Forestry

ERRATA

V1.2, STAND: NOVEMBER 2025

Seite 4 / Korrektur: Unter Punkt 11 muss es „Bei 3 Personen“ heißen:
„… bis ihr eine Zahl im Bereich **1–8** findet.“ anstatt „1–9“.

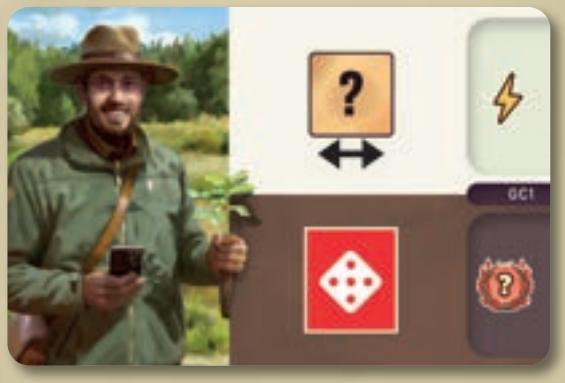
Seite 11 / Klarstellung: Unter Punkt 2 fehlt im 3. Satz die Klarstellung, dass die Sämlinge „aus deinem Vorrat“ zu nehmen sind. Es muss heißen:
„Lege die Sämlinge **aus deinem Vorrat** in deinen Wiederaufforstungsbereich (…)“

Seite 12 / Korrektur: Im Abschnitt „Wiederauffüllen“ steht an zwei Stellen das Wort „Zufallsplättchen“, dies muss jeweils „Schutzplättchen“ heißen.

Seite 16 / Korrektur: Anders als es in der Anleitung steht, darf man generell **niemals** einen verdeckten Auftrag vom Auftragsstapel ziehen. Hier muss also die Passage „oder den obersten verdeckten Auftrag vom Auftragsstapel“ ersatzlos gestrichen werden. Es muss heißen:
„**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. (…)“

Seite 19 / Klarstellung: Der erste Absatz wird durch zusätzliche Erklärungen ausführlicher formuliert:
„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“*).“

Seite 19 / Korrektur: Im Bereich „Ziele“ ist in der rechten Spalte beim ersten Beispiel eine falsche Karte abgebildet. Richtig wäre hier die Abbildung der folgenden Karte:



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.

Seite 20 / Korrektur: Analog zur Korrektur auf Seite 16 muss unter „Einmal-Effekte“ bei der 9. Abgebildeten Karte die Passage „oder vom Stapel“ ersatzlos gestrichen werden. Es muss heißen:
„Nimm 1 Auftrag (aus irgendeiner offenen Auslage).“

Seite 21 / Korrektur: Analog zur Korrektur auf Seite 16 muss unter „Lichtungsplättchen“ beim 8. Abgebildeten Plättchen die Passage „oder vom Stapel“ ersatzlos gestrichen werden. Es muss heißen:
„Erhalte 1 Münze und 1 Auftrag (aus irgendeiner offenen Auslage).“

Seite 22 / Korrektur: Unter Punkt 5 steht fälschlicherweise, das unerfüllte Aufträge zu den Restlichen Dingen zählen. Richtig ist, dass **unerfüllte Ziele** zu den Restlichen Dingen zählen. Es muss heißen:
„Restliche Dinge: Zähle deine restlichen Ressourcen (Zeitarbeitskräfte, Sämlinge, Baumaterialien), Münzen und **unerfüllte Ziele** zusammen. Pro 3 dieser Dinge erhältst du je 1 Siegpunkt.“

Entsprechend muss es auch im Beispiel unten bei Punkt 5 heißen:
„Chris hat noch 1 Zeitarbeitskraft, 7 Münzen und 2 **unerfüllte Ziele** übrig (…)“

Seite 29 / Klarstellung: Paul setzt beim Wiederaufforsten immer nur 1 Sämling ein, auch wenn das Feld anzeigt, dass 2 Sämlinge benötigt werden. (Paul erhält dort ja auch nur 1 Holzplättchen.)

Försterkarten / Korrektur: Auf den Försterkarten für das Solospiel ist ein falsches Symbol für das Baumaterial abgebildet.



falsch



richtig

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Ziel nehmen

Woher darf ich ein Ziel nehmen?

Das kommt darauf an, siehe oben bei den Errata unter „Seite 19 / Klarstellung“.

Auftrag nehmen

Woher darf ich einen Auftrag nehmen?

Das kommt darauf an:

- Wenn du das Sägewerkgebäude Nr. 1, 4, oder 7 nutzt, darfst du nur aus den 2 offenen Aufträgen dieses Sägewerkbereichs wählen.
- Wenn du auf andere Weise einen Auftrag erhältst, darfst du aus allen 6 offenen Aufträgen wählen.
- Du darfst niemals 1 verdeckten Auftrag vom Auftragsstapel nehmen.

Wann wird die Auslage der Aufträge wieder aufgefüllt?

Immer wenn du 1 Auftrag nimmst, füllst du die Auslage **sofort** wieder auf.

Auftrag erfüllen

Darf ich einen Auftrag erfüllen, wenn an ein Holzplättchen mehr Verarbeitungsplättchen angelegt wurden, als für den Auftrag benötigt werden?

Nein, das ist nicht erlaubt. Es müssen immer exakt die benötigten Verarbeitungsplättchen angelegt sein, nicht mehr und nicht weniger.

Beispiel: Wenn für ein Auftrag eine gehobelte Eiche benötigt wird, kannst du ihn nicht erfüllen, indem du eine Eiche abgibst, die gehobelt und gebeizt wurde.

Gebäude verbessern

Wenn ich im Spiel zu zweit ein Gebäude verbessere und es als Teil der Aktion im 3. Schritt sofort einmal nutze, erhalte ich dafür auch schon 1 Münze?

Ja, du bekommst dafür sofort 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat?

Ressourcen, Münzen

Was mache ich, wenn Ressourcen, Münzen etc. im Allgemeinen Vorrat nicht ausreichen?

Eigentlich sollte das Spielmaterial für alle möglichen Spielsituationen ausreichen und unbegrenzt zur Verfügung stehen. Sollte wirklich mal etwas nicht ausreichen, dann nehmt euch behelfsweise irgendetwas, das sich gut als Ersatz eignet, zum Beispiel Marker aus einem anderen Spiel, Büroklammern, Gummibärchen etc.

Zufallskarten

Wie werden die Zufallskarten genau verwendet?

Die Zufallskarten erfüllen mehrere Aufgaben:

- Während der Allgemeinen Spielvorbereitung in Schritt 9 deckt ihr 3 Karten vom Zufallsstapel auf, um zu bestimmen, welche 3 Ernteplättchen zu Spielbeginn auf der dunklen Seite liegen.
- Im Spiel mit weniger als 4 Personen deckt ihr zusätzlich in den Schritten 5, 10 und 11 Karten vom Zufallsstapel auf, um Sägewerksgebäude zu verbessern sowie um neutrale Waldbauwerke und Wasserlaufplättchen zu platzieren. Solltet ihr dabei eine Zahl außerhalb des angegebenen Bereichs aufdecken, deckt einfach weitere Karten auf, bis ihr Zahl im angegebenen Bereich erhaltet.
- Sammelt aufgedeckte Zufallskarten zunächst auf einem Ablagestapel, ohne sie wieder einzumischen. Aber **bevor** ihr Schritt 14 ausführt, mischt ihr alle 15 Zufallskarten wieder zusammen und bildet daraus einen neuen Stapel. Erst danach deckt ihr 3 Zufallskarten auf, um zu bestimmen, auf welche Waldfelder ihr die 3 Schutzplättchen (1 von jeder Art) legt. Sammelt die aufgedeckten Karten wieder auf einem Ablagestapel.
- Während des Spielablaufs nutzt ihr die Zufallskarten weiterhin, um zu Beginn eines Zugs zu ermitteln, auf welchen Feldern ihr eingesammelte Schutzplättchen wieder auffüllt. Wenn der Zufallsstapel leer ist, mischt die Karten des Ablagestapels zu einem neuen Zufallsstapel.
- Falls ihr zu Beginn eines Zugs mehr als 1 Schutzplättchen auffüllen müsst, tut dies in der Reihenfolge, in der die Plättchen auf den Rückseiten der Schutzkarten abgebildet sind.

Eine aktualisierte Anleitung v1.3 steht hier zum Download bereit:
https://pegasus.de/Forestry/56270G

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland,
mit Genehmigung von Pink Troubadour. © 2025 Pink Troubadour.
© der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.

Errata v1.2 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.