



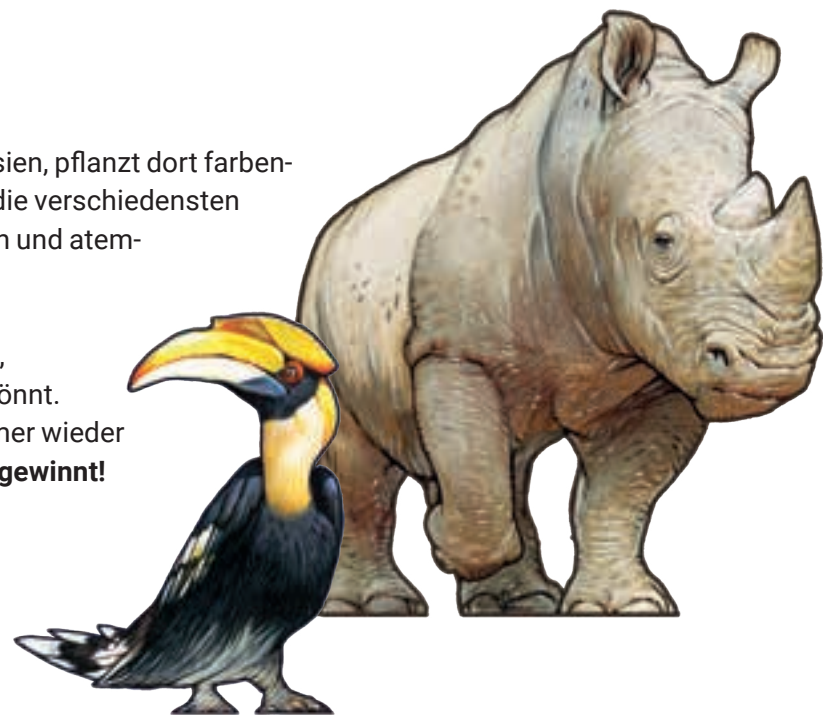
HUTAN

EIN WALD VOLLER LEBEN

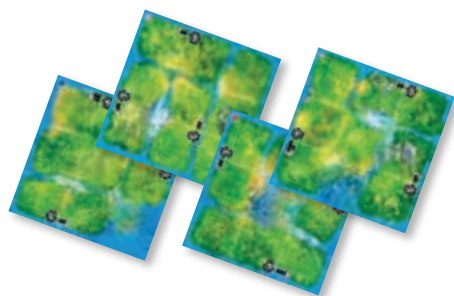
SPIELIDEE

Hutan ist das indonesische Wort für „Regenwald“. Reist nach Indonesien, pflanzt dort farbenfrohe Blumen an und lasst beeindruckende Bäume entstehen. Lockt die verschiedensten wilden Tiere wie Tiger oder Nashorn an. Erschafft so einen lebendigen und atemberaubenden Teil des Regenwaldes mit.

Abwechselnd wählt ihr Blumenkarten aus der gemeinsamen Auslage, die euch vorgeben, was ihr in eurem Teil des Regenwaldes pflanzen könnt. Aufgrund des variablen Spielplans entstehen von Partie zu Partie immer wieder neue Herausforderungen. **Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!**



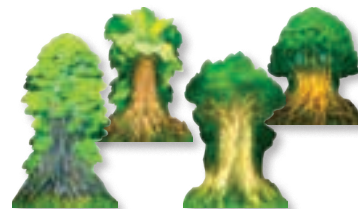
SPIELMATERIAL



16 Regenwald-Tafeln



130 Blumen



64 Bäume
(vom ersten Spiel zusammensetzen)



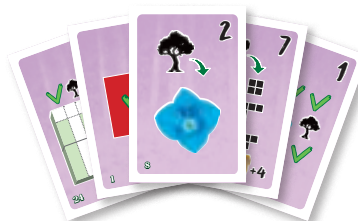
3×5 Tiere



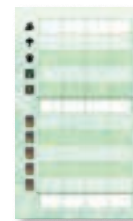
1 Schuppentier-Plättchen



70 Blumenkarten



24 Sonderkarten



1 Wertungsblock

SPIELVORBEREITUNG

Hier werden zunächst die Regeln für das Grundspiel erklärt. Die Regeln für ein einfacheres bzw. ein anspruchsvolleres Spiel („Familie“ bzw. „Fortgeschrittene“) und für die Solo-Variante findet ihr ab Seite 7.



- 1** Eine beliebige Person nimmt sich einen Satz mit 4 verschiedenen Regenwald-Tafeln (markiert mit jeweils einem roten, weißen, blauen und rosafarbenen Kreis bzw. Quadrat in einer Tafelecke). Sie legt diese dann zu einem beliebigen 2×2-Raster aneinander. Alle anderen kopieren anschließend genau diese Anordnung.
Für eure ersten Partien empfehlen wir, die unten abgebildete Auslage zu verwenden. Später könnt ihr diese Anordnung beliebig variieren, auch mit gemischten Symbolen (Kreise/Quadrate).
- 4** Stellt die Tiere ebenfalls bereit.
Im Spiel zu zweit legt ihr pro Tierart ein Tier in die Schachtel zurück, d.h. hier habt ihr von jeder Tierart dann nur 2 Tiere zum Spielen zur Verfügung.
- 5** Bestimmt eine Person, die beginnt (z.B. wer zuletzt einen Affen gesehen hat), und gebt ihr das Schuppen-tier-Plättchen.

- 2** Mischt alle Blumenkarten und bildet dann genau 9 verdeckte Stapel daraus: Mit je
3 Karten bei 2 Personen,
5 Karten bei 3 Personen,
7 Karten bei 4 Personen.

Legt alle nicht benutzten Karten als Beginn des gemeinsamen Ablagestapels bereit.

Legt die Karten eines dieser 9 Stapel offen in die Tischmitte.

- 3** Platziert alle Blumen und Bäume in Griffweite.



Beispiel für einen Aufbau für 3 Personen

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft immer über genau 9 Durchgänge und jede Person kommt pro Durchgang 2× an die Reihe. Wer das Schuppentier-Plättchen besitzt, bereitet die Auslage vor und führt seinen ersten Zug aus. Dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt, bis alle ihre zwei Züge gemacht haben.

Jeder Zug besteht aus drei Phasen, die in *genau dieser Reihenfolge* zu durchlaufen sind:

1. **BLUMEN PFLANZEN**
2. **BÄUME WACHSEN LASSEN & GEBIETE VOLLENDEN**
3. **PERFEKTE LEBENSRAÜME ÜBERPRÜFEN**

Nach dem 9. Durchgang sind alle Kartenstapel verbraucht und das Spiel endet (s. „Wertung“ ab Seite 7).



DIE AUSLAGE VORBEREITEN

Zu Beginn jedes Durchgangs (außer dem allerersten) muss die Person mit dem Schuppentier die Auslage vorbereiten, indem sie alle 3, 5 bzw.

7 Karten eines beliebigen der vorbereiteten Blumenkarten-Stapel offen in die Tischmitte legt.

Diese Person nimmt dann auch als erste eine der gerade ausgelegten Karten (s. Beispiel 1) und legt dafür anschließend das Schuppentier-Plättchen in die Auslage. Ab jetzt kann auch dieses genommen werden.



Beispiel 1

Dies zeigt eine Auslage für 3 Personen, nachdem von der Person mit dem Schuppentier-Plättchen die erste Karte genommen wurde: Es liegen nun noch 4 Blumenkarten und das Schuppentier-Plättchen zum Nehmen bereit.

1. BLUMEN PFLANZEN

Bist du am Zug, nimmst du dir eine der Blumenkarten (oder das Schuppentier-Plättchen, s.u.) aus der Auslage. Hast du eine Blumenkarte gewählt, nimm dir direkt anschließend die auf dieser Karte abgebildeten Blumen. Leg dann die Karte auf den gemeinsamen Ablagestapel, sie wird nicht mehr benötigt. (Die Regeln für das Nehmen des Schuppentiers bzw. einer Joker-Karte findet ihr weiter unten.) Platziere nun diese Blumen auf deinen Regenwald-Tafeln, wobei du 4 Regeln befolgen musst:

9 Felder: Jede Regenwaldtafel hat 9 Felder, und jede Blume muss auf genau einem Feld platziert werden. 3 deiner Tafeln haben ein Wasserfeld, worauf niemals Blumen platziert werden dürfen.

Nachbarschaft: Alle Blumen, die du in einem Zug legst, müssen auf *verschiedenen* Feldern platziert werden. Zudem müssen sie alle zu *einer* Gruppe gehören, die irgendwie orthogonal miteinander verbunden ist. Eine diagonale Nachbarschaft genügt nicht.

Farbpassend: Du darfst 1 Blume auf 1 Blume der gleichen Farbe legen. Blumen mit unterschiedlichen Farben darfst du nie aufeinanderlegen.



Auslage

Zu Beginn eines Durchgangs liegen immer 2 Blumenkarten pro Person minus 1 aus – also 3/5/7 Blumenkarten bei 2/3/4 Personen.

Blumen

Ihr müsst immer alle Blumen von der Karte, die ihr nehmt, verwenden. In den seltenen Fällen, dass ihr nicht alle Blumen verwenden könnt, müsst ihr eine andere Karte nehmen. Ist auch das nicht möglich, und nur dann, nehmt eine beliebige Karte der Auslage und verwendet sie als Joker (s.u.). Sollten tatsächlich mal keine passenden Blumen mehr im Vorrat vorhanden sein, verwendet geeignete Platzhalter.



Nur ein Wald: Mindestens 1 Blume, die du neu platzierst, muss neben (oder auf) 1 Blume liegen, die du bereits in vorherigen Zügen platziert hast. Auch hier gilt diagonal nicht als benachbart. In deinem allerersten Zug gilt diese Regel natürlich nicht, danach aber immer!

Liegt das Schuppentier-Plättchen noch in der Auslage, darfst du es dir anstelle einer Blumenkarte nehmen. Die mehrfarbige Blume auf diesem Plättchen erlaubt dir, 1 beliebige Blume zu nehmen und zu platzieren. Dasselbe gilt für die Blumenkarten mit der mehrfarbigen Blume.



2. BÄUME WACHSEN LASSEN & GEBIETE VOLLENDEN

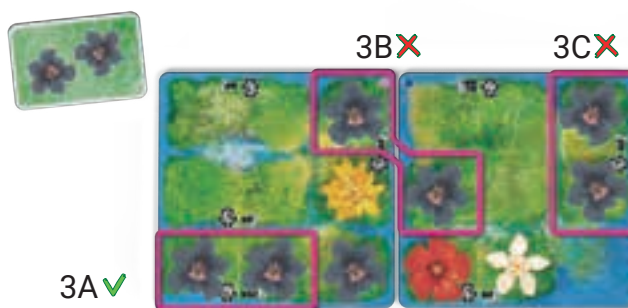
Beim Platzieren von Blumen habt ihr zwei Ziele: Bäume wachsen lassen und Gebiete vollenden. Ein Baum wächst, wenn du eine 2. Blume auf die erste legst (immer nur gleiche Farben erlaubt!). Lege dann die oberste Blume wieder in den Vorrat zurück und ersetze sie durch einen Baum. Bäume gibt es in verschiedenen Formen, such dir einen aus, der dir gefällt. Für jeden deiner Bäume erhältst du am Ende des Spiels 2 Siegpunkte.

Gebiete bestehen aus 2–5 Feldern in verschiedenen Anordnungen (die kleinen schwarzen Quadrate zeigen die Form des entspr. Gebietes an), die jeweils durch schmale Wasserstreifen voneinander getrennt sind. Ein Gebiet gilt als vollendet, wenn alle Felder mit Blumen *einer* Farbe gefüllt sind. Für ein vollendetes Gebiet erhältst du am Spielende die im Gebiet angegebenen Siegpunkte (= die Zahl neben den kleinen Quadraten). Unvollendete oder farblich gemischte Gebiete bringen bei Spielende Minuspunkte. Unvollendet sind alle nicht vollendeten Gebiete, in denen wenigstens 1 Blume liegt. Farblich gemischt sind alle Gebiete, in denen mehr als 1 Blumenfarbe ausliegt. Ein Beispiel für eine Wertung findet ihr auf Seite 7.



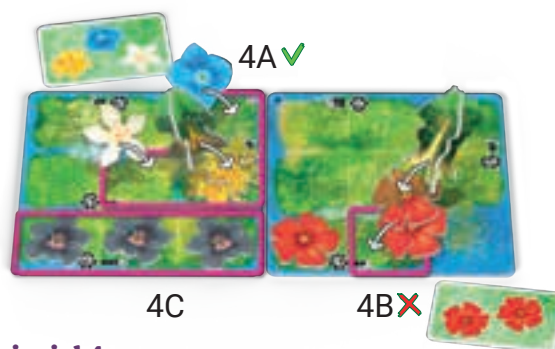
Beispiel 2

Das Platzieren der Blumen auf den 3 Feldern der Beispiele 2A und 2B ist regelgerecht, da alle 3 Blumen miteinander verbunden sind. 2C ist nicht erlaubt, da diagonal nicht als verbunden gilt. 2D ist ein Wasserfeld, das nie belegt werden darf.



Beispiel 3

Die auf 3A platzierten 2 neuen Blumen sind erlaubt, da sie neben mindestens 1 bereits vorhandene Blume gelegt wurden. 3B ist nicht erlaubt, da die 2 neuen Blumen nicht miteinander verbunden sind, auch wenn sie an andere Blumen angrenzen. 3C ist nicht erlaubt, da die 2 neuen Blumen nicht an andere Blumen angrenzen.



Beispiel 4

Bei 4A wird die gelbe Blume auf eine andere gelbe Blume gelegt und dadurch durch einen Baum ersetzt. Das Platzieren beider roten Blumen auf dem gleichen Feld (4B) ist nicht erlaubt, da die Blumen einer Karte immer auf *verschiedenen* Feldern platziert werden müssen. Das Feld 4C wird mit nur grauen Blumen vollendet und bringt am Ende des Spiels 4 Siegpunkte (wie im Gebiet angegeben).

Schuppentier-Plättchen

Dieses Plättchen erlaubt dir, sofort 1 Blume einer beliebigen Farbe zu platzieren. Zudem beginnst du dadurch den nächsten Durchgang.



Bäume

Um 1 Baum wachsen zu lassen, platziere eine 2. Blume auf einer farbgleichen Blume. Du darfst in deinem Zug beliebig viele Bäume wachsen lassen. Du darfst auch Bäume in unvollendeten oder farbgemischten Gebieten wachsen lassen, denn auch diese Bäume bringen dir am Spielende jeweils 2 Siegpunkte. Im sehr unwahrscheinlichen Fall, dass auch die Bäume ausgehen, verwendet geeignete Platzhalter.

Gebiete

Die Regenwald-Tafeln sind unterteilt in Gebiete von 2–5 Feldern. Größere Gebiete bringen mehr Punkte ein. Vollendete Gebiete bringen die Punktzahl ein, die in dem Gebiet neben den kleinen Quadraten angegeben ist. Achtung: Unvollendete und/oder farblich gemischte Flächen bringen diese Punkte als Minuspunkte ein. Komplett leere Gebiete bringen 0 Punkte.

3. PERFEKTE LEBENSÄÄME ÜBERPRÜFEN

Wenn du einen perfekten Lebensraum erschaffen hast, kannst du ein Tier anlocken, das zur Farbe der Blumen dieses Gebietes passt. Ein perfekter Lebensraum ist ein Gebiet, das:

1. Blumen einer einzigen Farbe auf *allen* Feldern *und*
2. Bäume auf *allen* Blumen hat.

Das Tier ersetzt den letzten Baum, mit dem du das Gebiet gerade „perfekt“ gemacht hast: Lege diesen Baum in den Vorrat zurück und stelle stattdessen das farblich passende Tier auf die Blume. Für deine Tiere erhältst du am Spielende so viele Punkte, wie in den entsprechenden Gebieten in der Pfote angegeben ist.

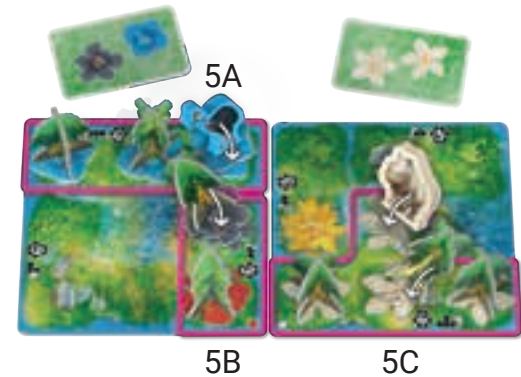
Achtung: Du darfst nur 1 Tier pro Zug anlocken, selbst wenn du gerade mehrere Lebensräume perfekt gemacht hast. Gibt es kein farblich passendes Tier mehr im Vorrat, lockst du auch keines an und lässt stattdessen einfach den letzten Baum stehen.

AUSBREITUNG

Hast du gerade ein Tier angelockt, darfst du nun Blumen auf allen *direkt* daran angrenzenden Feldern platzieren (nur orthogonal, nie diagonal). Die Farben dieser Blumen kannst du dabei vollkommen frei bestimmen. Legst du dadurch eine zweite Blume auf eine farbgleiche Blume, entsteht wie sonst auch ein Baum. Macht solch ein Baum einen Lebensraum perfekt, bleibt er stehen, d.h. du darfst *kein* weiteres Tier mehr anlocken, selbst wenn es noch im Vorrat wäre, denn es gilt ja die Grundregel: Pro Zug maximal 1 Tier anlocken!

ENDE EINES ZUGES BZW. EINES DURCHGANGS

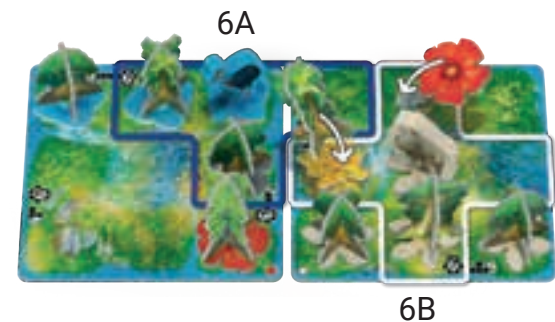
Dein Spielzug endet, wenn du alle 3 Phasen – Phase für Phase – abgeschlossen hast: Blumen pflanzen, Bäume wachsen lassen, eventuell 1 Tier anlocken. Anschließend kommt die im Uhrzeigersinn nächste Person an die Reihe usw. Ein Durchgang endet, wenn ihr alle eure 2 Züge gemacht habt und dementsprechend auch die Auslage leer ist.



Beispiel 5

Durch die blaue Blume auf 5A lässt du einen Baum wachsen, der wiederum einen perfekten Lebensraum erschafft: Ersetze diesen letzten Baum durch einen Känguru (blau). Die graue Blume auf 5B lässt den letzten Baum im Gebiet wachsen, aber da dort die Farben gemischt sind, handelt es sich nicht um einen perfekten Lebensraum.

In deinem nächsten Zug legst du die beiden weißen Blumen (5C) gleichzeitig, d.h. du darfst wählen, welcher der 2 hierdurch entstehenden Bäume durch ein Rhinoceros (weiß) ausgetauscht wird.



Beispiel 6

Durch den Känguru (6A) könntest du dich auf das rechte Nachbarfeld ausbreiten, willst dies aus spieltaktischen Gründen aber gerade nicht. Durch das Rhinoceros (6B) in deinem nächsten Zug breitest du dich aber aus: Du platzierst auf dem Feld oberhalb von ihm eine rote Blume und auf dem Feld links von ihm eine gelbe Blume, wodurch dort sofort ein Baum entsteht. Auf dem Wasserfeld rechts darfst du keine Blume platzieren.



SPIELEND & WERTUNG

Das Spiel endet nach 9 Durchgängen. Benutzt den Wertungsblock, um die Punkte für alle zu berechnen. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt hiervon die Person, die aufgrund des Schuppentiers das nächste Mal früher an die Reihe gekommen wäre.

1. BÄUME

Zähl alle deine Bäume (egal, ob sie in vollendeten oder unvollendeten bzw. farbgemischten Gebieten stehen).
Für jeden Baum erhältst du 2 Siegpunkte.

2. TIERE

Für jedes Tier erhältst du die Siegpunkte, die in der schwarzen Pfote des jeweiligen Gebiets angegeben ist (das sind immer 3 Siegpunkte für jeden Baum im Gebiet).



Wertungsbeispiel

Dieses Beispiel zeigt
15 Bäume (= 30 Punkte),
4 Tiere (= 27 Punkte),
7 vollendete Gebiete (= 26 Punkte) und
4 unfertige bzw. farbgemischte Gebiete (= - 8 Punkte).
Das Endergebnis ist 75 Siegpunkte.

Hinweis: Den unteren Teil des Wertungsblocks verwendet ihr nur in der Fortgeschrittenen-Variante (s.u.).



3. VOLLENDETE GEBIETE

Für jedes vollendete Gebiet erhältst du die Siegpunkte, die im jeweiligen Gebiet neben den kleinen schwarzen Quadraten angegeben sind.

4. UNVOLLLENDETE & FARBGEMISCHTE GEBIETE

Für jedes farbgemischte bzw. angefangene, aber unvollendete Gebiet musst du dir so viele Siegpunkte abziehen, wie im jeweiligen Gebiet neben den kleinen schwarzen Quadraten steht. Der Minuswert entspricht also dem Pluswert, wäre ein Gebiet vollendet.



	Kim
	30
	27
	26
	- 8
	75

VARIANTEN

FAMILIE (EINFACHER)

Die Familien-Variante bietet euch ein lockereres Spielerlebnis, indem ihr einfach zwei Regeln aus dem Grundspiel weglasst:

1. Es gibt keine Ausbreitung, wenn ihr Tiere anlockt.
2. Es gibt am Ende des Spiels keine Minuspunkte für unvollendete oder farbgemischte Gebiete (sie bringen dann genau wie leere Gebiete 0 Punkte).

FORTGESCHRITTENE (SCHWERER)

Diese anspruchsvollere Regel führt Sonderkarten mit neuen Herausforderungen ein. Während der Spielvorbereitung mischt ihr alle 24 Sonderkarten und deckt dann 5 zufällige davon auf (unabhängig von der Personenzahl). Legt diese 5 Karten für alle gut sichtbar offen in der Tischmitte aus. Legt die anderen Sonderkarten zurück in die Schachtel, sie werden nicht mehr benötigt.

Am Ende des Spiels ermitteln alle wie gewohnt ihre Punkte, wobei sie nun zusätzlich die 5 ausliegenden Sonderkarten beachten (s. „Wertungsregeln“ Seite 12).

SOLO-REGELN

Befolg die Grundregeln mit folgenden Änderungen:

SPIELVORBEREITUNG

Entfernen kein Tier. Misch die Blumenkarten und bilde einen einzigen verdeckten Stapel von genau 54 Karten. Leg die restlichen Karten und das Schuppentierplättchen zurück in die Schachtel. Decke 5 zufällige Sonderkarten auf, genau wie in der Fortgeschrittenen-Variante.

SPIELVERLAUF

Du machst genau 18 Züge. Pro Zug verfahrst du folgendermaßen: Deck 3 Blumenkarten vom Stapel auf und leg sie offen aus. Nimm dir dann 1 Karte davon und verfare damit wie gewohnt. Leg dann die beiden verbliebenen Blumenkarten auf einen Ablagestapel, bevor du deinen nächsten Zug, wieder mit 1 von 3 Blumenkarten, ausführst usw.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach 18 Runden, wenn keine Blumenkarten mehr im Nachziehstapel sind. Ermittle wie gewohnt deine Siegpunkte und schau dann in der folgenden Tabelle, wie gut du abgeschnitten hast:

80+: Ein großartiger Anfang! **100+:** Gut gemacht! **120+:** Hervorragend!

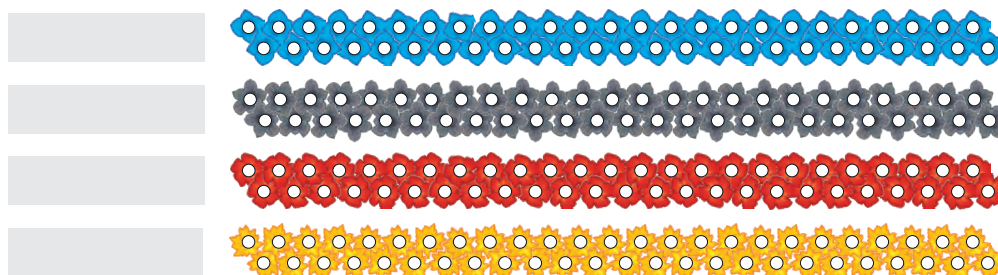
135+: Du bist ein Experte! **150+:** Unglaublich!

Für ein noch umfassenderes Solo-Erlebnis solltest du weitere Errungenschaften hinzufügen: Szenarien, Herausforderungen und Modifikationen (s.u.).

ERRUNGENSCHAFTEN SZENARIEN, HERAUSFORDERUNGEN UND MODIFIKATIONEN

Ihr könnt eure HUTAN-Erfahrung erweitern, indem ihr versucht, möglichst viele der 50 Errungenschaften, die in „Szenarien“ (Seite 9), „Herausforderungen“ (Seite 10) und „Modifikationen“ (Seite 10) unterteilt sind, zu erreichen. Ihr könnt euch mit jeder Personenzahl um die Errungenschaften bemühen. Falls ihr gerade nicht mit den Modifikationen spielt, müsst ihr während einer Partie auch nicht alle hieran teilnehmen.

Ihre Erfolge auf der Fortschrittsleiste (oben rechts, mit genau 50 Blumen pro Farbe) können bis zu 4 von euch markieren, indem ihr in den grau unterlegten Feldern eure Namen eintragt. Wenn ihr ein Szenario, eine Herausforderung oder eine Modifikation abschließt, markiert eine eurer Blumen sowohl auf dieser Fortschrittsleiste als auch bei der entsprechenden Errungenschaft selbst. Mehrere Personen können die gleiche Errungenschaft gleichzeitig erreichen.



SZENARIEN

Szenarien sind vorgegebene Auslagen eurer Regenwald-Tafeln mit verschiedenen Mindestpunkten. Ihr könnt sie in beliebiger Reihenfolge und jeweils mit einer beliebigen Personenanzahl spielen.

Spielt nach den Regeln der Fortgeschrittenen-Variante. Verwendet für die 14 verschiedenen Szenarien A bis N die jeweiligen 5 in der Aufstellung unten vorgegebenen Sonderkarten (siehe Nummerierung). Legt zudem eure Regenwald-Tafeln genau so aus, wie in der Aufstellung für das entsprechende Szenario vorgegeben. Ihr müsst die Mindestpunkte erreichen, um das Szenario abzuschließen.

Wer es schafft, kreuzt die Blume beim entsprechenden Szenario und eine auf seiner Fortschrittsleiste (Seite 8) an.



NR.	SONDERKARTEN	SPIELPLAN-AUSLAGE	MIN. PUNKTE	GESCHAFFT!
A	2 3 4 13 22		75	
B	6 7 9 15 17		80	
C	3 5 8 12 24		85	
D	1 10 12 15 21		90	
E	2 6 15 22 23		95	
F	1 13 20 21 24		100	
G	4 8 11 16 18		105	

NR.	SONDERKARTEN	SPIELPLAN-AUSLAGE	MIN. PUNKTE	GESCHAFFT!
H	3 10 21 22 23		110	
I	7 9 10 19 21		115	
J	6 8 16 17 18		120	
K	2 8 14 17 20		125	
L	5 6 9 14 17		130	
M	4 7 11 12 13		135	
N	12 14 18 19 23		150	

HERAUSFORDERUNGEN

Im Gegensatz zu den Szenarien und Modifikationen bestimmt ihr die Herausforderungen zu Spielbeginn nicht selbst. Stattdessen überprüft ihr, ob ihr nach Beendigung einer Partie wenigstens eine der Herausforderungen abgeschlossen habt. Schafft ihr mehrere Herausforderungen in einer einzelnen Partie, wählt *eine* beliebige davon aus. Wer eine Herausforderung geschafft hat, kreuzt die Blume bei der entsprechenden Herausforderung und eine auf seiner Fortschrittsleiste (Seite 8) an. Herausforderungen können sowohl mit Szenarien als auch mit Modifikationen kombiniert werden und können mit jeder Personenanzahl erreicht werden.

- | | | | | | |
|---|--|---|---|---|--|
|     | 1. Mind. 100 Siegpunkte erzielt. |     | 11. Mind. 30 Siegpunkte mit 1 Sonderkarte erzielt. |     | 19. Mind. 2 orthogonal benachbarte Tiere der gleichen Farbe. |
|     | 2. Mind. 130 Siegpunkte erzielt. |     | 12. Ein Spiel mit den wenigsten Tieren gewonnen (<i>Gleichstand genügt</i>).* |     | 20. Mind. 3 orthogonal benachbarte Tiere. |
|     | 3. Mind. 160 Siegpunkte erzielt. |     | 13. Ein Spiel mit den wenigsten Bäumen gewonnen (<i>Gleichstand genügt</i>).* |     | 21. Alle Bäume bilden eine einzige Gruppe (<i>diagonal zählt nicht</i>). |
|     | 4. Mind. 15 Bäume errichtet. |     | 14. Ein Spiel mit den meisten Minuspunkten durch unvollendete bzw. farbgemischte Gebiete gewonnen (<i>Gleichstand genügt</i>).* |     | 22. Mind. 4 Gebiete mit derselben Blumenfarbe vollendet. |
|     | 5. Mind. 20 Bäume errichtet. |     | |     | 23. Mind. 2 Gebiete mit jeder Blumenfarbe vollendet. |
|     | 6. Mind. 25 Siegpunkte mit vollendeten Gebieten erzielt. |     | |     | 24. Kein leeres Feld neben Wasserfeldern (<i>orthogonal und diagonal</i> !). |
|     | 7. Mind. 30 Siegpunkte mit vollendeten Gebieten erzielt. |     | |     | 25. Alle Wasserfelder sind von Bäumen oder Tieren (bzw. dem Rand) umgeben (<i>orthogonal und diagonal</i> !). |
|     | 8. Mind. 25 Siegpunkte mit Tieren erzielt. |     | 15. Mind. 1 5er-Gebiet mit 1 Tier darin. |     | 26. Kein einziges leeres Feld. |
|     | 9. Mind. 30 Siegpunkte mit Tieren erzielt. |     | 16. Alle 5 Tierarten. | | |
|     | 10. Mind. 20 Siegpunkte mit 1 Sonderkarte erzielt. |     | 17. Mind. 6 Tiere. | | |
| | |     | 18. Mind. 2 orthogonal benachbarte Tiere. | | |

*Nicht für Solo-Variante geeignet

MODIFIKATIONEN

Modifikationen ändern für euch manche der Grundregeln des Spiels. Wählt eine aus, bevor ihr das Spiel beginnt. Markiert anschließend alle die ausgewählte Modifikation hier und 1 Blume auf der Fortschrittsleiste (Seite 8). Modifikationen können in Kombination mit Szenarien und Herausforderungen und mit jeder Personenanzahl gespielt werden.

- | | |
|---|--|
|     | 1. Spielt ohne „Ausbreitung“. |
|     | 2. Führt statt „Ausbreitung“ folgende Aktion aus: 1 beliebige Blume platzieren (nicht zwangsläufig neben dem Tier). |
|     | 3. Statt der orthogonalen Ausbreitung breitet ihr euch <i>diagonal</i> aus! |
|     | 4. Führt für die mehrfarbige Blume auf dem Schuppentier-Plättchen (und nur für diese) folgende Aktion aus: „Entferne 1 beliebige Blume von deinen Regenwald-Tafeln“.* |
|     | 5. Führt für die mehrfarbige Blume auf dem Schuppentier-Plättchen (und nur für diese) folgende Aktion aus: „Versetze 1 beliebige Blume auf deinen Regenwald-Tafeln“.* |
|     | 6. Unvollendete und farbgemischte Gebiete bringen doppelte Minuspunkte. |
|     | 7. Du darfst mehrere Tiere in einem Zug anlocken (auch durch Ausbreitung). |
|     | 8. Du darfst keine 2 Tiere der gleichen Farbe haben. |
|     | 9. Ignoriert die Anlege-Regel, d.h. ihr dürft die Blumen einer Karte als Gruppe auch so auslegen, dass sie an keine frühere Blume angrenzen. |
|     | 10. Bei der Spielvorbereitung: Erstellt 6 Stapel mit je 5/8/11 Blumenkarten für 2/3/4 Personen. Das Spiel läuft über nur 6 Durchgänge, in denen aber alle 3× am Zug sind.* |

*Nicht für Solo-Variante geeignet



DIE FLORA & FAUNA VON „HUTAN“



SCHUPPENTIERE

sind die weltweit einzigen Säugetiere, die Schuppen haben. Sie benutzen sie als natürlichen Panzer gegen Raubtiere. Dabei haben sie einen einzigartigen Verteidigungsmechanismus: Sie rollen sich zu einem engen Ball zusammen, der ähnlich wie bei Igel n dann nahezu keine Angriffsfläche mehr bietet.



SUMATRA-TIGER

sind ausgezeichnete Schwimmer und kühlen sich oft durch ein Bad in Flüssen und Bächen ab. Im Gegensatz zu anderen Großkatzen haben sie ein ausgeprägtes Sozialverhalten; die Männchen gehen oftmals lebenslange Bindungen mit ihren Geschwistern ein.



ORANG-UTANS

gehören zu den intelligentesten Primaten und sind für ihre außergewöhnlichen Fähigkeiten im Umgang mit Werkzeugen bekannt. So wurden sie beispielsweise schon beobachtet, wie sie bei Regenschauern Blätter als Schirme benutzen. Auch zeigen sie weitere bemerkenswerte Begabungen bei Problemlösungen aller Art.



NASHORNVÖGEL

sind bekannt für ihr auffälliges Aussehen, vor allem aufgrund des großen Auswuchses auf ihren Schnäbeln, dem Horn eines Nashorns ähnelnd. Die beeindruckenden Vögel haben einen unverwechselbaren lauten, gackernden Schrei, der im Regenwald auch noch über große Entfernungen zu hören ist.



KASUARE

sind die gefährlichsten Vögel der Welt. Wegen ihrer kräftigen Tritte und messerscharfen Krallen, die für Raubtiere und Menschen gleichermaßen tödlich sein können, sind sie sehr gefürchtet. Trotz oder gerade wegen ihrer Flugunfähigkeit sind sie beeindruckende Sprinter und preschen mit bis zu 50 Stundenkilometern durch den Urwald.



SUMATRA-NASHÖRNER

sind die „felligsten“ Vertreter ihrer Gattung, ihr ganzer Körper ist mit langen, rötlich-braunen Haaren bedeckt. Sie sind auch die kleinste lebende Rhinoceros-Art und als ausgeprägte Einzelgänger bekannt, da sie bevorzugt allein durch den dichten Regenwald streifen. Sie haben – bis auf den Menschen – keine natürlichen Feinde.

DIE BLUMEN UND BÄUME IN „HUTAN“ WURDEN HIERVON INSPIRIERT:

Hortensie



Hibiskus



Magnolie



Dunkle Orchidee



Jasmin



Sundari-Baum



Palme

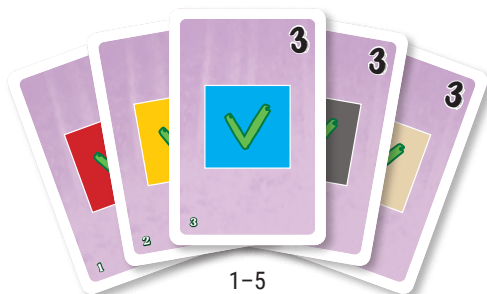


Kapok-Baum



Banyan-Baum





1–5

Erhalte 3 zusätzliche Siegpunkte für jedes ausschließlich mit der abgebildeten Blumenfarbe gefüllte vollendete Gebiet.

SONDERKARTEN



6–10

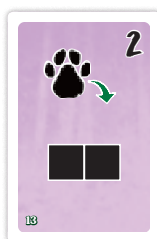
Erhalte 2 zusätzliche Siegpunkte für jeden deiner Bäume, der auf der abgebildeten Blumenfarbe steht.



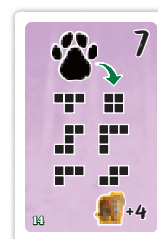
Erhalte 2 zusätzliche Siegpunkte für jeden Baum an den Außenkanten deiner Regenwald-Tafeln.



Erhalte 6 zusätzliche Siegpunkte für jedes Tier an den Außenkanten deiner Regenwald-Tafeln. Jeder Kasuar hier bringt sogar 10 (statt 6) zusätzliche Siegpunkte.



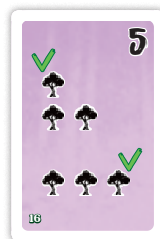
Erhalte 2 zusätzliche Siegpunkte für jedes deiner Tiere in 2er-Ge-bieten.



Erhalte 7 zusätzliche Siegpunkte für jedes deiner Tiere in einem 4er- oder 5er-Gebiet. Jeder Tiger bringt hier sogar zusätzliche 11 (statt 7) Siegpunkte.



Erhalte 1 zusätzlichen Siegpunkt für jeden Baum in deinem größten Wald von miteinander verbundenen Bäumen (*diagonal genügt nicht*).



Erhalte 5 zusätzliche Siegpunkte für jeden eigenen Wald von 3 oder mehr miteinander verbundenen Bäumen (*diagonal genügt nicht*).



Jeder an deine Wasserfelder angrenzende Baum bringt dir 1 zusätzlichen Siegpunkt (*auch diagonal*). Hinweis: Ein Baum neben mehreren Wasserfeldern zählt mehrfach.



Jedes an deine Wasserfelder angrenzende Tier bringt 4 zusätzliche Siegpunkte (*auch diagonal*). Ist das Tier ein Nashornvogel, bringt es sogar zusätzliche 6 (statt 4) Siegpunkte. Hinweis: Ein Tier neben mehreren Wasserfeldern zählt mehrfach.



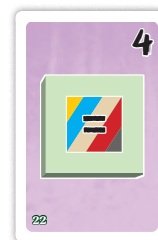
Jeder diagonal (*orthogonal zählt nicht*) an deine Tiere angrenzende Baum bringt 2 zusätzliche Siegpunkte. Ist das Tier ein Nashorn, bringt jeder diagonale Baum dort sogar zusätzliche 4 (statt 2) Siegpunkte. Hinweis: Ein Baum, der diagonal neben mehreren Tieren steht, zählt mehrfach.



Erhalte 4 zusätzliche Siegpunkte für jede Tierart, die du hast.



Erhalte 4 Siegpunkte für jede deiner 4 Regenwald-Tafeln mit wenigstens 1 Tier darauf.



Wähle eine der 5 Blumenfarben: Erhalte 4 Siegpunkte für jede deiner 4 Regenwald-Tafeln, die wenigstens 1 Gebiet beinhaltet, das ausschließlich diese Farbe zeigt und vollendet ist.



Erhalte 8 Siegpunkte für jede deiner 4 Regenwald-Tafeln, die vollständig mit Bäumen, Tieren und Wasserfeldern bedeckt sind (*Blumen genügen nicht*). Jeder Orang-Utan auf den betroffenen Tafeln bringt zusätzliche 4 Siegpunkte.



Erhalte 6 Siegpunkte für jede deiner Reihen und jede deiner Spalten, die vollständig mit Bäumen, Tieren und Wasserfeldern bedeckt sind (*Blumen genügen nicht*).

Spielidee: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen
Editorial: Dan Halstad
Illustration: Vincent Dutrait
Grafische Gestaltung: Dina Dam Jensen, Łukasz Kempirski
Deutsche Bearbeitung: DE Ravensburger, Stefan Brück



Alle Rechte vorbehalten
© 2025 Sidekick Games K/S
Prinsesse Charlottes Gade 28, 2.
2200 Kopenhagen N, Dänemark
contact@sidekick.games

© 2025
ravensburger.com/service
Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · 88194 Ravensburg