Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

Renature



für 2 bis 4 Personen, ab 8 Jahren

SPIELANLEITUNG

DEEP PRINT GAMES

Spielmaterial

1 Spielplan



4 Pflanzenablagen



55 Dominosteine

- jeder Dominostein zeigt 2 Tiere
- insgesamt gibt es 10 verschiedene Tiere
- jede Kombination gibt es genau ein Mal



74 Pflanzen

- es gibt 4 Pflanzenarten: Gras, Busch, Kiefer, Eiche
- jede Art gibt es in 5 Farben: den 4 Spielfarben und einer neutralen Farbe

	Weiß	*Schwarz*	*Orange*	*Blau*	*Neutral*
Gras	*9x*	*9x*	*5x*	*5x*	*6x*
Busch	*4x*	*4x*	*3x*	*3x*	*4x*
Kiefer	*2x*	*2x*	*2x*	*2x*	*4x*
Eiche	*2x*	*2x*	*1x*	*1x*	*4x*

21 Gebietsplättchen

Vorderseite

Rückseite



4 Punktemarker
1 pro Spielfarbe



30 Wolkenplättchen



1 Jokermarker



Ziel des Spiels



Ihr habt es euch zur Aufgabe gemacht, der Natur zu helfen, indem ihr ein umweltverschmutztes Tal in seinen ursprünglichen Zustand verwandelt.
Entlang eines Bachlaufes platziert ihr dafür Tier-Dominosteine und bepflanzt die angrenzenden Gebiete, um Punkte zu erhalten.
Sobald alle Dominosteine eingesetzt wurden, endet das Spiel mit einer Schlusswertung, und es gewinnt, wer die meisten Punkte sammeln konnte.

Spielvorbereitung

1 Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.



2 *Im Spiel zu dritt oder viert*: Jede Person wählt eine Spielfarbe, nimmt sich die **Pflanzenablage**, die einen *Heißluftballon* dieser Farbe zeigt, und legt sie vor sich ab (mit dem Ballon nach oben).



Im Spiel zu zweit: Eine Person nimmt sich die zwei Pflanzenablagen mit *weißem Gleitschirm* und legt sie nebeneinander vor sich ab. Die andere Person nimmt sich die Ablagen mit *schwarzem Gleitschirm* und legt sie ebenfalls nebeneinander vor sich ab:

Weiß



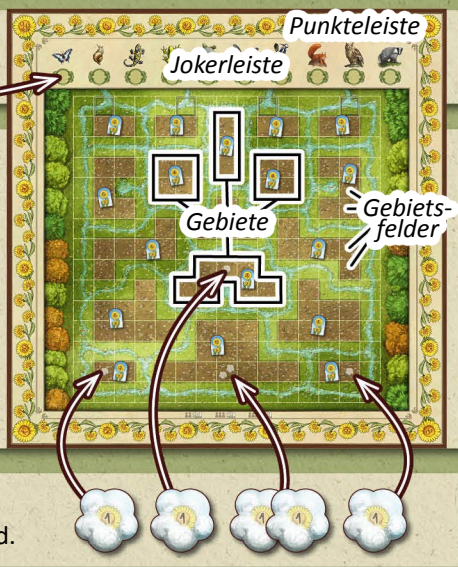
Schwarz



3 *Jede Person:* Belege jedes *Pflanzenfeld* deiner Pflanzenablage(n) mit je 1 **Pflanze** der entsprechenden Art und Farbe. (Du hast Felder deiner Spielfarbe sowie der neutralen Farbe.)
Im Spiel zu viert musst du allerdings alle Felder leer lassen, die das -Symbol zeigen.
Lege übrig gebliebene Pflanzen zurück in die Schachtel.



4 Legt den grünen **Jokermarker** auf das Feld unter dem Schmetterling auf der linken Seite der *Jokerleiste*.



5 Auf dem Spielplan gibt es 18 Gebiete. Jedes ist mit einer *Größenangabe* versehen, die anzeigt, aus wie vielen *Gebietsfeldern* es besteht.

Mischt die 21 **Gebietsplättchen** mit der Vorderseite nach oben. Legt dann in jedes Gebiet jeweils 1 Plättchen, dessen aufgedruckte *Hauptpunkte* der Größenangabe dieses Gebietes entsprechen.

Legt die 3 übrig gebliebenen Plättchen zurück in die Schachtel (ohne ihre Rückseiten anzusehen).



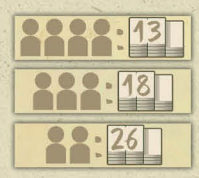
6 Auf dem Spielplan gibt es 4 Gebietsfelder mit Wolken.
Legt auf jedes dieser Felder jeweils so viele **Wolkenplättchen**, wie darauf abgebildet sind.

7 *Jede Person:* Lege je 1 Wolkenplättchen auf jedes der 6 *Wolkenfelder* deiner Spielerablage.
Übrig gebliebene Wolkenplättchen kommen zurück in die Schachtel.



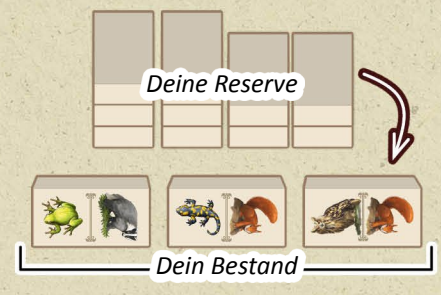
8 Mischt die 55 **Dominosteine** und verteilt sie verdeckt wie folgt:

- Im Spiel zu viert erhält jede Person 13 Stück.
- Im Spiel zu dritt erhält jede Person 18 Stück.
- Im Spiel zu zweit erhält jede Person 26 Stück.



Legt die restlichen Dominosteine verdeckt zurück in die Schachtel.

Jede Person: Lege deine Dominosteine, ohne sie anzusehen, als deine *Reserve* verdeckt neben deine Pflanzenablage. Ziehe dann 3 Stück davon und stelle sie in horizontaler Ausrichtung so vor dir auf, dass nur du ihre Vorderseiten sehen kannst. Diese 3 Dominosteine bilden deinen *Bestand*.



9 Wer von euch zuletzt in freier Natur spazieren war, wird das Spiel beginnen und legt dazu den **Punktemarker** der eigenen Farbe auf Feld 4 der *Punkteleiste*. Die Person links daneben legt ihren Punktemarker auf Feld 3, die links daneben sitzende Person (sofern vorhanden) den ihren auf Feld 2 und die eventuell vierte Person den ihren auf Feld 1.



Spielablauf

Die Person, deren Punktemarker auf Feld 4 der Punkteleiste liegt, beginnt das Spiel mit ihrem Zug. Danach verläuft das Spiel stets reihum im Uhrzeigersinn. Wer an die Reihe kommt, führt einen Zug aus. Sobald niemand mehr Dominosteine übrig hat, endet das Spiel.

Jedes Mal, wenn du einen Zug ausführst, musst du dabei folgende Schritte nacheinander abhandeln:

A: Platziere **1 Dominostein** aus deinem Bestand auf dem Spielplan oder lege ihn ungenutzt zurück in die Schachtel.

B: Falls du einen Dominostein platziert hast, darfst du **1 Pflanze** neben ihn auf ein freies Gebietsfeld setzen.

C: **1)** Falls du eine Pflanze gesetzt hast, erhältst du Punkte. **2)** Prüfe, ob Gebietswertungen stattfinden.

D: Fülle deinen Bestand mit 1 Dominostein von deiner Reserve auf (sofern dort noch welche vorrätig sind).

Zusätzlich kannst du in deinem Zug jederzeit Wolkenplättchchen ausgeben, um **Wolkenaktionen** auszuführen.



Danach ist die Person links von dir mit ihrem Zug an der Reihe.

A: Platziere 1 Dominostein auf dem Spielplan

Wähle 1 Dominostein aus deinem Bestand und platziere ihn offen auf dem Spielplan:

Jedes seiner zwei Tiere muss jeweils ein freies *Bachfeld* abdecken.



Er darf weder in ein Gebiet hineinragen



noch über das Gitter hinausragen.

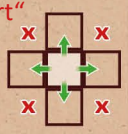


Mindestens eines seiner Tiere muss neben einem Tier **derselben Art** oder auf einem der vier *Startfelder* platziert werden.





„Neben“ und „benachbart“ bedeuten immer **orthogonal angrenzend**, niemals diagonal.



Der Jokermarker zeigt die derzeitige **Jokertierart** an. Ein Tier dieser Art darf neben jeder Tierart platziert werden. Ebenso darf jede Tierart neben einem solchen Jokertier platziert werden. (Zu Beginn des Spiels ist der Schmetterling die Jokertierart. Die Jokertierart kann durch eine Wolkenaktion verändert werden - *siehe Seite 7*).

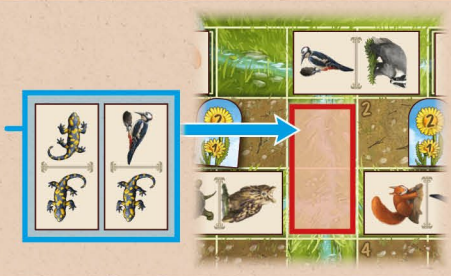




Beim Platzieren muss dein Dominostein an jedes benachbarte Tier passen. Falls auch nur eines davon nicht passt, darfst du den Dominostein dort nicht platzieren.



Beispiel:
Da der Salamander die derzeitige Jokertierart ist, könnte momentan nur einer dieser zwei Dominosteine im rotmarkierten Bereich platziert werden. Alle anderen würden nicht zu den benachbarten Tieren passen.



Falls du keinen der Dominosteine aus deinem Bestand platzieren kannst oder möchtest, **musst** du stattdessen einen davon ungenutzt in die Schachtel zurücklegen.

B : Setze 1 Pflanze auf den Spielplan

Nachdem du einen Dominostein auf dem Spielplan platziert hast, **darfst** du 1 Pflanze neben ihn setzen:

Wähle dazu eine Pflanze von deiner Pflanzenablage. Es ist dir überlassen, welche das ist, aber ihre Art und Farbe kann Einfluss darauf haben, wie viele Punkte du bekommst (*siehe Schritt C*).



Setze sie auf ein freies *Gebietsfeld* **neben** dem **Dominostein**, den du gerade platziert hast. Ein Gebietsfeld gilt als frei, wenn **keine Pflanze** auf ihm steht.

Falls ein **Gebietsplättchen** auf dem Feld liegt, bewege es vorher an eine beliebige freie Stelle **dieses Gebietes**. (Entfernt wird es erst, wenn das Gebiet gewertet wird - *siehe Schritt C.*)

Falls du deine Pflanze auf ein Gebietsfeld mit **Wolkenplättchen** setzt, nimm vorher alle darauf liegenden Wolkenplättchen und lege sie auf freie Wolkenfelder deiner Pflanzenablage. Solltest du keine Wolkenfelder dafür frei haben, schaffe entweder Platz, indem du sofort eine Wolkenaktion ausführst, oder lege überschüssige Wolkenplättchen ungenutzt in die Schachtel zurück.

Hinweis: *Der auf Wolken aufgedruckte Punkt, dient nur zur Erinnerung, dass du am Spielende für jede Wolke auf deiner Pflanzenablage 1 Punkt erhältst (siehe Seite 7).*



Falls es keine freien Gebietsfelder neben dem gelegten Dominostein gibt, kannst du keine Pflanze setzen.

Hinweis: *Am Spielende verlierst du Punkte für jede Pflanze, die du auf deiner Pflanzenablage übrig-behalten hast (siehe Seite 7). Also verpasse es nicht zu oft, in diesem Schritt eine Pflanze zu setzen.*



C : Erhalte Punkte für die gesetzte Pflanze und prüfe, ob Gebietswertungen stattfinden

1) Punkte für die Pflanze:

Falls du eine Pflanze in Schritt B gesetzt hast (egal ob in deiner oder der neutralen Farbe), erhältst du nun Punkte:
Du erhältst **1 Punkt** für die gesetzte Pflanze selbst und je **1 Punkt für jede weitere Pflanze** in **diesem Gebiet**, die **den gleichen** oder einen **niedrigeren** Wert hat (unabhängig von ihrer Farbe). Der Wert jeder Pflanze ist an ihrer Art erkennbar:

Gras = Wert 1 | Busch = Wert 2 | Kiefer = Wert 3 | Eiche = Wert 4

Trage deine Punkte auf der Punkteleiste ab, indem du deinen **Punktemarker** entsprechend vorwärts ziehst. (Es können mehrere Punktemarker auf demselben Feld liegen.)



Beispiel:



a) *In einem leeren 4-Felder-Gebiet setzt **Marie** einen Busch ein und erhält dafür 1 Punkt.*



b) ***Frank*** *setzt im selben Gebiet Gras ein und erhält dafür auch nur 1 Punkt (da der orange-farbene Busch höherwertiger ist als sein Gras).*



c) *Später setzt **Frank** dann einen Busch in das Gebiet und erhält 3 Punkte (1 für den Busch selbst, 1 für den orangefarbenen Busch und 1 für sein Gras).*



d) ***Marie*** *setzt dann in ihrem Zug eine neutrale Kiefer in das Gebiet und erhält dafür 4 Punkte.*

2) Prüfe, ob Gebietswertungen stattfinden

Prüfe am Ende von Schritt C, ob durch das Setzen deines Dominosteins ein oder mehrere Gebiete **abgeschlossen** wurden.

Ein Gebiet gilt als abgeschlossen, wenn **jedes seiner benachbarten Bachfelder** entweder:

• von einem Tier besetzt *oder* • isoliert ist.

Ein Bachfeld ist *isoliert*, wenn neben ihm kein Bachfeld mehr frei ist.

***Zur Erinnerung:** Bachfelder, die **diagonal** an ein Gebiet angrenzen, sind **nicht benachbart** dazu. Ein Gebiet kann also abgeschlossen sein, selbst wenn eines oder mehrere von diesen Bachfeldern frei sind.*

Für jedes Gebiet, das in diesem Zug abgeschlossen wurde, findet jetzt eine eigene Gebietswertung statt:

Um ein Gebiet zu werten, müsst ihr zunächst für jede dort vertretene **Farbe** deren **Gesamtwert** ermitteln, indem ihr die Einzelwerte ihrer Pflanzen zusammenzählt.

Haben zwei oder mehrere Farben den **gleichen Gesamtwert**, werden diese Farben für die Wertung komplett ignoriert und gelten als **nicht in dem Gebiet vertreten**.

Falls keine Spielfarbe vertreten ist, endet die Wertung ohne Punkte. Andernfalls fahrt ihr wie folgt fort:

Ist ausschließlich **eine einzige Spielfarbe** vertreten? Dann erhält die Person, der die Farbe gehört, sowohl die *Haupt-* **als auch** die *Nebenpunkte* des dortigen Gebietsplättchens.

Sind mehrere Farben vertreten und gehört die Farbe mit dem **höchsten Gesamtwert** einer Person? Dann erhält diese die *Hauptpunkte*. (Handelt es sich um die neutrale Farbe, werden die Hauptpunkte nicht vergeben.)
Gehört die Farbe mit dem **zweithöchsten Gesamtwert** einer Person? Dann erhält diese die *Nebenpunkte*. (Handelt es sich um die neutrale Farbe, werden die Nebenpunkte nicht vergeben.) Weitere Punkte werden nicht vergeben.



Als die Person, **die das Gebiet abgeschlossen hat**, nimmst du dir im Anschluss an dessen Wertung noch das dortige **Gebietsplättchen** und legst es **offen** vor dir ab.



***Achtung:** Jedes Gebietsplättchen, das du bekommst, hat auf der Rückseite zusätzliche Punkte für das Spielende aufgedruckt. Schau sie dir an, aber halte sie vor den anderen bis zur Schlusswertung geheim.*



Beispiel 1:
Marie legt den Dominostein mit den zwei Eulen und schließt damit ein 4-Felder-Gebiet ab. Am Ende von Schritt C findet somit dessen Gebietswertung statt:

- *Maries Gesamtwert ist 2 (1 Busch)*
- ***Franks** Gesamtwert ist 3 (1 Busch + 1 Gras)*
- *Der Gesamtwert der neutralen Farbe ist auch 3 (1 Kiefer)*

*Da **Schwarz** und Neutral den gleichen Gesamtwert haben, werden beide ignoriert. Dadurch bleibt Orange als einzige Farbe übrig und Marie erhält 6 Punkte (4 + 2).*

Da es Marie war, die das Gebiet abgeschlossen hat, erhält sie außerdem dessen Gebietsplättchen.



Beispiel 2:
*Neutral hat den höchsten Gesamtwert (2) und **Frank** hat den zweithöchsten Gesamtwert (1). **Frank** erhält somit nur die 2 Nebenpunkte.*



D: Fülle deinen Bestand auf

Fülle zuletzt noch deinen Bestand mit 1 Dominostein von deiner Reserve auf. Damit endet dein Zug.

Wenn deine Reserve leer ist, füllst du deinen Bestand fortan nicht mehr auf, sondern überspringst diesen Schritt für den Rest des Spiels.

Sobald du auch deinen Bestand aufgebraucht hast, wird dein **Zug** für den Rest des Spiels übersprungen. Alle Personen, die noch über Dominosteine verfügen, führen ihre Züge weiterhin ganz normal aus, bis auch sie keine Dominosteine mehr haben.

Wolkenaktionen

Zusätzlich zu den Schritten A bis D darfst du in deinem Zug beliebig viele Wolkenaktionen ausführen. Für jede Wolkenaktion musst du jedoch Wolkenplättchen bezahlen, die du von deiner Pflanzenablage nimmst und in die Schachtel zurücklegst. Es gibt 3 Arten von Wolkenaktionen:



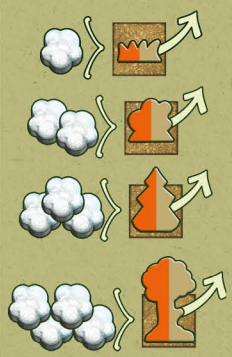
Ändere die Jokertierart

Jederzeit in deinem Zug darfst du 2 Wolkenplättchen bezahlen, um die derzeitige Jokertierart beliebig zu ändern, indem du auf der Jokerleiste den Jokermarker auf ein Feld deiner Wahl versetzt.



Führe einen weiteren Zug aus

Am Ende deines Zuges darfst du 3 Wolkenplättchen bezahlen, um **sofort** einen kompletten weiteren Zug auszuführen. Du darfst so viele Züge nacheinander ausführen, wie du bezahlen kannst.



Hole Pflanzen vom Spielplan zurück

Jederzeit in deinem Zug darfst du Wolkenplättchen bezahlen, um eine Pflanze vom Spielplan (sogar aus einem abgeschlossenen Gebiet) auf deine Pflanzenablage zurückzuholen:

Für jede Pflanze, die du zurückholst, musst du so viele Wolkenplättchen bezahlen, wie es ihrem **Wert** entspricht.

Du kannst nur Pflanzen **deiner Spielfarbe oder der neutralen Farbe** zurückholen. Das darf auch eine neutrale Pflanze sein, die nicht von dir gesetzt wurde, aber du musst ein Pflanzenfeld der richtigen Art und Farbe auf deiner Pflanzenablage dafür frei haben. (Im Spiel zu viert gelten Felder mit dem -Symbol nicht als frei.)



Spielende

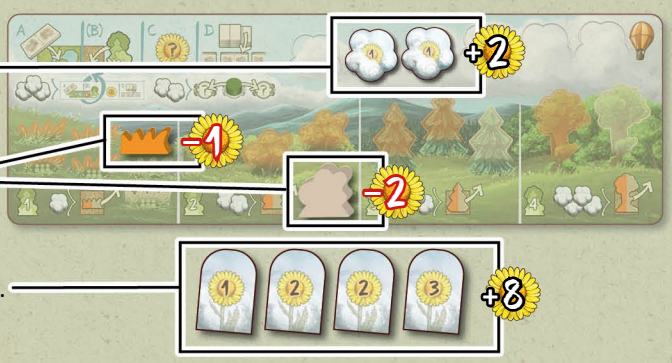
Wenn niemand mehr Dominosteine im eigenen Bestand hat, endet das Spiel.

Führt dann die **Schlusswertung** aus:

Wertet zunächst alle nicht-abgeschlossenen Gebiete (in denen noch Gebietsplättchen liegen). Geht sie nacheinander durch und führt für jedes die Gebietswertung aus, wie sie im gelben Kasten auf Seite 6 beschrieben ist. Legt aber das jeweilige Gebietsplättchen im Anschluss in die Schachtel zurück.

Nachdem alle Gebiete gewertet wurden, wertet jede Person noch folgende Dinge:

- Für jedes **Wolkenplättchen**, das du auf deiner Pflanzenablage übrig hast, erhältst du 1 Punkt.
- Für jede **Pflanze**, die du auf deiner Pflanzenablage übrig hast, **verlierst** du so viele Punkte, wie es ihrem **Wert** entspricht.
- Drehe schließlich noch deine gesammelten **Gebietsplättchen** mit der Rückseite nach oben und erhalte die dort aufgedruckten Punkte.



Sobald die Schlusswertung beendet ist, gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand gewinnt, wer am Gleichstand beteiligt ist und **mehr Gebietsplättchen** gesammelt hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, gewinnen alle, die daran beteiligt sind.

Übersicht: Spielablauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt, bis niemand mehr Dominosteine übrig hat.

In deinem Zug tust du Folgendes:

A:  Platziere **1 Dominostein** aus deinem Bestand auf dem Spielplan oder lege ihn ungenutzt zurück in die Schachtel. **> siehe Seite 4**

B:  Falls du einen Dominostein platziert hast, darfst du **1 Pflanze** neben ihn auf ein freies Gebietsfeld setzen. **> siehe Seite 5**

C: 

1) Falls du eine Pflanze gesetzt hast, erhältst du **Punkte** dafür (1 Punkt für die Pflanze selbst + 1 Punkt pro Pflanze mit gleichem oder niedrigerem Wert in diesem Gebiet). **> siehe Seite 5**

2) Falls dein Dominostein Gebiete *abgeschlossen* hat, wird für jedes davon eine **Gebietswertung** durchgeführt. Nimm im Anschluss dessen *Gebietsplättchen* und lege es offen vor dir ab. **> siehe Seite 6**

D:  Fülle deinen Bestand mit 1 Dominostein von deiner Reserve auf. **> siehe Seite 6**

Du kannst jederzeit in deinem Zug Wolkenplättchen ausgeben, um **Wolkenaktionen** auszuführen: **> siehe Seite 7**

 Ändere die Jokertierart.

 Führe im Anschluss an diesen Zug einen weiteren Zug aus.

 Hole Pflanzen deiner Spielfarbe oder der neutralen Farbe vom Spielplan zurück.

Wenn deine *Reserve* aufgebraucht ist, füllst du deinen *Bestand* nicht mehr auf.
Wenn dein *Bestand* aufgebraucht ist, wird dein Zug für den Rest des Spiels übersprungen.

Wenn niemand mehr Dominosteine im eigenen *Bestand* hat, endet das Spiel.

Führt dann die **Schlusswertung** aus:

- wertet alle nicht-abgeschlossenen *Gebiete*
- erhaltet 1 Punkt pro *Wolkenplättchen* auf eurer eigenen Pflanzenablage
- verliert pro *Pflanze* auf eurer eigenen Pflanzenablage Punkte in Höhe ihres *Wertes*
- erhaltet die Punkte auf den Rückseiten eurer eigenen *Gebietsplättchen*

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.



DEEP PRINT GAMES

Autoren: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Illustrationen: Dennis Lohausen
Entwicklung: Peter Eggert, Viktor Kobilke
Spielanleitung und Layout: Viktor Kobilke

© 2020 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

www.deep-print-games.com

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg,
Deutschland.
www.pegasus.de

Pegasus Spiele

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele