

Meadow

Im Reich der Natur



Spielanleitung



Ihr wollt keine Regeln lesen?
Scannt den QR-Code für eine
englische Videoanleitung.

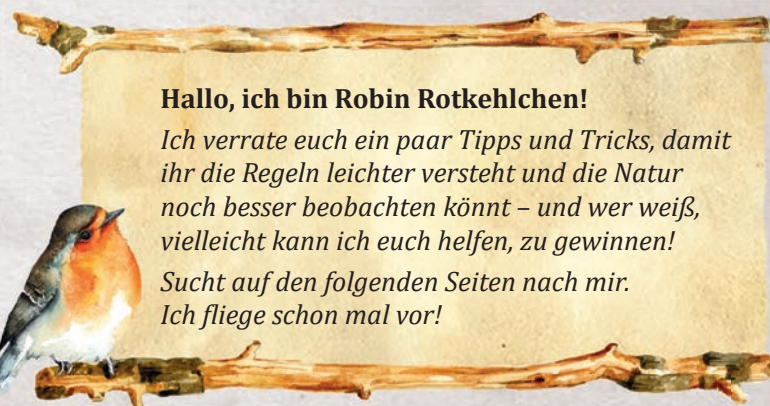
In *Meadow – Im Reich der Natur* wandert ihr durch die Natur und erlebt spannende Geschichten, in denen Tiere und Pflanzen die Hauptrolle spielen! Ausgestattet mit einer Landkarte durchstreift ihr ein malerisches Naturgebiet auf der Suche nach Inspiration und versucht, den atemberaubendsten Anblick festzuhalten. Lasst euch von eurer Begeisterung, Neugier und Wissbegierde leiten und entdeckt die Wunder der Natur. Beobachtet Tiere, Pflanzen und Landschaften, sammelt Fundstücke und erfüllt vor den anderen die Ziele, die ihr euch am Lagerfeuer gesetzt habt. Wer macht die spannendsten Beobachtungen und hat am Ende die meisten Siegpunkte?

Danksagung des Autors

Ich danke allen Testspielerinnen und Testspielern und dem Team von Rebel. Ohne euer Mitwirken, eure Geduld und eure freundliche Unterstützung wäre aus meinem einfachen Prototyp niemals ein fertiges Spiel geworden.

Mein Sohn Wojciech hat mich durch alle Phasen der Entwicklung von *Meadow – Im Reich der Natur* begleitet. Sein Enthusiasmus, seine unerschütterliche Zuversicht und seine Hilfsbereitschaft (sowie die Ausflüge zu den nahegelegenen Wäldern und Wiesen, zu denen er mich überredete) halfen mir in Momenten des Zweifels ganz besonders.

Danke für alles!



Hallo, ich bin Robin Rotkehlchen!

Ich verrate euch ein paar Tipps und Tricks, damit ihr die Regeln leichter versteht und die Natur noch besser beobachten könnt – und wer weiß, vielleicht kann ich euch helfen, zu gewinnen!

*Sucht auf den folgenden Seiten nach mir.
Ich fliege schon mal vor!*

Credits

Autor: Klemens Kalicki

Illustrationen: Karolina Kijak

Grafikdesign: Katarzyna Fiebiger

Entwicklung: Przemek Wojtkowiak,

Andrzej Olejarczyk, Wojciech Chroboczyński

Projektmanagement: Sławek Gacal

Deutschsprachige Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung und Lektorat: Benjamin Fischer,
Lisa Prohaska, Franziska Wolf

Layout: Rebel-Team, Max Breidenbach



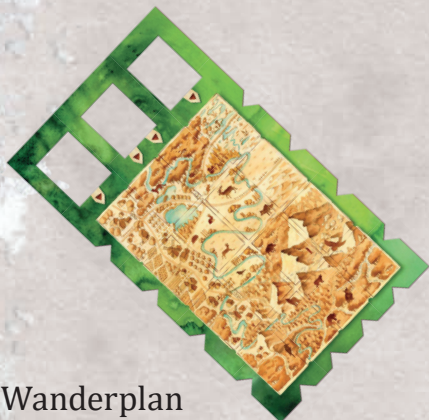
studio@rebel.pl

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polen
publishing@rebel.pl

www.rebelgames.eu

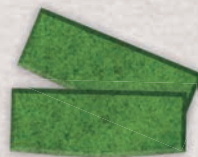
Spielmaterial



Wanderplan



2 doppelseitige Lagerpläne
(je nach Spielerzahl)



2 Sperrplättchen
für die Lagerpläne

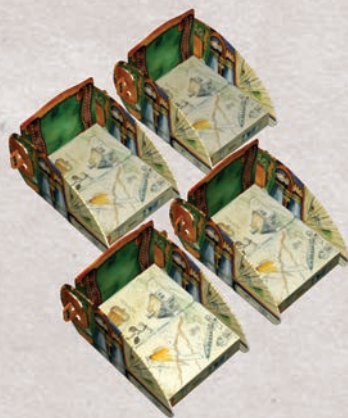


Rundenfigur

184 Karten, davon:
45 N-Karten 45 W-Karten 45 S-Karten 45 E-Karten



4 doppelseitige
Start-Bodenkarten



4 steckbare
Kartenhalter



11 Zielplättchen



Zusätzliches
Zielplättchen für das
Spiel mit Umschlag U:
Große Begegnungen



20 Wanderplättchen
(je 5 in 4 Farben)



12 Bonusplättchen
(je 3 in 4 Farben)



28 Wegplättchen



Startmarker



5 Umschläge
(mit je 6 Karten)



Spielmaterial für das Solospiel:



4 Farbplättchen Soloplättchen



Allgemeiner Spielaufbau (für 2, 3 oder 4 Spieler)



Die Solospiel-Regeln stehen auf Seite 14.

Legt den Wanderplan
in die Tischmitte.

1

Legt die Wegplättchen
für alle gut erreichbar bereit.

2

Stellt 3 Kartenhalter auf die dafür
vorgesehenen Plätze auf dem Wanderplan.
Stellt den vierten Kartenhalter daneben.

3

Sortiert die Karten nach ihren Rückseiten zu 4 Stapeln.



Mischt jeden Stapel einzeln und legt sie wie abgebildet in
die Kartenhalter. Ihr beginnt das Spiel mit den 3 Stapeln
W, **S** und **E**. Im Laufe des Spiels wird der **S**-Stapel durch
den **N**-Stapel ersetzt.

Legt auf alle Felder des Wanderplans
offen Karten des zugehörigen Stapels:
In die linke Spalte legt ihr 4 **W**-Karten,
in die beiden mittleren jeweils 4 **S**-Karten
und in die rechte Spalte 4 **E**-Karten.

4



Legt den Lagerplan für eure Spielerzahl
neben den Wanderplan (mit der Seite mit
dem entsprechenden Symbol nach oben).
Der andere Lagerplan kommt zurück in
die Schachtel.

5



Mischt die Zielplättchen und legt zufällig jeweils 1 offen auf die quadratischen Felder auf dem Lagerplan. Die übrigen Zielplättchen kommen zurück in die Schachtel. (Im Spiel zu viert verwendet ihr alle 11 Zielplättchen.)

6



7

Jeder von euch wählt eine Farbe und nimmt sich:



5 Wanderplättchen in der gewählten Farbe (Spielt ihr zu viert, legt das Plättchen mit dem ?-Symbol zurück in die Schachtel. Ihr benötigt es nicht.)



3 Bonusplättchen in der gewählten Farbe



1 Wegplättchen (mit dem Wegsymbol nach oben)



1 doppelseitige Start-Bodenkarte

9



Stellt die Rundenfigur auf das erste Steinfeld der Rundenleiste.

10



Wer zuletzt von einer Biene gestochen wurde, nimmt sich den Startmarker und beginnt das Spiel.

8

Spielt ihr zu zweit, versperrt 2 der Randfelder des Lagerplans mit den Sperrplättchen. Spielt ihr zu dritt, versperrt nur 1 Randfeld. Diese Randfelder könnt ihr die gesamte Partie über nicht nutzen.



Spielmaterial und Anzahl der Runden je nach Spielerzahl

	Wanderplättchen	Zielplättchen	Sperrplättchen	Runden
1 Spieler	1, 2, 3, 4, ?	3	2	6
2 Spieler	1, 2, 3, 4, ?	5	2	6
3 Spieler	1, 2, 3, 4, ?	8	1	6
4 Spieler	1, 2, 3, 4	11	0	8

5

Persönlicher Spielaufbau



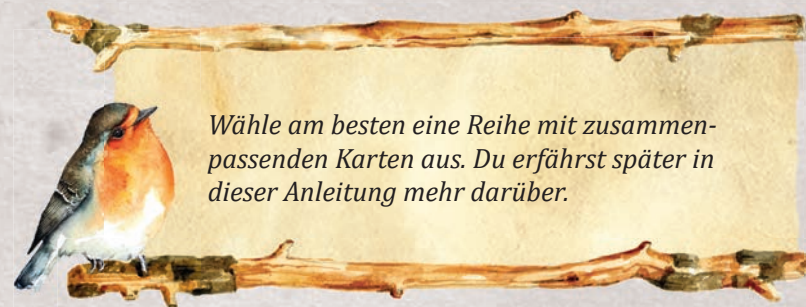
Ihr beginnt das Spiel alle mit jeweils 5 Handkarten. Nehmt euch diese Karten wie folgt:

Wer rechts neben dem Spieler mit dem Startmarker sitzt, wählt zuerst eine Reihe aus Karten auf dem Wanderplan, nimmt alle 4 Karten dieser Reihe auf die Hand und zieht danach 1 Karte vom noch ungenutzten N-Stapel.

Füllt die leeren Felder auf dem Wanderplan sofort danach mit neue Karten von den zugehörigen Stapeln auf. Danach geht es gegen den Uhrzeigersinn so weiter, bis ihr alle eure 5 Handkarten genommen habt.

Sobald ihr eure Handkarten habt, aber bevor das Spiel beginnt, entscheidet euch jeweils für eine Seite eurer Start-Bodenkarte und legt sie mit dieser Seite nach oben als erste Karte in euer Naturgebiet.

Wichtig! Für eure erste Partie ist es vielleicht einfacher, wenn ihr die 5 Handkarten verdeckt austellt, statt sie vom Wanderplan auszuwählen. Teilt euch einfach jeweils 1 W-Karte, 2 S-Karten, 1 E-Karte und 1 N-Karte aus.



Wähle am besten eine Reihe mit zusammenpassenden Karten aus. Du erfährst später in dieser Anleitung mehr darüber.



Beispiel 1: Eva wählt Reihe 2. Sie nimmt sich die 4 Karten dieser Reihe und zieht danach 1 Karte vom N-Stapel neben dem Wanderplan.

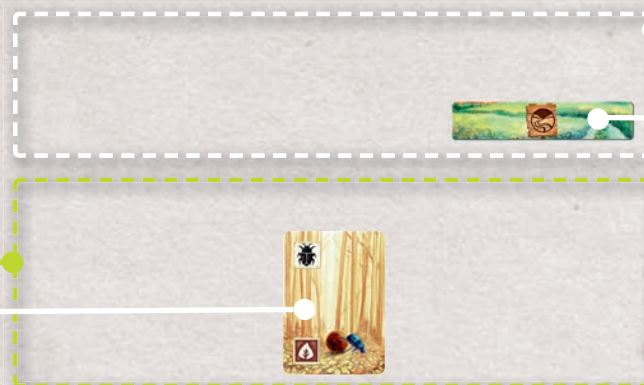
Persönlicher Spielbereich

Naturgebiet

Hier spielst du die hochformatigen Boden- und Beobachtungskarten aus (siehe Seite 8–10).

Doppelseitige Start-Bodenkarte

Diese Karte liegt bereits zu Beginn des Spiels in deinem Naturgebiet. Du entscheidest, welche Seite oben liegt.



Handkarten



Umgebung

Hier spielst du die querformatigen Landschafts- und Fundkarten aus (siehe Seite 10–11).

Du beginnst das Spiel mit 1 Wegplättchen.



Bonus- und Wanderplättchen

Legе diese Plättchen neben deinem Naturgebiet bereit.

Spielablauf



Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, besteht die Partie aus 6 Runden. Im Spiel zu viert besteht sie aus 8 Runden. (Es sind immer entsprechend viele Steinfelder auf dem Lagerplan.) Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Wer den Startmarker hat, beginnt.

■ Spielzug

In deinem Zug musst du immer eine Aktion ausführen. Dazu steckst du eines deiner Wanderplättchen mit der richtigen Seite in ein Randfeld des Wanderplans oder Lagerplans oder legst es auf eine Bank des Lagerplans. Du darfst dein Plättchen nur in ein freies Randfeld stecken oder auf eine freie Bank legen. Es bleibt bis zum Ende der Runde dort liegen.

Jedes Wanderplättchen lässt dich 1 von 2 Arten von Aktionen ausführen, je nachdem, wo und wie du es steckst:

- **Wanderplan:** Nimm eine Karte. Du darfst zusätzlich eine Handkarte ausspielen (in dein Naturgebiet oder deine Umgebung).
- **Lagerplan:** Führe eine besondere Aktion aus. Du darfst zusätzlich ein Ziel erfüllen.

Oben

Um diese Aktion auszuführen, stecke das Plättchen mit der spitzen Seite nach oben in ein Randfeld des Wanderplans.

Unten

Um diese Aktion auszuführen, stecke das Plättchen mit der flachen Seite nach oben in ein Randfeld des Lagerplans.



■ Rundenende

Habt ihr alle jeweils all eure Wanderplättchen platziert, endet die Runde. Nehmt eure Wanderplättchen zurück. Der Startmarker wandert eins nach links. Stellt die Rundenfigur auf das nächste Steinfeld der Rundenleiste.

■ Spielende

Nach der letzten Runde endet das Spiel. Wer die meisten Siegpunkte durch ausgespielte Karten und erreichte Ziele gesammelt hat, gewinnt!



Aktionen: Wanderplan



■ **Nimm eine Karte und spiele optional eine Karte aus**
Nachdem du dein Wanderplättchen in ein Randfeld des Wanderplans gesteckt hast, führe die obere Aktion aus:

- Zähle so viele Felder ab, wie das Plättchen vorgibt – ausgehend vom Plättchen und in die Richtung, in die es zeigt. Das ?-Symbol steht für eine beliebige Zahl deiner Wahl zwischen 1 und 4. Du **musst** die Karte nehmen, die das Plättchen vorgibt. Fülle das leere Feld sofort danach mit einer neuen Karte vom zugehörigen Stapel auf.
- Danach **darfst** du 1 Handkarte ausspielen, entweder in dein Naturgebiet oder deine Umgebung. (Das darf die gerade genommene Karte sein, oder eine, die du schon vorher auf der Hand hattest.)

Wichtig! Im seltenen Fall, dass du auf das leere Feld nicht mit einer neuen Karte auffüllen kannst, weil der Stapel aufgebraucht ist, bleibt dieses Feld leer. Steckst du später ein Wanderplättchen so, dass du die Karte von diesem leeren Feld nehmen müsstest, nimmst du keine Karte, sondern darfst lediglich eine Handkarte ausspielen.



Beispiel 2: Sophia (Gelb) steckt ihr Wanderplättchen in ein freies Randfeld. Die Zahl darauf gibt vor, die wievielte Karte aus dieser Reihe sie nehmen muss. Sie hat ihr 3er-Plättchen verwendet, also nimmt sie die 3. Karte, eine S-Karte. Das leere Feld füllt sie sofort mit einer neuen Karte vom S-Stapel auf. Danach darf sie 1 Handkarte ausspielen.

Karten ausspielen



Die hochformatigen Boden- und Beobachtungskarten spielst du in dein Naturgebiet aus. Die querformatigen Landschafts- und Fundkarten spielst du in deine Umgebung aus.

Wichtig! Du darfst ausgespielte Karten (egal welcher Art) nicht verschieben. Sie bleiben immer bis zum Spielende dort liegen, wohin du sie beim Ausspielen gelegt hast.

■ Bodenkarten

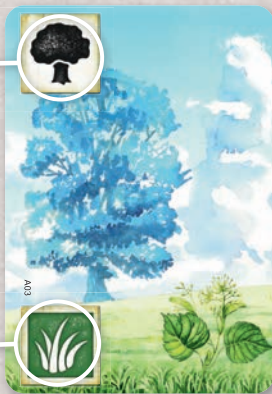
Die Bodenkarten zeigen Ökosysteme, die für den Lebensraum verschiedener Tier-, Pflanzen- und Pilzarten stehen. Sie haben unten ein Bodensymbol, das du für das Ausspielen von manchen anderen Karten benötigst.

Spielst du eine Bodenkarte aus, lege sie links oder rechts neben deine bereits ausgespielten Bodenkarten.

Es dürfen bis zu 10 Bodenkarten in deinem Naturgebiet liegen.

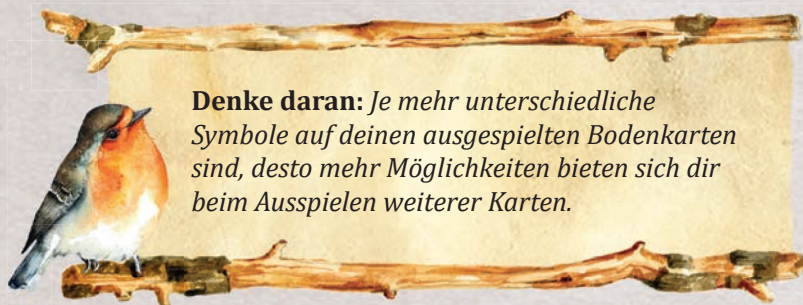
Die Bodensymbole unten auf deinen Bodenkarten müssen immer sichtbar sein und dürfen nie verdeckt werden. Bodenkarten liegen immer ganz unten in deinem Naturgebiet und können nicht auf andere Karten gelegt werden.

Karten-
symbol



Boden-
symbol

Bodensymbole:



Denke daran: Je mehr unterschiedliche Symbole auf deinen ausgespielten Bodenkarten sind, desto mehr Möglichkeiten bieten sich dir beim Ausspielen weiterer Karten.



Beispiel 3: Sophia möchte eine Bodenkarte ausspielen. In ihrem Naturgebiet liegen bereits 2 Bodenkarten. Sie darf die neue Bodenkarte auf einen der gezeigten Plätze ausspielen.

■ Beobachtungskarten

Beobachtungskarten zeigen Tiere, Pflanzen, Pilze – aber auch Menschengemachtes wie Gebäude. Diese Karten stehen für Notizen, die du dir auf deinem Ausflug machst.

Um eine Beobachtungskarte auszuspielen, musst du ihre Voraussetzungen erfüllen. Das ist der Fall, wenn in deinem Naturgebiet alle benötigten Symbole sichtbar sind. Du darfst Beobachtungskarten auf eine Bodenkarte oder eine andere Beobachtungskarte legen.

Die unterste Karte jeder Kartenspalte in deinem Naturgebiet muss eine Bodenkarte sein, aber es dürfen beliebig viele Beobachtungskarten in jeder Spalte liegen.

Kartensymbol

Voraussetzungen
(benötigte Symbole)

Siegpunkte





Beobachtungskarten ausspielen

Legst du eine Beobachtungskarte beim Auspielen auf eine Bodenkarte, denke daran, nicht das Bodensymbol zu verdecken. Legst du eine Beobachtungskarte auf eine andere Beobachtungskarte, achte darauf, nicht die Siegpunkte zu verdecken.

Beim Auspielen einer Beobachtungskarte gibt es folgende Situationen:

- **Die Karte hat 1 Voraussetzung:** Lege die neue Karte auf eine Karte mit dem benötigten Symbol (siehe *Beispiel 4*). Liegen mehrere Karten mit dem benötigten Symbol aus, darfst du entscheiden, auf welche von ihnen du die neue Karte legst.
- **Die Karte hat 2 oder mehr Voraussetzungen:** Lege die neue Karte auf eine Karte mit einem der benötigten Symbole (siehe *Beispiel 5*). Damit du die Karte ausspielen darfst, müssen alle benötigten Symbole in deinem Naturgebiet sichtbar sein – erst dann darfst du mindestens eines von ihnen mit der neuen Karte verdecken.



Beispiel 4: Chris möchte seinen Eingriffeligen Weißdorn ausspielen. In seinem Naturgebiet liegen bereits 2 Karten mit dem benötigten -Symbol. Er darf entscheiden, auf welche von beiden er die neue Karte legt. Durch das Auspielen der neuen Karte verdeckt er eines dieser Symbole, aber nicht die Siegpunkte.



Beispiel 5: Eva spielt ihren Wiedehopf aus. Dazu benötigt sie die Symbole und . Sie darf entscheiden, welches davon sie mit der neuen Karte verdeckt. Das verdeckte Symbol kann sie danach nicht mehr verwenden, das andere benötigte Symbol dagegen schon (solange es sichtbar ist). Durch den Wiedehopf erhält Eva ein -Symbol.

Ist eine der Voraussetzungen einer Beobachtungskarte ein Bodensymbol, darfst du sie direkt auf eine Bodenkarte mit einem der benötigten Symbole legen oder auf eine andere Beobachtungskarte in einer Spalte mit dem benötigten Bodensymbol – egal welche Symbole die oberste Beobachtungskarte in dieser Spalte zeigt (siehe *Beispiel 6*).



Beispiel 6: Chris spielt sein Tagpfauenauge aus. Dafür benötigt er die Symbole und . Er darf die neue Karte auf die Bodenkarte mit dem -Symbol legen oder in die Spalte mit der -Bodenkarte.

Voraussetzungen mit Wahlmöglichkeit



Sind zwei benötigte Symbole durch einen Schrägstrich getrennt, muss nur 1 dieser beiden Symbole sichtbar sein, um diese Voraussetzung zu erfüllen. Du darfst entscheiden, welches. Regeltechnisch zählt eine Voraussetzungen mit Wahlmöglichkeit als ein Symbol (nicht als zwei).

Voraussetzungen zu angrenzenden Spalten



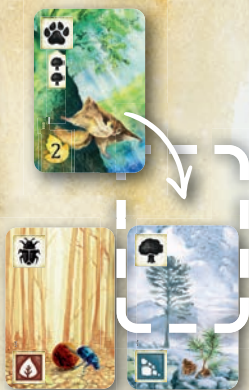
Auf manchen Voraussetzungen sind Pfeile, die nach links und rechts zeigen. Eine Karte mit einer solchen Voraussetzung musst du so legen, dass neben ihr eine Spalte mit diesem benötigten Symbol ist. Zeigt eine Karte als Voraussetzung sowohl ein Symbol mit Pfeilen als auch eins ohne, müssen beide Symbole in deinem Naturgebiet sichtbar sein, aber du darfst entscheiden, auf welches davon du diese Karte legst (siehe Beispiel unten).



Beispiel 7: Chris darf das Feuerholz an einen der drei gezeigten Plätze legen.

Fehlendes Symbol ersetzen

Fehlt dir ein benötigtes Symbol in deinem Naturgebiet, darfst du 2 beliebige Handkarten abwerfen, um 1 der benötigten Symbole der ausgespielten Karte zu ignorieren. Das darfst du beliebig oft machen, aber du kannst auf diese Weise nicht alle Symbole einer Karte ignorieren – mindestens 1 der benötigten Symbole muss in deinem Naturgebiet sichtbar sein. Lege die abgeworfenen Karten in beliebiger Reihenfolge unter ihren jeweiligen Stapel (siehe Beispiel unten).



Beispiel 8: Eva spielt ihr Europäisches Gleithörnchen aus. In ihrem Naturgebiet ist aber nur ein Mal das benötigte -Symbol sichtbar. Sie wirft 2 Handkarten ab, um das andere benötigte Symbol zu ignorieren, und legt die neue Karte auf die Karte mit dem -Symbol.



Denke daran: Spielst du eine Karte aus, verlierst du das verdeckte Symbol auf der Karte darunter. Bodensymbole bleiben dagegen immer sichtbar und können beliebig oft verwendet werden. Manche Karten haben 2 Kartensymbole. Legst du eine Karte auf eine solche Karte, verlierst du beide Symbole.



Landschaftskarten

Landschaftskarten zeigen die Orte, durch die du wanderst. Durch sie erhältst du das Kartensymbol



Spielst du eine Landschaftskarte aus, lege sie in deine Umgebung (siehe Seite 6). Für jede Landschaftskarte benötigst du ein Wegplättchen.

Beim Ausspielen einer Landschaftskarte gibt es folgende Situationen:

- **Die Karte hat als Voraussetzung nur ein Wegplättchen:** Lege die Karte in deine Umgebung und lege eins deiner ungenutzten Wegplättchen darunter. Drehe es anschließend um, sodass das Wegsymbol nicht mehr zu sehen ist, um zu zeigen, dass es bereits genutzt wurde.



Beispiel 9: Sophia spielt eine Landschaftskarte aus. Sie legt sie in ihre Umgebung und legt eins ihrer ungenutzten Wegplättchen darunter. Anschließend dreht sie das Wegplättchen um, sodass das Wegsymbol nicht mehr zu sehen ist.

- **Die Karte hat als Voraussetzung ein Wegplättchen und andere Symbole:** Alle benötigten Symbole müssen in deinem Naturgebiet sichtbar sein. Lege die Karte in deine Umgebung und lege eins deiner ungenutzten Wegplättchen darunter. Drehe es um, sodass das Wegsymbol nicht mehr zu sehen ist, um zu zeigen, dass es bereits genutzt wurde. Du verlierst die benötigten Symbole nicht und darfst sie weiter verwenden, um Voraussetzungen anderer Karten zu erfüllen.

Fehlt dir ein benötigtes Symbol, darfst du 2 beliebige Handkarten abwerfen, um 1 der benötigten Symbole der ausgespielten Karte zu ignorieren. Das darfst du beliebig oft machen, aber du kannst auf diese Weise nicht das -Symbol ignorieren. Lege die abgeworfenen Karten in beliebiger Reihenfolge unter ihren jeweiligen Stapel.

■ Fundkarten

Fundkarten zeigen Dinge, die du auf deinem Ausflug findest. Sie stehen für Andenken, die du mitnimmst, und zeigen das Kartensymbol .

Spielst du eine Fundkarte aus, lege sie auf eine Landschaftskarte in deiner Umgebung und verdecke das -Symbol darauf.



Beim Ausspielen einer Fundkarte gibt es folgende Situationen:

- **Die Karte hat als Voraussetzung nur das -Symbol:** Lege die Karte direkt auf eine Landschaftskarte.
- **Die Karte hat als Voraussetzung das -Symbol und andere Symbole:** Alle benötigten Symbole müssen in deinem Naturgebiet sichtbar sein. Lege die Karte direkt auf eine Landschaftskarte. Du verlierst die anderen benötigten Symbole nicht und darfst sie weiter verwenden, um Voraussetzungen anderer Karten zu erfüllen.



Beispiel 10: Chris spielt ein Hufeisen aus. Dazu benötigt er die Symbole und . In seinem Naturgebiet ist ein sichtbar. Also darf er das Hufeisen auf eine seiner Landschaftskarten legen.

Wie bei anderen Karten auch darfst du 2 beliebige Handkarten abwerfen, um 1 der benötigten Symbole der ausgespielten Karte zu ignorieren. Das darfst du beliebig oft machen, aber du kannst auf diese Weise nicht das -Symbol ignorieren. Lege die abgeworfenen Karten in beliebiger Reihenfolge unter ihren jeweiligen Stapel.



Beispiel 11: So könnte ein Spielbereich aussehen.

Aktionen: Lagerplan



■ Führe eine besondere Aktion aus und erfülle optional ein Ziel

Nachdem du dein Wanderplättchen in ein Randfeld des Lagerplans gesteckt hast, führst du die untere Aktion aus (die besondere Aktion, die das Plättchen vorgibt) und darfst zusätzlich ein Ziel erfüllen (siehe nächste Seite).

Besondere Aktionen:



Nimm 1 beliebige Karte vom Wanderplan. Fülle das leere Feld sofort mit einer Karte vom zugehörigen Stapel auf. Du darfst in diesem Zug keine Karte ausspielen.



Nimm 2 Wegplättchen und lege sie in deine Umgebung, sodass das Wegsymbol sichtbar ist. Du darfst in diesem Zug keine Karte ausspielen.



Sieh dir die obersten 3 Karten eines beliebigen Stapels an (aber nicht von dem ungenutzten Stapel). Nimm 1 davon auf die Hand und lege die übrigen beiden Karten in beliebiger Reihenfolge zurück unter den Stapel. Du darfst in diesem Zug keine Karte ausspielen.



Spiele bis zu 2 Handkarten aus (in dein Naturgebiet und/oder deine Umgebung).

Randfelder des Lagerplans



Bank

Bereits erfüllte Ziele (zu erkennen an den gelegten Bonusplättchen)




Wichtig! Wählst du eine der obersten 3 besonderen Aktionen, darfst du in diesem Zug keine Karten ausspielen! Diese Regel wird gern übersehen.



?-Wanderplättchen

Dieses Wanderplättchen wird im Spiel zu zweit und zu dritt verwendet. Steckst du es in ein Randfeld des Wanderplans, nimm dir eine beliebige Karte aus der gewählten Reihe oder Spalte. (Du entscheidest, für welche Zahl das ? steht.) Steckst du es in ein Randfeld des Lagerplans, führe eine beliebige besondere Aktion aus.

■ Lege ein Wanderplättchen auf eine Bank

Falls du keine sinnvolle Aktion ausführen kannst, darfst du ein Wanderplättchen auf eine freie Bank auf dem Lagerplan (mit dem -Symbol) legen. Danach darfst du 1 Handkarte ausspielen (in dein Naturgebiet oder deine Umgebung).





Es ist viel besser, eine Karte zu nehmen und eine Karte auszuspielen, statt nur eine Karte auszuspielen. Lege dein Wanderplättchen nur dann auf eine Bank, wenn du unbedingt eine Karte ausspielen willst, es aber gerade anders nicht geht.

■ Erfülle ein Ziel

Zwei Zielplättchen, die auf dem Lagerplan nebeneinander liegen, bilden als Paar ein Ziel. Sind in deinem Naturgebiet beide Symbole eines Paares sichtbar, darfst du eins deiner Bonusplättchen auf das Feld dazwischen legen, um dieses Ziel zu erfüllen. Du darfst ein Ziel nur erfüllen, nachdem du ein Wanderplättchen in ein Randfeld des Lagerplans gesteckt hast. Du entscheidest aber, wann du das Bonusplättchen legen möchtest – vor, während oder nach deiner besonderen Aktion. Du musst deine Bonusplättchen (2, 3, 4) der Reihe nach legen, angefangen bei der kleinsten Zahl (den wenigsten Siegpunkten). Auf jedem Feld zwischen einem Paar darf nur 1 Bonusplättchen liegen. In deinem Zug darfst du höchstens 1 Bonusplättchen legen, selbst wenn du genügend Symbole hast, um mehrere Ziele zu erfüllen.



Beispiel 12: Eva steckt ein Wanderplättchen in ein Randfeld des Lagerplans und führt die besondere Aktion aus. In ihrem Naturgebiet sind die Symbole  und  sichtbar. Auf dem Lagerplan ist ein Paar mit diesen Symbolen und das Feld dazwischen ist frei. Sie legt ihr 2er-Bonusplättchen darauf und erfüllt so das Ziel.

Führst du die besondere Aktion des 4er-Plättchens aus (oder des ?-Plättchens, das die besondere Aktion des 4er-Plättchens nutzt), darfst du dein Bonusplättchen legen, bevor oder nachdem du die erste oder zweite Karte ausgespielt hast.

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 Steinfeld der Rundenleiste.

■ Die Hälfte der Strecke



Bewegt ihr die Rundenfigur über die Sanduhr auf der Rundenleiste, führt folgende Schritte aus:

- Entfernt alle Karten vom Wanderplan und legt sie in zufälliger Reihenfolge unter ihren jeweiligen Stapel.
- Ersetzt den Kartenhalter mit dem S-Stapel durch den Kartenhalter mit dem N-Stapel.
- Füllt alle Felder auf dem Wanderplan mit offenen neuen Karten des zugehörigen Stapels auf.

Spielt wie zuvor weiter.

Spielende und Wertung



Das Spiel endet nach der letzten Runde (zu erkennen am letzten Steinfeld der Rundenleiste). Zählt die Siegpunkte auf den ausgespielten Karten in eurem Naturgebiet und eurer Umgebung, sowie die Siegpunkte auf euren Bonusplättchen auf dem Lagerplan.

Achtet darauf, die Siegpunkte auf all euren ausgespielten Karten zu zählen. Für eure Handkarten erhaltet ihr keine Siegpunkte. Für jedes eurer Bonusplättchen auf dem Lagerplan erhaltet ihr die aufgedruckten Siegpunkte. Für eure nicht gelegten Bonusplättchen erhaltet ihr keine Siegpunkte.






Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Fundkarten ausgespielt hat. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.

Umschläge



In der Schachtel findet ihr 5 Umschläge mit Karten zu verschiedenen Themen. Um mit manchen von ihnen zu spielen, sind besondere Regeln erforderlich. Verwendet sie daher am besten in euren ersten Partien noch nicht. Öffnet die Umschläge, sobald ihr die unten beschriebenen Bedingungen erfüllt, oder einfach wenn ihr möchtet – Hauptsache ist, ihr habt Spaß!

Alle Umschläge enthalten einen Satz Karten und sind eigenständige Erweiterungen. Ihr könnt sie beliebig mit den Karten des Grundspiels mischen, indem ihr sie einfach ihren entsprechenden Stapeln hinzufügt. Die Karten aus den Umschlägen zeigen unten den Buchstaben des jeweiligen Umschlags, damit ihr die Karten leicht wieder auseinandersortieren könnt.

- **Umschlag T – Nationalparks:** Öffnet diesen Umschlag, nachdem ihr einen Nationalpark oder ein Naturschutzgebiet besucht habt. Diese Karten zeigen jeweils 2 Bodensymbole. Sie verändern die Regeln des Grundspiels nicht.
- **Umschlag U – Große Begegnungen:** Öffnet diesen Umschlag, wenn am Ende einer Partie in allen Spielbereichen zusammen mindestens 5 -Symbole sichtbar sind. Diese Karten führen ein neues Symbol ein: . Ihr dürft keine Karten auf Karten mit diesem neuen Symbol legen – selbst wenn in der Spalte ein benötigtes Bodensymbol liegt oder die Spalte eine Voraussetzung mit Pfeilen erfüllen würde. Der Umschlag enthält auch ein zusätzliches, rotes Zielplättchen mit dem -Symbol. Spielt ihr mit dieser Erweiterung, fügt dieses Plättchen zu den anderen Zielplättchen hinzu.
- **Umschlag W – Gut versteckt:** Öffnet diesen Umschlag, wenn ihr bei einem Ausflug in den Wald ein wildes Tier seht. Einige Karten verwenden das -Symbol (siehe Umschlag U).
- **Umschlag X – Frühlingserwachen:** Öffnet diesen Umschlag zum Frühlingsbeginn. Diese Karten verändern die Regeln des Grundspiels nicht.
- **Umschlag Y – Weihnachten:** Öffnet diesen Umschlag am 24. Dezember. Einige Karten verwenden das -Symbol (siehe Umschlag U).




Solospiel



Diese Variante spielt sich wie eine Partie zu zweit. Du spielst dabei gegen den Eremiten, einen künstlichen Gegner.

■ Änderungen am Spielaufbau

Lege den Lagerplan mit der -Seite nach oben neben den Wanderplan. Stelle die Rundenfigur auf das erste Steinfeld der Rundenleiste.

Ziehe verdeckt 3 zufällige Zielplättchen und lege jeweils 1 offen auf die quadratischen Felder auf dem Lagerplan.

Versperre 2 der Randfelder des Lagerplans mit den Sperrplättchen.

Wähle eine Farbe und nimm dir das zugehörige Spielmaterial wie im Spiel zu zweit.

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 an das Soloplättchen an (siehe Abbildung).



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

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

Im Solospiel beginnt der Eremit jede Runde. Ihr seid abwechselnd am Zug, bis du alle deine Wanderplättchen platziert hast.

Immer wenn der Eremit am Zug ist, deckst du das oberste Wanderplättchen vom Stapel auf:

- Ist es ein ?-Plättchen, stecke es in ein freies Randfeld des Lagerplans. Ist keines frei, lege das Plättchen einfach beiseite. In beiden Fällen führst du keine weiteren Aktionen für den Eremiten aus.
- Ist es ein Plättchen mit einer Zahl, stecke es entsprechend seiner Farbe und Zahl in ein freies Randfeld des Wanderplans. Das Soloplättchen und die Farbplättchen geben vor, wohin du es legen musst. Ist das vorgegebene Randfeld bereits belegt, stecke das Wanderplättchen in das nächste freie Randfeld im Uhrzeigersinn. Lege anschließend die Karte, die das Wanderplättchen vorgibt, auf den Stapel des Eremiten. Fülle das leere Feld sofort mit einer neuen Karte vom zugehörigen Stapel auf.

Der Eremit nutzt keine Bonusplättchen.

Hast du dein letztes Wanderplättchen platziert, endet die Runde. Nimm zuerst deine Wanderplättchen zurück. Mische danach alle anderen Wanderplättchen (die vom Eremiten verwendeten und die übrigen vom Stapel) und lege sie als neuen verdeckten Stapel bereit. Stelle die Rundenfigur auf das nächste Steinfeld der Rundenleiste.

Bewegst du die Rundenfigur über die Sanduhr auf der Rundenleiste, führe folgende Schritte aus:

- Entferne alle Karten vom Wanderplan und lege sie in zufälliger Reihenfolge unter ihren jeweiligen Stapel.
- Ersetze den Kartenhalter mit dem S-Stapel durch den Kartenhalter mit dem N-Stapel.
- Fülle alle Felder auf dem Wanderplan mit neuen offenen Karten des zugehörigen Stapels auf.



Beispiel 13: Sophia deckt ein Wanderplättchen vom Stapel auf – das rote 3er-Plättchen. Sie steckt es also in die linke Seite des Wanderplans, in das Randfeld, neben dem auf dem Soloplättchen die 3 steht. Anschließend legt sie die Karte, die das Wanderplättchen vorgibt, auf den Stapel des Eremiten.

■ Spielende und Wertung

Nach der 6. Runde endet das Spiel und du zählst die Siegpunkte. Zähle alle Siegpunkte im Stapel des Eremiten.

Zähle danach deine Siegpunkte nach den normalen Regeln. Hast du weniger Siegpunkte als der Eremit, hast du auf deinem Ausflug nicht genug interessante Beobachtungen gemacht. Hast du mindestens genauso viele Siegpunkte wie der Eremit oder mehr, sieh in der Tabelle unten nach, wie erfolgreich dein Ausflug war.



Wertungstabelle für das Solospiel

<39	Du warst abgelenkt und konntest dir nur zu ein paar wenigen interessanten Arten Notizen machen.
40–49	Die Wanderung war erfolgreich, aber dir sind nicht viele spannende Arten begegnet.
50–59	So viele faszinierende Arten! Dieser Ausflug wird dir noch lange in Erinnerung bleiben.
60+	Deine Sammlung gehört in ein Museum!

Aktionen in deinem Zug



Wähle 1 deiner Wanderplättchen und stecke es:



in ein Randfeld des Lagerplans ...



... und führe eine besondere Aktion aus:

- Nimm 1 beliebige Karte vom Wanderplan.
- Nimm 2 Wegplättchen.
- Sieh dir die 3 obersten Karten eines Stapels an und nimm 1 davon.
- Spiele 2 Karten aus.

in ein Randfeld des Wanderplans:



Nimm die Karte, die das Plättchen vorgibt.

Danach darfst du 1 Handkarte ausspielen.

Spiele 1 Karte aus

Die benötigten Symbole müssen sichtbar sein.



Lege eine Landschafts- oder Fundkarte in deine Umgebung.



Lege eine Beobachtungskarte auf eine Karte mit dem benötigten Symbol.



Lege eine Bodenkarte links oder rechts neben andere Spalten.

Anzahl der Symbole in jedem Stapel 1-2, 3-4, 5+

E	E	E		E													E
W			W	W			W	W			W	W			W	W	
S	S	S	S	S	S	S				S	S	S					
N				N	N	N	N			N	N	N	N	N	N	N	