RAINFOREST

Ein Spiel von Johannes GOUPY

ZIEL DES SPIELS

Erschafft einen Dschungel mit einer vielfältigen Pflanzenwelt, um die einzigartigen heimischen Tiere – Affen, Frösche, Schmetterlinge und Papageien – wieder anzusiedeln und sie zu schützen. Achtet dabei besonders auf euer Totemtier: Es zeigt, mit welcher Tierart ihr besonders verbunden seid und bringt euch wertvolle Extrapunkte.
Wem von euch wird es gelingen, eine wahre Wiege der Vielfalt zu erschaffen?

SPIELMATERIAL

***1** Spielbrett*

***112** Tierartmarker*

***4** Tableaus*

***1** Fernglas*

***55** Dschungelplättchen*

***10** Naturschutz-gebiete*

***1** Stoffbeutel*

***4** Vielfaltplättchen*

SPIELAUFBAU

Beispielaufbau für 2 Personen

1. Legt das Spielbrett in die Mitte des Spielbereichs.

2. Sortiert die Dschungelplättchen farblich nach ihrer Rückseite. Mischt dann jeden der fünf Stapel getrennt und legt sie offen auf die entsprechenden Bereiche des Spielbretts.

3. Legt alle Tierartmarker in den Beutel und mischt sie. Legt zufällig gezogene Tierartmarker auf alle leeren Felder unter den Stapeln aus Dschungelplättchen.

4. Legt 1 Vielfaltplättchen für jede Person bereit, die mitspielt, und stapelt sie auf dem Spielbrett.

5. Mischt die 10 Naturschutzgebiete verdeckt, und nehmt bei 2/3/4 Personen 5/6/7 Naturschutzgebiete. Legt sie farblich sortiert offen unter die gleichfarbigen Dschungelplättchen. Die restlichen legt ihr zurück in die Schachtel – ihr benötigt sie in diesem Spiel nicht.

6. Teilt allen ein zufälliges Tableau aus. Euer eigenes Tableau zeigt rechts euer Totemtier. Auf den beiden Feldern in der Mitte dürft ihr während des Spiels zwei Tierartmarker lagern. Das ist euer **Reservat**.

7. Bestimmt zufällig, wer beginnt. Diese Person nimmt sich das Fernglas und fängt an.

ÜBERBLICK ÜBER DAS SPIELMATERIAL

Das Spielbrett ist in 5 farbige Bereiche unterteilt: rot, gelb, grün, lila und blau.

In jedem Bereich sind:

- Ein Stapel aus anfangs 11 Dschungelplättchen:
  - 7 einfarbige Plättchen in der Farbe des jeweiligen Bereichs
  - 4 zweifarbige Plättchen mit der Farbe des jeweiligen Bereichs und einer der anderen 4 Farben
- 2 bis 6 Felder für Tierartmarker

Aufbau eines Dschungelplättchens

1. Illustration in der Farbe des Plättchens.
2. Siegpunkte am Ende des Spiels.
3. Felder für die Tierartmarker, die du benötigst, um dieses Plättchen in deinen Dschungel legen zu dürfen (hier: 3 gelbe).

Dieses Plättchen zählt als blau und grün.

Gleiches gilt für ein zweifarbiges Plättchen. Gleichzeitig zählt es aber als ein **Plättchen beider Farben**.

Es gibt **4 verschiedene Tierarten** – Affe, Frosch, Schmetterling und Papagei – **in 4 verschiedenen Farben** – Rot, Gelb, Lila und Blau. Insgesamt gibt es von jeder Tierart in jeder Farbe **7 Marker**.

SPIELABLAUF

In deinem Zug musst du der Reihe nach diese zwei Aktionen ausführen:

1 Wähle einen Bereich: Nimm das oberste Dschungelplättchen und alle Marker von 1 Tierart oder 1 Farbe aus diesem Bereich. Lege das Dschungelplättchen in deine Lichtung oder zurück unter seinen Stapel.

2 Lege die gerade genommenen Marker auf die Dschungelplättchen in deiner Lichtung. Sobald auf einem Plättchen alle benötigten Tierarten liegen, legst du das Plättchen in deinen Dschungel.

Legt eine Person ihr 9. Dschungelplättchen in ihren Dschungel, spielt ihr die aktuelle Runde noch zu Ende. Danach endet das Spiel. Wer von euch die meisten Punkte hat, gewinnt.

1 WÄHLE 1 BEREICH. NIMM VON DORT 1 PLÄTTCHEN UND MARKER

Wähle 1 der fünf Bereiche auf dem Spielbrett und führe der Reihe nach diese beiden Schritte aus:

Nimm das oberste Dschungelplättchen vom Stapel dieses Bereichs. Entscheide dich:

- Lege es auf einen freien Platz in deiner **Lichtung**. Das ist der Bereich unter deinem Tableau. Dort ist Platz für bis zu 3 Plättchen.
- **ODER**: Lege es **zurück unter den Stapel**, falls du es nicht behalten möchtest oder bereits 3 Plättchen in deiner Lichtung liegen.

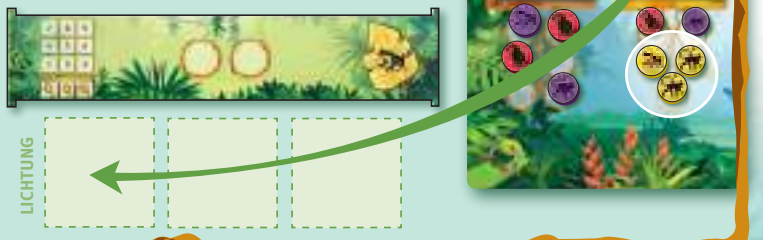
Nimm dann alle Marker einer Farbe oder einer Tierart aus diesem Bereich.

WICHTIG! Auf deinem Tableau ist dein Totemtier. Legst du Tierartmarker, die dein Totemtier zeigen, auf deine Dschungelplättchen, sind diese Plättchen am Spielende mehr wert (siehe „Spielende und Wertung“, S. 7).

Nimmst du den letzten Tierartmarker eines Bereiches, darfst du sofort 1 gerade genommenen Tierartmarker oder einen aus deinem Reservat gegen einen beliebigen Tierartmarker auf dem Spielbrett austauschen.

BEISPIEL

Kati wählt den gelben Bereich. Sie nimmt das oberste Plättchen vom Stapel und legt es in ihre Lichtung. Dann nimmt sie sich die drei gelben Tierartmarker.



2 PLATZIERE DEINE TIERARTMARKER

Lege gerade genommene Tierartmarker und Tierartmarker aus deinem Reservat auf die Dschungelplättchen in deiner Lichtung, um sie zu vervollständigen.

WICHTIG! Am Ende deines Zuges darfst du nur 2 Tierartmarker in dein Reservat legen, um sie für spätere Züge aufzuheben (siehe „Ende deines Zugs“, S. 7).

Du darfst Tierartmarker auf Dschungelplättchen legen, ohne sie zu vervollständigen. Sobald du einen Tierartmarker auf ein Dschungelplättchen gelegt hast, bleibt er für den Rest des Spiels dort liegen.

Die Dschungelplättchen haben unterschiedliche Anforderungen: Auf manche darfst du beliebige Tierarten und Farben legen, auf andere musst du bestimmte Tierarten oder Farben legen.

Auf dieses Plättchen musst du zwei Marker mit beliebigen Tierarten in beliebigen Farben legen und einen lila Marker mit einer beliebigen Tierart.

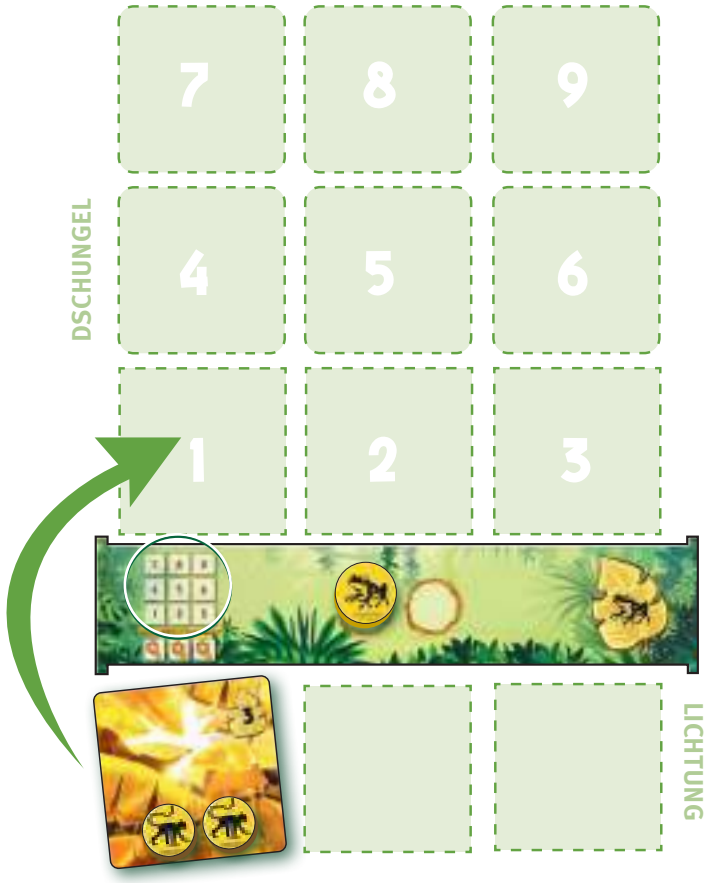
Auf dieses Plättchen musst du einen Marker mit einer beliebigen Tierart in einer beliebigen Farbe legen und zwei Marker mit einem Papagei in beliebigen Farben.

BEISPIEL

Kati entscheidet sich, die beiden gelben Affen, die sie gerade genommen hat, auf das gelbe Plättchen in ihrer Lichtung zu legen. Dadurch vervollständigt sie das Plättchen. Den gelben Frosch legt sie für spätere Züge in ihr Reservat.

PLÄTTCHEN IN DEN DSCHUNGEL LEGEN

Hast du ein Dschungelplättchen vervollständigt, musst du es aus deiner Lichtung in deinen **Dschungel** verschieben. Das ist der Bereich über deinem Tableau.



Lege deine Dschungelplättchen immer **von unten nach oben und von links nach rechts** in deinen Dschungel, wie auf deinem Tableau abgebildet. So entsteht ein Quadrat aus 9 Plättchen.

Du darfst innerhalb eines Zuges mehrere vervollständigte Dschungelplättchen in deinen Dschungel legen. Dabei bestimmst du, in welcher Reihenfolge du sie legst.

Du darfst die Plättchen in deinem Dschungel nicht verschieben!

Nachdem du deine Plättchen in deinen Dschungel gelegt hast, prüfe, ob du die Bedingungen eines der verfügbaren Bonusplättchen erfüllst (Naturschutzgebiete und Vielfaltplättchen).

BONUSPLÄTTCHEN

*Zweifarbige Dschungelplättchen zählen für die Bedingungen von Bonusplättchen als **beide** Farben.*

NATURSCHUTZGEBIET

Für jede der 5 Farben gibt es zwei Arten von Naturschutzgebieten:

- 3er-Naturschutzgebiet: Du musst 3 Plättchen der gleichen Farbe senkrecht und/oder waagerecht miteinander verbinden (die Form des Gebiets spielt keine Rolle).
- 4er-Naturschutzgebiet: Du musst 4 Plättchen der gleichen Farbe senkrecht und/oder waagerecht miteinander verbinden (die Form des Gebiets spielt keine Rolle).

Verbindest du drei gleichfarbige Plättchen miteinander und sind beide Naturschutzgebiete dieser Farbe noch verfügbar, darfst du entweder sofort das 3er-Naturschutzgebiet nehmen oder dich entscheiden, es nicht zu nehmen, und versuchen, die Bedingungen für das 4er-Naturschutzgebiet zu erfüllen. Du darfst dich danach nicht mehr umentscheiden.

Hast du bereits das 3er-Naturschutzgebiet einer Farbe genommen, kannst du nicht mehr das 4er-Naturschutzgebiet dieser Farbe nehmen. Du darfst immer nur 1 Naturschutzgebiet von jeder Farbe haben!

Lege das Naturschutzgebiet auf ein beliebiges Plättchen dieses Gebiets.

***WICHTIG!** Auf einem zweifarbigen Plättchen darf nur 1 Naturschutzgebiet liegen.*

VIELFALTPLÄTTCHEN

Sobald in deinem Dschungel alle 5 Farben vorkommen – egal, wo sie liegen –, erhältst du 1 Vielfaltplättchen. Lege es auf das Plättchen der fünften Farbe. Du darfst nur 1 Vielfaltplättchen besitzen.

BEISPIEL

Kati legt ihr gelbes Plättchen gemäß den Legeregeln in ihren Dschungel. Damit hat sie ein Gebiet aus 3 gelben Plättchen – eines davon ist ein zweifarbiges – und nimmt sich das gelbe 3er-Naturschutzgebiet. Sie legt es auf ein Plättchen dieses Gebiets. Das 4er-Naturschutzgebiet kann sie also nicht mehr nehmen, obwohl es noch verfügbar ist.

Auf einem Plättchen darf sowohl ein Naturschutzgebiet als auch ein Vielfaltplättchen liegen.

ENDE DEINES ZUGS

Hast du mehr Tierartmarker als in dein Reservat passen (maximal 2), legst du die überzähligen zurück in den Beutel. Du darfst auch Tierartmarker aus vorherigen Runden aus deinem Reservat abwerfen, um welche aus der aktuellen Runde zu behalten.

Liegen am Ende deines Zuges in einem Bereich auf dem Spielbrett keine Tierartmarker mehr, fülle die leeren Felder **in allen Bereichen** mit Tierartmarkern aus dem Beutel wieder auf.

ZUR ERINNERUNG: Nimmst du den letzten Tierartmarker eines Bereiches, darfst du sofort 1 gerade genommenen Tierartmarker oder einen aus deinem Reservat gegen einen beliebigen Tierartmarker auf dem Spielbrett austauschen.

SPIELENDE UND WERTUNG

Sobald eine Person ihr 9. Dschungelplättchen in ihren Dschungel legt, wird das Spielende ausgelöst.

Ihr spielt die aktuelle Runde noch zu Ende, sodass ihr alle gleich oft am Zug wart. Danach zählt ihr eure Punkte.

1 Werte deine Plättchen einzeln

- Du erhältst die aufgedruckten Punkte von jedem Dschungelplättchen in deinem Dschungel.
- Jeder Tierartmarker, der dein Totemtier zeigt, erhöht den Wert des Plättchens, auf dem er liegt, um 1 Punkt.
- Die Naturschutzgebiete verdoppeln oder verdreifachen die Punkte für das Plättchen, auf dem sie liegen – einschließlich der Punkte für dein Totemtier!

Plättchen, die noch in deiner Lichtung liegen, bringen keine Punkte.

2 Hast du ein Vielfaltplättchen, erhältst du 2 Punkte für jedes Plättchen, das du danach in deinen Dschungel gelegt hast.

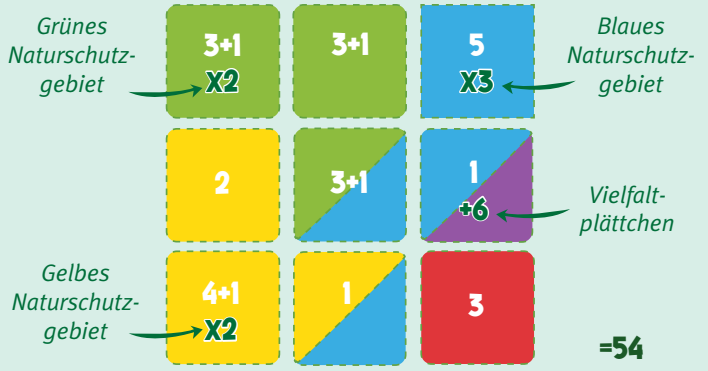
Wer von euch die meisten Punkte hat, gewinnt!

Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

BEISPIEL

Wertungsbeispiel
Katis Dschungel

- *Jedes Totemtier auf ihren Plättchen erhöht den Wert dieser Plättchen um 1 Punkt.*
- *Die Naturschutzgebiete verdoppeln oder verdreifachen die Punkte der Plättchen, auf denen sie liegen. Dank ihrer zweifarbigen Plättchen hat Kati 3 Gebiete in ihrem Dschungel und konnte sich so 3 Naturschutzgebiete sichern.*
- *Für ihr Vielfaltplättchen erhält sie 2 Punkte pro nachfolgendem Plättchen in ihrem Dschungel, was hier 6 Punkte sind.*



Autor: *Johannes Goupy*

Illustration: *Alain Boyer*

Grafik: *Ulric Maes und Thierry Mercier*

Entwicklung: *Funnyfox*

Übersetzung & Lektorat DE:
Board Game Circus
(Jens Borcherding, Lisa Prohaska)

8 +

2 – 4

30 min

Folgt uns auf

© 2022 Funnyfox ist eine Marke von Hachette Livre. Alle Rechte vorbehalten.
21 rue du Montparnasse
75006 Paris - Frankreich
www.funnyfox.fr