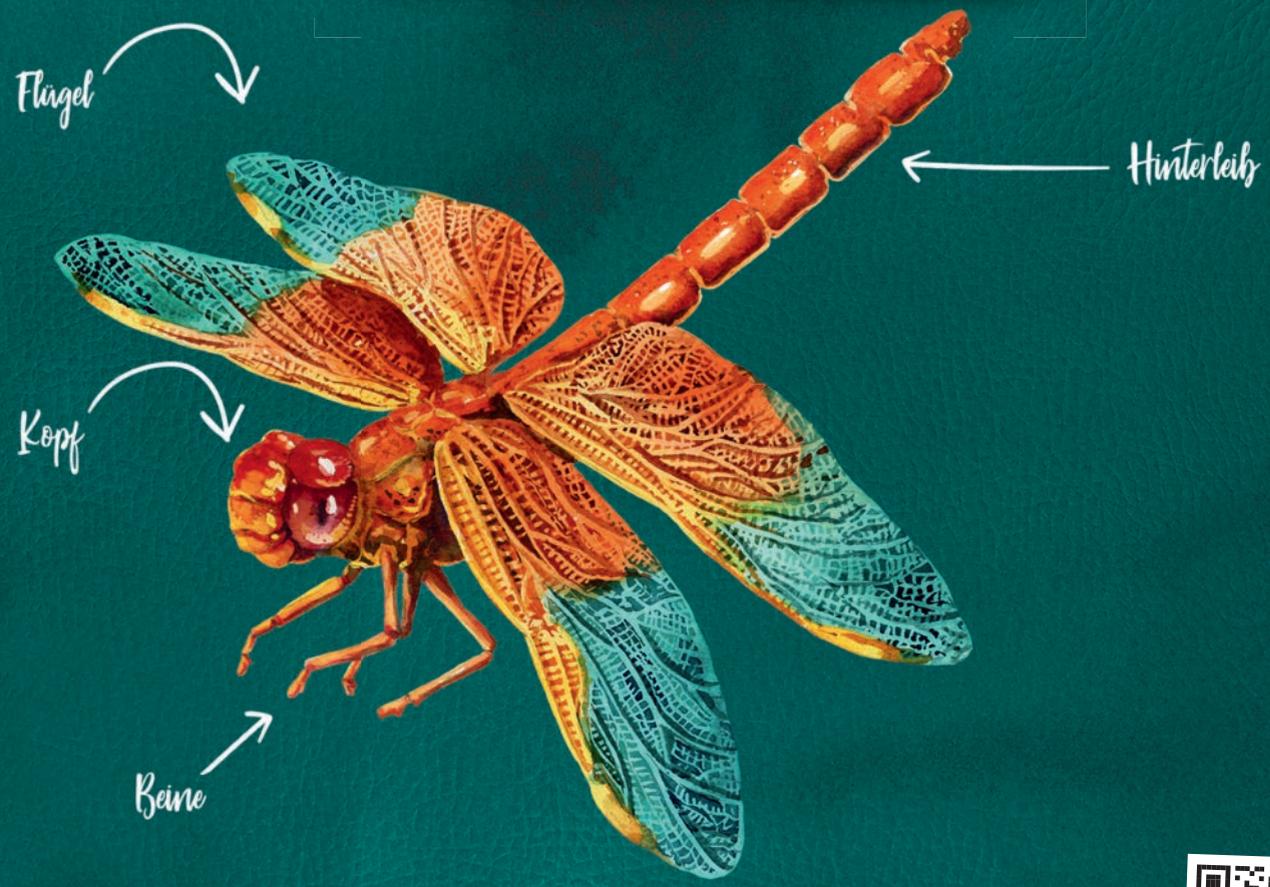


Meadow

Im Reich der Natur

Wasserwelten



Spielanleitung



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

Die Erweiterung *Meadow: Im Reich der Natur – Wasserwelten* nimmt euch mit auf einen Ausflug über Flüsse, Seen und Bäche. Entdeckt vom Kajak aus die malerischen Gewässer, beobachtet neue Tiere, Pflanzen und Landschaften und sammelt das ein oder andere Fundstück. Paddelt den Fluss hinab und sichert euch dabei wertvolle Zusatzaktionen und Siegpunkte, um der Konkurrenz immer eine Kajaklänge voraus zu sein.

Wer macht die spannendsten Beobachtungen an Land und zu Wasser?

Spielmaterial



75 Karten, davon:

3 N-Karten 3 W-Karten 3 S-Karten 3 E-Karten



55 Flusskarten



4 doppelseitige
Start-Bodenkarten
(Wasser)



4 Sonnenuntergangskarten



1 Zielplättchen



8 zusätzliche
Wegplättchen



4 Kajakfiguren
(je 1 in 4 Farben)



4 Paddelplättchen
(je 1 in 4 Farben)



2 Wasserfallplättchen



1 Umschlag
(mit 6 Karten)



1 steckbarer Kartenhalter
für die Flusskarten

Spielmaterial für das Solospiel



6 Solokarten



Spielmaterial für die Variante
Seichtes Gewässer



4 Biberdammkarten



4 zusätzliche Bonusplättchen
(je 1 in 4 Farben)

1 Flussplan-Vorderseite für *Seichtes Gewässer*



Spielmaterial für die Variante
Stromschnellen



6 Zeltplättchen



6 Stegplättchen

1 Flussplan-Rückseite für *Stromschnellen*



In dieser Erweiterung gibt es zwei Varianten, die ihr spielen könnt:

Seichtes Gewässer und *Stromschnellen*. Ein Teil des neuen Spielmaterials wird für beide Varianten benötigt und auf *Seite 4–7* erklärt. Auf *Seite 8–9* seht ihr, welche Änderungen beide Varianten im Vergleich zum Grundspiel gemeinsam haben. Die besonderen Regeln für jede Variante folgen auf *Seite 10–14*.

Um diese Erweiterung spielen zu können, müsst ihr die Karten aus Umschlag U (Große Begegnungen) des Grundspiels verwenden. Das gilt für beide Varianten. Mischt vor dem Spiel alle Karten aus Umschlag U in die entsprechenden Stapel. Mischt auch das Zielplättchen mit dem -Symbol zu den anderen Zielplättchen (siehe *Allgemeiner Spielaufbau* in der Spielanleitung des Grundspiels).



Allgemeines Spielmaterial



■ Flussplan

Auf den doppelseitigen Flussplan legt ihr die neuen Flusskarten . Beim Spielaufbau entscheidet ihr gemeinsam, welche Seite des Flussplans ihr verwendet. Zu jeder Seite gibt es besondere Regeln:

-  – Die Regeln für das Spiel mit der Variante *Seichtes Gewässer* stehen auf *Seite 10–11*.
-  – Die Regeln für das Spiel mit der Variante *Stromschnellen* stehen auf *Seite 12–14*.

Hallo, ich bin Eike Eisvogel!

Ich verrate euch ein paar spannende Tipps zu dieser Erweiterung. Passt gut auf, dann lernt ihr das Spiel im Nu!

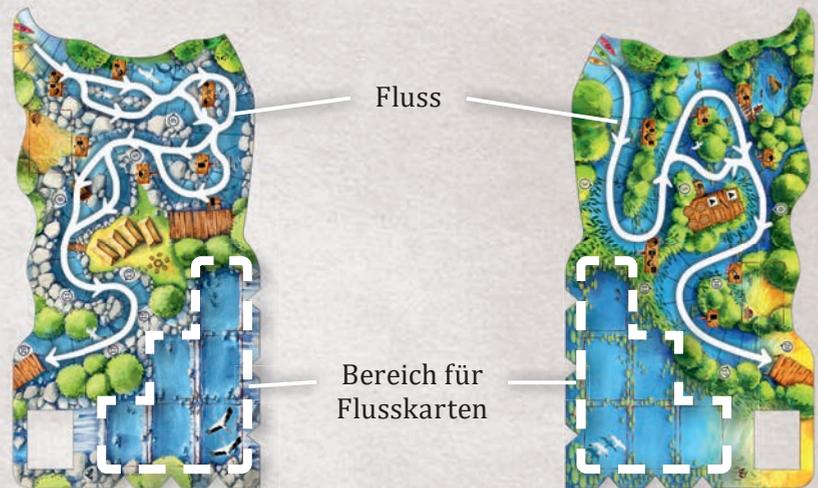
Mein erster Tipp?

Spielt ihr zum ersten Mal mit dieser Erweiterung, wählt am besten die Variante Seichtes Gewässer.



Auf beiden Seiten des Flussplans gibt es folgende zwei Bereiche:

- **Fluss:** Hier bewegt ihr eure Kajakfiguren. Kommen sie dabei auf Felder mit einem Aktionssymbol auf einem Holzschild, dürft ihr zusätzliche Aktionen ausführen. Je weiter ihr auf dem Fluss vorankommt, desto mehr Siegpunkte erhaltet ihr.
- **Bereich für Flusskarten:** Hierhin legt ihr die Flusskarten . In die Randfelder des Flussplans steckt ihr eure Paddelplättchen und ?-Wanderplättchen, um euch Flusskarten zu nehmen.



■ Paddelplättchen

Zusätzlich zu euren Wanderplättchen aus dem Grundspiel erhaltet ihr jeweils 1 Paddelplättchen. Anders als die Wanderplättchen hat es nur 1 Aktion und ihr dürft es nur in Randfelder des Flussplans stecken. Genau wie bei den Wanderplättchen dürft ihr aber 1 Handkarte in euer Naturgebiet oder eure Umgebung ausspielen, nachdem ihr das Paddelplättchen in ein Randfeld gesteckt und euch eine Karte genommen habt. Ihr dürft Paddelplättchen nur in freie Randfelder stecken und sie bleiben bis zum Ende der Runde dort liegen (genau wie die Wanderplättchen).

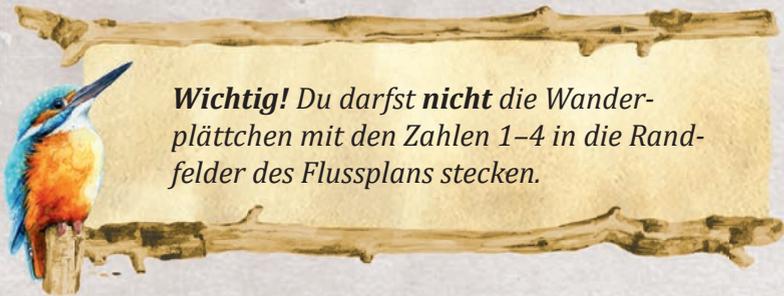




?-Wanderplättchen

Dieses Wanderplättchen wird im Spiel zu zweit und zu dritt verwendet. Steckst du es in ein Randfeld des Wanderplans oder Lagerplans, gelten dieselben Regeln wie im Grundspiel.

Wichtig! Du darfst dein ?-Wanderplättchen in ein Randfeld des Flussplans stecken. **Behandle es dann wie ein Paddelplättchen.**



Wichtig! Du darfst **nicht** die Wanderplättchen mit den Zahlen 1–4 in die Randfelder des Flussplans stecken.

■ Neue Start-Bodenkarten

Beim Spielaufbau nehmt ihr euch zusätzlich 1 der neuen doppel-seitigen Start-Bodenkarten mit dem Wasser-Bodensymbol. Ihr beginnt das Spiel also mit 2 Start-Bodenkarten. Nachdem ihr beim *Persönlichen Spielaufbau* eure 5 Karten genommen habt (siehe Spielanleitung des Grundspiels), entscheidet ihr euch jeweils für eine Seite eurer Start-Bodenkarten und legt sie mit dieser Seite nach oben nebeneinander in euer Naturgebiet. Ihr bestimmt, welche Karte links und welche rechts liegt.

Beispiel für die Start-Bodenkarten in deinem Naturgebiet



Es dürfen nach wie vor bis zu 10 Bodenkarten in deinem Naturgebiet liegen.

■ Flusskarten

Die Flusskarten legt ihr als Flusstapel  in den Kartenhalter. Sie bestehen aus Boden-, Beobachtungs-, Landschafts- und Fundkarten rund ums Thema Wasser. Für das Ausspielen dieser Karten gelten dieselben Regeln wie für die Karten aus dem Grundspiel.

Die Flusskarten bringen allerdings keine Siegpunkte. Stattdessen zeigen sie unten ein Paddelsymbol.

Spielst du eine Karte mit Paddelsymbol in dein Naturgebiet oder deine Umgebung aus, bewege deine Kajakfigur auf dem Fluss sofort so viele Felder weit, wie viele Pfeile auf dem Paddel sind.



Paddelsymbol



Die Paddelsymbole lassen dich deine Kajakfigur 1–4 Felder weit bewegen, je nachdem wie viele Pfeile auf dem Paddel sind.



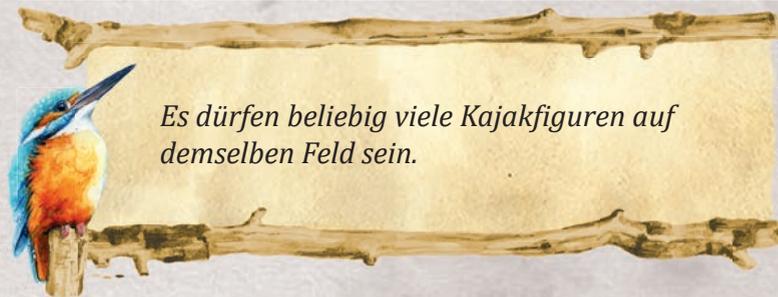
Beispiel 1: Sophia (Türkis) spielt ihren Wasserlinsenzünsler in ihr Naturgebiet aus. Diese Karte hat keine Siegpunkte, aber ein Paddel mit 2 Pfeilen. Nachdem Sophia ihre Karte ausgespielt hat, bewegt sie sofort ihre Kajakfigur auf dem Fluss 2 Felder vor.



Beispiel 2: Sophia (Türkis) spielt ihre Silberweide aus. Diese Karte zeigt ein Paddel mit 2 Pfeilen. Sophia bewegt ihre Kajakfigur 2 Felder vor. Dabei kommt sie an eine Gabelung und muss entscheiden, ob sie links oder rechts entlang fährt.



Wichtig! Du darfst deine Kajakfigur nur flussabwärts bewegen, niemals entgegen der Strömung flussaufwärts! An einer Gabelung entscheidest du, welche Richtung du einschlägst.



Es dürfen beliebig viele Kajakfiguren auf demselben Feld sein.

Wichtig! Ist der Stapel aus Flusskarten aufgebraucht, ersetzt ihn durch den S-Stapel. Sollte ab diesem Zeitpunkt eine Flusskarte abgeworfen werden, legt sie zurück in die Schachtel (statt unter den Stapel).

■ Zusätzliche Karten für die N-, W-, S- und E-Stapel

Diese Erweiterung enthält 12 zusätzliche Karten, die ihr in die jeweiligen Stapel mischen müsst. Es sind jeweils 3 Karten für die N-, W-, S- und E-Stapel.

Wichtig! Verwendet diese zusätzlichen Karten nur, wenn ihr mit dieser Erweiterung spielt.

Ihr könnt diese Karten am -Symbol neben der Kartennummer erkennen und sie so ganz einfach wieder von den Karten des Grundspiels trennen.

Neue Kartensymbole

Die Karten dieser Erweiterung zeigen neue Symbole. Zusätzlich zu den Regeln aus dem Grundspiel für Symbole ihrer Art gelten für sie folgende Regeln:



Wasser-Bodensymbol

Diese Erweiterung führt das sechste Bodensymbol ein: Wasser. Die Regeln für das Ausspielen von Bodenkarten mit diesem Symbol sind dieselben wie für die Bodenkarten aus dem Grundspiel.



Naturdenkmal

Karten mit dem -Symbol im S- und N-Stapel haben Siegpunkte und manchmal auch ein Paddelsymbol, das dich deine Kajakfigur bewegen lässt.

Dieses Symbol ist auch auf dem Flussplan zu finden und hat unterschiedliche Regeln, je nachdem mit welcher Variante ihr spielt (siehe *Seichtes Gewässer* auf Seite 10 und *Stromschnellen* auf Seite 12).



Fisch

Beobachtungskarten mit dem -Symbol musst du direkt auf eine Bodenkarte mit dem -Bodensymbol ausspielen oder auf eine andere Beobachtungskarte in einer Spalte mit dem -Bodensymbol (sofern du ihre Voraussetzungen erfüllst).



Als Erinnerung an diese Regel ist neben diesem Kartensymbol ein kleines Wasser-Symbol abgebildet.

Beispiel 3: Um die Schleie auszuspielen, brauchst du in deinem Naturgebiet die Bodensymbole  und .

Du darfst die Schleie aber nur in eine Spalte mit dem -Symbol legen.



■ Wasserfallplättchen

Legt die beiden Wasserfallplättchen beim Spieldaufbau zwischen die Steinfeldern links und rechts von der Sanduhr auf dem Lagerplan. Bewegt ihr die Rundenfigur über einen Wasserfall, entfernt alle Karten vom Flussplan, legt sie unter den Stapel und legt neue Karten vom Flusstapel  nach.

Legt die Wasserfallplättchen an die folgenden Plätze, je nachdem ob ihr mit dem Lagerplan für 2-3 Spieler oder 4 Spieler spielt:

Spiel zu zweit oder dritt



Spiel zu viert



Ihr ersetzt die Karten auf dem Flussplan zweimal in der Partie, da die Rundenfigur an zwei Wasserfällen vorbeikommt (siehe *Rundenende* auf Seite 9).

Spielablauf



Genau wie beim Grundspiel spielt ihr 6 Runden im Spiel zu zweit oder zu dritt und 8 Runden im Spiel zu viert.

In deinem Zug musst du immer eine Aktion ausführen. Dazu nutzt du ein Wander- oder Paddelplättchen:

- Das **1er-**, **2er-**, **3er-**, **4er-** und **?-Wanderplättchen** darfst du wie im Grundspiel in ein Randfeld des Wanderplans oder Lagerplans stecken.
- Das **Paddelplättchen** und **?-Wanderplättchen** darfst du in ein Randfeld des Flussplans stecken. Nimm dir dann eine Karte vom Flussplan. Danach darfst du zusätzlich eine Handkarte ausspielen (in dein Naturgebiet oder deine Umgebung).

Das Plättchen bleibt bis zum Ende der Runde dort liegen.



Aktionen: Flussplan

Nachdem du dein Paddelplättchen oder ?-Wanderplättchen in ein Randfeld des Flussplans gesteckt hast, führe folgende Aktionen aus:

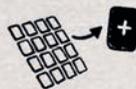
- Du **musst** 1 Karte aus der Reihe oder Spalte nehmen, auf die dein Plättchen zeigt. Fülle das leere Feld sofort danach mit einer neuen Flusskarte  vom Stapel auf.
- Danach **darfst** du 1 Handkarte ausspielen (in dein Naturgebiet oder deine Umgebung). Es muss keine Flusskarte  sein.

Beispiel 4: Sophia (Türkis) steckt ihr Paddelplättchen in ein freies Randfeld des Flussplans. Sie muss eine Karte aus der Spalte nehmen, auf die es zeigt. Sie wählt ihre Karte und füllt das Feld danach sofort mit einer neuen Flusskarte  auf. Danach darf sie 1 Handkarte ausspielen.



Besondere Aktionen der Wanderplättchen

Bei den folgenden Wanderplättchen gelten andere Regeln als im Grundspiel für die besonderen Aktionen:



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

Beispiel 5: Chris (Lila) steckt ein Wanderplättchen in ein Randfeld des Lagerplans. Die Aktion dieses Plättchens lässt ihn 1 beliebige Karte vom Wanderplan oder Flussplan nehmen. Chris entscheidet sich für eine Karte vom Flussplan.



Beispiel 6: Sophia (Türkis) steckt ein Wanderplättchen in ein Randfeld des Lagerplans. Sie darf sich die obersten 3 Karten eines beliebigen Stapels ansehen und entscheidet sich für den Flusstapel ♠. Sie nimmt 1 davon auf die Hand und legt die übrigen beiden zurück unter den Stapel.



Sieh dir die obersten 3 Karten des N-, W-, S-, E-Stapels **oder** Flusstapels ♠ an (aber nicht von dem ungenutzten Stapel). Nimm 1 davon auf die Hand und lege die übrigen beiden in beliebiger Reihenfolge zurück unter den Stapel. Du darfst in diesem Zug keine Karte ausspielen.



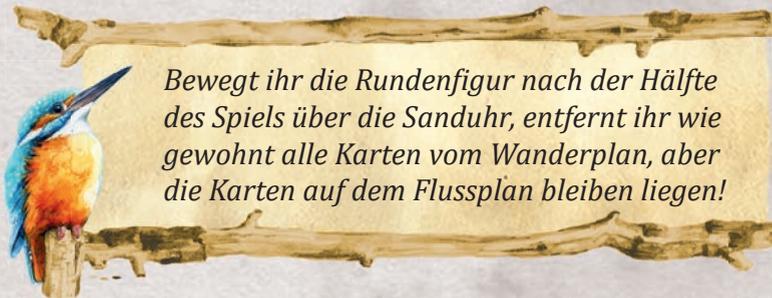
■ Rundenende

Habt ihr alle jeweils all eure Wanderplättchen und euer Paddelplättchen platziert, endet die Runde. Nehmt eure Wander- und Paddelplättchen 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.

Bewegt ihr die Rundenfigur über ein Wasserfallplättchen, führt folgende Schritte aus:

- Entfernt alle Karten vom Flussplan und legt sie in zufälliger Reihenfolge unter den Flusstapel ♠.
- Füllt alle Felder auf dem Flussplan mit offenen neuen Karten des Flusstapels ♠ auf.



Bewegt ihr die Rundenfigur nach der Hälfte des Spiels über die Sanduhr, entfernt ihr wie gewohnt alle Karten vom Wanderplan, aber die Karten auf dem Flussplan bleiben liegen!

Seichtes Gewässer



Legt den Flussplan mit der Seite mit dem -Symbol nach oben aus.

■ Spiel Aufbau

Fügt das -Zielplättchen zu den anderen Zielplättchen hinzu, bevor ihr sie mischt und auf den Lagerplan legt. Legt auch die 2 Wasserfallplättchen auf den Lagerplan (siehe Seite 7).

2

Mischt die zusätzlichen N-, W-, S- und E-Karten aus dieser Erweiterung in die jeweiligen Stapel.

Folgt ansonsten dem restlichen Spiel Aufbau des Grundspiels.



3

Nehmt euch zusätzlich jeweils das Paddelplättchen und das zusätzliche Bonusplättchen eurer Farbe sowie eine der neuen Start-Bodenkarten. Die übrigen kommen zurück in die Schachtel.

Legt die Biberdamm- und Sonnenuntergangskarten offen auf die Felder mit dem zugehörigen Symbol. Ordnet sie im Stapel absteigend an, sodass die Karte mit den meisten Siegpunkten oben liegt.



4

Zieht von den übrig gebliebenen Zielplättchen 2 zufällige (im Spiel zu viert nehmt ihr einfach die 2 übrig gebliebenen) und legt sie offen neben die beiden Naturdenkmal-Symbole .

6

Stellt eure Kajakfiguren auf das Startfeld des Flusses.

7

■ Regeln für die Variante Seichtes Gewässer

Manche Felder des Flusses zeigen Holzschilder mit Zusatzaktionen. Bewegst du deine Kajakfigur auf oder über eines dieser Felder, darfst du die gezeigte Zusatzaktion ausführen. Bewegst du deine Kajakfigur über mehrere Felder mit Zusatzaktionen, nutze sie in der Reihenfolge, in der du ihnen begegnest.

■ Zusatzaktionen:



Nimm die oberste Karte des Flusstapels oder E-Stapels.



Nimm 1 Wegplättchen **oder** wirf 1 beliebige Handkarte ab (lege sie unter ihren Stapel) und nimm die obersten 2 Karten von 1 beliebigen Stapel. Es darf der N-, W-, S-, E- oder Flusstapel sein, aber nicht der ungenutzte Stapel.



Nimm 1 beliebige Karte vom Wander- oder Flussplan. Fülle das leere Feld sofort mit einer Karte vom zugehörigen Stapel auf.



Nimm die oberste Biberdammkarte vom Flussplan.



Diese Zusatzaktion zeigt 2 Ziel-Paare. Sie bestehen aus einem Zielplättchen und dem ▲-Symbol. Bewegst du deine Kajakfigur auf oder über das Feld mit dieser Zusatzaktion und sind in deinem Naturgebiet beide Symbole von mindestens 1 der gezeigten Ziel-Paare sichtbar, darfst du dein zusätzliches Bonusplättchen auf den Flussplan legen. Am Spielende erhältst du 3 Siegpunkte dafür. Anders als auf dem Lagerplan dürfen mehrere Spieler die (beiden) Ziele erfüllen. Du darfst deine Kajakfigur auf und über dieses Feld bewegen, auch wenn du die gezeigten Symbole nicht in deinem Naturgebiet hast, darfst dann aber dein zusätzliches Bonusplättchen nicht legen.

Beispiel 7: Eva (Gelb) bewegt ihre Kajakfigur. Das Feld zeigt ▲▲ als Ziel. In ihrem Naturgebiet sind die Symbole ▲ und ▲ sichtbar. Sie legt also ihr zusätzliches Bonusplättchen auf den Flussplan. Sophia (Türkis) hat ihr zusätzliches Bonusplättchen bereits auf den Flussplan gelegt, was Eva nicht daran hindert, auch ihres zu legen.



Nimm 1 Wegplättchen.



Nimm die oberste Sonnenuntergangskarte vom Flussplan.



Spieler 1 Handkarte aus (in dein Naturgebiet oder deine Umgebung).



Die Zahlen neben den Feldern des Flusses sind Siegpunkte, die ihr am Spielende erhaltet. Berücksichtigt bei der Wertung immer nur die höchste Zahl, die eure Kajakfigur erreicht oder überschritten hat.

■ Spielende und Wertung

Das Spiel endet nach der letzten Runde (wie im Grundspiel). Zählt wie üblich die Siegpunkte auf den ausgespielten Karten in eurem Naturgebiet und eurer Umgebung und die Siegpunkte auf euren Bonusplättchen auf dem Lagerplan zusammen. Zählt dann folgende Siegpunkte hinzu:

- 3 Siegpunkte, falls du dein zusätzliches Bonusplättchen auf den Flussplan gelegt hast;
- die Siegpunkte vom Flussfeld mit der höchsten Zahl, das deine Kajakfigur erreicht oder überschritten hat.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt! Gleichstände löst ihr auf wie im Grundspiel.

Beispiel 8: Ihr zählt am Spielende eure Siegpunkte wie im Grundspiel zusammen und zählt die zusätzlichen Siegpunkte für diese Erweiterung hinzu: Eva (Gelb) erhält 8 Siegpunkte für ihre Kajakfigur und 3 Siegpunkte für ihr zusätzliches Bonusplättchen; macht insgesamt 11 zusätzliche Siegpunkte. Chris (Lila) erhält 10 Siegpunkte für seine Kajakfigur. Chris hat aber keines der Ziele auf dem Flussplan erfüllt, also bleibt es bei 10 zusätzlichen Siegpunkten. Sophia (Türkis) erhält 13 Siegpunkte für ihre Kajakfigur und 3 Siegpunkte für ihr zusätzliches Bonusplättchen, macht insgesamt 16 zusätzliche Siegpunkte.



Stromschnellen

Spielaufbau

Legt den Flussplan mit der Seite mit dem -Symbol nach oben aus.

Mischt die Flusskarten , legt sie verdeckt als Flussstapel in den neuen Kartenhalter und stellt ihn auf den Flussplan. Legt auf alle Felder des Flussplans offene Flusskarten .



Zieht so viele zufällige Zeltplättchen, wie ihr Spieler seid, und legt sie offen auf das zugehörige Feld auf dem Flussplan. Die übrigen kommen zurück in die Schachtel.



Zieht so viele zufällige Stegplättchen, wie ihr Spieler seid, und legt sie offen auf das zugehörige Feld auf dem Flussplan. Die übrigen kommen zurück in die Schachtel.

2

Fügt das -Zielplättchen zu den anderen Zielplättchen hinzu, bevor ihr sie mischt und auf den Lagerplan legt. Legt auch die 2 Wasserfallplättchen auf den Lagerplan (siehe Seite 7).

Mischt die zusätzlichen N-, W-, S- und E-Karten aus dieser Erweiterung in die jeweiligen Stapel.

Folgt ansonsten dem restlichen Spielaufbau des Grundspiels.

3

Nehmt euch zusätzlich jeweils das Paddelplättchen eurer Farbe sowie eine der neuen Start-Bodenkarten. Die übrigen kommen zurück in die Schachtel.



4

Legt die Sonnenuntergangskarten offen auf das Feld mit dem zugehörigen Symbol. Ordnet sie im Stapel absteigend an, sodass die Karte mit den meisten Siegpunkten oben liegt.



6

7

8

Stellt eure Kajakfiguren auf das Startfeld des Flusses.

Regeln für die Variante Stromschnellen

Manche Felder des Flusses zeigen Holzschilder mit Zusatzaktionen. Bewegst du deine Kajakfigur auf oder über eines dieser Felder, darfst du die gezeigte Zusatzaktion ausführen. Bewegst du deine Kajakfigur über mehrere Felder mit Zusatzaktionen, nutze sie in der Reihenfolge, in der du ihnen begegnest.

Zusatzaktionen:



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



Sieh dir die obersten 2 Karten des **N**-Stapels an. Nimm 1 davon auf die Hand und lege die andere zurück unter den Stapel.



Nimm 1 Wegplättchen und 1 beliebige Karte vom Wander- oder Flussplan. Fülle das leere Feld sofort mit einer Karte vom zugehörigen Stapel auf.



Spiele 1 Handkarte aus (in dein Naturgebiet oder deine Umgebung).



Nimm 1 Stegplättchen und nutze sofort dessen Aktion. Danach kommt das Stegplättchen zurück in die Schachtel.

Aktionen der Stegplättchen:



Nimm die oberste Karte des E-, W- und N-Stapels.



Nimm die obersten 2 Karten des Flusstapels ♠.



Nimm 2 Wegplättchen.



Sieh dir die obersten 3 Karten des E-Stapels an. Nimm 1 davon auf die Hand und lege die übrigen Karten in beliebiger Reihenfolge zurück unter den Stapel. Danach darfst du 1 Handkarte ausspielen (in dein Naturgebiet oder deine Umgebung).



Nimm 1 beliebige Karte vom Wander- oder Flussplan. Fülle das leere Feld sofort mit einer Karte vom zugehörigen Stapel auf.



Wirf 1 beliebige Handkarte ab (lege sie unter ihren Stapel) und nimm die obersten 2 Karten von 1 beliebigen Stapel. Es darf der N-, W-, S-, E- oder Flusstapel ♠ sein, aber nicht der ungenutzte Stapel.



Nimm 1 Wegplättchen.



Nimm die oberste Sonnenuntergangskarte vom Flussplan.



Abkürzung:

Um die Abkürzung nutzen zu dürfen, muss ein ▲-Symbol in deinem Naturgebiet sichtbar sein.

Beispiel 9: Da im Naturgebiet von Sophia (Türkis) ein ▲-Symbol sichtbar ist, darf sie beim Bewegen ihrer Kajakfigur die Abkürzung nutzen.



Nimm 1 Zeltplättchen. Zeigt es eine Aktion, nutze sie. Zeigt das Zeltplättchen Siegpunkte, lege es in deine Umgebung, sonst kommt es zurück in die Schachtel.

Zeltplättchen:



Für dieses Zeltplättchen erhältst du am Spielende 4 Siegpunkte.



Für dieses Zeltplättchen erhältst du am Spielende 3 Siegpunkte.



Nimm 1 beliebige Karte vom Wander- oder Flussplan. Fülle das leere Feld sofort mit einer Karte vom zugehörigen Stapel auf. Danach darfst du 1 Handkarte ausspielen (in dein Naturgebiet oder deine Umgebung). Für dieses Zeltplättchen erhältst du am Spielende 1 Siegpunkt.



Du darfst 1 Handkarte ausspielen (in dein Naturgebiet oder deine Umgebung). Für dieses Zeltplättchen erhältst du am Spielende 2 Siegpunkte.



Nimm 1 beliebige Karte vom Wander- oder Flussplan. Fülle das leere Feld sofort mit einer Karte vom zugehörigen Stapel auf. Danach darfst du 1 Handkarte ausspielen (in dein Naturgebiet oder deine Umgebung).



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

3 5 8 11 13 15 17 20

Die Zahlen neben den Feldern des Flusses sind Siegpunkte, die ihr am Spielende erhaltet. Berücksichtigt bei der Wertung immer nur die höchste Zahl, die eure Kajakfigur erreicht oder überschritten hat.

■ Spielende und Wertung

Das Spiel endet nach der letzten Runde (wie im Grundspiel). Zählt wie üblich die Siegpunkte auf den ausgespielten Karten in eurem Naturgebiet und eurer Umgebung und die Siegpunkte auf euren Bonusplättchen auf dem Lagerplan zusammen. Zählt dann folgende Siegpunkte hinzu:

- die Siegpunkte von deinem Zeltplättchen;
- die Siegpunkte vom Flussfeld mit der höchsten Zahl, das deine Kajakfigur erreicht oder überschritten hat.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt! Gleichstände löst ihr auf wie im Grundspiel.

Beispiel 10: Ihr zählt am Spielende eure Siegpunkte wie im Grundspiel zusammen und zählt die zusätzlichen Siegpunkte für diese Erweiterung hinzu: Chris (Lila) erhält 13 Siegpunkte für seine Kajakfigur und 4 Siegpunkte für sein Zeltplättchen; macht insgesamt 17 zusätzliche Siegpunkte. Eva (Gelb) erhält 5 Siegpunkte für ihre Kajakfigur. Sophia (Türkis) erhält 8 Siegpunkte für ihre Kajakfigur. Eva und Sophia haben keine Zeltplättchen.



Umschlag Z

In der Schachtel findet ihr einen Umschlag mit zusätzlichen Karten (zu erkennen am **Z** neben ihrer Kartennummer). Nachdem ihr den Umschlag geöffnet habt, mischt sie zu den anderen Flusskarten ♠.

Umschlag Z – Ausflug ans Wasser: Öffnet diesen Umschlag nach einem Ausflug an einen Fluss oder See. Diese Karten passen thematisch zu den Karten aus den Umschlägen aus dem Grundspiel.



Solospiel



Das Solospiel spielt sich wie eine Partie zu zweit mit dem Grundspiel. Es gelten zusätzlich die Regeln aus dieser Erweiterung. 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.

Füge das -Zielplättchen zu den anderen Zielplättchen hinzu, bevor du sie mischst. Ziehe verdeckt 3 zufällige Zielplättchen und lege jeweils 1 offen auf die quadratischen Felder auf dem Lagerplan.

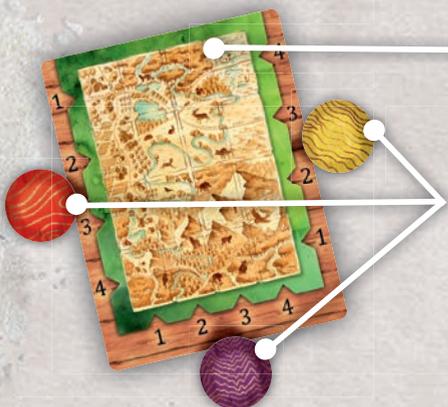
Lege die 2 Wasserfallplättchen zwischen die Steinfelder links und rechts von der Sanduhr auf dem Lagerplan (siehe Seite 7).

Versperre 2 der Randfelder des Lagerplans mit den Sperrplättchen.





Wähle eine Farbe und nimm dir das Spielmaterial wie im Spiel zu zweit mit dem Grundspiel. Nimm dir zusätzlich dein Paddelplättchen, deine Kajakfigur und eine neue Start-Bodenkarte. Spielst du mit der Variante *Seichtes Gewässer*, nimm dir auch dein zusätzliches Bonusplättchen.



Lege das Soloplättchen neben den Wanderplan.

Nimm die Farbplättchen der ungenutzten Farben und lege sie in zufälliger Reihenfolge offen an das Soloplättchen an (siehe Abbildung).



Mische die Wanderplättchen aller anderen Farben (die 1er-, 2er-, 3er-, 4er- und ?-Wanderplättchen) und lege sie als verdeckten Stapel neben dem Soloplättchen bereit.

Lege die Paddelplättchen aller anderen Farben neben dem Flussplan bereit.

Mische die 6 Solokarten aus dieser Erweiterung und lege sie als verdeckten Stapel neben den Flussplan.

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 auf dem Wanderplan 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.

Spielst du mit der Variante *Stromschnellen*, ziehe verdeckt 2 zufällige Stegplättchen und 2 zufällige Zeltplättchen. Lege sie auf die zugehörigen Felder auf dem Flussplan und decke jeweils 1 Stegplättchen und 1 Zeltplättchen auf. Wenn du dir ein Steg- oder Zeltplättchen nehmen darfst, entscheide, ob du das offene oder verdeckte Plättchen nimmst. Nutze das gewählte Plättchen dann nach den normalen Regeln.



■ Änderungen am Spielablauf

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

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

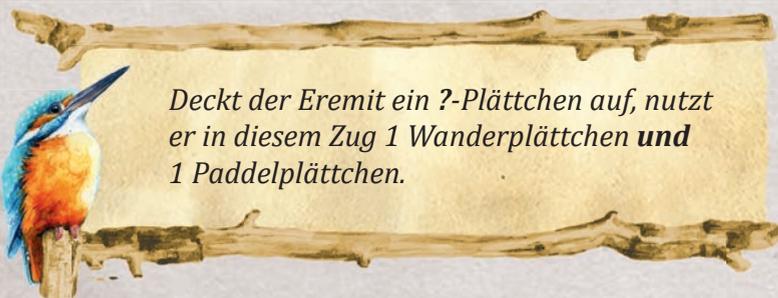
- Ist es ein Plättchen mit einer Zahl, folge den Regeln für das Solospiel des Grundspiels.
- Ist es ein ?-Plättchen, stecke es in ein freies Randfeld des Lagerplans. Ist keines frei, lege das Plättchen einfach beiseite. Decke danach die oberste Solokarte auf und stecke 1 der Paddelplättchen des Eremiten in das Randfeld, das die Karte vorgibt (siehe Seite 16). Ist das vorgegebene Randfeld bereits belegt, stecke das Paddelplättchen in das nächste freie Randfeld im Uhrzeigersinn. Entferne alle Karten in der Reihe oder Spalte, auf die das Paddelplättchen zeigt, und lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück unter den Stapel. Fülle die Felder mit neuen Flusskarten  auf.



Hast du dein letztes Wanderplättchen und dein Paddelplättchen platziert, endet die Runde.

Nimm zuerst deine Wanderplättchen und dein Paddelplättchen zurück. Nimm danach alle Paddelplättchen des Eremiten zurück und lege sie wieder neben den Flussplan. 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 ein Wasserfallplättchen oder die Sanduhr, folge den normalen Regeln.



*Deckt der Eremit ein ?-Plättchen auf, nutzt er in diesem Zug 1 Wanderplättchen **und** 1 Paddelplättchen.*

■ Spielende und Wertung

Nach der 6. Runde endet das Spiel.

Im Solospiel mit dieser Erweiterung zählst du **nicht** die Siegpunkte des Eremiten. Zähle stattdessen nur deine Siegpunkte nach den normalen Regeln und sieh in der Tabelle rechts nach, wie erfolgreich dein Ausflug war.

Wertungstabelle für das Solospiel

<49	Heute war kein toller Tag auf dem Wasser. Du bist nur ein paar gewöhnlichen Tieren und Pflanzen begegnet.
50–65	Bravo! Du hast dein Notizbuch mit neuen, spannenden Beobachtungen gefüllt.
66–79	Was für ein erfolgreicher Tag! Du konntest auf dem Weg flussabwärts einen Blick auf einige seltene Arten erhaschen.
80+	Dieser Ausflug war grandios! Jetzt kannst du deine Beobachtungen und Funde stolz präsentieren.

Kartenverzeichnis

Gebräuchlicher Name	Wissenschaftlicher Name	Wissenswertes	Ort und Datum der Beobachtung	
SQ1-SQ4	Wasserlinsenzünsler (Larve)	<i>Cataclysta lemnata</i>	Um die Kälte zu überstehen, überwintern die Raupen des Wasserlinsenzünlers entweder in Kammern, die sie in die Stängel von Wasserpflanzen höhlen, oder sie bauen sich einen Unterschlupf aus Blättern und Wasserlinsen (auch Entengrün genannt).	
SQ1-SQ4	Teichfrosch	<i>Rana esculenta</i>	Teichfrösche werden „Essbarer Frosch“ (Englisch: Edible Frog) genannt, weil sie häufig in der Gastronomie verarbeitet werden.	
Q01	Rotaug	<i>Rutilus rutilus</i>	Ein Rotaug (auch Plötze genannt) kann in der Laichzeit bis zu 40 000 Eier produzieren. Meistens sind es aber nur ein paar Tausend.	
Q02	Europäischer Schlammpeitzger	<i>Misgurnus fossilis</i>	Ist der Sauerstoffgehalt im Wasser einmal niedrig, kommt der Europäische Schlammpeitzger zum Atmen an die Oberfläche.	
Q03	Karpfen	<i>Cyprinus carpio</i>	In China wurden Karpfen bereits im 5. Jahrhundert v. Chr. gezüchtet. Die frühesten Aufzeichnungen zur Fischzucht in Europa reichen ungefähr bis in die Mitte des 3. Jahrhunderts v. Chr. zurück.	
Q04	Kaulbarsch	<i>Gymnocephalus cernua</i>	Der Kaulbarsch ist ein stagnophiler Fisch. Das heißt, er bevorzugt stehende Gewässer. Man findet ihn manchmal aber auch in Flüssen.	
Q05	Karausche	<i>Carassius carassius</i>	Karauschen vertragen sich nicht gut mit anderen Fischarten. In Gewässern mit weniger Fischarten sind die Karauschen häufiger anzutreffen.	
Q06	Dreistachliger Stichling	<i>Gasterosteus aculeatus</i>	Männliche Dreistachlige Stichlinge bauen in sandigem oder lehmigem Gewässergrund tunnelförmige Nester aus Pflanzenteilen, die sie mit ihrem Nierensekret verkleben.	
Q07	Goldfliege (Larve)	<i>Lucilia sericata</i>	Die Larven der Goldfliege werden zur Heilung von schwer behandelbaren Wunden eingesetzt. Sie verdauen nekrotisches Gewebe und beschleunigen dadurch den Heilungsprozess. Gleichzeitig desinfizieren sie die Wunde mit antibakteriellen Substanzen, die sie beim Fressen absondern.	
Q08	Schwarzstorch	<i>Ciconia nigra</i>	Anders als Weißstörche leben Schwarzstörche lieber fernab von Menschen. Manchmal bauen sie ihr Nest tief im Wald. Sie leben in Sumpfbereichen.	
Q09	Kreuzkröte	<i>Epidalea calamita</i>	Kreuzkröten haben kurze Hinterbeine, sodass sie sich eher krabbelnd vorwärts bewegen als hüpfen.	
Q10	Europäischer Biber	<i>Castor fiber</i>	Biber sind perfekt an das Leben im Wasser angepasst. Sie haben ein dichtes, öliges Fell, einen platten, schuppigen Schwanz und Schwimmhäute zwischen den Zehen. Zum Schutz vor Wasser können sie beim Tauchen ihre Ohren und Nase mit Hautlappen verschließen und haben durchsichtige Augenlider.	
Q11	Europäische Sumpfschildkröte	<i>Emys orbicularis</i>	Polnische Wissenschaftler fanden im Jahr 1998 Schildkröten, in deren Panzer Jahreszahlen geritzt waren. Sie reichten zurück bis ins 19. Jahrhundert und wurden damals von Hirten angebracht. Dank dieses Funds weiß man, dass Schildkröten jahrzehntelang im selben Gebiet nisten können.	
Q12	Mühle am Wasser		Da das Mühlrad besonders widerstandsfähig sein musste, baute man es meist aus massivem Eichen- oder Hainbuchenholz. Durch Holzstangen und Zahnräder wurde die Bewegung des Rads auf eine Vorrichtung übertragen, die den Mühlstein und andere Geräte zum Mahlen von Getreide antrieb.	
Q13	Hecht	<i>Esox lucius</i>	Der Hecht ist ein Raubfisch. Er ernährt sich von kleineren Fischen, Fröschen und Krebsen.	
Q14	Eurasischer Fischotter	<i>Lutra lutra</i>	Otter sind überwiegend nachtaktiv. Ihre Tasthaare, auch Vibrissen genannt, helfen ihnen, sich im Wasser zu orientieren und zu jagen.	
Q15	Weiße Seerose	<i>Nymphaea alba</i>	Die Blätter der Weißen Seerose treiben auf der Wasseroberfläche, weil die Blätter und Stängel aus schwammigem Durchlüftungsgewebe bestehen, dem sogenannten Aerenchym.	
Q16	Gebirgsfluss		Gebirgsflüsse und -bäche formen die Felsen durch die schiere Kraft des Wassers beim Herabstürzen und durch die Steine, die davon mitgerissen werden. Diese Flüsse erzeugen wunderschöne Wasserfälle, treppenartige Kaskaden und sogenannte Kolke, durch strudelndes Geröll entstandene Vertiefungen.	

Q17	Gänsesäger	<i>Mergus merganser</i>	Der Gänsesäger hat einen dünnen, roten Hakenschnabel. Mit den kleinen Sägezähnen daran hält er seine Beute fest.
Q18	Seeadler	<i>Haliaeetus albicilla</i>	Seeadler ernähren sich hauptsächlich von Fisch und anderen Vögeln. Manchmal jagen sie zu zweit.
Q19	Wasserlinsen-zünsler	<i>Cataclysta lemnata</i>	Die Weibchen legen ihre Eier auf einer dicken Schicht aus Wasserlinsen auf der Wasseroberfläche. Sie legen 100 bis 500 halbdurchsichtige Eier mit einem Durchmesser von ca. 0,5 mm an der Unterseite der Wasserlinsen ab, von denen sich die Raupen später ernähren.
Q20	Graureiher	<i>Ardea cinerea</i>	Reiher bauen ihre Nester oft nah beieinander und bilden so Reiherkolonien.
Q21	Silberweide	<i>Salix alba</i>	Weidenholz ist weich und kann leicht verformt werden. Daher bauen sich viele Tiere Nester darin. Glaubt man dem Volksmund, dienen Weiden auch oft als Rückzugsort von Dämonen.
Q22	Flussregenpfeifer	<i>Charadrius dubius</i>	Um einen Fressfeind von seinem Nest abzulenken, täuscht der Flussregenpfeifer vor, verletzt zu sein. Der Fressfeind lässt vom Nest ab, um den Flussregenpfeifer zu verfolgen, der eilig davonfliegt.
Q23	Flussbarsch	<i>Perca fluviatilis</i>	Flussbarsche sind eine polyandrische Spezies: Ein einzelnes Weibchen paart sich manchmal mit bis zu 25 Männchen.
Q24	Washbär	<i>Procyon lotor</i>	Washbären haben geschickte Pfoten, mit denen sie sogar Verschlüsse öffnen können, um an Nahrung von Menschen zu gelangen.
Q25	Fischerfloß		Früher nutzte man zum Floßbauen Rinde, Stöcke und Federn. Heute bestehen Flöße aus Materialien mit unterschiedlicher Auftriebskraft und sind dadurch vielseitiger.
Q26	Plattbauch	<i>Libellula depressa</i>	Die Weibchen legen ihre Eier in stehendem oder langsam fließendem Gewässer. Trocknet das Gewässer aus, graben sich die Larven im Schlamm ein und überwintern dort.
Q27	Schleie	<i>Tinca tinca</i>	Dieser Fisch frisst alles, was er im schlammigen Boden findet: Schnecken, Schalentiere und andere Organismen. Er gräbt sich zum Überwintern häufig in Schlamm ein.
Q28	Gartenspitzmaus	<i>Crocidura suaveolens</i>	Diese Mäuse halten keinen Winterschlaf. Stattdessen verbringen sie den Winter in bis zu zwölköpfigen Gruppen in ihren Nestern.
Q29	Elritze	<i>Phoxinus phoxinus</i>	Ein sehr kleiner Fisch, der häufig in Aquarien gehalten wird.
Q30	Europäischer Flusskreb	<i>Astacus astacus</i>	Viele nehmen an, dass Flusskrebse in einem Gewässer ein Beweis für sauberes Wasser sind. Doch das stimmt nicht immer, denn nicht alle Flusskrebsarten brauchen so sauberes Wasser wie der Europäische Flusskreb.
Q31	Landschaft mit Seerosen		Die Schönheit von Seerosen diente schon vielen Künstlern als Inspiration. Durch die Werke des impressionistischen Malers Claude Monet wurden Seerosen in der Geschichte der Malerei berühmt.
Q32	Landschaft mit Brücke		Europas älteste, gut erhaltene gedeckte Holzbrücke ist die Kapellbrücke in der Schweiz. Sie führt über die Reuss in Luzern.
Q33	Nester in Steilhängen		Uferschwalben bauen ihre charakteristischen Nester in Steilhängen. Die Tunnel, die sie in den Sand graben, sind bis zu 1 Meter lang.
Q34	Weg am Fluss		Wege, die einen Fluss oder See entlangführen, laden zum Spazierengehen ein. Wandern ist sehr gut für die körperliche und geistige Gesundheit, egal ob man schnell oder langsam unterwegs ist.
Q35	Perle in einer Muschel		Dringt ein Fremdkörper wie zum Beispiel ein Sandkorn in eine bestimmte Art von Auster ein, wird der innere Mantel der Muschel gereizt. Er produziert dann Perlmutter (eine Mischung aus Aragonit und Conchiolin) und hüllt den Fremdkörper Schicht für Schicht damit ein. Die Schichten härten aus und es entsteht eine Perle.
Q36	Großer Wasserfall		Am Fuß eines Wasserfalls bleiben einige Wassertropfen in der Luft hängen und bilden einen Nebel.
Q37	Haus am Damm		Dämme werden gebaut, um Überschwemmungen zu verhindern, doch leider schaden sie auch dem Ökosystem von Flüssen.
Q38	Ammonit		Ammoniten sind ausgestorbene Kopffüßler mit spiralförmigen Schalen, die vor Jahrmillionen überall auf der Welt in flachen Gewässern lebten. Ihre Fossilien helfen uns dabei, das Alter des Gesteins zu bestimmen, in dem sie vorkommen.

Q39	Fische auf Futtersuche bei Sonnenaufgang		Viele Fischarten gehen kurz vor Sonnenaufgang auf Futtersuche. Daher ist früh morgens die beste Zeit zum Angeln.
Q40	Strudel im Fluss		In der Natur entstehen Strudel durch die Form des Geländes und Wasserströme.
Q41	Eisvogel	<i>Alcedo atthis</i>	Eisvögel sind sehr territorial und kämpfen sogar gegen ihre Eltern und ihren Nachwuchs. Beim Kämpfen versuchen sie, ihren Gegner am Schnabel zu packen und unter Wasser zu drücken.
Q42	Europäischer Aal	<i>Anguilla anguilla</i>	Das Blut von Aalen ist giftig für Säugetiere. Es enthält eine gefährliche Substanz, die zu Muskelzittern und Herzlähmungen führt. Bei der Zubereitung gehen diese Eigenschaften aber verloren, wenn man den Aal auf über 58° C erhitzt.
Q43	Haubentaucher	<i>Podiceps cristatus</i>	Dieser Vogel frisst seine eigenen Federn, wenn die Nahrung knapp ist.
Q44	Walderdbeere	<i>Fragaria vesca</i>	Walderdbeeren kommen in der Volksheilkunde zum Einsatz. Sie stärken den Körper und haben eine leicht harntreibende Wirkung.
Q45	Vieh an einem Wasserloch		Wasserlöcher in Wäldern sind gleich aus mehreren Gründen wichtig für das Ökosystem: Sie sind eine Wasserquelle, Heimat vieler Spezies, ein Orientierungspunkt für Zugvögel und sie verbessern obendrein den Wasserrückhalt.
Q46	Europäischer Wels	<i>Silurus glanis</i>	Der Wels ist der größte Raubfisch in europäischen Flüssen. Er ist nicht aggressiv, doch wenn er hungrig ist, frisst er alles, was in sein Maul passt – andere Fische und sogar Enten.
Q47	Zander	<i>Sander lucioperca</i>	Dank seiner großen Augen, deren Pigmentierung und einer reflektierenden Membran hinter seiner Netzhaut kann der Zander visuelle Reize sehr gut wahrnehmen.
Q48	Hufeisen-Azurjungfer	<i>Coenagrion puella</i>	Diese Libelle hat eine Lebenserwartung von 1 Jahr und verbringt den Großteil davon als Larve unter Wasser.
Q49	Rohrweihe	<i>Circus aeruginosus</i>	Die Rohrweihe baut ihre Nester am Boden, was untypisch für große Raubvögel ist.
Q50	Spitzschlamm-schnecke	<i>Lymnaea stagnalis</i>	Das Gehäuse dieser Schnecke kann bis zu 7 Windungen haben und ist dicker als das aller anderen Schneckenarten.
Q51	Silberweide (geschneitelt)	<i>Salix alba</i>	Schneidet man einen Baum zurück und entfernt dabei alle Äste, nennt man das „schneiteln“. Junge Silberweiden müssen alle fünf Jahre geschneitelt werden, damit sie nicht zerbrechen.
Q52	Bisamratte	<i>Ondatra zibethicus</i>	Bisamratten wurden 1905 als Pelztier nach Europa gebracht. Die heutige europäische Population stammt von Tieren ab, die aus den Pelztierzuchten flüchten konnten.
Q53	Gelbe Teichrose	<i>Nuphar lutea</i>	Die Blätter der Gelben Teichrose sind unter und über Wasser unterschiedlich aufgebaut. In fließenden Gewässern kommt sie auch als reine Unterwasserpflanze vor.
Q54	Ein Schwarm Dreistachliger Stichlinge	<i>Gasterosteus aculeatus</i>	In der Paarungszeit bauen die Männchen Nester und ändern ihre Farbe, um Weibchen anzulocken. Ihre Bäuche färben sich leuchtend rot und ihre Augen blau.
Q55	Höckerschwan	<i>Cygnus olor</i>	Lange vor Hans Christian Andersens „Das hässliche Entlein“ standen Schwäne bereits für Schönheit. In der griechischen Mythologie verband man sie mit Aphrodite, der Göttin der Liebe und Schönheit.
Q56	Gelbrandkäfer	<i>Dytiscus marginalis</i>	Dieser Käfer verbringt viel Zeit unter Wasser, obwohl er Luft zum Atmen braucht. Vor dem Tauchen sammelt er Luft unter seinen Flügeln. Ab und an taucht er auf, um neuen Sauerstoff zu sammeln.
Q57	Schwarzerle	<i>Alnus glutinosa</i>	Das Holz der Schwarzerle ist widerstandsfähig gegen Wasser. Frisch geschnitten ist es orange und dunkelt mit der Zeit nach.
Q58	Felsiger Fluss		Die Steine in einem Fluss sind oft oval, da sie vom fließenden Wasser glatt geschliffen wurden.
Q59	Schottische Waldkiefer	<i>Pinus sylvestris</i>	Diese seltene Art von Waldkiefer unterscheidet sich wegen ihres Standorts und Klimas äußerlich von anderen Waldkiefern. Sie wächst nur sehr langsam und ihre gewundenen Äste verleihen ihrer Baumkrone das typische Aussehen.
Q60	Fels mit Moos und Flechten		Flechten sind Symbionten aus Pilzen und Algen.

Q61	Inselberg		Diese Art von Berg weist häufig steile Felshänge auf und entsteht hauptsächlich durch Verwitterung und Erosion. Inselberge sind die Überreste großer Felsmassive.
Q62	Europäischer Mufflon	<i>Ovis aries musimon</i>	Die Rangordnung der Männchen wird durch die Größe ihrer Hörner bestimmt.
Q63	Waldbach		Wasser aus Waldbächen darf man nicht trinken, weil es verunreinigt sein könnte.
Q64	Mechauer Höhle		Die Mechauer Höhle ist eine der wenigen Höhlen im Norden Polens. Sie besteht aus Sandstein und bietet unter anderem Tropfsteine und einzigartige Karstformationen.
Q65	Fischerhütte auf Pfählen		Pfahlhäuser gibt es auf der ganzen Welt. Diese Bauweise kommt am Meer, in Sümpfen, auf trockenen Böden und bei Dauerfrostböden zum Einsatz. Die Pfähle schützen das Haus vor verschiedenen Gefahren, wie Nässe und Ungeziefer.
Q66	Amethyst		Das Wort Amethyst leitet sich vom Altgriechischen „amethystos“ ab, was so viel bedeutet wie „nicht betrunken“. Damals glaubte man, dass man nicht betrunken wird, wenn man aus einem Becher trinkt, der aus diesem Edelstein gefertigt wurde.
Q67	Netze		Die Form und Größe der Maschen hängt davon ab, welche Fische man fangen will. Die Maschengröße kann mancherorts gesetzlich geregelt sein, damit geschützte Fischarten nicht gefangen werden.
Z01	Frisches Haff		Dieses Küstengewässer ist durch das schmale Pillauer Tief auf der russischen Seite, durch das bei starkem Sturm Meerwasser strömt, mit der Ostsee verbunden.
Z02	Tatra-Gämse	<i>Rupicapra rupicapra tatrlica</i>	Die Hufe der Tatra-Gämse haben eine Kante, die im Winter härter wird, sodass sie sich sicher über Schnee und Eis bewegen kann. Im Sommer nutzt sich diese Kante am felsigen Boden ab und mit dem nun wieder weichen Huf findet die Gämse besser Halt.
Z03	Groppenbarsch	<i>Romanichthys valsanicola</i>	Diese Fischart ist extrem selten. Sie wurde erst 1957 in Rumänien entdeckt und gilt als gefährdete Spezies.
Z04	Sumpfdotterblume	<i>Caltha palustris</i>	Die Sumpfdotterblume, auch Butterblume genannt, ist giftig. Sie enthält eine Substanz, die das Verdauungssystem reizt. Nach dem Pflücken lässt diese Wirkung allmählich nach.
Z05	Reiherente	<i>Aythya fuligula</i>	Um schneller tauchen zu können, hüpft die Reiherente vor dem Eintauchen ein Stück aus dem Wasser.
Z06	Seehund	<i>Phoca vitulina</i>	Seehunde haben eine dicke Fettschicht unter der Haut, die sie nicht nur gut isoliert, sondern ihnen auch mehr Auftrieb im Wasser verleiht und als Energiereserve dient.
Q68-Q71	Biberdamm		Manche glauben, Biber bauen ihre Dämme zum Fischfangen. Doch das stimmt nicht – Biber sind nämlich Pflanzenfresser.
Q72-Q75	Sonnenuntergang		In der Luft wird blaues Licht am besten zerstreut. Am Tag dringen die Sonnenstrahlen durch eine dünnere Luftschicht, sodass wir hauptsächlich blaues Licht sehen. Doch bei Sonnenuntergang und Sonnenaufgang muss das Sonnenlicht einen weiteren Weg zurücklegen. Dabei wird das meiste blaue Licht zerstreut und wir sehen nur noch rotes, gelbes und oranges Licht.

Kartenverzeichnis: Agnieszka Mozejko. Danke an Maja Gruca für die Unterstützung.

Credits:

Autor: Klemens Kalicki

Illustrationen: Karolina Kijak

Grafikdesign: Artur Mikucki

Entwicklung: Przemek Wojtkowiak & Andrzej Olejarczyk

Spielanleitung: Rebel studio

Projektmanagement: Sławek Gacal

Deutschsprachige Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung und Lektorat: Benjamin Fischer,

Lisa Prohaska & Franziska Wolf

Layout: Artur Mikucki & 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