Heutzutage wird bei der Landgewinnung nicht nur die Wirtschaftlichkeit des Geländes berücksichtigt, sondern auch die natürliche Umgebung.	
M23	Hecke		Schon in der Bronzezeit nutzte man aneinandergereihte Pflanzen als Begrenzung.	
M24	Wilde Tulpe	<i>Tulipa sylvestris</i>	Tulpen wurden vermutlich schon im 10. Jahrhundert in Persien gezüchtet. Im 16. Jahrhundert kamen sie über die Türkei nach Europa.	
M25	Landschaft mit Holländerwindmühle		Die Holländerwindmühle entstand im 17. Jahrhundert. Sie zeichnet sich durch ihren unbeweglichen unteren Teil und den beweglichen Kopf aus.	
M26	Holzschuhe		Holzschuhe schützen die Füße vor Verletzungen. Sie wurden im mittelalterlichen Europa daher besonders von Männern und Arbeitern getragen.	
M27	Gemeine Fichte	<i>Picea abies</i>	Einer der ältesten Bäume der Welt ist eine Gemeine Fichte: Sie wächst in Schweden, ist 9.550 Jahre alt und heißt Old Tjikko.	
M28	Nelken-Schwindling	<i>Marasmius oreades</i>	Dieser Pilz ist hygrophan. Das bedeutet, er verändert die Farbe, wenn er Wasser verliert oder aufnimmt.	
M29	Seidenschwanz	<i>Bombycilla garrulus</i>	Der Seidenschwanz kann an einem Tag das Doppelte seines Gewichts fressen.	
M30	Reh	<i>Capreolus capreolus</i>	Rehe können Laute machen, die so ähnlich klingen wie das Bellen von Hunden.	
M31	Blaue Holzbiene	<i>Xylocopa violacea</i>	Genau wie andere Bienen ist die Blaue Holzbiene sehr wichtig für das Ökosystem, weil sie Blüten bestäubt. Bienen bestäuben 80% der Pflanzen auf der Welt. Die Pflanzen wiederum sind wichtig, damit Tiere sich davon ernähren können.	
M32	Vielfraß	<i>Gulo gulo</i>	Das Jagdverhalten von Vielfraßen ähnelt stark dem der Marder. Sie jagen häufig größere Beute und töten mehrere Tiere innerhalb kurzer Zeit, um Vorräte anzuhäufen.	
M33	Waldhütte		Den Boden im Erdgeschoss aus Backstein zu bauen und den ersten Stock aus Holz hat viele Vorteile: Der Steinboden bietet Stabilität, speichert Wärme und schützt vor Wasser, während die leichtere Bauweise mit Holz den Bau von ausladenden Dachvorsprüngen, Balkonen und Erkerfenstern ermöglicht.	



<b>M34</b>	Wespenbussard	<i>Pernis apivorus</i>	„Apivorus“ heißt übersetzt „Bienenfresser“. Dieser Vogel ernährt sich hauptsächlich von den Larven von Wespen, Hornissen und Bienen. Er frisst aber auch andere Insekten und kleine Wirbeltiere.
<b>M35</b>	Kiefernspinner (Larve)	<i>Dendrolimus pini</i>	Nach dem Schlüpfen fressen die Raupen die Eischale. Danach ernähren sie sich von Kiefernnadeln. Anfangs nehmen sie nur kleine Bissen, später können sie die Nadeln im Ganzen fressen.
<b>M36</b>	Marderhund	<i>Nyctereutes procyonoides</i>	Marderhunde stammen aus Ostasien. Sie wurden für die Pelztierzucht nach Europa gebracht und breiten sich heute als invasive Spezies in der Europäischen Union aus.
<b>M37</b>	Landschaft mit Fluss		Alle alten Zivilisationen der Welt sind um Flüsse herum entstanden.
<b>M38</b>	Landschaft mit Rothirsch, Falke und Wolf		Raubtiere spielen eine wichtige Rolle in der Nahrungskette, denn sie regulieren die Pflanzenfresser-Populationen. Haben Pflanzenfresser keine natürlichen Feinde, kann das Gleichgewicht gestört und die Nahrung knapp werden.
<b>M39</b>	Venus von Oblazowa		In der Oblazowa-Höhle in Polen wurde die Statue einer Frau gefunden, deren Alter auf 15.000 Jahre geschätzt wird. In der Höhle fand man auch weitere kulturhistorische Spuren, darunter Werkzeuge, die vor 100.000 Jahren von den Neandertalern genutzt wurden.
<b>M40</b>	Faustkeil		Faustkeile wurden aus Stein geschaffen, meistens aus Feuerstein, und zum Schneiden benutzt.
<b>M41</b>	Sandsteinhöhle		Sandstein ist ein Gestein, das hauptsächlich aus Silikat besteht. Je nach Beschaffenheit gibt es Sandstein in unterschiedlichen Farben – von Weiß und Gelb über Rot bis hin zu Grau-Grün und nahezu Schwarz.
<b>M42</b>	Höhle		Die längste Höhle der Welt ist die Mammoth Cave in den USA mit einer Länge von 686 km.
<b>M43</b>	Felsenstadt		In Jordanien gibt es eine in den Fels gebaute Stadt. Sie heißt Petra (griechisch für „Fels“) und war die Hauptstadt des Reiches der Nabatäer. Sie nannten die Stadt früher „Raqmu“, was so viel heißt wie „bunt“, denn der Fels ändert je nach Tageszeit seine Farbe.
<b>M44</b>	Lagerfeuer vor einer Höhle		Die Entdeckung des Feuers durch den Homo erectus war einer der Meilensteine in der prähistorischen Geschichte der Menschheit. Im Laufe der Jahrtausende maßen viele Kulturen dem Feuer verschiedene Bedeutungen bei, wie Sicherheit, Lebensenergie, aber auch Zerstörung. In der griechischen Mythologie befasst sich die Sage von Prometheus mit der Entdeckung des Feuers.
<b>M45</b>	Haus auf einem Fels		Popa Taung Kalat in Birma und das Kloster auf der Kazchi-Säule in Georgien sind Beispiele für religiöse Gebäude, die hoch oben auf Felsen gebaut wurden, um vom Rest der Welt abgeschieden zu sein.
<b>M46</b>	In einen Fels gebautes Haus		Die türkische Stadt Uçhisar besteht aus Wohnhäusern, die in den Fels gehauen wurden.
<b>M47</b>	Bücherskorpion	<i>Chelifer cancroides</i>	Bücherskorpione sind für uns Menschen äußerst nützliche Tiere. Sie fressen zum Beispiel Schädlinge, die eine Gefahr für Bienenstöcke sind, und Bücherläuse, die in Museumsarchiven Schaden anrichten können.
<b>M48</b>	Plectogona sanfilippoi	<i>Plectogona sanfilippoi</i>	Diese Tausendfüßlerart lebt in 525 bis 836 m Höhe über dem Meeresspiegel. Sie ist eine endemische Art, das heißt, sie kommt nur in bestimmten Gebieten vor.
<b>M49</b>	Alpenmurmeltier	<i>Marmota marmota</i>	Beim Winterschlaf fällt die Körpertemperatur von Alpenmurmeltieren von 36 °C auf 8–10 °C. Ihr Sauerstoffbedarf sinkt um das Dreißigfache und die Zahl ihrer Herzschläge pro Minute sinkt von 220 auf 30.
<b>M50</b>	Braunstielliger Streifenfarn	<i>Asplenium trichomanes</i>	Diese Pflanze wurde in der Volksmedizin als Schleimlöser genutzt, um die Atemwege zu befreien.
<b>M51</b>	Stalaktit		Stalaktiten wachsen pro Jahr höchstens ca. 0,25 bis 3 mm.
<b>M52</b>	Stalagmit		Die weltweit größten Stalagmiten mit einer Höhe von 70 m gibt es in der Son-Đoòng-Höhle in Vietnam.
<b>M53</b>	Bergmolch	<i>Ichthyosaura alpestris</i>	Nachdem das Weibchen Eier gelegt hat, wickelt es sie in die Blätter von Wasserpflanzen ein.
<b>M54</b>	Grottenolm	<i>Proteus anguinus</i>	Der Grottenolm lebt in Höhlen in den Dinarischen Alpen, in bis zu 300 m Tiefe.
<b>M55</b>	Zackeneule	<i>Scoliopteryx libatrix</i>	Dieser Schmetterling überwintert in Höhlen. Findet er keine, sucht er sich einen Keller oder einen anderen kühlen, menschengemachten Unterschlupf.



<b>M56</b>	Höhlenmineral		Diese Mineralablagerungen entstehen, wenn Wasser durch Felsspalten in einer Höhe tropft. Das Wasser zersetzt das Gestein und dort, wo es tropft, setzt sich Kalziumkarbonat (Kalk) ab.
<b>M57</b>	Stalagnat		Stalagmiten bilden sich unter Stalaktiten. Wachsen beide zu einer Säule zusammen, entsteht ein Stalagnat.
<b>M58</b>	Alpenbock	<i>Rosalia alpina</i>	Die größte Bedrohung für diese Käferart ist die Abholzung der Bäume, in denen sie ihre Eier legt.
<b>M59</b>	Langflügel-fledermaus	<i>Miniopterus schreibersii</i>	Bei vielen Fledermausarten tragen die Weibchen die Jungen mit sich. Doch bei manchen, wie dieser hier, warten die Jungen in Brutkolonien gemeinsam darauf, dass ihre Mütter von der Jagd zurückkehren.
<b>M60</b>	Kleine Hufeisennase	<i>Rhinolophus hipposideros</i>	Diese Fledermaus sendet ihre Schallwellen für die Echoortung durch ihre Nase aus. Dabei hilft ihr die namensgebende hufeisenförmige Haut auf ihrer Nase.
<b>M61</b>	Ligurischer Höhlen-salamander	<i>Speleomantes strinatii</i>	Diese Salamanderart ist droht innerhalb der nächsten fünf Generationen auszusterben. Grund dafür ist eine Pilzinfektion mit dem Pilz Batrachochytrium salamandrivorans. Er stammt aus Ostasien und wurde wahrscheinlich durch den Handel mit Salamandern nach Europa gebracht.
<b>M62</b>	Flöte vom Hohle Fels		In Deutschland fand man eine mindestens 35.000 Jahre alte Flöte. Sie beweist, dass bereits zu dieser Zeit in Europa musiziert wurde.
<b>M63</b>	Große Höhlenspinne	<i>Meta menardi</i>	Die Große Höhlenspinne lebt in einer dunklen, feuchten Umgebung und hasst Trockenheit. In ihrem bevorzugten Lebensraum jagt sie unter anderem Schnecken.
<b>M64</b>	Porrhomma egeria	<i>Porrhomma egeria</i>	Diese Spinne gehört zur Familie der Baldachinspinnen (Linyphiidae). Sie ist die zweitgrößte Spinnenfamilie nach den Springspinnen (Salticidae).
<b>M65</b>	Travunijana djokovici	<i>Travunijana djokovici</i>	Diese Süßwasserschnecke wurde nach dem serbischen Tennisspieler Novak Djokovic benannt.
<b>M66</b>	Zackeneule (Larve)	<i>Scoliopteryx libatrix</i>	Diese Schmetterlingslarven ernähren sich von Weiden und Pappeln.
<b>M67</b>	Eingang zu einer Sandsteinhöhle		Die längste Sandsteinhöhle ist die Krem Puri in Indien. Sie ist 24,5 km lang. Dort wurden über 70 Mio. Jahre alte Dinosaurierfossilien gefunden.
<b>M68</b>	Wiese mit Höhleneingang		Die tiefste bekannte Höhle der Welt ist die Werjowkina in Georgien mit einer Tiefe von 2.223 m.
<b>M69</b>	Gesäter Tintling	<i>Coprinellus disseminatus</i>	Dieser Pilz wächst meistens auf toten, vermodernden Bäumen, doch manchmal ist der Fruchtkörper auch auf lebenden Bäumen zu finden. Der Gesäter Tintling kann auch unterirdisch wachsen.
<b>M70</b>	Kugelige Teufelskralle	<i>Phyteuma orbiculare</i>	Die Kugelige Teufelskralle wächst in den Bergen Europas auf Felsen. Eine Gefahr für diese Pflanzenart sind unachtsame Touristen, die sie zertreten.
<b>M71</b>	Schädel eines Höhlenlöwen		Höhlenlöwen sind vor ca. 13.000 Jahren ausgestorben. In der Chauvet-Höhle und der Höhle von Lascaux sind Wandmalereien von ihnen zu finden.
<b>M72</b>	Vimose-Kamm		Dieser Kamm wurde im dänischen Moor Vimose gefunden und stammt aus dem 2. Jhd. Es wird angenommen, dass die Runeninschrift „harja“ der Name der Person ist, der er einst gehörte.
<b>M73</b>	Bruchstück einer Keramik aus der Jungsteinzeit		Keramiken widerstehen sehr gut dem Zahn der Zeit und sind daher äußerst wichtig für die Archäologie. Sie liefern Informationen über Migrationsrouten, die Nahrungszubereitung, Verzierungen sowie Bestattungsrituale.
<b>M74</b>	Pyrit auf einem Fels		Bei einer der ältesten Arten, Feuer zu machen, kommt Pyrit oder Feuerstein zum Einsatz. Diese Gesteinsarten wurden im 16. Jhd. auch für Feuerwaffen genutzt.

## Credits

**Autor:** Klemens Kalicki

**Illustrationen:** Karolina Kijak

**Grafikdesign:** Karolina Kijak, Rebel Studio

**Entwicklung:** Andrzej Olejarczyk, Przemek Wojtkowiak

**Spielanleitung:** Andrzej Olejarczyk, Michał Szewczyk & Przemek Wojtkowiak

**Produktionsleitung:** Sławomir Gacal

## Deutschsprachige Ausgabe – Asmodee Germany

**Übersetzung und Lektorat:** Benjamin Fischer,  
Lisa Prohaska & Veronika Stallmann

**Layout:** Lisa Prohaska & Max Breidenbach

**rebel**  
STUDIO

studio@rebel.pl  
www.rebelstudio.eu

**rebel**

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 GDAŃSK, POLEN  
publishing@rebel.pl  
www.rebelgames.eu