

Ein nachhaltiges Strategiespiel für 1–4 naturverbundene Forstleute ab 12 Jahren von Michal Peichl

VORBEMERKUNG

In dieser Anleitung erklären wir zunächst das **Standardspiel**. Für einen etwas leichteren Einstieg kannst du das **Einführungsspiel** spielen (*siehe S. 23 „Einführungsspiel“*). Wenn du etwas Erfahrung mit diesem Spiel hast, findest du im **Fortgeschrittenenspiel** (*siehe S. 23 „Fortgeschrittenenspiel“*) zusätzliche strategische Möglichkeiten. Im hinteren Teil der Anleitung steht dir das **Solospiel** (*siehe S. 26 „Solospiel“*) zur Verfügung; darin spielst du gegen den automatisierten Förster *Paul*.

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung ... 2
Spielmaterial ... 3
Allgemeine Spielvorbereitung ... 4
Persönliche Spielvorbereitung ... 5
Spielplan-Übersicht ... 6
Charakterplan-Übersicht ... 6
Wichtige Spielelemente ... 7
- Sterne ... 7
- Entwicklungsleiste ... 7
- Ressourcen ... 7

Spielablauf ... 8
Waldaktionen ... 9
- Bewegen ... 9
- Holz ernten ... 10
- Wiederaufforsten ... 11
- Wald schützen ... 12
- Waldbauwerk errichten ... 13
- Wasserlauf ändern ... 14

Sägewerkaktionen ... 15
- Bewegen ... 15
- Gebäude nutzen ... 16
- Gebäude verbessern ... 17
- Auftrag erfüllen ... 18

Freie Aktionen ... 19
Ziele ... 19
Übersicht der Ziele ... 20
- Einmal-Effekte ... 20
- Siegpunkt-Bedingungen ... 20
- Bürogebäude ... 20

Übersicht einiger Plättchen ... 21
- Flussplättchen ... 21
- Lichtungsplättchen ... 21
- Rundenplättchen ... 21

Spielende und Schlusswertung ... 22
Technologieplättchen ... 23
Varianten ... 23
- Einführungsspiel ... 23
- Fortgeschrittenenspiel ... 23

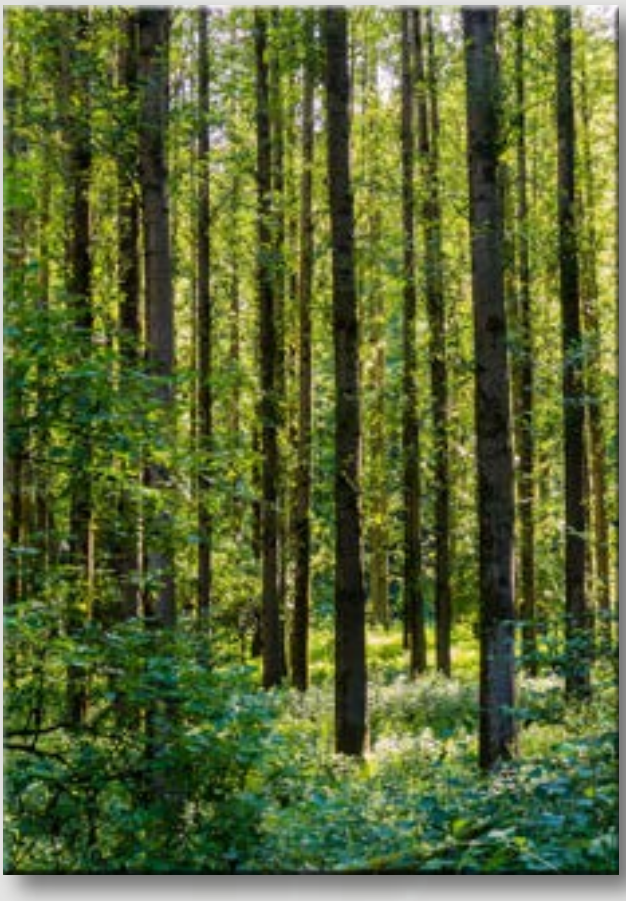
Charakterfähigkeiten ... 24
- Handelsexperte ... 24
- Waldökologin ... 24
- Logistikleiter ... 25
- Monitoring-Spezialistin ... 25

Solospiel ... 26
- Spielvorbereitung ... 26
- Spielablauf ... 26
- Pauls Entwicklungsleiste ... 27
- Missionen ... 27
- Pauls Zugablauf ... 27
- Schwierigkeitsstufe ... 27
- Försterkarte ausführen ... 28
- Kartenaktionen ... 28
- Spielende und Schlusswertung ... 31
- Übersicht der Missionen ... 31

Symbol-Übersicht ... 32
Impressum ... 32

EINLEITUNG

Größter Verursacher der globalen Erwärmung ist das Treibhausgas CO_2 (Kohlenstoffdioxid). Bisher hat die Menschheit noch keine effektivere Methode als Pflanzen gefunden, um CO_2 aus der Atmosphäre zu binden. Pflanzen wandeln CO_2 durch Photosynthese in Kohlenhydrate um, die Grundelemente für den Baumwuchs, durch den mehr Holz entsteht. Holz ist ein sehr langlebiges, nachwachsendes Material. Bei guter Pflege kann es Jahrhunderte überdauern. Dies zeigt sich in mittelalterlichen Burgen, Palästen und Stadthäusern, deren Holzkonstruktionen bis heute erhalten geblieben sind.



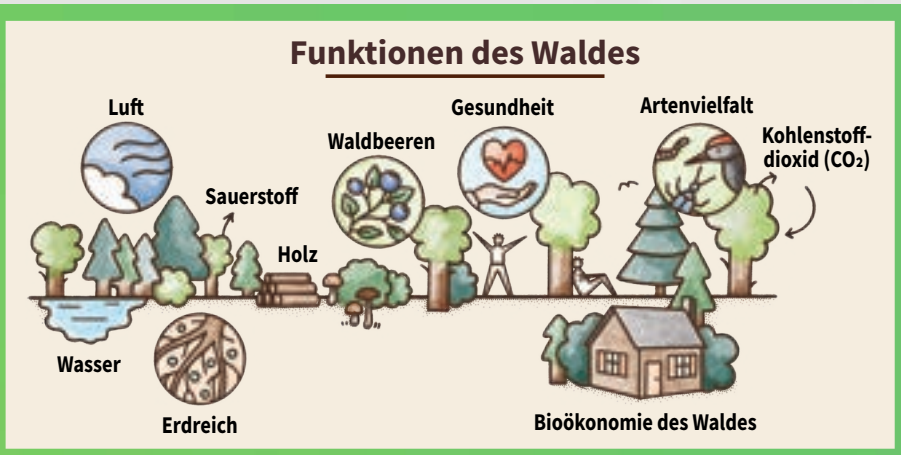
Holz ist in unserem Leben dermaßen natürlich, dass wir es oft gar nicht bemerken. Alltagsgegenstände, Möbel und sogar ganze Gebäude werden aus Holz hergestellt. Auch Glas, Kleidung und hohe Wolkenkratzer können wir daraus herstellen. Als wir dieses Spiel für euch entwickelt haben, saßen wir auf Holzstühlen und spielten an einem Holztisch. Dieses gesamte Spiel wurde aus Holz gefertigt (bis auf die Zip-Tüten)! Jedes Stück Holz ist buchstäblich dank der Sonne entstanden, durch deren Licht Pflanzen CO_2 und Wasser in Kohlenhydrate umwandeln und dabei Sauerstoff freisetzen.

Genau darum geht es im Spiel „Forestry“. Es dreht sich alles um Bäume und Holz und bringt euch die Forstwirtschaft näher. Ihr versucht, Aufträge für Holzprodukte zu erfüllen und gleichzeitig das ökologische Gleichgewicht des Waldes zu erhalten, um all seinen tierischen Bewohnern sowie den Menschen auch in zukünftigen Generationen zu dienen.

Wir haben diese Spielanleitung durch einige Fachtexte ergänzt, die von Expertinnen und Experten der Fakultät für Forst- und Holzwissenschaften der Tschechischen Agraruniversität Prag verfasst wurden. Darin findet ihr interessante Informationen über die moderne Forstwirtschaft. Ihr erkennt diese Texte am grünen Hintergrund (*siehe unten*).

WÄLDER DER ZUKUNFT

Europäische Wälder stehen vor den Herausforderungen des Klimawandels wie Dürren und Borkenkäferbefall, die insbesondere Monokulturen bedrohen. Daher gehört die Zukunft alters- und artenreichen Mischwäldern, die Veränderungen besser widerstehen und die ökologische Stabilität und Holzproduktion aufrechterhalten können. Försterinnen und Förster passen ihre Waldpflege an die örtlichen Gegebenheiten an und stellen sicher, dass Wälder auch in der Zukunft ihre Rolle für Natur und Gesellschaft erfüllen können.



HOLZ ALS MATERIAL

Holz ist ein einzigartiger ökologischer Rohstoff mit einem geringen CO_2-Fußabdruck. Holz kann nichterneuerbare Materialien ersetzen und während seines Wachstums Treibhausgase absorbieren. Durch eine lokale Verwertung und die Ernte europäischer Holzarten anstatt von Importen verringert sich die Umweltbelastung. Die Abholzung exotischer Hölzer zerstört oft Regenwälder und erhöht die Emissionen. Holz ist recycelbar, zersetzt sich auf natürliche Weise und kann auch als Energiequelle genutzt werden. Es hat einen positiven Einfluss auf die Gesundheit, die Stimmung und die Umwelt, in der wir leben. Als natürliches, langlebiges und nachhaltiges Material spielt Holz sowohl in der Gegenwart als auch in der Zukunft eine bedeutende Rolle.



SPIELMATERIAL



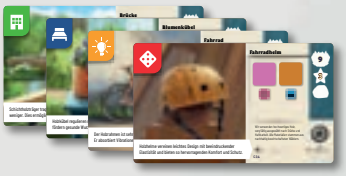
1 Spielplan



4 Charakterpläne
(Seite A: Standardspiel; Seite B: Fortgeschrittenenspiel)



40 Holzplättchen
(je 8× Kiefer, Birke, Fichte, Buche, Eiche)



40 Aufträge



4 Startaufträge



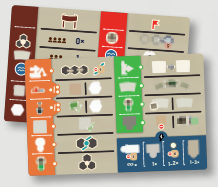
8 Fluss-plättchen



9 Lichtungs-plättchen



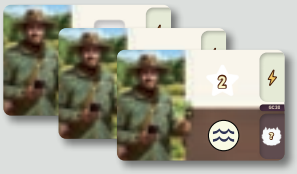
10 Runden-plättchen



2 Übersichts-plättchen



4 Technologie-plättchen



49 Ziele



30 Verarbeitungsplättchen
(je 10× Beizen, Trocknen, Hobeln)



45 Schutzplättchen
(je 15× Durchforstung, Baumhöhlenschutz, Kalkanstrich)



9 Bürogebäude
(je 3× für 2/3/4 Personen)



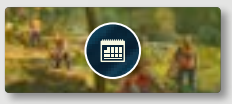
9 Sägewerksgebäude



15 Zufallskarten



15 Ernteplättchen



1 Startplättchen



8 Wasserlaufplättchen
(je 4× Mäander, Talsperre)



75 Ressourcen
(20× Zeitarbeitskraft, 35× Sämling, 20× Baumaterial)



63 Münzen
(36× 1, 19× 2, 8× 5)

Charaktermaterial pro Person



1 Führungs-kraft



9 Marker



1 Aktions-scheibe



1 Stern-zähler



6 Gebäude-scheiben



1 Siegpunkt-zähler

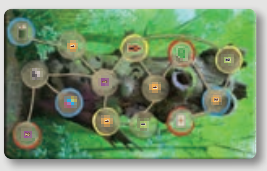


1 Ernte-maschine



3 Lagerausbau-plättchen

Nur für Fort-geschrittenenspiel



1 Baumhöhlenplan



15 Artenplättchen



15 Datenchips



5 Belohnungsplättchen

Nur für Solospiel



1 Försterplan



14 Missionsplättchen



18 Förster-karten



3 Fortgeschrittene Försterkarten

ALLGEMEINE SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den **Spielplan** in die Mitte eurer Spielfläche. (Eine Übersicht des Spielplans findet ihr auf Seite 6.)
2. Mischt die **Aufträge** (ohne Startaufträge!) und legt **je 2 offen** neben die farbigen Spielplan-Bereiche (braun, hellgrün, dunkelgrün). Legt die übrigen Aufträge verdeckt als **Auftragsstapel** bereit.
3. Mischt alle **Zufallskarten** und legt sie verdeckt als **Zufallsstapel** bereit. Legt alle **Schutzplättchen** daneben. (Sammelt aufgedeckte Karten auf einem Ablagestapel. Wenn der Zufallsstapel leer ist, mischt die Karten des Ablagestapels zu einem neuen Zufallsstapel.)
4. Mischt alle **Ziele** und legt **1 offen** auf das entsprechende Feld des Spielplans. Legt die übrigen Ziele verdeckt als **Zielstapel** bereit.
5. Legt alle **9 Sägewerksgebäude** auf ihre entsprechenden Felder des Spielplans (je 3 braun, hellgrün, dunkelgrün). Achtet darauf, dass jeweils die Seite oben liegt, deren Symbole mit dem Aufdruck auf dem Spielplan übereinstimmen. (Dies ist jeweils die Seite mit der hell hinterlegten Nummer.)

   Bei 3 Personen: *Deckt solange Zufallskarten vom Stapel auf, bis ihr 1 Zahl im Bereich 1–9 findet. Dreht dann das Sägewerksgebäude mit dieser Nummer auf die Rückseite. Legt 1 Gebäudeplättchen der nicht verwendeten Spielfarbe auf das Blitzsymbol unten links.*

   Bei 2 Personen: *Verfahrt wie bei 3 Personen und wiederholt den Vorgang dann mit einem 2. Sägewerksgebäude.*
6. Legt alle **Verarbeitungsplättchen** jeweils neben das Sägewerksgebäude mit dem übereinstimmenden Symbol.
7. Nehmt die **3 Bürogebäude**, die eurer Personenzahl entsprechen, und verteilt sie zufällig auf ihre entsprechenden Felder des Spielplans mit einer zufälligen Seite nach oben.
8. Legt alle **15 Ernteplättchen** auf ihre entsprechenden Felder des Spielplans. Achtet darauf, dass jeweils die **farbige Seite oben** liegt.
9. Deckt **3 Zufallskarten** auf. Dreht dann die **3 Ernteplättchen** auf den Feldern dieser Nummern auf die **dunkle Seite**.
10. Mischt alle **9 Lichtungsplättchen** und platziert sie zufällig offen auf die weißen nummerierten Felder des Spielplans.

    Bei 3 Personen: *Deckt solange Zufallskarten vom Stapel auf, bis ihr 1 Zahl im Bereich 1–9 findet. Entfernt das Lichtungsplättchen mit dieser Nummer aus dem Spiel und ersetzt es durch 1 Gebäudeplättchen der nicht verwendeten Spielfarbe.*

    Bei 2 Personen: *Verfahrt wie bei 3 Personen und wiederholt den Vorgang dann mit einem 2. Lichtungsplättchen.*
11. Mischt alle **8 Flussplättchen** und platziert sie zufällig offen auf die blauen nummerierten Felder des Spielplans.

    Bei 3 Personen: *Deckt solange Zufallskarten vom Stapel auf, bis ihr 1 Zahl im Bereich 1–8 findet. Entfernt das Flussplättchen mit dieser Nummer aus dem Spiel und ersetzt es durch einen Mäander.*

    Bei 2 Personen: *Verfahrt wie bei 3 Personen und wiederholt den Vorgang dann mit einem 2. Flussplättchen, welches ihr durch eine Talsperre ersetzt.*
12. Mischt alle **10 Rundenplättchen** und legt sie als verdeckten **Rundenstapel** auf das runde Feld des Spielplans (grünes Banner).
13. Bildet einen allgemeinen Vorrat aus allen **Münzen**, **Zeitarbeitskräften**, **Sämlingen**, **Baumaterialien** sowie **Holzplättchen**.
14. Mischt alle Zufallskarten wieder zusammen. Deckt danach **3 Zufallskarten** auf. Nehmt **3 Schutzplättchen**, 1 von jeder Art, und legt diese zufällig verteilt auf die 3 Waldfelder des Spielplans mit diesen Nummern.



PERSÖNLICHE SPIELVORBEREITUNG

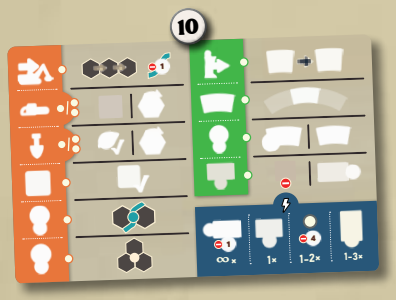
1. Nimm dir alle **Charaktermaterialien** einer Farbe sowie **1 Charakterplan**. Lege den Charakterplan mit **Seite** A nach oben vor dir ab. (Eine Übersicht des Charakterplans findest du auf Seite 6.)
2. Platziere deine **Aktionsscheibe** auf Feld 3 deiner **Aktionspunktleiste** (ganz links).
3. Lege deine **6 Gebäudescheiben** auf die runden Felder deiner **Gebäudeleiste** (unten links).
4. Lege je **1 Marker** deiner Farbe auf die folgenden 3 Felder:
   4a: das linke Feld deiner **Entwicklungsleiste** (gelb),
   4b: das linke obere Feld deines **inneren Belohnungsbereichs** (violett),
   4c: das untere Feld deiner **Wasserlaufleiste** (ganz rechts).
5. Lege die übrigen **6 Marker** als Vorrat neben deinen Charakterplan.
6. Lege **1 Technologieplättchen** in deinen **Technologiebereich** (blaugrau). Ihr könnt wählen oder auslosen, ob ihr es auf Seite A oder B legt, aber ihr müsst alle mit derselben Seite spielen.
   Im Einführungspiel: *Überspringe diesen Schritt und spiele mit dem aufgedruckten Technologiebereich deines Charakterplans.*
7. Platziere deine **3 Lagerausbauplättchen** auf die rechten 3 Felder deines **Lagers** (oben links) in der Reihenfolge I, II, III.
8. Platziere deinen **Sternzähler** auf Feld 2 deines **äußeren Belohnungsbereichs** (weiß).
9. Lege **2 Wasserlaufplättchen** an das obere Ende deiner **Wasserlaufleiste** (ganz rechts), und zwar **1 Mäander** auf das obere Feld und **1 Talsperre** auf das Feld darunter.
10. Lege **1 Übersichtsplättchen** neben deinen Charakterplan. (Legt sie bei 3-4 Personen jeweils zwischen euch.)
11. Platziere deinen **Siegpunktzähler** auf Feld 0 der **Siegpunktleiste** (orange) auf dem Spielplan, sodass die Zahl 50 **nicht** zu sehen ist.
12. Nimm zufällig **1 Startauftrag** und lege ihn rechts neben deinen Charakterplan.
13. Rechts unten auf deinem Startauftrag sind **2 Symbole** abgebildet. Das obere zeigt 1 der 3 **Farbbereiche** des Spielplans (braun, hellgrün, dunkelgrün). Platziere deine **Führungskraft** auf dem **Bürogebäude** im angezeigten Farbbereich.
14. Das untere dieser 2 Symbole zeigt 1 der 5 **Holzarten** (Kiefer, Birke, Fichte, Buche, Eiche). Nimm dir **1 Holzplättchen der angezeigten Art** und lege es auf ein leeres Feld in deinem **Lager**.
15. Wer zuletzt einen Baum berührt hat, nimmt sich das **Startplättchen** und wird **Startperson**.
16. Nimm dir aus dem Vorrat **1 Sämling** sowie einige **Münzen**, je nach Sitzreihenfolge: die Startperson nimmt 3 Münzen, die nächsten beiden Personen im Uhrzeigersinn nehmen je 4 Münzen und die 4. Person nimmt 5 Münzen.
17. Bist du die Startperson, decke nun das oberste **Rundenplättchen** vom Stapel auf und lege es auf das Feld daneben (rote Fahne). Führe dann den Effekt des Plättchens aus; den genannten Bonus erhaltet ihr **alle** (*siehe S. 21 „Rundenplättchen“*).
18. Wählt alle ein sechseckiges Feld (oder Doppelfeld) auf dem Spielplan und platziert dort eure **Erntemaschine**. Es beginnt die Person rechts von der Startperson, die anderen folgen reihum **gegen** den Uhrzeigersinn. Auf jedem Feld darf höchstens 1 Erntemaschine stehen. (Doppelfelder gelten als 1 zusammenhängendes Feld.)



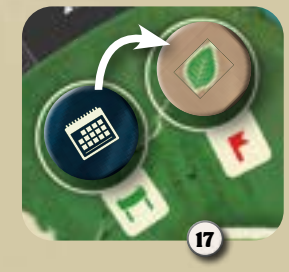




Hinweis: *Du kannst deine Ressourcen und Münzen als deinen Vorrat auf dem Bild deines Charakters ablegen.*

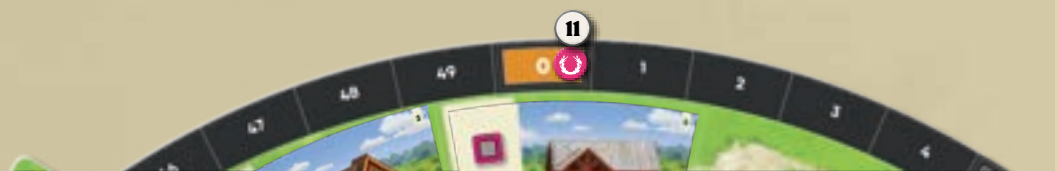








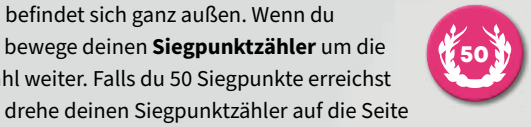
Ein Symbol unten rechts auf deinem Startauftrag zeigt den Farbbereich an, auf dessen Bürogebäude du deine Führungskraft platzierst.



SPIELPLAN-ÜBERSICHT

Der Spielplan umfasst insgesamt 3 Bereiche:

Die **Siegpunktleiste** befindet sich ganz außen. Wenn du Siegpunkte erhältst, bewege deinen **Siegpunktzähler** um die entsprechende Anzahl weiter. Falls du 50 Siegpunkte erreichst oder überschreitest, drehe deinen Siegpunktzähler auf die Seite mit dem Wert 50 und bewege ihn entsprechend weiter.



Siegpunkte werden in 2 unterschiedlichen Farben dargestellt:



Siegpunkte mit einem **grünen Symbol** erhältst du immer sofort.



Siegpunkte mit einem **roten Symbol** erhältst du erst am Spielende (*siehe S. 22 „Spielende und Schlusswertung“*).

Das **Sägewerk** befindet sich direkt benachbart zur Siegpunktleiste. Es ist kreisförmig angeordnet und umfasst 3 Bereiche (braun, hellgrün, dunkelgrün) mit jeweils 1 Bürogebäude sowie 3 Sägewerksgebäuden. Deine **Führungskraft** hält sich nur in Bürogebäuden auf und steuert deine **Sägewerkaktionen**.

Der **Wald** ist das große innere Gebiet und umfasst 15 Felder (4 davon sind Doppelfelder), die ebenfalls in 3 Bereiche (braun, hellgrün, dunkelgrün) unterteilt sind. Deine **Erntemaschine** bewegt sich durch das Waldgebiet und steuert deine **Waldaktionen**.

Für jedes Waldfeld ist die **Holzart** auf dem Spielplan vorgegeben. Holz ist der wichtigste Rohstoff in diesem Spiel. Jede Holzart gibt es auf 3 Feldern, ist aber je nach Ernteplättchen unterschiedlich schwierig zu ernten bzw. bringt unterschiedliche Erträge.

Die 3 Bereiche (braun, hellgrün, dunkelgrün) sind durch **Flüsse** voneinander getrennt.



CHARAKTERPLAN-ÜBERSICHT

Dein Charakterplan ist in viele Bereiche für unterschiedliche Zwecke unterteilt.

Ganz links befindet sich die **Aktionspunktleiste**. Dort hältst du mit, wie viele Aktionspunkte du in deinem Zug noch zur Verfügung hast.

Daneben ist ganz oben dein **Lager**. Dort bewahrst du dein Holz auf, mit dem du deine Aufträge erfüllst. Du beginnst mit 2 Lagerplätzen und kannst dein Lager später für weitere Plätze ausbauen.

Unter dem Lager ist deine **Entwicklungsleiste** (gelb). Sie bestimmt die Anzahl deiner Aktionen und lässt dich neue Technologien freischalten, die du darunter im **Technologiebereich** (blaugrau) markierst. Daneben befindet sich der runde **Belohnungsbereich**.

Ganz unten siehst du die **Gebäudeleiste** mit deinen Gebäudescheiben.

Die rechte Hälfte deines Plans steht für Waldpflege. Oben ist dein **Schutzbereich**. Dort legst du Schutzplättchen ab, die du durch Schutzmaßnahmen erhältst; sie bieten dir diverse Boni.

Darunter ist dein **Wiederaufforstungsbereich**, wo du eingesetzte Sämlinge ablegst und Belohnungen und Boni erhältst.

Ganz rechts ist deine **Wasserlaufleiste**. Durch Platzieren von Wasserlaufplättchen veränderst du den Spielplan für euch alle. Zudem kannst du hier zusätzliche Siegpunkte freischalten.



WICHTIGE SPIELELEMENTE

STERNE

Du erhältst auf unterschiedliche Weise **Sterne**. Wenn du Sterne erhältst, bewege im Belohnungsbereich deinen **Sternzähler** im Uhrzeigersinn um die entsprechende Anzahl Felder weiter. Immer wenn dein Sternzähler das obere Feld erreicht (oder überschreitet), du also 7 Sterne gesammelt hast, erhältst du eine **Belohnung**, sobald du deine laufende Aktion beendet hast.

Bewege dazu deinen **Marker** im inneren Belohnungsbereich auf 1 der 2 **freien** Felder und erhalte, was dort abgebildet ist. Du kannst nicht die Belohnung erhalten, auf der der Marker sich gerade befindet, er muss sich jedes Mal auf ein anderes Feld bewegen.

Belohnungen:

- 1 Schritt auf der Entwicklungsleiste (*siehe unten*)
- 4 Münzen + 1 Verarbeitungsplättchen deiner Wahl, welches du einem Holzplättchen in deinem Lager zuweist
- 1 Siegpunkt + 2 Ressourcen deiner Wahl (*siehe unten*) + 1 Ziel (offen oder vom Zielstapel)

Alternativ darfst du auf die Bewegung des Markers verzichten und stattdessen **3 Siegpunkte** erhalten.





Beispiel: *Du erhältst 4 Sterne und bewegst deinen Sternzähler um 4 Schritte weiter. Dabei überschreitest du das obere Feld. Du beendest deine laufende Aktion, danach bewegst du den Marker entweder auf das rechte oder untere Feld und erhältst die entsprechende Belohnung.*

ENTWICKLUNGSLEISTE



Wenn du 1 Schritt auf der Entwicklungsleiste erhältst, bewege deinen dortigen **Marker** um 1 Feld nach rechts. Dafür erhältst du jeweils abwechselnd entweder 1 **Technologieverbesserung** oder 1 zusätzlichen, dauerhaften **Aktionspunkt** (*siehe S. 8 „Spielablauf“*), welchen du während deines jetzigen Zugs **sofort** nutzen kannst.



Wenn du 1 Technologieverbesserung erhältst, nimm 1 deiner Marker aus dem Vorrat und lege ihn auf 1 freies Feld deiner Wahl in deinem Technologiebereich. Im Standardspiel hast du die Wahl zwischen dauerhaften Vorteilen (links) und einmaligen Belohnungen (rechts). Im Einführungsspiel ohne Technologieplättchen gibt es nur einmalige Belohnungen. Mehr Details dazu findet ihr weiter hinten. (*siehe S. 23 „Technologieplättchen“ bzw. „Einführungsspiel“*).



Für den 1. Schritt auf der Entwicklungsleiste erhältst du 1 Technologieverbesserung. Bei einem weiteren Schritt würdest du 1 Aktionspunkt erhalten.



Vorgedruckter Technologiebereich für das Einführungsspiel.



Technologieplättchen für das Standardspiel.

RESSOURCEN

Es gibt 3 unterschiedliche Arten von Ressourcen: **Baumaterialien**, **Sämlinge** und **Zeitarbeitskräfte**. Baumaterialien und Zeitarbeitskräfte benötigst du zur Verbesserung von Sägewerksgebäuden, zum Bau von Waldhütten und Umbau von Wasserläufen. Mit Sämlingen kannst du den Wald wiederaufforsten.

Außer den Ressourcen benötigst du ggf. noch Münzen zum Ausbau deines Lagers, zur Verbesserung von Sägewerksgebäuden und für andere Dinge.

Ressourcen dürfen Münzen ersetzen, aber Münzen können niemals Ressourcen ersetzen.



Zeitarbeitskraft | *Sämling* | *Baumaterial* → *1 Münze*



Münzen

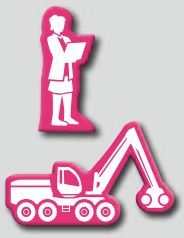
*Du darfst jederzeit ganz oder teilweise mit Ressourcen anstatt Münzen bezahlen. Umgekehrt gilt das jedoch **nicht**!*

SPIELABLAUF

Das **Standardspiel** läuft über **10 Runden**. Zu Beginn jeder Runde deckt die Startperson das oberste **Rundenplättchen** vom Stapel auf und führt den Effekt aus; den genannten Bonus erhaltet ihr alle (*siehe S. 21 „Rundenplättchen“*).

Hinweis: *Überspringt diesen Schritt in der 1. Runde, da ihr ihn schon während Schritt 17 der Persönlichen Spielvorbereitung ausgeführt habt.*

Bist du die Startperson, führe nun einen **Zug** aus. Ein Zug besteht aus mehreren **Aktionen**. Der **Marker auf deiner Entwicklungsleiste** zeigt an, wie viele **Aktionspunkte** du in deinem Zug zur Verfügung hast. Bei Spielbeginn hast du 3 Aktionspunkte. Diese Zahl kann sich im Spielverlauf erhöhen (*siehe S. 7 „Entwicklungsleiste“*).



Markiere zu Beginn deines Zugs die Anzahl deiner Aktionspunkte mit deiner **Aktionsscheibe** auf deiner Aktionspunktleiste. Um Aktionspunkte zu zahlen, bewege deine **Aktionsscheibe** um die entsprechende Anzahl an benötigten Aktionspunkten nach unten. Du kannst für jede Aktion frei wählen, ob du mit deiner **Erntemaschine** eine **Waldaktion** oder mit deiner **Führungskraft** eine **Sägewerkaktion** ausführst. Du darfst auch mehrmals nacheinander dieselbe Aktion ausführen.

Während deines Zugs darfst du **bis zu 2 Bonusaktionspunkte** zum Preis von **je 4 Münzen** kaufen. (Das Symbol links oben auf deiner Aktionspunktleiste erinnert dich daran.)

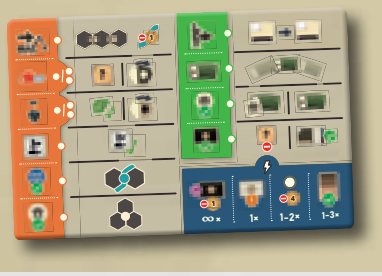
Sobald du alle deine Aktionspunkte (und ggf. Bonusaktionspunkte) ausgegeben hast, ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug. Nachdem ihr alle einen Zug ausgeführt habt, endet die Runde. Ihr beginnt die nächste Runde damit, dass die Startperson das nächste Rundenplättchen aufdeckt. Die Startperson ändert sich während des Spiels nicht. Nachdem ihr in der 10. Runde alle euren Zug gemacht habt, endet das Spiel mit einer Schlusswertung (*siehe S. 22 „Spielende und Schlusswertung“*).

Hinweis: *Das Fortgeschrittenenspiel läuft über 9 Runden.*



Bewege deine Aktionsscheibe zu Beginn jeder Aktion nach unten, um die in diesem Zug noch verfügbaren Aktionspunkte anzuzeigen.

Die Anzahl der benötigten Aktionspunkte für jede Aktion findest du auf den Übersichtsplättchen.



HOLZARTEN IN DIESEM SPIEL

In europäischen Wäldern gibt es etwa 400 Arten von Holzpflanzen. Diese Vielfalt im Ökosystem ist wichtig für die Widerstandsfähigkeit der Wälder. Für dieses Spiel haben wir 5 Arten von Holz ausgewählt, die in Europa häufig geforstet werden.



Kiefer

Kiefernholz ist weich, aber strapazierfähig. Es hat eine markante Maserung mit warmer Farbe, die bei rustikalen Möbeln und Einrichtungselementen sehr geschätzt wird. Aufgrund seines hohen Harzgehalts ist Kiefernholz witterungsbeständig und eignet sich gut für den Außenbereich, zum Beispiel für Zäune und Terrassen.



Birke

Birkenholz ist hart und hell. Es eignet sich zur Herstellung von Möbeln, Fußböden und Sperrholz. Seine glatte Textur und gute Bearbeitbarkeit machen es auch bei Herstellern von Dekoartikeln und kleinen Holzutensilien beliebt. In der Papierindustrie wird Birkenholz zur Herstellung von hochwertigem weißem Papier verwendet.



Fichte

Fichtenholz ist leicht, weich und lässt sich gut bearbeiten. Es wird gerne im Bauwesen verwendet, zum Beispiel im Holzrahmenbau, für Vertäfelungen und Dachlatten. Seine akustischen Eigenschaften eignen sich gut für die Herstellung von Musikinstrumenten wie Geigen und Gitarren. Der Zellstoff aus Fichten wird zu Papier verarbeitet.



Buche

Buchenholz ist hart, dicht und hat eine gleichmäßige Struktur. Zudem ist es gut zu verarbeiten und hat eine helle Farbe. Dadurch eignet es sich gut für Möbel, Fußböden und Küchenutensilien, aber auch zur Herstellung von Sperrholz und Furnieren. Aufgrund seiner Festigkeit ist es auch für Werkzeuge und Sportgeräte beliebt.



Eiche

Eichenholz ist außergewöhnlich hart und fäulnisbeständig und damit ideal für Möbel, Fußböden und Fässer für Wein oder Whisky. Seine schöne Maserung und lange Lebensdauer werden auch im Bauwesen geschätzt, zum Beispiel bei Brücken und Außenkonstruktionen. Eiche ist witterungsbeständig und wird gerne für luxuriöse Holzoberflächen verwendet.

WALDAKTIONEN

BEWEGEN



Alle Waldaktionen darfst du immer nur dort ausführen, wo sich deine Erntemaschine befindet. Um ihren Standort zu ändern, kannst du die Erntemaschine **bewegen**.

Für die Bewegung deiner Erntemaschine führe die folgenden Schritte aus:

1. Zahle **1 Aktionspunkt**.
2. Bewege deine Erntemaschine um **bis zu 2 Felder** weit. Doppelfelder gelten als 1 zusammenhängendes Feld.
3. Zahle **1 Münze für jede Flussüberquerung**.

Auf jedem Feld darf **höchstens 1 Erntemaschine** stehen. Du darfst Felder durchqueren, auf denen andere Erntemaschinen stehen, aber du darfst deine Bewegung nicht auf einem Feld beenden, auf dem eine andere Erntemaschine steht.

Du musst deine Bewegung beenden, bevor du eine weitere Aktion ausführst. Es ist somit nicht möglich, deine Erntemaschine um 1 Feld zu bewegen, dort eine Aktion auszuführen und sie dann mit derselben Bewegung noch um 1 zweites Feld zu bewegen.



Chris zahlt 1 Aktionspunkt und bewegt die Erntemaschine um 2 Felder. Sie durchquert dabei das Feld mit Kims Erntemaschine, was keinen Einfluss auf die Bewegung hat. Zudem überquert sie einmal einen Fluss. Dafür muss Chris 1 Münze zahlen.

FORSTSTRASSEN

Forststraßen sind wichtig für die Forstwirtschaft. Sie ermöglichen alle Maßnahmen im Zusammenhang mit der Waldpflege, zum Beispiel Aufforstung, Überwachung des Waldzustands, Abholzung, Holztransport, Wildpflege etc.

Forststraßen dienen jedoch nicht nur der Waldbewirtschaftung, sondern ermöglichen auch Rettungsdiensten den Zugang zum Wald. Wenn parkende Autos von Waldbesuchern die Durchfahrt für Rettungskräfte oder die Feuerwehr versperren, kann dies die Rettung von Menschenleben und die Bekämpfung von Waldbränden erheblich behindern.

Eine frisch geschlagene Eiche wiegt etwa 1 Tonne pro Kubikmeter. Diese Last kann beim Abtransport Forststraßen beschädigen. Die Reparatur ist sehr kostspielig. Daher werden solche Reparaturen erst nach Abschluss aller geplanten Fällarbeiten in einem Gebiet durchgeführt.



ERNTEMASCHINEN

Für die Holzernte kommen schonende Technologien zum Einsatz, die Schäden am Wald und an den Straßen minimieren. Traditionell werden Kettensägen verwendet, aber zunehmend setzen sich moderne Erntemaschinen durch. Diese Maschinen fällen nicht nur Bäume, sondern entfernen auch Äste und bringen das Holz direkt im Wald auf die gewünschten Maße. Bei sachgemäßer Anwendung schonen sie den Wald und sind sicherer als Kettensägen.

Der Einsatz von Erntemaschinen nahm während der Borkenkäferplage zu, da sie im Vergleich zu Kettensägen in einer Schicht deutlich mehr Holz ernten können. Erntemaschinen werden unter Berücksichtigung der Hangneigung des Geländes und der Tragfähigkeit der Bodenoberfläche eingesetzt.



WALDAKTIONEN

HOLZ ERNTEN

Auf dem Feld deiner **Erntemaschine** kannst du Holz ernten, um es deinem Lager hinzuzufügen. Dazu muss auf dem **Ernteplättchen** dieses Felds die **farbige Seite oben** liegen.

Für die Ernte führe die folgenden Schritte aus:

1. Zahle **1 oder 2 Aktionspunkte**. Die benötigte Anzahl ist links oben auf dem Ernteplättchen durch Punkte abgebildet.
2. Nimm dir **1 oder 2 Holzplättchen** der Art, die dem Ernteplättchen entspricht, aus dem Vorrat und lege sie in dein **Lager**. (*Falls dein Lagerplatz nicht ausreicht, musst du entweder das „neue“ oder „alte“ Holz (inkl. angelegter Verarbeitungsplättchen) deiner Wahl abwerfen.*)
3. Wenn auf dem Ernteplättchen ein **Sternsymbol** abgebildet ist, nimm dir die entsprechende Anzahl **Sterne**.
4. **Drehe das Ernteplättchen auf die andere Seite**, sodass die dunkle Seite oben liegt.

Für jede Holzart gibt es 3 unterschiedliche Ernteplättchen:



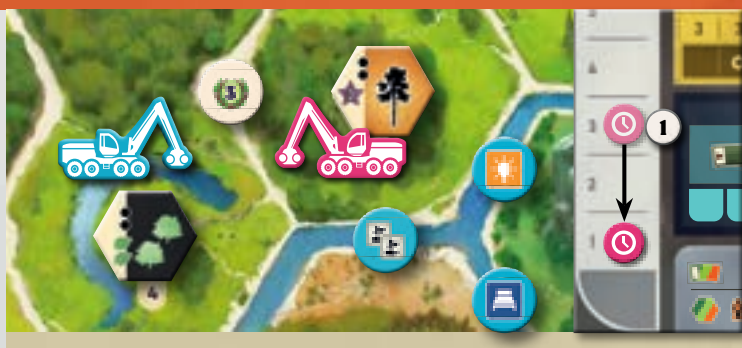
Kosten:
1 Aktionspunkt
Erhalte:
1 Holzplättchen und 1 Stern



Kosten:
2 Aktionspunkte
Erhalte:
1 Holzplättchen und 3 Sterne



Kosten:
2 Aktionspunkte
Erhalte:
2 Holzplättchen



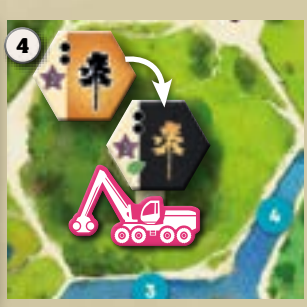
Chris möchte die Erntemaschine nutzen, um die Kiefern zu ernten. Chris zahlt zunächst 2 Aktionspunkte.



Dann nimmt Chris 1 Holzplättchen der Art „Kiefer“ aus dem Vorrat und legt es ins Lager.



Chris erhält 3 Sterne und bewegt den Sternzähler im Belohnungsbereich um 3 Felder weiter.



Schließlich dreht Chris das Ernteplättchen auf die dunkle Seite.

ERNTEARBEIT

Die Waldarbeit ist ein wichtiger Teil der Wirtschaft, da sie Arbeitsplätze in ländlichen Gebieten schafft und die Holzverarbeitungs- und Bauindustrie unterstützt. Wälder dienen den wirtschaftlichen Interessen ihrer Eigentümer. Die Holzernte ist eine zentrale Tätigkeit in bewirtschafteten Wäldern.

Um qualitativ hochwertiges Holz zu erhalten, ist es unerlässlich, Bäume im optimalen Alter zu fällen. Wenn Bäume zu alt werden, verliert das Holz an Qualität. Dadurch steigt das Risiko für Schäden durch Schädlinge und Fäulnis. Holz von alten Bäumen wird meist nur noch als Brennstoff verwendet.

Die Holzgewinnung sorgt auch für gesunde Wälder, da das Auslichten das Baumwachstum und die Stabilität des Bestandes fördert sowie dessen Widerstandsfähigkeit gegenüber Umwelteinflüssen erhöht. Die Forstwirtschaft sorgt für eine langfristige Versorgung mit hochwertigem Holz und erfüllt weitere ökologische Aufgaben wie Bodenschutz und Erhaltung der Artenvielfalt.

Holz ist ein nachwachsender Rohstoff. Es entsteht aus Wasser, Sonnenlicht, CO_2 und Mineralien und ist somit ein natürliches und nachhaltiges Material. Gut bewirtschaftete Wälder liefern daher nicht nur wertvolle Rohstoffe, sondern sorgen auch für ein Gleichgewicht in der Natur.



WALDAKTIONEN

WIEDERAUFFORSTEN

Auf dem Feld deiner **Erntemaschine** kannst du Sämlinge pflanzen, um den Wald wieder aufzuforsten. Dazu muss auf dem **Ernteplättchen** dieses Felds die **dunkle Seite oben** liegen.

Für die Wiederaufforstung führe die folgenden Schritte aus:

1. Zahle **1 oder 2 Aktionspunkte**. Die benötigte Anzahl ist links oben auf dem Ernteplättchen durch Punkte abgebildet.
2. Setze **1 oder 2 Sämlinge** ein. Die benötigte Anzahl ist links unten auf dem Ernteplättchen abgebildet. Lege die Sämlinge aus deinem Vorrat in deinen **Wiederaufforstungsbereich** (*siehe unten*) und nimm dir die entsprechende Anzahl Sterne, die du dort mit den Sämlingen abdeckst.
3. Falls auf dem Ernteplättchen ein **Sternsymbol** abgebildet ist, nimm dir die entsprechende Anzahl **Sterne**.
4. **Drehe das Ernteplättchen auf die andere Seite**, sodass die farbige Seite oben liegt.

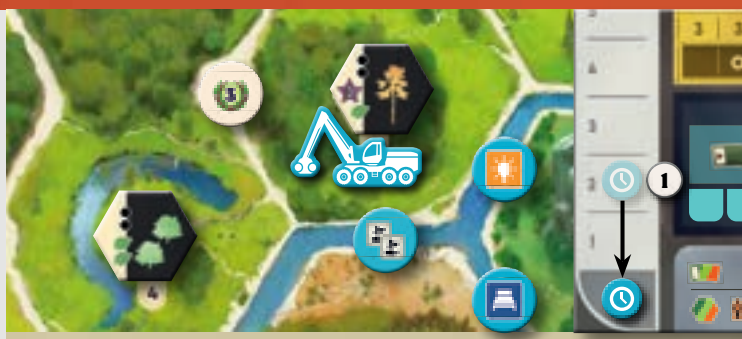
Wiederaufforstungsbereich



Sämlinge werden niemals in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Wenn du Sämlinge zur Wiederaufforstung einsetzt, legst du sie in deinem Wiederaufforstungsbereich auf ein freies Feld in der Spalte des entsprechenden **Waldbereichs** (braun, hellgrün, dunkelgrün), jeweils **oben beginnend**. Dafür erhältst du so viele **Sterne**, wie auf dem abgedeckten Feld abgebildet sind. Diese Sterne erhältst du zusätzlich zu möglichen Sternen durch das Ernteplättchen.

Sobald du eine **waagerechte Zeile voll belegt** hast, erhältst du die **Belohnung**, die rechts in dieser Zeile abgebildet ist (*siehe S. 32 „Symbol-Übersicht“*).

Falls du Sämlinge in eine volle Spalte legen müsstest, lege sie stattdessen in den Bereich darunter. Du erhältst dafür sofort je 2 Siegpunkte.



Kim möchte die Erntemaschine nutzen, um die Kiefern wideraufzuforsten. Kim zahlt zunächst 2 Aktionspunkte.



Dann setzt Kim 1 Sämling ein. Da sich die Erntemaschine im hellgrünen Bereich des Waldes befindet, legt Kim den Sämling auf das oberste freie Feld der hellgrünen Spalte und erhält dafür 2 Sterne.



Danach erhält Kim weitere 3 Sterne durch das Ernteplättchen und bewegt den Sternzähler entsprechend weiter. (Kim erhält dadurch nach der Aktion eine Belohnung.)



Schließlich dreht Kim das Ernteplättchen auf die farbige Seite. Dieser Bereich des Waldes ist wieder gesund!

DER KREISLAUF DER FORSTWIRTSCHAFT

Der Kreislauf der Forstwirtschaft umfasst die Wiederherstellung, das Wachstum und die Pflege des Ökosystems Wald. Dies dient der Holzproduktion, dem Bodenschutz, der Artenvielfalt, der Klimaregulierung und der Schaffung von Raum für Naherholung. Die wichtigsten Phasen sind Wiederaufforstung, Schutz und Pflege.

Die **Wiederaufforstung** ist der erste Schritt. Durch Anpflanzung oder Aussaat wird neues Baumwachstum geschaffen, wobei der Schwerpunkt auf der Artenvielfalt liegt. Das kann auf natürliche Weise geschehen – mit Saatgut aus dem Mutterbestand – oder künstlich, falls eine natürliche Regeneration nicht oder nur begrenzt möglich ist.

Der **Schutz** dient dazu, Schäden durch Schädlinge, Krankheiten oder Klimaeinflüsse zu verhindern. Dazu kommen Chemikalien, Zäune oder Monitoring zum Einsatz.

Die **Pflege** umfasst das Beschneiden und Auslichten für ein gesundes Wachstum der Bäume. Dies stärkt ihre Widerstandsfähigkeit und sorgt für eine hochwertige Holzproduktion. Diese Schritte halten den Wald gesund, stabil und nachhaltig bewirtschaftet.

Hinweis: *In diesem Spiel wird der Kreislauf der Forstwirtschaft durch das Umdrehen der Ernteplättchen dargestellt. Nach der Holzernte muss ein Feld wieder aufgeforstet werden, um dort erneut ernten zu können. Im realen Leben müssen Flächen nach der Ernte in einem vorgeschriebenen Zeitraum wiederaufgeforstet werden.*



WALDAKTIONEN

WALD SCHÜTZEN

Auf dem Spielplan befinden sich **3 weiße Schutzplättchen**. Diese zeigen 3 unterschiedliche Arten von Schutzmaßnahmen an, welche auf dem entsprechenden Feld der Waldpflege dienen: Durchforstung, Baumhöhlenschutz oder Kalkanstrich.

Auf dem Feld deiner **Erntemaschine** kannst du **1 Schutzplättchen nehmen**, sofern vorhanden. Führe dazu die folgenden Schritte aus:

1. Zahle **1 Aktionspunkt**.
2. Nimm das Schutzplättchen aus dem Feld deiner Erntemaschine und lege es in deinen **Schutzbereich** (*siehe unten*).
3. Erhalte die **Belohnung**, die auf dem abgedeckten Feld abgebildet ist.

Schutzbereich

Wenn du ein Schutzplättchen nimmst, lege es in deinem Schutzbereich auf ein freies Feld in einer Spalte deiner Wahl, jeweils **oben beginnend**. Allerdings darf **innerhalb einer Spalte immer nur dieselbe Art von Schutzplättchen** liegen. (Es ist erlaubt, dieselbe Art von Schutzplättchen in mehrere Spalten zu legen.) Du erhältst dann die **Belohnung**, die du abdeckst.

Sobald du eine **waagerechte Zeile voll belegt** hast, erhältst du die **Belohnung**, die rechts in dieser Zeile abgebildet ist (*siehe S. 32 „Symbol-Übersicht“*).

Falls dir für 1 Schutzplättchen kein freies Feld zur Verfügung steht, lege es stattdessen auf das unterste Feld deines Wiederaufforstungsbereichs. Du erhältst dafür sofort 2 Siegpunkte.

Wiederauffüllen



Falls sich **zu Beginn deines Zugs** weniger als 3 Schutzplättchen auf dem Spielplan befinden, fülle sie wieder auf 3 auf, sodass **von jeder Art genau 1 Schutzplättchen** ausliegt. Decke dazu für jedes fehlende Schutzplättchen eine **Zufallskarte** auf und lege das fehlende Plättchen auf das Feld mit der aufgedeckten Nummer – aber nur, sofern sich dort **weder 1 anderes Schutzplättchen noch 1 Erntemaschine** befinden. Anderenfalls lege das neue Plättchen auf das Feld mit der nächsthöheren Nummer, auf dem sich keine Schutzplättchen und keine Erntemaschinen befinden. (In diesem Sinn springe von Feld 15 zu Feld 1.)



Hinweis: *Wer bei der Schlusswertung am Spielende* ***die meisten Schutzplättchen*** *gesammelt hat, erhält dann zusätzliche Siegpunkte (siehe S. 22 „Spielende und Schlusswertung“).*





Chris möchte die Erntemaschine nutzen, um das Schutzplättchen „Kalkanstrich“ zu erhalten. Chris zahlt 1 Aktionspunkt und nimmt das Schutzplättchen vom Feld der Erntemaschine. Da in der mittleren und rechten Spalte bereits anderes Arten von Schutzplättchen liegen, muss Chris es auf das oberste Feld der linken Spalte legen.

Chris erhält dafür 2 Sterne. Zudem ist nun die obere waagerechte Zeile voll belegt, wofür Chris eine Technologieverbesserung erhält.

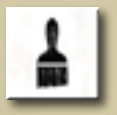
Danach ist Kim am Zug und füllt den Spielplan nun zunächst mit einem neuen Schutzplättchen „Kalkanstrich“ auf. Dazu deckt Kim die Zufallskarte 14 auf. Auf Feld 14 liegt jedoch schon 1 Schutzplättchen. Auf Feld 15 befindet sich Kims Erntemaschine. Deshalb legt Kim das neue Schutzplättchen auf Feld 1.



Durchforstung
zur Stabilisierung des Bestandes



Baumhöhlenschutz
als Lebensraum für Artenvielfalt



Kalkanstrich
als Schutz vor Witterung und Tieren

Ein Schutzplättchen vom Spielplan zu nehmen bedeutet, dass du diese Schutzmaßnahme ausgeführt hast.

FÖRSTER/FÖRSTERIN ALS BERUF

Um den Beruf der Försterin bzw. des Försters auszuüben, benötigt man fundierte Kenntnisse. Die Arbeit ist sowohl zeitaufwendig als auch körperbetont, aber sie ist sehr wichtig, um Holz als nachhaltigen und natürlichen Rohstoff zu nutzen.

Mit modernen Technologien und innovativen Methoden lassen sich optimale Lösungen finden, um Wälder an den Klimawandel anzupassen und Gefahren wie den Borkenkäfer zu bekämpfen. In den Wäldern der Zukunft wachsen unterschiedliche Baumarten in unterschiedlichen Stärken nebeneinander. So kann sich der Wald gegen veränderte Wetterbedingungen von Starkregen bis zu extremer Trockenheit, aber auch gegen Insekten, Pilze und andere Schädlinge wappnen.

Klug bewirtschaftete und gesunde Wälder können Wasser speichern, um Trockenperioden zu überstehen. Falls eine bestimmte Baumart durch geänderte Einflüsse Probleme bekommt, kann sie durch eine andere Baumart ersetzt werden, ohne dass der Wald aus diesem Gebiet verschwindet. So kann die Gesellschaft in der Zukunft vor Waldkatastrophen bewahrt werden, wie wir sie heutzutage erleben.

Wälder in dieser Form sorgen für ökologische Stabilität und Biodiversität. Sie sichern wirtschaftliche und soziale Funktionen des Waldes für zukünftige Generationen.



WALDAKTIONEN

WALDBAUWERK ERRICHTEN

Auf dem Spielplan befinden sich **9 Lichtungsplättchen**. Sie markieren Orte, an denen du **Waldbauwerke errichten** darfst. Dazu kannst du deine **Gebäudescheiben** einsetzen. Um ein Waldbauwerk zu errichten, benötigst du **1 Zeitarbeitskraft und 1 Baumaterial** (wie in deinem Gebäudebereich links unten abgebildet).

Du darfst dein Waldbauwerk nur auf einem Lichtungsfeld errichten, zu dem sich deine **Erntemaschine benachbart** befindet. (Manche Felder sind zu einem, andere zu mehreren Lichtungsplättchen benachbart.) Führe dazu die folgenden Schritte aus:

1. Zahle **1 Aktionspunkt**.
2. Lege **1 Zeitarbeitskraft und 1 Baumaterial** aus deinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurück.
3. **Entferne das Lichtungsplättchen** und ersetze es durch deine **Gebäudescheibe**, die auf deinem Charakterplan **am weitesten links** liegt.
4. Erhalte die entsprechende **Belohnung**, die auf dem entfernten Lichtungsplättchen abgebildet ist (*siehe S. 21 „Lichtungsplättchen“*). Lege das Lichtungsplättchen in die Schachtel zurück.

Hinweise:

- *Du kannst deine Gebäudescheiben auch zur Verbesserung von Sägewerksgebäuden einsetzen (siehe S. 17 „Gebäude verbessern“).*
- *Je mehr Gebäudescheiben du einsetzt, umso mehr Siegpunkte erhältst du bei der Schlusswertung am Spielende (siehe S. 22 „Spielende und Schlusswertung“).*
- *Für den Einsatz deiner 5. Gebäudescheibe erhältst du 1 Schritt auf der Wasserlaufleiste (siehe S. 14 „Wasserlauf ändern“).*



Chris möchte 1 Bauwerk errichten und hat die Wahl zwischen 2 Lichtungsplättchen, die zur Erntemaschine benachbart sind.

Chris zahlt 1 Aktionspunkt, 1 Zeitarbeitskraft und 1 Baumaterial. Dann ersetzt Chris das gewählte Lichtungsplättchen durch die Gebäudescheibe, die am weitesten links liegt.

Die Belohnung des Lichtungsplättchens ist optional: Chris entscheidet sich, 2 Münzen zu zahlen und nimmt sich dafür 1 Holzplättchen, dessen Holzart Chris frei wählen darf.

BAUWERKE IM WALD

Viele Arten von Bauwerken spielen eine wichtige Rolle für die Waldbewirtschaftung, die Erholung im öffentlichen Raum, den Naturschutz und die Nachhaltigkeit.

Jagd- und Beobachtungsanlagen umfassen Jagdschirme (Hochsitze, Erdsitze) und Futtertische zur Überwachung und Regulierung des Wildbestands. Sie versorgen Wildtiere in schwierigen Zeiten mit Nahrung und erhalten das Gleichgewicht des Ökosystems.

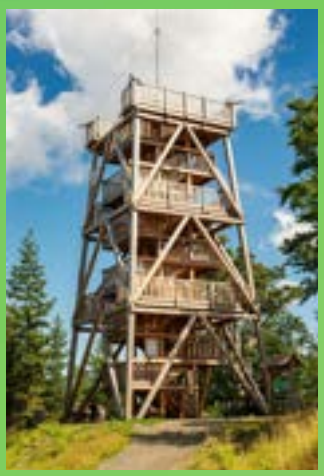
Schutzzäune bewahren junge Bäume vor Schäden durch Wildtiere und tragen zu einer erfolgreichen Wiederaufforstung bei. Dazu werden in der Regel Holz oder Draht verwendet.

Wasserspeicher, Teiche und Auen schützen vor Waldbränden, verbessern den Wasserhaushalt und fördern die Artenvielfalt.

Lehrpfade und Informationstafeln verhelfen der Öffentlichkeit zu einem besseren Verständnis über Wälder und Forstwirtschaft.

Sitzgelegenheiten wie Bänke und Pavillons ermöglichen Gästen, sich im Wald auszuruhen und ihr Naturerlebnis zu genießen.

Brücken und Stege ermöglichen eine sichere Überquerung von Feuchtgebieten und sensiblen Bereichen. Sie verhindern Bodenerosion und die Störung von Lebensräumen, zugleich verbessern sie die Zugänglichkeit für Arbeitskräfte und Gäste.







WALDAKTIONEN

WASSERLAUF ÄNDERN

Auf dem Spielplan befinden sich **8 Flussplättchen**. Sie markieren Orte, an denen du den **Wasserlauf ändern** kannst. Dazu kannst du 1 deiner **Wasserlaufplättchen** einsetzen. Um den Wasserlauf zu ändern, benötigst du **3 Zeitarbeitskräfte** (Mäander) bzw. **3 Baumaterialien** (Talsperre), wie unterhalb deiner Wasserlaufplättchen abgebildet.

Du darfst dein Wasserlaufplättchen nur auf einem Flussfeld errichten, zu dem sich deine **Erntemaschine benachbart** befindet. (Manche Felder sind zu einem, andere zu zwei oder auch keinem Flussplättchen benachbart.) Führe dazu die folgenden Schritte aus:

1. Zahle **1 Aktionspunkt**.
2. Lege **3 Zeitarbeitskräfte bzw. 3 Baumaterialien** aus deinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurück, wie auf deinem Charakterplan abgebildet.
3. **Vertausche das Flussplättchen** auf dem Spielplan und dein entsprechendes **Wasserlaufplättchen** auf deinem Charakterplan miteinander.

Wasserläufe verändern die Bewegungen **für alle Erntemaschinen** – unabhängig davon, wer den Wasserlauf geändert hat:

Mäander: Der Boden in diesem Gebiet ist nun fruchtbarer. Wer den Fluss an dieser Stelle überquert, **erhält 1 Sämling** (höchstens 1 Sämling pro Bewegungsaktion). Es kostet aber unverändert 1 Münze.

Talsperre: Wer den Fluss an dieser Stelle überquert, muss **keine Münze bezahlen**.

Wasserlaufleiste

Für **Flussplättchen**, die du auf deine Wasserlaufleiste gelegt hast, kannst du bei der Schlusswertung am Spielende **Siegpunkte** erhalten (*siehe S. 22 „Spielende und Schlusswertung“*). Die Anzahl dieser Siegpunkte hängt zum einen davon ab, wie oft du das Symbol erfüllst, welches auf dem Flussplättchen abgebildet ist (*siehe S. 21 „Flussplättchen“*), und zum anderen vom **Multiplikator**, den dein Marker auf der Wasserlaufleiste erreicht.

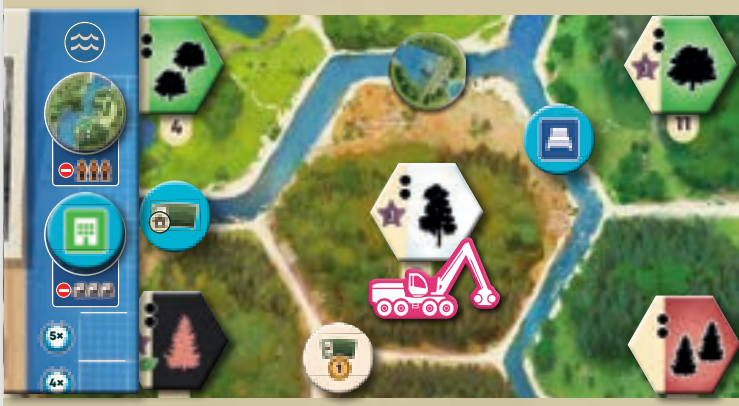
Der Multiplikator beträgt bei Spielbeginn „1×“. Er kann sich über die folgenden Möglichkeiten jeweils um 1 Feld nach oben bewegen bis zu höchstens „5×“:

- Vervollständige die **2. Zeile in deinem Wiederaufforstungsbereich** (*siehe S. 11 „Wiederaufforsten“*).
- Vervollständige die **2. Zeile in deinem Schutzbereich** (*siehe S. 12 „Wald schützen“*).
- Setze deine **5. Gebäudescheibe** ein (*siehe S. 13 „Waldbauwerk errichten“ und S. 17 „Gebäude verbessern“*).
- Baue zum **3. Mal dein Lager** aus (*siehe S. 19 „Freie Aktionen“*).



Chris möchte den Wasserlauf durch den Bau seiner Talsperre ändern und hat die Wahl zwischen 2 Flussplättchen, die zur Erntemaschine benachbart sind. Die Wahl fällt auf das Plättchen mit dem grünen Symbol „Produktkategorie: Gebäude“.

Chris zahlt 1 Aktionspunkt und 3 Baumaterialien (der Preis für die Talsperre). Dann vertauscht Chris das gewählte Flussplättchen mit seiner Talsperre.



Alle Erntemaschinen können den Fluss ab jetzt an dieser Stelle überqueren, ohne Münzen zu bezahlen. Das Flussplättchen kann ihm am Spielende Siegpunkte einbringen, je mehr Aufträge der Art „Gebäude“ er erfüllt und je höher sein Multiplikator auf der Wasserlaufleiste steigt.

WASSER UND WALDBRÄNDE

Trockenheit und wärmere Temperaturen, die durch den Klimawandel entstehen, sind selbst für wasserreiche Gebiete wie die Alpenregionen ein Problem. Studien zeigen, dass Laubbäume wie Buchen und Eichen widerstandsfähiger als Nadelbäume sind und dem Klimawandel besser standhalten.

Zudem erhöhen Trockenheit und hohe Temperaturen das Risiko von Waldbränden, die in Europa immer häufiger auftreten werden. Deshalb werden vorbeugende Maßnahmen ergriffen wie andere Zusammensetzungen von Baumarten und bessere Zugänglichkeit für Feuerwehrleute. Ebenso wichtig ist auch die Anlage von Auen und Teichen, die Wasser in der Landschaft speichern. Sie mildern die Auswirkungen von Dürren, stabilisieren das Ökosystem und dienen auch als Wasserquellen bei Waldbränden.



SÄGEWERKAKTIONEN

Das Sägewerk umfasst 3 Bereiche (braun, hellgrün, dunkelgrün). In jedem Bereich gibt es 1 Bürogebäude und 3 Sägewerksgebäude. Deine **Führungskraft** hält sich **nur in Bürogebäuden** auf und steuert deine **Sägewerkaktionen**. Du kannst Sägewerkaktionen immer nur in dem Bereich ausführen, in dem sich deine Führungskraft befindet. Um ihren Standort zu ändern, kannst du die Führungskraft **bewegen**.

BEWEGEN

Für die Bewegung deiner Führungskraft führe die folgenden Schritte aus:

1. Zahle **1 Aktionspunkt**.
2. Bewege deine **Führungskraft** auf ein **anderes Bürogebäude**. Dort dürfen sich beliebig viele andere Führungskräfte befinden.
3. Erhalte die entsprechende **Belohnung**.



Deine **Belohnung** ist auf dem Bürogebäude abgebildet, auf das du deine Führungskraft bewegt hast. Sie ist davon abhängig, wie viele Führungskräfte sich nach deiner Bewegung dort befinden:

Bei 3-4 Personen:

- Ist deine Führungskraft die **einzige** auf dem Bürogebäude, darfst du dir **1 der 2 abgebildeten Belohnungen aussuchen**.
- Ist deine Führungskraft die **zweite** auf dem Bürogebäude, erhältst du die Belohnung, die bei der **Zahl 2** abgebildet ist.
- Ist deine Führungskraft die **dritte oder vierte** auf dem Bürogebäude, erhältst du **keine Belohnung**.

Bei 2 Personen:

- Ist deine Führungskraft die **einzige** auf dem Bürogebäude, erhältst du die **abgebildete Belohnung**.
- Ist deine Führungskraft die **zweite** auf dem Bürogebäude, erhältst du **keine Belohnung**.



Chris zahlt 1 Aktionspunkt, um die Führungskraft zu bewegen. Chris hat die Wahl zwischen dem dunkelgrünen und braunen Bürogebäude und entscheidet sich für das dunkelgrüne.



Nach der Bewegung ist die Führungskraft von Chris die zweite auf dem dunkelgrünen Bürogebäude. Deshalb erhält Chris 1 Münze, wie bei der Zahl 2 abgebildet.

VERARBEITUNG UND VERWENDUNG VON HOLZ

Mit modernen Technologien kann man Holz effizient und nachhaltig verarbeiten. Dabei sollte man Holz aus europäischen Wäldern auch in Europa verarbeiten, idealerweise sogar direkt im Land oder in der Region, wo das Holz geerntet wird.

Holz wird in zahlreichen Produkten verwendet, von Musikinstrumenten und Möbeln bis hin zu Fußböden, Papier, Verpackungen und Dekorationen. Aufgrund seiner antibakteriellen Eigenschaften eignet es sich auch ideal für die Küchenausstattung.

Moderne Produkte wie Brillengestelle, Uhren und Handyhüllen aus Holz gelten als besonders innovativ. Zudem wird Holz heutzutage auch im Bauwesen, in der Luftfahrt und in der Automobilindustrie zum Bau leichter und langlebiger Konstruktionen eingesetzt. Die Möglichkeiten sind nahezu unbegrenzt, von der Veränderung der Holzstruktur durch thermische oder chemische Verfahren bis hin zu seiner Umwandlung in Zellulose und Lignin für die weitere chemische Verarbeitung. Holz als Baumaterial trägt zur Reduzierung des CO_2-Ausstoßes in der Bauindustrie bei.

Hinweis: *In diesem Spiel werdet ihr dazu ermuntert, alle unterschiedlichen Bereiche des Sägewerks zu nutzen und eure Führungskräfte dazu aufzuteilen, da ihr ansonsten keine zusätzlichen Belohnungen erhaltet.*

Die Aufträge umfassen eine Vielzahl unterschiedlicher Produkte, die derzeit aus Holz hergestellt werden, und geben euch einige Informationen zu diesen Produkten.







SÄGEWERKAKTIONEN

GEBÄUDE NUTZEN

Im Bereich des Sägewerks, in dem sich deine **Führungskraft** befindet, darfst du für **1 Aktionspunkt** 1 der 3 Sägewerksgebäude nutzen. Deine Führungskraft hält sich dazu **nur im Bürogebäude** auf, du bewegst sie nicht auf das Sägewerksgebäude, welches du nutzt. Für mehrere Aktionspunkte darfst du auch mehrere Gebäude oder auch dasselbe Gebäude mehrmals nutzen.

In jedem Bereich gibt es 3 Arten von Sägewerksgebäuden:

- **Aufträge:** Führst du hier 1 Aktion aus, darfst du **1 der 2 offenen Aufträge aus diesem Bereich** nehmen und offen vor die auslegen. Fülle die Auslage sofort wieder auf. Alternativ darfst du – je nach Bereich – 1 neues Ziel nehmen, 1 Holzplättchen tauschen oder kaufen.
- **Ressourcen:** Führst du hier 1 Aktion aus, erhältst du **1 Münze und die abgebildete Ressource**.
- **Holzverarbeitung:** Führst du hier 1 Aktion aus, darfst du das abgebildete Verarbeitungsplättchen nehmen und an 1 Holz deiner Wahl anlegen, welches sich dazu bereits in deinem Lager befinden muss. Beachte, dass du an jedes Holz in deinem Lager höchstens 2 Verarbeitungsplättchen anlegen darfst!

Eine genauere Erklärung aller 9 Gebäudefunktionen findest du unten auf dieser Seite. Zudem gibt es eine Übersicht aller Gebäude auf der Rückseite des Baumhöhlenplans.

Hinweis: *Manche Belohnungen im Spiel erlauben dir, 1 Sägewerksgebäude deiner Wahl zu nutzen. Dabei muss deine Führungskraft nicht in dem Bereich sein.*



Chris zahlt 3 Aktionspunkte, um damit die folgenden 3 Aktionen im hellgrünen Bereich auszuführen, in dem sich Chris' Führungskraft befindet:

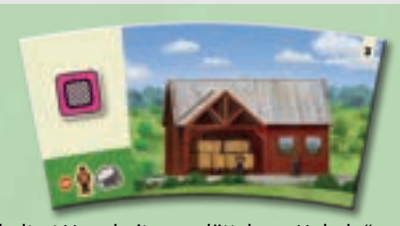
1. *Zuerst nutzt Chris das mittlere Gebäude und erhält 1 Münze und 1 Sämling.*
2. *Danach nutzt Chris das linke Gebäude und nimmt sich 1 Auftrag aus dem hellgrünen Bereich. Chris füllt den leer gewordenen Platz der Auslage sofort vom Auftragsstapel auf.*
3. *Schließlich nutzt Chris erneut das linke Gebäude und nimmt sich 1 Ziel (entweder das offene Ziel aus der Auslage oder das oberste verdeckte Ziel vom Zielstapel).*



Nimm 1 Auftrag ODER nimm 1 Ziel.



Erhalte 1 Münze und 1 Sämling.



Erhalte 1 Verarbeitungsplättchen „Hobeln“ und lege es an 1 Holzplättchen in deinem Lager an (*siehe S. 18 „Auftrag erfüllen“*).



Nimm 1 Auftrag ODER tausche 1 Holzplättchen aus deinem Lager gegen 1 deiner Wahl aus dem Vorrat und erhalte 1 Münze. (Lege ggf. an das weggetauschte Holz angelegte Verarbeitungsplättchen ab.)



Erhalte 1 Münze und 1 Baumaterial.



Erhalte 1 Verarbeitungsplättchen „Trocknen“ und lege es an 1 Holzplättchen in deinem Lager an (*siehe S. 18 „Auftrag erfüllen“*).



Nimm 1 Auftrag ODER zahle 4 Münzen, um 1 Holzplättchen deiner Wahl aus dem Vorrat zu nehmen und in dein Lager zu legen.



Erhalte 1 Münze und 1 Zeitarbeitskraft.



Erhalte 1 Verarbeitungsplättchen „Beizen“ und lege es an 1 Holzplättchen in deinem Lager an (*siehe S. 18 „Auftrag erfüllen“*).

SÄGEWERKAKTIONEN

GEBÄUDE VERBESSERN

Du kannst 1 Gebäudescheibe einsetzen, um 1 Sägewerksgebäude zu verbessern und es sofort zu nutzen. Dazu benötigst du eine Kombination aus Zeitarbeitskraft, Baumaterial und/oder 3 Münzen, wie auf dem jeweiligen Gebäude unten links abgebildet.

Du darfst ein Sägewerksgebäude nur in dem Bereich verbessern, in dem sich deine **Führungskraft** befindet. Führe dazu die folgenden Schritte aus:

1. Zahle **1 Aktionspunkt** sowie die abgebildeten **Verbesserungskosten**.
2. Drehe das **Sägewerksgebäude** auf die verbesserte Seite. Lege deine **Gebäudescheibe**, die auf deinem Charakterplan **am weitesten links** liegt, auf das runde Feld mit dem Blitzsymbol.
3. **Nutze sofort** einmal dieses verbesserte Gebäude.

Eine Erklärung aller 9 verbesserten Gebäudefunktionen findest du unten auf dieser Seite.

Zur Erinnerung: *Für den Einsatz deiner 5. Gebäudescheibe erhältst du 1 Schritt auf der Wasserlaufleiste (siehe S. 14 „Wasserlauf ändern“).*

Bei 3-4 Personen: Immer wenn **eine andere Person** 1 verbessertes Sägewerksgebäude nutzt, auf dem sich **eine deiner Gebäudescheiben** befindet, erhältst du **1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat**.

Bei 2 Personen: Immer wenn **irgendeine Person** 1 verbessertes Sägewerksgebäude nutzt, auf dem sich **eine deiner Gebäudescheiben** befindet, erhältst du **1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat**.

Hinweis: *Manche Belohnungen im Spiel erlauben, 1 Sägewerksgebäude nach Wahl zu nutzen. Auch dann wird 1 Münze ausbezahlt, sofern es ein verbessertes Gebäude ist.*



Chris möchte das mittlere Gebäude im hellgrünen Bereich verbessern:

1. *Chris zahlt 1 Aktionspunkt, 1 Zeitarbeitskraft und 3 Münzen.*
2. *Danach dreht Chris das Gebäude auf die andere Seite und legt 1 eigene Gebäudescheibe darauf.*
3. *Schließlich nutzt Chris das verbesserte Gebäude und nimmt sich 2 Sämlinge.*





Nimm 1 Auftrag und 1 Münze
ODER nimm 1 Ziel und 1 Münze.



Erhalte 2 Sämlinge.



Erhalte 2 Verarbeitungsplättchen „Hobeln“ ODER 1 Verarbeitungsplättchen „Hobeln“ und 1 Stern ODER 2 Sterne.



Nimm 1 Auftrag und 1 Münze ODER tausche 1 Holzplättchen aus deinem Lager gegen 1 deiner Wahl aus dem Vorrat und erhalte 2 Münzen. (Lege ggf. an das weggetauschte Holz angelegte Verarbeitungsplättchen ab.)



Erhalte 2 Baumaterialien.



Erhalte 2 Verarbeitungsplättchen „Trocknen“ ODER 1 Verarbeitungsplättchen „Trocknen“ und 1 Stern ODER 2 Sterne.



Nimm 1 Auftrag und 1 Münze ODER zahle 3 Münzen, um 1 Holzplättchen deiner Wahl aus dem Vorrat zu nehmen und in dein Lager zu legen.



Erhalte 2 Zeitarbeitskräfte.



Erhalte 2 Verarbeitungsplättchen „Beizen“ ODER 1 Verarbeitungsplättchen „Beizen“ und 1 Stern ODER 2 Sterne.

SÄGEWERKAKTIONEN

AUFTRAG ERFÜLLEN

Ein wichtiger Teil des Spiels ist das Erfüllen von Aufträgen. Du beginnst das Spiel mit einem Startauftrag, weitere Aufträge kannst du im Spiel erlangen und beliebig viele erfüllen. Jeder Auftrag erfordert bestimmtes Holz, welches noch passend verarbeitet werden muss.



Beizen **Trocknen** **Hobeln**

Diese 3 Arten, Holz zu verarbeiten, können jeweils in einem anderen Bereich des Sägewerks ausgeführt werden.

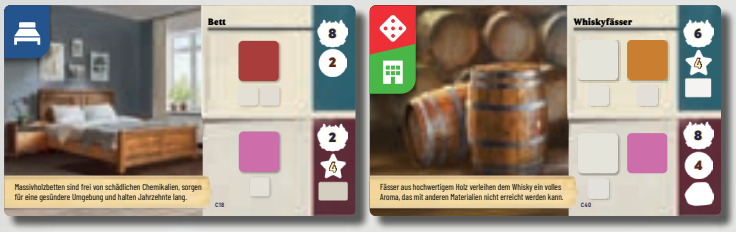
Du darfst ein Verarbeitungsplättchen nur nehmen, wenn sich in deinem Lager Holz befindet, an das du es anlegen kannst. Es ist **nicht erlaubt**, ein Verarbeitungsplättchen zu nehmen, das du nicht an Holz anlegen kannst. An jedes Holzplättchen darfst du **höchstens 2 Verarbeitungsplättchen** anlegen.

Angelegte Verarbeitungsplättchen können danach nicht wieder entfernt oder ersetzt werden. Aber wenn du ein **Holzplättchen** wegtauschst oder abwirfst, an das du Verarbeitungsplättchen angelegt hattest, musst du diese ablegen.

Es gibt einfache und doppelte Aufträge:



Einfache Aufträge musst du vollständig erfüllen. Dafür erhältst du alle Belohnungen, die rechts oben abgebildet sind.

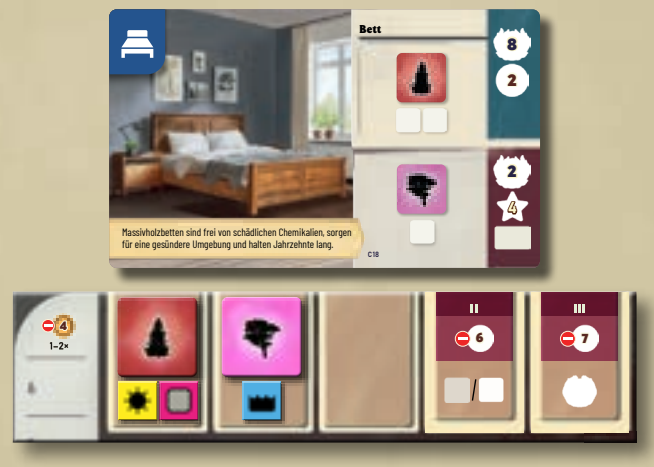


Doppelte Aufträge darfst du entweder teilweise oder vollständig erfüllen. **Die obere Hälfte musst du immer erfüllen!** Bei der unteren Hälfte darfst du wählen, ob du sie zusätzlich erfüllen möchtest oder nicht. Wenn du nur die obere Hälfte erfüllst, erhältst du nur die Belohnungen, die rechts oben abgebildet sind. Wenn du auch die untere Hälfte erfüllst, erhältst du zusätzlich auch die Belohnungen, die rechts unten abgebildet sind. Es ist nicht erlaubt, nur die untere Hälfte zu erfüllen.

Du darfst einen deiner Aufträge erfüllen, wenn du alle benötigten Holzplättchen mit exakt passender Verarbeitung (wenn gefordert) in deinem Lager hast. Führe dazu die folgenden Schritte aus:

1. Zahle **1 Aktionspunkt**.
2. Lege alle für den Auftrag benötigten **Holz- und Verarbeitungsplättchen** in den allgemeinen Vorrat zurück.
3. Erhalte die rechts abgebildeten **Belohnungen**.
4. Lege den erfüllten Auftrag links unter deinen Charakterplan, sodass das **Produktkategorie-Symbol** links oben bei allen erfüllten Aufträgen noch sichtbar bleibt.

Hinweis: *Diese Aktion ist unabhängig davon, wo sich deine Führungskraft befindet.*

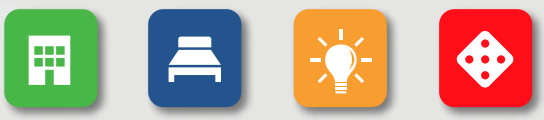


Chris hat für den doppelten Auftrag das benötigte Holz mit den entsprechenden Verarbeitungsplättchen im Lager: für die obere Auftragshälfte 1 Fichte, getrocknet und gehobelt, sowie für die untere Auftragshälfte 1 Eiche, gebeizt. Chris zahlt 1 Aktionspunkt und legt alle benötigten Holz- und Verarbeitungsplättchen in den Vorrat zurück.

Chris hat beide Hälften erfüllt und erhält deshalb beide Belohnungen: insgesamt 10 Siegpunkte, 2 Münzen, 4 Sterne und 1 Auftrag, entweder aus irgendeiner offenen Auslage oder vom Stapel.



Dann schiebt Chris den erfüllten Auftrag unter die bisherigen erfüllten Aufträge. Die Produktkategorie-Symbole bleiben sichtbar, weil sie am Spielende ggf. noch weitere Siegpunkte einbringen können.



Gebäude **Möbel** **Innovationen** **Sonstiges**

Jeder Auftrag gehört zu 1 oder 2 **Produktkategorien**, die durch Symbole links oben angezeigt werden. Die Produktkategorien deiner erfüllten Aufträge können dir am Spielende bei der Schlusswertung Siegpunkte einbringen, wenn du übereinstimmende Symbole auf Zielen und/oder auf Flussplättchen auf deiner Wasserlaufleiste hast (*siehe S. 22 „Spielende und Schlusswertung“*).



Falls auf einem Auftrag **2 Symbole** abgebildet sind, musst du dich am Spielende für 1 dieser 2 Symbole entscheiden; der Auftrag gilt dann für alle Belange in der Schlusswertung **nur für diese 1 gewählte Kategorie**.

FREIE AKTIONEN

Außer den Aktionen, für die du Aktionspunkte ausgeben musst, darfst du in deinem Zug auch noch die folgenden **4 freien Aktionen** ausführen, für die du **keine Aktionspunkte** benötigst:

- **Beliebig oft:** Zahle **1 Münze**, um die 2 Aufträge im Bereich deiner Führungskraft durch 2 neue Aufträge zu ersetzen. Lege die abgelegten Aufträge verdeckt unter den Auftragsstapel.
- **Höchstens 1× pro Zug:** Führe den Einmal-Effekt eines deiner Ziele aus und lege das Ziel verdeckt unter den Zielstapel (*siehe unten*).
- **Höchstens 2× pro Zug:** Zahle **4 Münzen**, um **1 Bonusaktionspunkt** zu erhalten. (Bewege deine Aktionsscheibe entsprechend nach oben.)
- **Höchstens 3× pro Zug:** Baue dein Lager aus. Zahle dazu so viele Münzen, wie auf deinem Lagerausbauplättchen abgebildet ist, welches auf deinem Charakterplan am weitesten links liegt. Erhalte dann die Belohnung, die auf diesem Plättchen abgebildet ist und lege das Plättchen danach in die Schachtel zurück.

Ein größeres Lager ermöglicht dir, mehr Holzplättchen gleichzeitig aufzubewahren. Du musst dein Lager von links nach rechts ausbauen und kannst dafür die folgenden Belohnungen erhalten:

I. Erhalte 1 Ressource deiner Wahl (Zeitarbeitskraft, Sämling, Baumaterial).

II. Erhalte 1 Holzplättchen oder 1 Schutzplättchen deiner Wahl.

III. Erhalte 1 Schritt auf der Wasserlaufleiste.



Auf den Übersichtsplättchen befindet sich eine Liste aller freien Aktionen mit der Angabe, wie oft du diese pro Zug ausführen darfst.



Es kostet Münzen, dein Lager auszubauen, aber dafür erhältst eine Belohnung und hast dann mehr Platz für Holz.

ZIELE

Ziele kannst du auf unterschiedliche Weise erhalten. Immer wenn du 1 Ziel erhältst, kannst du wählen, ob du das offene Ziel oder das oberste Ziel vom verdeckten Zielstapel nimmst. Falls du das offene Ziel nimmst, decke danach das oberste Ziel vom Stapel auf, sodass immer 1 offenes Ziel in der Auslage liegt.

Es gibt eine Ausnahme: Eines der Rundenplättchen gibt euch allen je 1 Ziel; hier dürft ihr nicht das offene Ziel aus der Auslage wählen, sondern ihr müsst alle je 1 verdecktes Ziel vom Zielstapel ziehen. Dies wird durch das Fragezeichen auf dem Rundenplättchen symbolisiert. (*siehe S. 21 „Rundenplättchen“*).

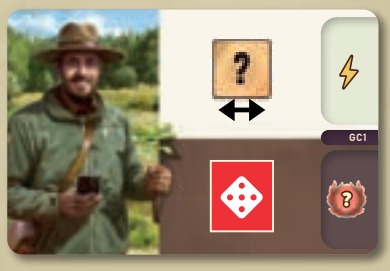
Anders als die meisten anderen Spielelemente musst du deine Ziele **nicht offen** auslegen, du darfst sie vor den anderen **geheim halten**. Du darfst eine unbegrenzte Anzahl an Zielen besitzen, aber du darfst höchstens 1× pro Zug einen Einmal-Effekt eines Ziels ausführen.

Jedes Ziel ist in 2 Hälften aufgeteilt:

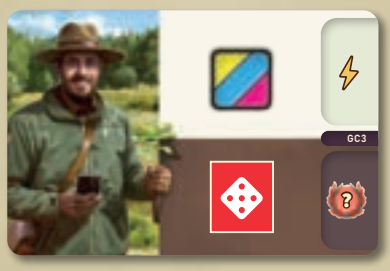
Einmal-Effekt (obere Hälfte): Höchstens 1× pro Zug darfst du als freie Aktion den Effekt der oberen Hälfte eines deiner Ziele ausführen (*siehe S. 20 „Einmal-Effekte“*). Lege das Ziel danach verdeckt unter den Zielstapel.

Siegpunkt-Bedingung (untere Hälfte): Behältst du das Ziel bis zum Spielende, kannst du dafür Siegpunkte erhalten, sofern die unten abgebildete Bedingung erfüllt ist. Es gibt viele unterschiedliche Bedingungen, eine Übersicht findest du auf der nächsten Seite (*siehe S. 20 „Siegpunkt-Bedingungen“*).

Wichtig: Falls du am Spielende 2 oder 3 Ziele mit derselben Siegpunkt-Bedingung hast, musst du diese Bedingung für jedes Ziel erneut erfüllen (*siehe Beispiel rechts*).



Kim könnte dieses Ziel abgeben, um den Einmal-Effekt auszuführen; dieser besteht darin, 1 Holzplättchen aus dem Lager gegen 1 aus dem Vorrat zu tauschen. Aber Kim entscheidet sich, das Ziel vorerst zu behalten und zu versuchen, die Siegpunkt-Bedingung zu erfüllen; dazu muss Kim bis zum Spielende 1 Auftrag der Produktkategorie „Sonstiges“ erfüllt haben.

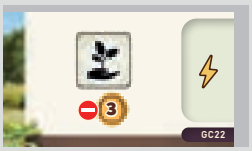


Später erhält Kim dieses Ziel. Um die Siegpunkt-Bedingungen beider Karten zu erfüllen, muss Kim bis zum Spielende 2 Aufträge der Produktkategorie „Sonstiges“ erfüllt haben. Falls Kim nur 1 solchen Auftrag erfüllt, gilt auch nur 1 der beiden Ziele als erfüllt. (Kim hat natürlich im weiteren Spielverlauf auch später noch die Option, diese Ziele für ihren Einmal-Effekt abzugeben.)

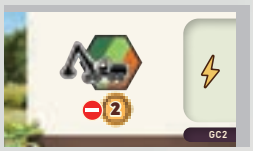
ÜBERSICHT DER ZIELE

EINMAL-EFFEKTE (OBERE HÄLFTE)

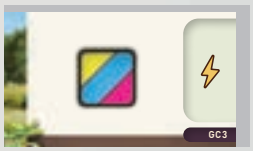
Du kannst den Einmal-Effekt eines Ziels als freie Aktion in deinem Zug ausführen, jedoch höchstens 1× pro Zug.



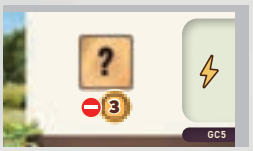
Zahle 3 Münzen, um 1 Schutzplättchen deiner Wahl aus dem Vorrat zu erhalten.



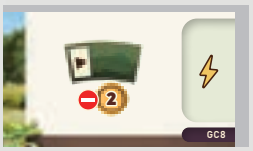
Zahle 2 Münzen, um deine Erntemaschine auf ein Feld deiner Wahl zu setzen, auf dem sich keine andere Erntemaschine befindet.



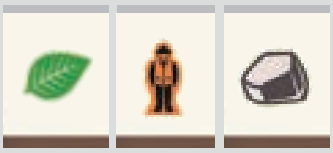
Erhalte 1 Verarbeitungsplättchen deiner Wahl. (Du musst es an 1 Holz in deinem Lager anlegen können.)



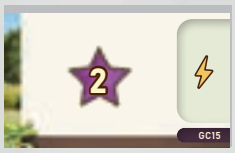
Zahle 3 Münzen, um 1 Holzplättchen deiner Wahl aus dem Vorrat zu erhalten.



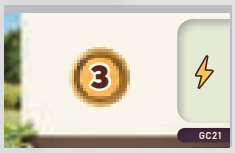
Zahle 2 Münzen, um sofort 1 Sägewerksgebäude deiner Wahl zu nutzen. (Deine Führungskraft muss sich nicht in dem Bereich befinden.)



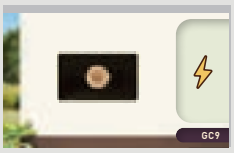
Erhalte 1× die abgebildete Ressource.



Erhalte 2 Sterne.



Erhalte 3 Münzen.



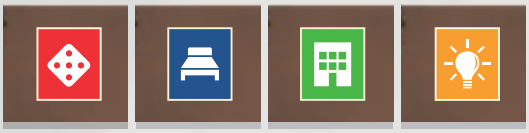
Nimm 1 Auftrag (aus irgendeiner offenen Auslage).



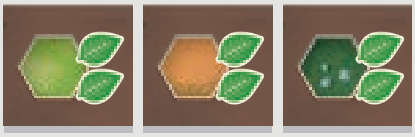
Tausche 1 Holzplättchen aus deinem Lager gegen 1 deiner Wahl aus dem Vorrat. (*Lege ggf. angelegte Verarbeitungsplättchen ab.*)

SIEGPUNKT-BEDINGUNGEN (UNTERE HÄLFTE)

Hiermit kannst du die jeweils abgebildete Siegpunkt-Bedingung am Spielende erfüllen:



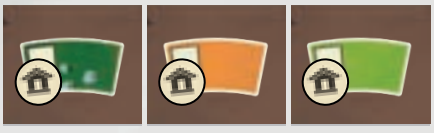
1 erfüllter Auftrag der abgebildeten Produktkategorie



2 Sämlinge in der abgebildeten Spalte deines Wiederaufforstungsbereichs. (Diese Bedingung kannst du nicht 2× erfüllen.)



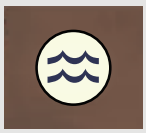
1 Schutzplättchen der abgebildeten Art



1 Gebäudescheibe deiner Farbe auf einem verbesserten Sägewerksgebäude im abgebildeten Bereich.



1 Gebäudescheibe deiner Farbe auf einer Lichtung benachbart zu einem Ernteplättchen der abgebildeten Art.



1 Flussplättchen auf deiner Wasserlaufleiste

BÜROGEBÄUDE



Die bei der Zahl 1 abgebildete Belohnung bedeutet: Du darfst jeweils 1 Münze zahlen, um das abgebildete zu erhalten (sofern deine Führungskraft die einzige in diesem Bürogebäude ist).



ÜBERSICHT EINIGER PLÄTTCHEN

FLUSSPLÄTTCHEN

Für jedes Flussplättchen auf deiner Wasserlaufleiste erhältst du am Spielende Siegpunkte. Die Anzahl hängt zum einen davon ab, wie oft du das Symbol erfüllst, welches auf dem Flussplättchen abgebildet ist, und zum anderen vom Multiplikator, den dein Marker auf der Wasserlaufleiste erreicht hat (*siehe S. 22 „Spielende und Schlusswertung“*).



Erfüllte Aufträge der Kategorie „Sonstiges“



Erfüllte Aufträge der Kategorie „Gebäude“



2 Schutzplättchen (egal von welcher Art) in deinem Schutzbereich



Erfüllte Aufträge der Kategorie „Innovationen“



Gebäudescheiben deiner Farbe auf verbesserten Sägewerksgebäuden in allen 3 Bereichen



2 Sämlinge in deinem Wiederaufforstungsbereich



Erfüllte Aufträge der Kategorie „Möbel“



Gebäudescheiben deiner Farbe (Waldbauwerke) auf Lichtungen

LICHTUNGSPLÄTTCHEN

Das Symbol auf dem Lichtungsplättchen gibt an, welche Belohnung du für den Bau eines Waldbauwerks auf der entsprechenden Lichtung erhältst (*siehe S. 13 „Waldbauwerk errichten“*).



Erhalte 4 Münzen.



Erhalte 3 Siegpunkte.



Erhalte 3 Sterne.



Erhalte 2 Ressourcen deiner Wahl.



Erhalte 1 Münze und optional 1 Verarbeitungsplättchen deiner Wahl. (Du musst es an 1 Holz in deinem Lager anlegen können.)



Erhalte 1 Münze und 1 Auftrag (aus irgendeiner offenen Auslage).



Erhalte 1 Münze und 1 Ziel (wahlweise aus der Auslage oder vom Stapel).



Erhalte 1 Münze und nutze sofort 1 Sägewerksgebäude deiner Wahl. (Deine Führungskraft muss sich nicht in dem Bereich befinden.)



Optional: Du darfst 2 Münzen zahlen, um 1 Holzplättchen deiner Wahl aus dem Vorrat zu erhalten.

RUNDENPLÄTTCHEN

Zu Beginn jeder Runde deckt die Startperson das oberste Rundenplättchen vom Stapel auf und führt den Effekt aus; den genannten Bonus erhaltet ihr alle.



Alle erhalten je 1 Baumaterial.



Alle erhalten je 1 Zeitarbeitskraft.



Alle erhalten je 1 Münze. Drehe 1 **Birke**-Ernteplättchen auf die dunkle Seite, sofern möglich.



Alle erhalten je 1 Sämling.



Alle erhalten je 1 Münze. Drehe 1 **Kiefer**-Ernteplättchen auf die dunkle Seite, sofern möglich.



Alle erhalten je 1 Münze. Drehe 1 **Eiche**-Ernteplättchen auf die dunkle Seite, sofern möglich.



Alle erhalten je 1 Ziel vom Zielstapel (nicht aus der Auslage).



Alle erhalten je 1 Münze. Drehe 1 **Buche**-Ernteplättchen auf die dunkle Seite, sofern möglich.



Alle erhalten je 1 Münze. Drehe 1 **Fichte**-Ernteplättchen auf die dunkle Seite, sofern möglich.



Alle erhalten je 2 Münzen.

Grüne Rundenplättchen haben den Effekt, dass du 1 Ernteplättchen der abgebildeten Holzart von der farbigen auf die dunkle Seite drehen musst, wenn möglich. Falls mehrere Ernteplättchen umgedreht werden könnten, bestimme anhand der hier rechts abgebildeten Reihenfolge, welches du umdrehst.



SPIELENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Sobald das letzte Rundenplättchen aufgedeckt wurde, beginnt die letzte Runde und alle führen noch einen finalen Zug aus. Danach endet das Spiel mit einer Schlusswertung in 6 Schritten, die auch auf den Übersichtsplättchen abgebildet sind.



1. **Gebäudescheiben:** Du erhältst Siegpunkte entsprechend des **Siegpunkt-Symbols**, welches sich auf deiner Gebäudeleiste **am weitesten rechts unter einem leeren Feld** befindet. Du erhältst nur die Punkte des höchsten leeren Feldes, nicht für jedes leeres Feld.
2. **Wasserlaufleiste:** Bestimme zunächst für jedes **Flussplättchen auf deiner Wasserlaufleiste, wie oft** du das abgebildete Symbol erfüllst (*siehe S. 21 „Flussplättchen“*). Multipliziere diese Anzahl mit dem **Multiplikator**, den dein Marker auf der Wasserlaufleiste erreicht hat, um die Anzahl deiner Siegpunkte zu ermitteln.
3. **Ziele:** Bestimme zunächst, **wie viele Siegpunkt-Bedingungen deiner Ziele** du erfüllt hast (*siehe S. 19 „Ziele“, S. 20 „Siegpunkt-Bedingungen“*). Für 1/2/3/4 erfüllte Ziele erhältst du 1/3/5/8 Siegpunkte (*siehe Übersichtsplättchen*). Für jedes weitere erfüllte Ziel erhältst du je 3 weitere Siegpunkte.
4. **Schutzbereich:** Wer von euch die meisten/zweitmeisten/drittmeisten Schutzplättchen im Schutzbereich hat, erhält 10/6/2 Siegpunkte. Bei einem Gleichstand addiert ihr die Siegpunkte der betroffenen Plätze und verteilt sie gleichmäßig (abgerundet). *Beispiel: 2 Personen haben einen Gleichstand um den 2. Platz, beide erhalten (6+2):2 = je 4 Punkte.*
5. **Restliche Dinge:** Zähle deine restlichen Ressourcen (Zeitarbeitskräfte, Sämlinge, Baumaterialien), Münzen und unerfüllte Ziele zusammen. Pro 3 dieser Dinge erhältst du je 1 Siegpunkt.
6. **Restliche Holzplättchen:** Pro Holzplättchen, das sich noch in deinem Lager befindet, erhältst du je 1 Siegpunkt.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand prüft die folgenden Kriterien in der genannten Reihenfolge:

- Anzahl eingesetzter Sämlinge
- Anzahl erfüllter Aufträge
- Anzahl erfüllter Ziele



1. *Chris hat **5 Gebäudescheiben** eingesetzt und erhält dafür **7 Siegpunkte**. (Für die 5. Gebäudescheibe hatte Chris 1 Schritt auf der Wasserlaufleiste erhalten und erhält dafür im nächsten Schritt Siegpunkte.)*
2. *Chris hat beide Wasserlaufplättchen eingesetzt und dafür 2 Flussplättchen gesammelt. Der Marker auf Chris‘ Wasserlaufleiste hat den **Multiplikator „4×“** erreicht.*

   *Chris besitzt 3 erfüllte Aufträge der Kategorie „Möbel“, hat somit das **obere Flussplättchen 3× erfüllt** und erhält dafür (3×4=) **12 Siegpunkte**. Zudem hat Chris 2 Gebäudescheiben zum Verbessern von Sägewerksgebäuden eingesetzt, somit das **untere Flussplättchen 2× erfüllt** und erhält dafür (2×4=) **8 Siegpunkte**.*
3. *Chris hat **7 Ziele** bis zum Spielende behalten, von denen **5 erfüllt** sind: 1 Auftrag „Möbel“, 1 Schutzplättchen „Durchforstung“, 1 Gebäudescheibe auf einem verbesserten Sägewerksgebäude im hellgrünen Bereich, 1 Flussplättchen sowie 2 Sämlinge in der dunkelgrünen Spalte des Wiederaufforstungsbereichs.*

   Die übrigen 2 Ziele sind nicht erfüllt: Chris hat kein 2. Sägewerksgebäude im hellgrünen Bereich verbessert und keinen Auftrag „Sonstiges“ erfüllt. (Chris hat zwar 1 Auftrag mit dem Symbol „Sonstiges“, sich hier aber dafür entschieden, diesen Auftrag als „Möbel“ zu werten.)

   *Für **5 erfüllte Ziele** erhält Chris **11 Siegpunkte**.*
4. *Chris hat 8 Schutzplättchen (7 im Schutzbereich und 1 unter dem Wiederaufforstungsbereich) und damit die **zweitmeisten**. Dafür erhält Chris **6 Siegpunkte**.*
5. *Chris hat noch 1 Zeitarbeitskraft, 7 Münzen und 2 unerfüllte Ziele übrig, also insgesamt 10 Dinge, und erhält dafür **3 Siegpunkte**.*
6. *In Chris‘ Lager befindet sich noch 1 Holzplättchen. Dafür erhält Chris **1 Siegpunkt**.*

Zusammen mit den 45 Siegpunkten, die Chris während des Spiels bereits gesammelt hatte, hat Chris nun insgesamt 93 Siegpunkte.

TECHNOLOGIEPLÄTTCHEN

Technologieplättchen bieten euch zusätzlich zu einmaligen Belohnungen auch dauerhafte Vorteile. Einigt euch vor Spielbeginn darauf, ob ihr mit Seite A oder B spielen wollt. Ihr müsst **alle mit derselben Seite** spielen.

Wenn du 1 Technologieverbesserung erhältst, nimm 1 deiner Marker aus dem Vorrat und lege ihn auf 1 freies Feld dieses Bereichs (*siehe S. 7 „Entwicklungsleiste“*). Im linken Teil kannst du einen **dauerhaften Vorteil** erhalten, im rechten Teil eine **einmalige Belohnung** (*siehe S. 32 „Symbol-Übersicht“*). Die **dauerhaften Vorteile** lauten (von links nach rechts):

A



- Immer wenn du mit deiner Erntemaschine die Waldaktion „Bewegen“ ausführst (egal ob 1 oder 2 Felder), erhältst du danach 1 Stern.
- Immer wenn du mit deiner Erntemaschine die Waldaktion „Wasserlauf ändern“ ausführst, erhältst du danach 2 Siegpunkte und 2 Sterne.
- Immer wenn du dein Lager ausbaust, erhältst du danach 1 Stern und 1 Ziel.
- Immer wenn du einen Auftrag erfüllst, erhältst du danach 1 Münze und 1 Stern.

B



- Immer wenn du die Waldaktion „Bewegen“ ausführst, darfst du deine Erntemaschine um bis zu 3 Felder weit ziehen und du musst keine Münzen für Flussüberquerungen zahlen.
- Immer wenn du 1 Schritt auf der Wasserlaufleiste erhältst, darfst du danach sofort 1 Sägewerksgebäude deiner Wahl nutzen. (Deine Führungskraft muss sich nicht in dem Bereich befinden.)
- Immer wenn du die Sägewerkaktion „Bewegen“ ausführst, erhältst du die Belohnung des Bürogebäudes so, als wäre deine Führungskraft die einzige auf dem Bürogebäude.
- Immer wenn du 1 Gebäudescheibe einsetzt, erhältst du danach 1 Münze und 1 Stern.

VARIANTEN

EINFÜHRUNGSSPIEL

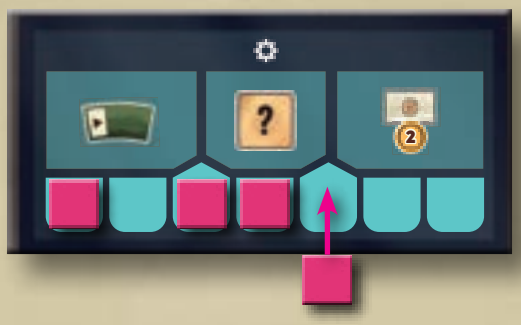
Im Einführungsspiel verwendet ihr den vorgedruckten Technologiebereich auf eurem Charakterplan. Dieser enthält nur die Wahl zwischen 3 unterschiedlichen einmaligen Belohnungen. Dies vereinfacht das Spiel ein wenig, weil ihr euch bei einer Technologieverbesserung nicht mehr zwischen dauerhaften Vorteilen und einmaligen Belohnungen entscheiden müsst.

Legt für das Einführungsspiel bei der Persönlichen Spielvorbereitung eure Technologieplättchen in die Schachtel zurück.

Wenn du 1 Technologieverbesserung erhältst, nimm 1 deiner Marker aus dem Vorrat und lege ihn auf 1 freies Feld deiner Wahl in deinem Technologiebereich. Du erhältst die darüber abgebildete einmalige Belohnung:

- Nutze sofort 1 Sägewerksgebäude deiner Wahl. (Deine Führungskraft muss sich nicht in dem Bereich befinden.)
- Erhalte 1 Holzplättchen deiner Wahl.
- Erhalte 1 Ziel und 2 Münzen.

Legst du 1 Marker auf das 3. oder 5. Feld, darfst du zwischen den beiden darüber abgebildeten Belohnungen wählen.



Chris erhält 1 Technologieverbesserung und legt seinen Marker auf das 5. Feld. Nun kann Chris wählen und entweder 1 Holzplättchen nehmen oder 1 Ziel und 2 Münzen.

FORTGESCHRITTENENSPIEL

Das Fortgeschrittenenspiel bietet euch noch mehr strategische Möglichkeiten, indem eure Charaktere individuelle Fähigkeiten erhalten, die euch unterschiedliche Spielgefühle geben.

Legt für das Fortgeschrittenenspiel bei der Persönlichen Spielvorbereitung eure Charakterpläne mit Seite B nach oben vor euch ab. Zudem erhalten einige Charaktere zusätzliches Spielmaterial. Eine detaillierte Erklärung aller Charaktere findet ihr auf den nächsten 2 Seiten (*siehe S. 24/25 „Charakterfähigkeiten“*).

Das Fortgeschrittenenspiel dauert nur **9 Runden**, entfernt deshalb bei der Spielvorbereitung 1 Rundenplättchen zufällig aus dem Spiel und legt es in die Schachtel zurück, ohne es anzusehen.

Hinweis: *Es ist möglich, das Fortgeschrittenenspiel mit den vorgedruckten Technologiebereichen aus dem Einführungsspiel zu kombinieren.*



Alle Charaktere verkörpern eine bestimmte Rolle mit besonderen Fähigkeiten für die Arbeit im Wald oder im Sägewerk. Diese Fähigkeiten sind unterschiedlich komplex. Probiere am besten alle aus, um herauszufinden, welche Rolle am besten zu dir passt.

CHARAKTERFÄHIGKEITEN

HANDELSEXPERTE

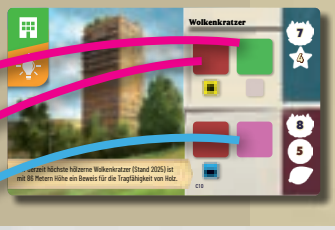


Die Aufgabe des Handelsexperten besteht darin, möglichst viele unterschiedliche Holzarten zu ernten und sie an die richtigen Kunden zu liefern. Für jede Holzart, die er erstmals bei der Erfüllung eines Auftrags verwendet, erhält der Handelsexperte eine Belohnung.

Spielvorbereitung: Lege die **5 Belohnungsplättchen** in **zufälliger** Reihenfolge **offen** auf die freien Felder unterhalb der Abbildung deines Charakters. So ordnest du jeder der 5 Holzarten 1 Belohnung zu.

Fähigkeit: Immer wenn du einen Auftrag erfüllst, erhältst du für jede **Holzart**, die du dabei abgibst, 1× die darunter liegende **Belohnung**, sofern sie noch offen ausliegt. Danach drehst du das entsprechende Belohnungsplättchen auf die dunkle Seite um.

Als freie Aktion darfst du **höchstens 1× pro Zug** alle Belohnungsplättchen von der dunklen wieder auf die offene Seite umdrehen. Dafür erhältst du bei 1/2/3/4/5 umgedrehten Plättchen 0/1/2/4/6 Siegpunkte.



Chris erfüllt nur die obere Hälfte des Auftrags und erhält zusätzlich zu den Auftragsbelohnungen auch 2 Sterne (Fichte) und 1 Ziel (Buche). Danach dreht Chris diese beiden Belohnungsplättchen um. Hätte Chris auch die untere Hälfte des Auftrags erfüllt, wäre noch 1 Ressource nach Wahl (Eiche) hinzugekommen, jedoch keine weiteren 2 Sterne, da die Fichte schon bei der oberen Hälfte belohnt wurde.



2 Münzen | 1 Ziel | 2 Sterne | 1 Ressource | 2 Siegpunkte

WALDÖKOLOGIN



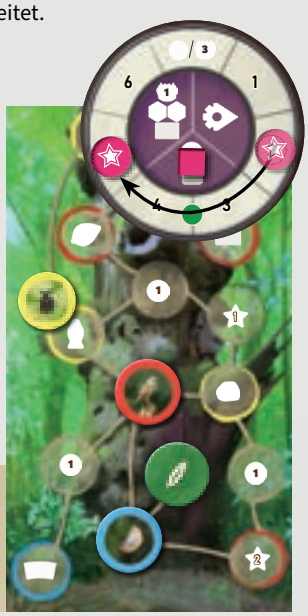
Die Waldökologin erforscht Organismen im Wald und beobachtet das Leben innerhalb von Bäumen und Baumhöhlen, wie zum Beispiel Insekten, Vögel und andere Tiere. Sie bewertet die Auswirkungen unterschiedlicher Maßnahmen auf die Artenvielfalt.

Spielvorbereitung: Lege den **Baumhöhlenplan** neben deinen Charakterplan. Mische alle **15 Artenplättchen** und lege sie verdeckt daneben.

Fähigkeit: Immer wenn bestimmte Dinge auf deinem Charakterplan passieren, erkennbar an diesem grünen Symbol, **aktivierst du 1 Artenplättchen**:

- wenn du deine 2./3./4. **Gebäudescheibe** einsetzt;
- wenn du in deinem **Wiederaufforstungsbereich** 1 Sämling auf das jeweils 2. Feld einer Spalte legst;
- wenn du den 1./2./3. Schritt auf deiner **Wasserlaufleiste** erhältst;
- wenn dein **Sternzähler** dieses grüne Symbol überschreitet.

Du aktivierst 1 Artenplättchen, indem du 1 zufälliges Artenplättchen aufdeckst und es **offen** auf deinen Baumhöhlenplan legst, sobald du deine aktuelle Aktion beendet hast. Das erste Artenplättchen darfst du auf einem Feld deiner Wahl platzieren. Danach musst du jedes weitere Artenplättchen so legen, dass es durch eine Linie mit einem bereits liegenden Artenplättchen **verbunden** ist.



Dafür erhältst du die **Belohnung**, die du mit dem Artenplättchen abdeckst. Ausnahme: Falls du 1 Artenplättchen auf ein Feld mit **farbigem Rahmen** (blau, rot, gelb) legst, dessen Farbe **nicht übereinstimmt**, erhältst du **1 Siegpunkt anstatt der abgebildeten Belohnung**. Lege das Plättchen in diesem Fall **verdeckt** auf den Baumhöhlenplan.

Chris aktiviert mit dem Sternzähler 1 Artenplättchen und deckt 1 gelbes Plättchen auf. Nach dem Ende der aktuellen Aktion legt Chris das gelbe Plättchen auf das Feld links oberhalb des roten Plättchens und erhält dafür 1 Zeitarbeitskraft.

CHARAKTERFÄHIGKEITEN

LOGISTIKLEITER



Die Aufgabe des Logistikleiters besteht darin, den Platz im Lager möglichst effizient zu nutzen. Je besser er sein Holz organisiert, umso mehr Belohnungen erhält er.

Spielvorbereitung: Keine Änderung. Lege deine 3 Lagerausbauplättchen wie üblich auf die rechten 3 Felder deines Lagers.

Fähigkeit: Immer wenn du 1 Holzplättchen und/oder 1 Verarbeitungsplättchen in dein Lager legst, erhältst du die **Belohnung**, die du damit abdeckst. Du darfst in deinem Lager keine Plättchen umplatzieren. Sobald du Plättchen abgibst, zum Beispiel beim Erfüllen von Aufträgen, kannst du diese Felder wieder neu belegen und erneut dieselben Belohnungen erhalten.

Wie üblich musst du die 3 rechten Felder deines Lagers erst ausbauen, bevor du dort Plättchen platzieren und Belohnungen erhalten kannst.

Hinweis: *Wenn du mit einer Aktion 1 Holzplättchen gegen 1 anderes austauschst, erhältst du dafür* ***keine Belohnung****.*



MONITORING-SPEZIALISTIN



Die Spezialistin für Monitoring überwacht und erfasst den Zustand des gesamten Waldes. Dazu sendet sie Drohnen zu unterschiedlichen Orten, um wichtige Daten zu sammeln.

Spielvorbereitung: Lege auf alle 15 **Waldfelder** des Spielplans je **1 Datenchip**. Wenn du am Ende der Vorbereitung deine Erntemaschine auf ihr Startfeld setzt, nimm den Datenchip aus diesem Feld und lege ihn auf deinen Charakterplan.

Fähigkeit: Immer wenn du bei der Waldaktion „Bewegen“ (*siehe S. 9 „Bewegen“*) mit deiner **Erntemaschine** ein Feld durchquerst oder auf einem Feld endest, auf dem ein Datenchip liegt, nimm diesen Datenchip und lege ihn auf deinen Charakterplan.

Als freie Aktion darfst du **höchstens 1× pro Zug** Datenchips in die Schachtel zurücklegen, um dafür eine Belohnung wie abgebildet zu erhalten:

2 Datenchips: Erhalte 2 Siegpunkte.

3 Datenchips: Erhalte 1 Münze und nutze sofort 1 Sägewerksgebäude deiner Wahl.

5 Datenchips: Erhalte 1 Holzplättchen deiner Wahl und 2 Sterne.



Chris bewegt die Erntemaschine 2 Felder weiter und nimmt sich aus beiden Feldern den Datenchip.

SOLOSPIEL

SPIELVORBEREITUNG

Führe die **Allgemeine Spielvorbereitung** wie üblich **für 2 Personen** aus. Die **Persönliche Spielvorbereitung** führst du nur für dich aus, nicht für eine zweite Person. Wähle danach eine Farbe für das Charaktermaterial von **Förster Paul**, deinem automatisierten Gegner, und führe die folgenden Schritte aus:

1. Lege Pauls **Försterplan** neben deinen Charakterplan.
2. Mische die **18 Försterkarten** und lege sie als Förderstapel links neben Pauls Försterplan, sodass die Rückseiten mit 2 Zeilen sichtbar sind. ***Im Fortgeschrittenenspiel:*** *Mische auch die* ***3 Fortgeschrittenen Försterkarten*** *mit den gelben Ecken mit in den Stapel.*
3. Lege Pauls **6 Gebäudescheiben** auf die runden Felder seiner Gebäudeleiste.
4. Lege Pauls **Sternzähler** auf das **oberste Feld** seines Belohnungsbereichs.
5. Lege **1 Marker** von Paul auf das kleine Feld unten links in seiner Entwicklungsleiste.
6. Wähle zufällig **6 der 14 Missionsplättchen** und lege sie in zufälliger Reihenfolge unter die 6 gelben Bereiche des Försterplans. Sie bilden deine **Missionsleiste**. Lege die übrigen Missionsplättchen in die Schachtel zurück.
   Schwierigkeit: *Lege in deiner ersten Partie bei allen 6 Missionsplättchen Seite A nach oben. Du kannst die Schwierigkeit erhöhen, je mehr Missionsplättchen du auf Seite B drehst (siehe S. 27 „Schwierigkeitsstufe“).*
7. Lege **1 deiner (!) Marker** als **Missionsmarker** links neben deine Missionsleiste.
8. Lege **1 Mäander** auf das obere und **1 Talsperre** auf das untere Feld in Pauls Wasserlaufbereich.
9. Lege **4 Münzen** auf Pauls Plan. (Du bist immer die Startperson und beginnst mit 3 Münzen.). Lege zudem **1 Sämling** auf ein leeres Sämling-Feld in Pauls Ressourcenbereich.
10. Gib Paul **1 zufälligen Startauftrag**.
11. Platziere **Pauls Führungskraft** wie üblich auf dem Bürogebäude im Farbbereich, der auf seinem Startauftrag unten rechts abgebildet ist. Paul erhält jedoch **nicht** das dort abgebildete Holzplättchen.
12. Platziere Pauls **Erntemaschine** auf einem Feld, auf dem Paul mit der Waldaktion „Holz ernten“ die passende Holzart bekommen könnte, um seinen Startauftrag zu erfüllen. Falls es mehrere mögliche Felder gibt, bestimme es anhand der hier abgebildeten Reihenfolge. (*Im seltenen Fall, dass alle 3 Ernteplättchen dieser Holzart auf die dunkle Seite gedreht wurden, platziere Pauls Erntemaschine trotzdem auf das erste Feld dieser Reihenfolge.*)



13. Wähle danach ein Feld für deine Erntemaschine und beginne das Spiel.



SPIELABLAUF

Im Solospiel spielst du gegen den Förster Paul. Du bist in jeder Runde die Startperson und führst deinen Zug aus. Danach führst du für Paul einen Zug aus, allerdings auf eine vereinfachte Weise.

Pauls Aktionen werden über **Karten vom Förderstapel** bestimmt. Ist Paul am Zug, nimm **so viele Försterkarten** vom Stapel, wie der **Marker auf Pauls Entwicklungsleiste** anzeigt. Bei Spielbeginn sind dies 3 Karten. Führe diese Karten einzeln nacheinander aus und lege sie auf einen Ablagestapel rechts neben Pauls Försterplan. Immer wenn du eine Karte vom Förderstapel nehmen müsstest, dieser aber leer ist, dann mische die Karten des Ablagestapels zu einem neuen Förderstapel.

Wie üblich läuft das Standardspiel über 10 Runden (bzw. das Fortgeschrittenenspiel über 9 Runden) und endet mit einer Schlusswertung. Du gewinnst, wenn du am Spielende mehr Siegpunkte als Paul hast.

Hinweis: Paul erhält keine Belohnungen durch Rundenplättchen!



Pauls pinker Marker auf seiner Entwicklungsleiste zeigt an, dass du für Paul 3 Försterkarten nimmst und nacheinander ausführst. Diese Zahl kann sich im Spielverlauf erhöhen.

SOLOSPIEL

PAULS ENTWICKLUNGSLEISTE



Paul hat keine Technologien. Er sammelt in seinem Belohnungsbereich Sterne. Immer wenn Pauls Sternzähler das obere Feld erreicht (oder überschreitet), erhält er als Belohnung **1 Schritt auf seiner Entwicklungsleiste**. Dazu bewegt er seinen Marker um 1 Feld nach rechts. Dadurch erhöht sich ggf. die Anzahl der Försterkarten, die Paul in seinem Zug ausführt. Falls sich diese Anzahl während Pauls Zug erhöht, erhält er sofort 1 zusätzliche Karte und führt sie noch im selben Zug aus.

MISSIONEN

In jedem Bereich von Pauls Entwicklungsleiste sind **zusätzliche Belohnungen** auf einem dunklen Hintergrund abgebildet, die Paul zu Beginn seines Zugs erhält. Du kannst diese Belohnungen verhindern, indem du **Missionen** erfüllst und dadurch mit deinem Missionsmarker mindestens so weit voranschreitest wie Paul mit seinem Entwicklungsmarker (*siehe unten „Pauls Zugablauf“*).

Wenn du die **nächste Mission** rechts auf deiner Leiste erfüllst, bewege deinen Marker auf der Missionsleiste um 1 Feld weiter auf die erfüllte Mission. Erst dann kannst du wiederum die nächste Mission der Leiste erfüllen.

PAULS ZUGABLAUF

1. Prüfe zu Beginn von Pauls Zug, **ob du deinen Missionsmarker mindestens so weit bewegt hast wie Paul seinen Entwicklungsmarker**. Falls ja, geschieht in diesem Schritt nichts weiter. Falls nicht, erhält Paul die **Belohnung**, die neben seinem Marker abgebildet ist.
2. Paul nimmt so viele **Försterkarten** vom Stapel wie sein Entwicklungsmarker anzeigt.
3. Paul **spielt** diese Försterkarten einzeln nacheinander aus.
4. Am Ende seines Zugs kauft Paul **bis zu 2 Bonusaktionen** (also weitere Försterkarten) zum Preis von **je 4 Münzen**, wenn er kann, und führt diese aus.

SCHWIERIGKEITSSTUFE

Du kannst die Schwierigkeitsstufe deines Solospiels erhöhen, indem du einige deiner Missionsplättchen auf Seite B drehst. Auf den B-Seiten befinden sich **je 2 Missionen pro Bereich**, du musst also mehr Missionen erfüllen, um nicht hinter Pauls Entwicklungsmarker zurückzubleiben. Wähle deine Schwierigkeitsstufe anhand folgender Tabelle:

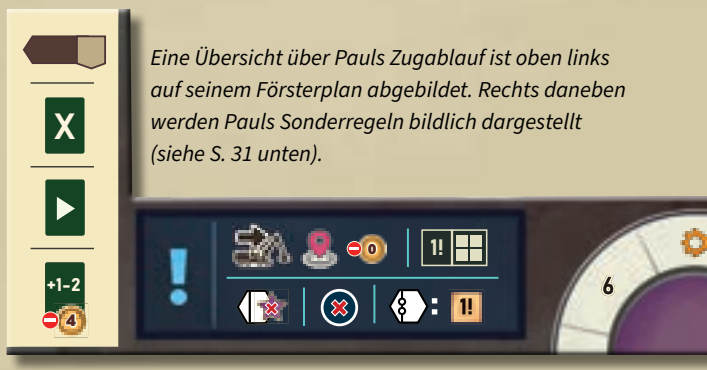
1	Grünschnabel	A	A	A	A	A	A
2	Azubi	A	A	B	A	B	A
3	Fachkraft	A	B	B	A	A	B
4	Profi	A	B	B	A	B	B
5	Genie	A	B	B	B	B	B
6	Legende	B	B	B	B	B	B



Pauls Marker startet bei Spielbeginn auf dem 1. Feld seiner Entwicklungsleiste. Dieses Feld zeigt an, dass Paul in seinem Zug 3 Försterkarten nimmt und ausführt.



Pauls Marker ist bereits 2 Schritte weiter. Dein Missionmarker steht auf dem 1. Plättchen, weil du bisher 1 Mission erfüllt hast. Soeben hast du 1 Fichte geerntet und damit deine nächste Mission erfüllt; du bewegst deinen Missionsmarker 1 Schritt nach rechts. Da du Pauls Marker noch nicht eingeholt hast, erhält Paul zu Beginn seines nächsten Zugs 1 Baumaterial und 3 Münzen. Sobald du die nächste Mission erfüllst, holst du Pauls Marker ein, der ab dann keine Belohnung mehr zu Beginn seines Zugs erhält – es sei denn, Paul bewegt seinen Marker dann wieder vor deinen.



Eine Übersicht über Pauls Zugablauf ist oben links auf seinem Försterplan abgebildet. Rechts daneben werden Pauls Sonderregeln bildlich dargestellt (siehe S. 31 unten).



Du spielst eine Partie mit Schwierigkeitsstufe 3. Die ersten 2 Missionen hast du bereits erfüllt, aber in deinem letzten Zug gelang es dir nicht, ein Feld mit 2 Bäumen wiederaufzuforsten, sodass du deine 3. Mission noch nicht erfüllen konntest. Deshalb erhält Paul zu Beginn seines nächsten Zugs 1 Baumaterial und 1 Zeitarbeitskraft.

SOLOSPIEL

FÖRSTERKARTE AUSFÜHREN

Die Försterkarten sind **beidseitig** bedruckt und haben **2 Zeilen auf der Rückseite** sowie **3 Zeilen auf der Vorderseite**. Wenn Paul eine Försterkarte ausführt, wird nie die ganze Karte ausgeführt, sondern immer **nur 1 Zeile**.

Hinweis: *Die Fortgeschrittenen Försterkarten haben nur 2 Zeilen auf der Vorderseite.*

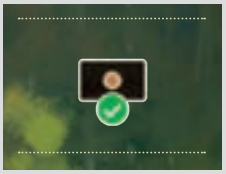
Prüfe **zuerst auf der Rückseite** und ggf. **danach auf der Vorderseite** jeweils **von oben nach unten**, ob Paul eine Zeile ausführen kann. Sobald dies möglich ist, führt Paul die entsprechende Zeile aus und legt die Karte danach ab.

Dies gilt auch für die **Fortgeschrittenen Försterkarten**. Sie sind für Paul etwas lohnenswerter als Ausgleich für deine Charakterfähigkeit im Fortgeschrittenenspiel.



Paul versucht zuerst, die obere Zeile der Rückseite auszuführen. Geht dies nicht, dann die untere Zeile der Rückseite. Geht beides nicht, dreht Paul die Karte auf die Vorderseite und führt von oben nach unten die erste Zeile aus, die möglich ist.

KARTENAKTIONEN



Auftrag erfüllen: Nur wenn Paul **alle benötigten Holzplättchen mit passender Verarbeitung** in seinem Lager hat, führt er diese Aktion aus. Lege seine benötigten Holz- und Verarbeitungsplättchen in den allgemeinen Vorrat zurück.

Nun erhält Paul die **Belohnungen** für den erfüllten Auftrag, und zwar immer in der folgenden Reihenfolge:

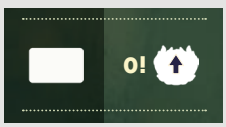
- Sterne (bewege Pauls Sternzähler)
- Siegpunkte (bewege Pauls Siegpunktzähler)
- Münzen und Ressourcen (lege sie auf Pauls Plan)
- Ziele (nimm das **offene** Ziel aus der Auslage und lege es verdeckt neben Pauls Plan)
- Neuer Auftrag (lege ihn offen neben Pauls Plan, *siehe unten „Neuen Auftrag nehmen“*)

Falls Paul einen **doppelten** Auftrag hat, erfüllt er immer nur die obere Hälfte, sobald er kann, niemals die untere.

Hinweis: *Paul hat immer höchstens 1 offenen Auftrag in seiner Auslage.*



Holzverarbeitung: Nur wenn Paul Holz in seinem Lager hat, das für seinen aktuellen Auftrag eine **Verarbeitung benötigt**, führt er diese Aktion aus. Nimm das benötigte Verarbeitungsplättchen und lege es an das entsprechende Holzplättchen an. Pauls Führungskraft muss sich **nicht** im passenden Farbbereich befinden. (Falls mehrere Verarbeitungen benötigt werden, ist es egal, welche du zuerst nimmst.)

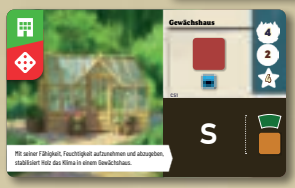


Neuen Auftrag nehmen: Nur wenn Paul aktuell **keinen offenen Auftrag** hat, führt er diese Aktion aus. Lege von allen 6 offen ausliegenden Aufträgen denjenigen, der die höchste Anzahl an Siegpunkten als Belohnung hat, in Pauls Auslage. (Fülle danach die offene Auslage wieder auf.)



Falls **doppelte** Aufträge ausliegen, beachte nur die Anzahl an Siegpunkten in der oberen Hälfte. Falls **mehrere** Aufträge die gleiche höchste Anzahl an Siegpunkten aufweisen, entscheidest du für Paul, welchen er davon nimmt.





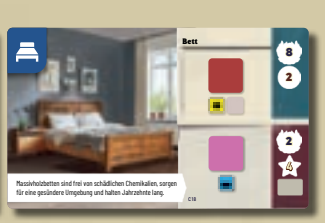
Um seinen Startauftrag zu erfüllen, benötigt Paul 1 Holzplättchen „Fichte“ mit der Verarbeitung „Beizen“. Beides hat Paul in seinem Lager, deshalb erfüllt er mit seiner nächsten Aktion diesen Auftrag. Lege seine beiden Plättchen „Fichte“ und „Beizen“ zurück in den allgemeinen Vorrat, dann erhält Paul folgende Belohnungen: 4 Sterne, 4 Siegpunkte und 2 Münzen.





Paul möchte diesen Auftrag erfüllen. Mit seinen nächsten 2 Aktionen nimmt er die beiden benötigten Verarbeitungen, mit seiner 3. Aktion erfüllt er den Auftrag.





Paul nimmt einen neuen Auftrag. Zwei Aufträge weisen mit 8 Siegpunkten jeweils die höchste Anzahl auf. Du wählst einen dieser beiden Aufträge für Paul aus.

SOLOSPIEL



Holz ernten: Nur wenn Paul einen offenen Auftrag hat, für den ihm noch benötigtes **Holz fehlt**, und wenn bei mindestens 1 **Ernteplättchen dieser Holzart die farbige Seite oben** liegt, führt er diese Aktion aus.

Falls Paul noch unterschiedliche Holzplättchen benötigt, versucht er diese in der Reihenfolge von links nach rechts zu ernten. Ist eine Holzart nicht verfügbar, erntet er die nächste verfügbare.

Bewege Pauls **Erntemaschine** ggf. auf das **nächstgelegene Feld** für die Ernte. Drehe das Ernteplättchen um, sodass die dunkle Seite oben liegt, nimm **1 Holzplättchen** dieser Holzart und lege es in Pauls Lager.

Allgemeine Regeländerungen für Paul:

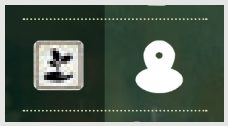
- Paul muss **nichts für Bewegungen zahlen**, weder Aktionspunkte noch Münzen für Flussüberquerungen. Seine Erntemaschine darf sich **beliebig viele Felder** weit bewegen, aber wie üblich nicht auf demselben Feld wie deine stehenbleiben.
- Paul erntet immer **nur 1 Holzplättchen**, auch wenn das Feld ihm erlauben würde, 2 Holzplättchen zu ernten. Dies kostet ihn immer **nur 1 Aktion**. Analog setzt Paul beim Wiederaufforsten immer **nur 1 Sämling** ein, auch wenn das Feld 2 Sämlinge erfordern würde.
- Paul erhält **niemals Sterne durch Ernteplättchen**. Er erhält auch **niemals Belohnungen von Rundenplättchen und Lichtungsplättchen**.
- Falls für Paul unterschiedliche Dinge in gleicher Entfernung von Interesse sind, entscheidest du, welches dieser Dinge er wählt.



Wiederaufforsten: Nur wenn Paul **1 Sämling** in seinem Vorrat und ein **freies Feld** in seinem **Wiederaufforstungsbereich** hat sowie wenn bei mindestens 1 **Ernteplättchen die dunkle Seite oben** liegt, führt er diese Aktion aus.

Paul versucht bevorzugt, eine Holzart wiederaufzuforsten, die er für seinen aktuellen Auftrag benötigt. Falls alle Ernteplättchen dieser Holzart bereits mit der farbigen Seite nach oben ausliegen, wählt Paul das **nächstgelegene Feld**, auf dem eine Wiederaufforstung möglich ist.

Bewege Pauls **Erntemaschine** ggf. auf das **nächstgelegene Feld** für die Wiederaufforstung. Drehe das Ernteplättchen um, sodass die farbige Seite oben liegt. Lege den Sämling in Pauls Wiederaufforstungsbereich, zeilenweise von links nach rechts, oben beginnend. Paul erhält dafür je **2 Sterne**. Es ist egal, in welchem Waldbereich Paul wiederaufgeforstet hat.



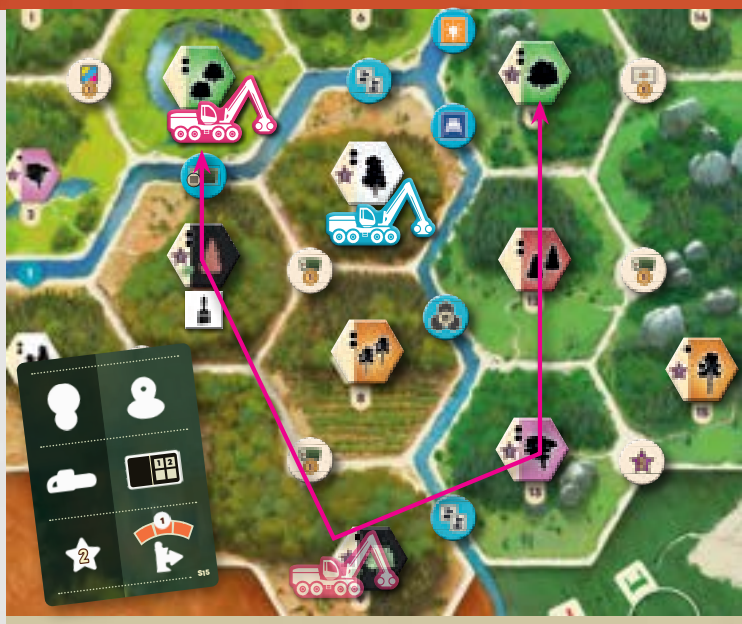
Wald schützen: Nur wenn Paul ein **freies Feld** in seinem **Schutzbereich** hat, führt er diese Aktion aus.

Es gibt 4 mögliche Aktionen dieser Art. Eine erlaubt Paul, das **nächstgelegene** Schutzplättchen irgendeiner Art zu nehmen. Die anderen erlauben Paul, ein **bestimmtes** Schutzplättchen zu nehmen und können nur ausgeführt werden, wenn dieses Plättchen auf dem Plan verfügbar ist.

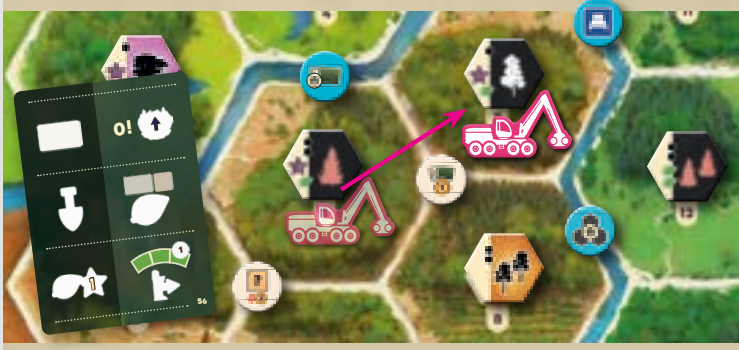
Bewege Pauls **Erntemaschine** ggf. auf das **nächstgelegene Feld** mit dem entsprechenden Schutzplättchen; nimm dort das Schutzplättchen und lege es in Pauls Schutzbereich, zeilenweise von links nach rechts, oben beginnend. Paul erhält die entsprechende **Belohnung**, die auf dem abgedeckten Feld abgebildet ist.



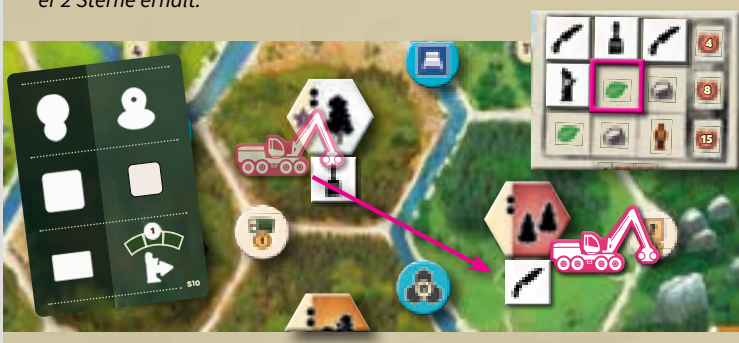
Wenn Paul die Fortgeschrittene Aktion ausführt, erhält er nacheinander die 2 nächstgelegenen Schutzplättchen, egal welcher Art.



Bei dieser Karte kann Paul nicht die oberste Zeile ausführen, weil er nicht genügend Ressourcen hat, um den Wasserlauf zu ändern. Also führt Paul die mittlere Zeile „Holz ernten“ aus. Für seinen aktuellen Auftrag benötigt Paul noch 1 Buche. Auf dem Feld seiner Erntemaschine ist die Buche schon geerntet. Die anderen 2 Ernteplättchen für Buche sind 2 bzw. 3 Felder entfernt. Paul bewegt seine Erntemaschine zum näheren der beiden Felder. Diese Bewegung kostet keine zusätzliche Aktion und auch keine Münze für die Flussüberquerung. Er dreht dort das Ernteplättchen auf die dunkle Seite und legt 1 Buche in sein Lager.



Die erste mögliche Aktion dieser Karte ist „Wiederaufforsten“. Paul hat 2 Sämlinge in seinem Vorrat. Paul benötigt noch 1 Birke für seinen Auftrag und bewegt seine Erntemaschine zum nächstgelegenen Feld mit geernteter Birke. Er dreht dort das Ernteplättchen auf die farbige Seite und legt 1 Sämling in seinen Wiederaufforstungsbereich, wofür er 2 Sterne erhält.



Paul hat nicht genügend Ressourcen, um den Wasserlauf zu ändern. Die erste mögliche Aktion dieser Karte ist „Wald schützen“. Paul bewegt seine Erntemaschine zum Feld mit dem abgebildeten Plättchen „Durchforstung“, nimmt dort das Plättchen und legt es auf das nächste freie Feld in seinem Schutzbereich, wofür er 1 Sämling erhält.

SOLOSPIEL



Wasserlauf ändern: Nur wenn Paul über **3 Zeitarbeitskräfte bzw. 3 Baumaterialien** verfügt, um 1 Wasserlaufplättchen einzusetzen, führt er diese Aktion aus.

Bewege Pauls **Erntemaschine** ggf. auf das **nächstgelegene Feld**, zu dem mindestens 1 **Flussplättchen benachbart** ist. Paul zahlt die benötigten Ressourcen und vertauscht ein benachbartes Flussplättchen vom Spielplan und das entsprechende Wasserlaufplättchen miteinander.

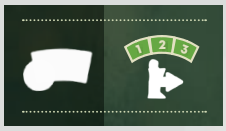
Hinweis: *Bei der Schlusswertung multipliziert Paul keine Punkte für seine erhaltenen Flussplättchen, sondern erhält stattdessen pauschal 10 Siegpunkte pro Flussplättchen.*



Waldbauwerk errichten: Nur wenn Paul über **1 Zeitarbeitskraft und 1 Baumaterial** verfügt, um 1 Waldbauwerk zu errichten, führt er diese Aktion aus.

Bewege Pauls **Erntemaschine** ggf. auf das **nächstgelegene Feld**, zu dem mindestens 1 **Lichtungsplättchen benachbart** ist. Paul zahlt die benötigten Ressourcen, entfernt das Lichtungsplättchen vom Spielplan und ersetzt es durch seine Gebäudescheibe, die auf dem Försterplan am weitesten links liegt.

Paul erhält **keine Belohnungen** von Lichtungsplättchen.



Gebäude verbessern: Nur wenn im Farbbereich, der auf der Försterkarte abgebildet ist, ein Sägewerksgebäude verbessert werden kann und wenn Paul über die dafür benötigten **Ressourcen** verfügt, führt er diese Aktion aus.

Bewege Pauls **Führungskraft** ggf. auf das **Bürogebäude dieses Farbbereichs**. Falls Paul dort mehrere Gebäude verbessern könnte, geht er entsprechend der Nummerierung auf der Försterkarte in aufsteigender Reihenfolge vor.

Paul zahlt die benötigten Ressourcen, dreht das Gebäude auf die verbesserte Seite und platziert dort seine Gebäudescheibe, die auf dem Försterplan am weitesten links liegt. Paul nutzt jedoch **nicht** das verbesserte Gebäude.

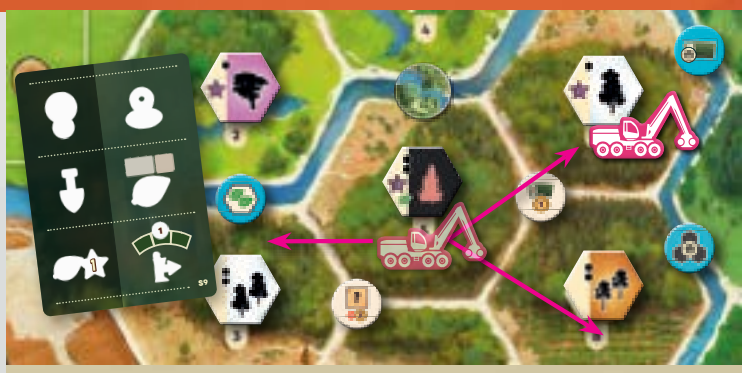
Immer wenn du 1 von Paul verbessertes Gebäude nutzt, erhält Paul 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat.



Dinge erhalten: Paul erhält die angezeigten Ressourcen, Sterne, Münzen und/oder Ziele. Erhält er 1 Ziel, nimmt er immer das offen ausliegende. (Decke danach sofort 1 neues auf.) Alle diese Dinge bilden seinen persönlichen Vorrat und werden für Aktionen eingesetzt.

Lege Pauls Ressourcen (Baumaterialien, Zeitarbeitskräfte, Sämlinge) immer in seinen Ressourcenbereich. Für jede Ressource gibt es dort 3 Plätze. Wenn Paul 1 Ressource erhalten würde, die er schon 3× hat, erhält er stattdessen 1 Münze.

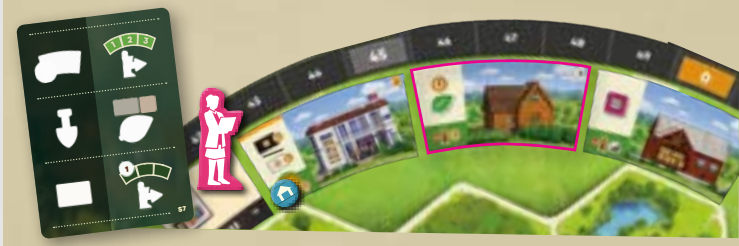
Bewege dann Pauls **Führungskraft** ggf. auf das **Bürogebäude des angezeigten Farbbereichs**. Falls das Gebäude, das auf der Karte mit einer Münze markiert ist, von dir verbessert wurde, erhältst du nun 1 Münze.



Paul hat 3 Zeitarbeitskräfte in seinem Vorrat und kann seinen Mäander einsetzen. Es gibt 3 Flussplättchen, die jeweils nur 1 Feld entfernt sind. Du entscheidest für Paul, zu welchem er seine Erntemaschine bewegt und dort seinen Mäander mit dem Flussplättchen vertauscht.



Paul hat 1 Zeitarbeitskraft und 1 Baumaterial in seinem Vorrat und kann ein Waldbauwerk errichten. Seine Erntemaschine ist bereits benachbart zu einem Lichtungsplättchen und muss somit nicht bewegt werden. Er zahlt die Ressourcen und ersetzt das Lichtungsplättchen durch seine Gebäudescheibe, die am weitesten links liegt.



Im hellgrünen Bereich, der auf der Karte abgebildet ist, können Gebäude verbessert werden und Paul hat die dafür benötigten Ressourcen. Paul bewegt seine Führungskraft auf das hellgrüne Bürogebäude. Das Gebäude, das auf der Karte mit „1“ nummeriert ist, wurde schon verbessert, also verbessert Paul das Gebäude mit der Nummer „2“. Er zahlt die Ressourcen, dreht das Gebäude um und platziert dort seine Gebäudescheibe, die am weitesten links liegt. Er nutzt das Gebäude danach nicht.



Paul führt die untere Zeile der Karte aus. Er würde dafür 1 Zeitarbeitskraft und 1 Stern erhalten. Da Paul schon 3 Zeitarbeitskräfte in seinem Vorrat hat, erhält er 1 Münze anstatt der Zeitarbeitskraft.



Dann bewegt Paul seine Führungskraft auf das hellgrüne Bürogebäude (sofern sie nicht schon dort ist). Falls das linke hellgrüne Gebäude von dir bereits verbessert wurde, erhältst du nun 1 Münze.

SOLOSPIEL

SPIELENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet wie üblich nach der letzten Runde mit einer Schlusswertung. Diese ist für dich unverändert. Für Paul gibt es eine etwas andere Schlusswertung. Paul erhält:

1. **10 Siegpunkte pro Flussplättchen** in seinem Wasserlaufbereich,
2. Siegpunkte für **Ziele** wie üblich (**alle** seine Ziele gelten als **erfüllt**),
3. Siegpunkte für eingesetzte **Gebäudescheiben** entsprechend des Symbols am weitesten rechts unter einem leeren Feld,
4. Siegpunkte für **volle Zeilen** in seinem **Schutzbereich**,
5. Siegpunkte für die **meisten/zweitmeisten Schutzplättchen** im Schutzbereich,
6. Siegpunkte für **volle Zeilen** in seinem **Wiederaufforstungsbereich**,
7. je **1 Siegpunkt pro 3 restliche Ressourcen und Münzen**,
8. je **1 Siegpunkt pro Holzplättchen** in seinem Vorrat.

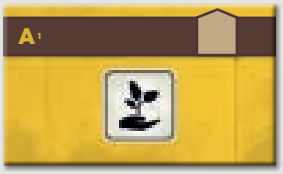


Paul hat während des Spiels **43 Siegpunkte** erhalten. Dazu kommen bei der Schlusswertung:

1. **10 Siegpunkte** für 1 Flussplättchen,
2. **17 Siegpunkte** für 7 erfüllte Ziele,
3. **4 Siegpunkte** für 3 eingesetzte Gebäudescheiben,
4. **4 Siegpunkte** für 1 volle Zeile im Schutzbereich,
5. **10 Siegpunkte** für die meisten Schutzplättchen,
6. **8 Siegpunkte** für 2 volle Zeilen im Wiederaufforstungsbereich,
7. **2 Siegpunkte** für 8 restliche Ressourcen und Münzen (1 Baumaterial, 3 Zeitarbeitskräfte, 1 Sämling, 3 Münzen),
8. **1 Siegpunkt** für 1 Holzplättchen im Lager

Paul beendet das Spiel mit insgesamt 99 Punkten.

ÜBERSICHT DER MISSIONEN



Erhalte 1 Schutzplättchen.



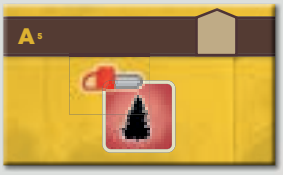
Errichte 1 Waldbauwerk.



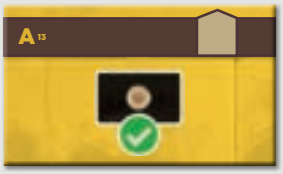
Ernte auf einem Feld mit 2 Bäumen.



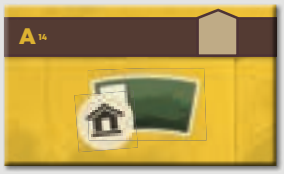
Forste ein Feld mit 2 Bäumen wieder auf.



Ernte die abgebildete Holzart.



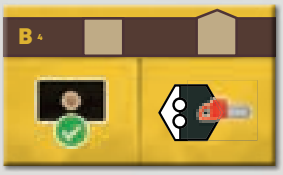
Erfülle 1 Auftrag.



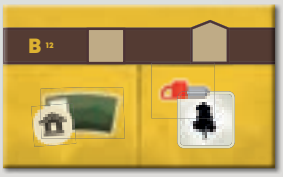
Verbessere 1 Sägewerksgebäude (egal in welchem Bereich).



Errichte zunächst 1 Waldbauwerk; forste dann die abgebildete Holzart wieder auf.



Erfülle zunächst 1 Auftrag; ernte dann auf einem Feld mit 2 Bäumen.



Verbessere zunächst 1 Sägewerksgebäude; ernte dann die abgebildete Holzart.



BILDLICHE DARSTELLUNG VON PAULS SONDERREGELN:

- Paul sucht immer den kürzesten Weg und zahlt keine Münzen für die Flussüberquerung.
- Paul hat immer höchstens 1 offenen Auftrag.
- Paul erhält keine Sterne von Ernteplättchen.
- Paul erhält keine Belohnungen von Runden- und Lichtungsplättchen.
- Wenn Paul auf einem Feld mit 2 Bäumen erntet, erhält er nur 1 Holzplättchen.

SYMBOL-ÜBERSICHT


Erhalte 1 Münze


Gib 4 Münzen ab


Gib ab, was daneben abgebildet ist


Zeitarbeitskraft


Sämling


Baumaterial


Ressource deiner Wahl (Zeitarbeitskraft, Sämling, Baumaterial)


Holzplättchen deiner Wahl


Tausche 1 Holzplättchen aus deinem Lager gegen 1 deiner Wahl aus dem Vorrat.
(Lege ggf. angelegte Verarbeitungsplättchen ab.)


1 Schritt auf der Entwicklungsleiste


1 Technologieverbesserung


1 Schutzplättchen deiner Wahl


1 Siegpunkt
(sofort)


2 Siegpunkte
(am Spielende)


1 Schritt auf der Wasserlaufleiste


2 Sterne


1 Ziel aus der Auslage oder vom Stapel


1 Ziel vom Stapel


1 offener Auftrag aus der Auslage


Erfüllung eines Auftrags


Erfolgter Lagerausbau


1 Verarbeitungsplättchen deiner Wahl


Beizen


Trocknen


Hobeln


Produktkategorie: Möbel


Produktkategorie: Innovationen


Produktkategorie: Gebäude


Produktkategorie: Sonstiges


Flussplättchen


Erfolgter Wasserlaufumbau


Spielplanbereich deiner Wahl


Bewege Erntemaschine auf Feld deiner Wahl


Bewegung der Erntemaschine


Bewegung der Führungskraft


Gebäudescheibe


Erfolgter Einsatz einer Gebäudescheibe


Sägewerksgebäude


Nutze 1 Sägewerksgebäude deiner Wahl
(Deine Führungskraft muss nicht dort sein.)

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus Spiele Team**

IMPRESSUM

Spieldesign: Michal Peichl
Solospieldesign: Tomáš Holek
Illustrationen: Michal Řezníček
Grafikdesign: Michal Peichl

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: Jessy Töpfer
Redaktion: Thygra Spiele
Übersetzung: Thygra Spiele

Fakultät für Forst- und Holzwissenschaften

Dieses Spiel wurde in Zusammenarbeit mit der Fakultät für Forst- und Holzwissenschaften der Tschechischen Agraruniversität Prag entwickelt. Wir danken den folgenden Expertinnen und Experten für ihre fachliche Beratung zum Thema Forstwirtschaft, ihre Spieletests sowie ihre Hilfe bei der Erstellung von Fachtexten: Lucie Dinterová, Nikola Řeháková, Monika Löwe, Adéla Višová, Marcela Šipanová, Oto Nakládal, Adam Sikora und Vítězslava Pešková.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Pink Troubadour.

© 2025 Pink Troubadour. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.

v1.3 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

PINK TROUBADOUR

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de