

# BAUMKRONEN

## Unter den Wipfeln des Regenwalds

*Das Sonnenlicht glitzert im Wasser, das zwischen den leuchtendroten Blättern einer Bromelie gefangen ist. Ein Pfeilgiftfrosch springt aus diesem kleinen Teich und hüpfert entlang der dünnen Äste des Baumes. Die heiße Amazonassonne scheint erbarmungslos auf die Wipfel der höchsten Bäume, aber kaum ein Strahl dieses Lichtes kommt durch die Baumkronen. Der laute Schrei eines Brüllaffen halt durch den Regenwald und ein Tukan erhebt sich aus dem Blätterdach in die Lüfte. Die Luft schwirrt nur so voller Leben. Hier ist alles lebendig und streckt sich der Sonne entgegen.*

### SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Baumkronen spielt ihr zu zweit im Wettkampf um den beeindruckendsten Regenwald. Das Ökosystem des Regenwaldes ist voller Symbiosen: Ihr müsst hohe Bäume wachsen lassen, üppige Pflanzen ansiedeln und die verschiedensten Tiere anlocken. Sucht bedacht aus, was in eurem Wald wächst, denn nur so könnt ihr das ideale Gleichgewicht der Flora und Fauna eines gedeihenden Ökosystems herstellen.

Über drei Jahreszeiten hinweg baut ihr euren Regenwald auf. In jeder Jahreszeit entscheidet ihr euch abwechselnd für die Karten eines Wachstum-Stapels, die ihr dann eurem Regenwald hinzufügt. Jedes Mal, wenn ihr einen Stapel anschaut, dürft ihr euch entscheiden, diesen zu behalten oder auf ihn zu verzichten. Verzichtet ihr auf einen Stapel, wächst er um eine Karte vom aktuellen Jahreszeiten-Stapel. Während die Stapel wachsen, seid ihr auf der Suche nach den Pflanzen und Tieren, die euren Wald am meisten bereichern. Wählt weise, denn ihr seid nicht vor Gefahren wie Feuer, Krankheit oder Dürre gefeit.

Am Ende jeder Jahreszeit bekommt ihr Punkte für die Pflanzengruppen, vollständige Bäume und den höchsten Baum. Durch ein gesundes Gleichgewicht an Bäumen, Pflanzen und Tieren werdet ihr die meisten Punkte für euren Wald bekommen. Am Ende der dritten Jahreszeit gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

# SPIELMATERIAL

## 176 Karten



2 Übersichts-Karten



140 Regenwald-Karten  
(112 Standard + 28 Spezial)



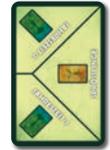
21 Sprössling-Karten



2 Start-Baumstämme



10 Bewohner-Karten



1 Stapel-Karte

## 43 Stanzplättchen



39 Blatt-Chips



3 Baum-Plättchen



1 Wald-Plättchen

## 1 Spielplan



## Vor dem ersten Spiel

Löst vorsichtig die Stanzplättchen aus den Tableaus. Für das erste Spiel benötigt ihr nur die Standard-Karten. Sortiert deshalb die Spezial Regenwald-Karten aus und legt sie zurück in die Schachtel. Die Spezial-Karten erkennt ihr am lila Kartensymbol **2** in der rechten unteren Ecke. Ihr benötigt sie erst in einer späteren Partie (siehe Seite 11).

## AUFBAU EINER REGENWALD-KARTE

### Kartensymbol

### Deutscher Name

Wissenschaftl. Name

### Effekt / Wertung

Die Effekte und Wertungsarten werden im Glossar ab Seite 9 erklärt.

### Wann wird diese Karte abgeworfen?

= am Ende der Jahreszeit

= sofort nachdem ihr Effekt ausgelöst wurde



### Anzahl der Punkte und wann gewertet wird:

**1** Wertung am Ende der Jahreszeit (Pflanzen)

**2** Wertung am Ende des Spiels (Tiere)

Minuspunkte am Ende der Jahreszeit (Pflanzen) oder des Spiels (Tiere)

### Kartenanzahl (in den Regenwald-Karten) & Kartenart

**11** Hellgrün = Standard

**2** Lila = Spezial

Die Häufigkeit der Baumstämme und Baumkronen sowie die Verteilung der Sprössling-Karten findet ihr auf den Übersichts-Karten oder im Glossar.

**Hinweis:** Den wissenschaftlichen Namen und die Trivia unterhalb der Effekte bzw. Wertung müsst ihr nicht wissen, um Baumkronen spielen zu können. Diese sind dabei kursiv geschrieben.

## SPIELAUFBAU

1. Baut den **Spielplan** zwischen euch auf. Legt die **Stapel-Karte** mit etwas Abstand daneben.
2. Mischt die **Sprössling-Karten** und legt sie als verdeckten Stapel an die markierte Stelle neben die Stapel-Karte.
3. Mischt die **Regenwald-Karten** und zieht dann 10 Karten, die ihr ungesehen zurück in die Schachtel legt.
4. Teilt die restlichen Regenwald-Karten in **3 ungefähr gleichgroße Stapel** und legt je 1 Stapel an die markierten Stellen des Spielplans (aktuelle Jahreszeit) und der Stapel-Karte (Jahreszeit 2 und Jahreszeit 3) an.
5. Legt nun vom Stapel „aktuelle Jahreszeit“ **1 Karte zu Wachstums-Stapel 1, 2 Karten zu Wachstums-Stapel 2** und **3 Karten zu Wachstums-Stapel 3**.
6. Legt die **Blatt-Chips**, die **Baum-** und das **Wald-Plättchen** sowie die **Bewohner- und Übersichts-Karten** daneben bereit.
7. Nehmt nun je **1 Start-Baumstamm**.

Wer als letztes eine Pflanze gegossen hat, beginnt das Spiel.



## SPIELABLAUF

Ihr seid immer abwechselnd am Zug. In jedem Zug schaust du dir als erstes **alle Karten** des Wachstums-Stapel 1 an und wählst dann zwischen zwei Möglichkeiten: Du behältst die Karte(n) und fügst sie deinem Wald hinzu **oder** du verzichtest auf den Stapel und schaust dir den nächsten Wachstums-Stapel an.

### Wenn du den Stapel behältst:

Lege alle Karten des ausgewählten Wachstums-Stapels in deinen Wald (den Bereich zwischen dir und dem Spielplan). Nimm dann die oberste Karte des aktuellen Jahreszeiten-Stapels und lege sie ohne sie anzuschauen und verdeckt auf den leeren Wachstums-Stapel. Danach endet dein Zug.

### Wenn du auf den Stapel verzichtest:

Lege alle Karten des ausgewählten Stapels wieder auf ihren Platz am Spielplan zurück. Nimm dann die oberste Karte des aktuellen Jahreszeiten-Stapels und lege sie ohne sie anzuschauen und verdeckt auf den zurückgelegten Wachstums-Stapel. Dann darfst du dir den nächsten Wachstums-Stapel anschauen und dich wieder entscheiden, ob du ihn behältst oder auf ihn verzichtest.

### Wenn du auf alle 3 Stapel verzichtest:

Füge die oberste Karte des aktuellen Jahreszeiten-Stapels zu deinem Wald hinzu. Du darfst nicht auf sie verzichten. Danach endet dein Zug. Ist der aktuelle Jahreszeiten-Stapel leer, musst du einen der Wachstums-Stapel behalten.

**Wichtig:** Innerhalb eines Zuges darfst du nicht zu einem Wachstums-Stapel zurückkehren, auf den du davor verzichtet hast, und auch nicht seine Karten nehmen.

## KARTEN ZUM WALD HINZUFÜGEN

Wenn du einen Wachstums-Stapel behältst, musst du alle seine Karten in deinen Wald legen. Du darfst die Karten aber in beliebiger Reihenfolge deinem Wald hinzufügen.

Die Karten zeigen verschiedene Pflanzen, Tiere und Bäume mit einer Vielzahl an Effekten. Die meisten Karten bringen Punkte am Ende der Jahreszeit. Andere haben Effekte, die du entweder während einer Jahreszeit nutzen kannst oder die du sofort ausführen musst. Karten, deren Effekte du sofort ausführen musst, haben einen kleinen Blitz in der linken unteren Ecke. Alle Karten sind im Glossar ab Seite 9 genauer erklärt.

### Baumstämme und Baumkronen

Mit Baumstämmen kannst du entweder einen neuen Baum beginnen oder einen schon bestehenden Baumstamm erweitern. Um einen Baumstamm wachsen zu lassen, schiebst du einfach weitere Baumstämme von oben darunter, sodass die jeweilige Punktzahl noch zu sehen ist.

Baumkronen legst du oben an einen deiner Baumstämme an, um den Baum zu vollenden. Sobald ein Baum eine Baumkrone hat, kannst du keine weiteren Baumstämme an ihn anlegen. Wenn du eine Baumkrone bekommst, aber du keine Baumstämme ohne Baumkrone hast, musst du diese neue Baumkrone abwerfen.

**Wichtig:** Du darfst nicht freiwillig auf eine Baumkrone verzichten! Solange du einen Baumstamm ohne Baumkrone in deinem Wald ausliegen hast, musst du eine ausgewählte Baumkrone oben anlegen.

## Tiere

Tier-Karten mit einem Text haben eine Fähigkeit, die du einmal pro Jahreszeit nutzen kannst. Die Effekte können nicht in demselben Zug aktiviert werden, indem du die Tier-Karte in deinen Wald legst.

## Dürre

Wenn du eine Dürre-Karte zu deinem Wald hinzufügst, muss du sofort eine andere Karte aus deinem Wald ablegen. Die Karte darfst du frei wählen, aber sie darf **kein Baumstamm oder Baumkrone eines schon gewerteten Baumes** sein. Danach wirfst du auch die Dürre-Karte ab.

## Beispiel eines Spielzuges

1. Sanja fängt an und schaut sich Wachstums-Stapel 1 an, ohne ihn Lars, ihrem Gegenspieler, zu zeigen. Es ist eine Monstera und sie entscheidet sich, auf diesen Stapel zu verzichten und sich die anderen Wachstums-Stapel anzusehen. Sie legt die Monstera also wieder zurück und legt die oberste Karte des aktuellen Jahreszeiten-Stapels verdeckt darauf.
2. Sanja schaut sich dann beide Karten des Wachstums-Stapels 2 an (Pfeilgiftfrosch und Regen). Sie verzichtet ebenfalls auf diesen Stapel und legt beide Karten wieder verdeckt auf ihren Platz zurück. Dann zieht sie die oberste Karte des aktuellen Jahreszeiten-Stapels und legt sie verdeckt auf Wachstums-Stapel 2.
3. Nun schaut sich Sanja die 3 Karten des Wachstums-Stapels 3 an. Sie entscheidet sich dazu, diese 3 Karten zu behalten, und legt sie offen vor sich ab. Den Baumstamm schiebt sie dabei so unter ihren Start-Baumstamm, dass der Stamm verlängert wird und die Punkte sichtbar sind. Bromelie und Sonne legt sie daneben.
4. Als letztes zieht Sanja nun verdeckt die oberste Karte des aktuellen Jahreszeiten-Stapels und legt sie auf den nun leeren Wachstums-Stapel 3. Ihr Zug ist damit beendet. Lars ist nun an der Reihe und beginnt seinen Zug damit, dass er sich die 2 Karten des Wachstum-Stapel 1 anschaut.



## ENDE EINER JAHRESZEIT

Wenn der aktuelle Jahreszeiten-Stapel verbraucht ist, nehmt ihr so lange die Wachstums-Stapel (ohne beim Verzichten Karten vom Jahreszeiten-Stapel hinzuzufügen) bis alle Wachstums-Stapel verteilt wurden. Ihr dürft nun auch nicht mehr auf den letzten Wachstums-Stapel verzichten.

**Wichtig:** Wenn dich ein Karteneffekt eine Karte vom aktuellen Jahreszeiten-Stapel ziehen lässt und dieser schon leer ist, dann darfst du nun vom nächsten Jahreszeiten-Stapel ziehen. Ist es allerdings schon die dritte Jahreszeit, ziehst du eine der Karten, die ihr bei der Spielvorbereitung in die Schachtel zurückgelegt habt.

## JAHRESZEITEN-WERTUNG

Befolgt diese Reihenfolge und Schritte, wenn ihr am Ende einer Jahreszeit eure Wälder wertet. Nehmt euch den entsprechenden Punktwert in Blatt-Chips. Wer den letzten Wachstums-Stapel genommen hat, beginnt mit der Wertung.

### 1. Tiere

Aktiviere die Effekte von Tier-Karten, die am Ende der Jahreszeit genutzt werden können. Alle Tier-Effekte werden im Glossar auf Seite 10 (Standard) und Seite 12 (Spezial) genauer erklärt.

Erst am **Ende der dritten Jahreszeit** werden in der finalen Wertung die Punkte für Tier-Karten verteilt.

### 2. Samen

Wenn du eine oder mehr Samen-Karten in deinem Wald hast, darfst du nun 3 Karten vom Sprössling-Stapel ziehen. Für jede Feuer-Karte in deinem Wald, ziehe 1 zusätzliche Karte vom Sprössling-Stapel. Jetzt darfst du für jede Samen-Karte 1 Sprössling-Karte behalten und in deinen Wald legen. Schiebe dann die übrigen Sprössling-Karten wieder unter den Sprössling-Stapel und wirf deine Samen-Karten ab.



### Beispiel: Sprössling-Karten

Am Ende der Jahreszeit hat Lars unter anderem 2 Samen-Karten und 1 Feuer-Karte in seinem Wald ausliegen. Dafür darf er nun 4 Sprössling-Karten ziehen (3 + 1 weitere für die Feuer-Karte).

Lars zieht 2 Monstera, 1 Regen und 1 Farn. Er darf nun 2 Sprössling-Karten behalten (1 für jede Samen-Karte) und entscheidet sich für 1 Monstera und den Regen.



Diese beiden Karten legt er in seinen Wald und bekommt nachher bei der Wertung von Pflanzen und Wetter nun 13 Punkte mehr! Dann legt Lars die nicht gewählte Monstera sowie den Farn unter den Sprössling-Stapel zurück und wirft die beiden Samen-Karten ab.

### 3. Gefahren

Wenn du 2 Feuer-Karten am Ende der Jahreszeit in deinem Wald hast, musst du 2 beliebige Pflanzen-Karten abwerfen. Wenn du 3 oder mehr Feuer-Karten hast, breitet sich das Feuer aus und ihr müsst beide jeweils 1 beliebige Pflanzen-Karte abwerfen. Krankheit-Karten funktionieren genauso, nur, dass du statt Pflanzen- dann Tier-Karten abwerfen musst. Die Gefahren der Spezial-Karten, Blitz und Fäulnis, werden im Glossar auf Seite 11 erklärt.

### 4. Bäume

Du erhältst **Punkte für jeden vollständigen Baum mit Baumkrone**, der bisher noch nicht gewertet wurde. Jeder **Baumstamm** bringt so viele Punkte wie auf der Karte abgedruckt sind. Jede **Baumkrone bringt Punkte (0-2) pro Baumstamm**, der zu diesem Baum gehört. Nimm dir den Punktwert an Blatt-Chips und lege 1 Bewohner-Karte auf den Baum. Damit markierst du, dass du diesen Baum schon gewertet hast.

**Wichtig:** Bewohner-Karten zählen nicht als Tiere und werden bei der Tier-Wertung nicht mitgezählt.

Der **höchste vollständige Baum** der aktuellen Jahreszeit bringt außerdem noch Bonuspunkte (Jahreszeit 1/2/3 = 3/4/5 Punkte). Lege das Baum-Plättchen mit dem passenden Punktwert auf die Baumkrone dieses Baumes. Er kann in späteren Jahreszeiten nicht noch einmal als höchster Baum gewertet werden, zählt aber weiterhin zum Wald. Bei **Gleichstand** bekommt ihr beide die Punkte für den höchsten Baum. Nehmt euch jeweils den Punktwert der aktuellen Jahreszeit und legt die Blatt-Chips auf die Baumkrone, um zu markieren, dass dieser Baum schon als höchster Baum gewertet wurde. Danach legt ihr das Baum-Plättchen für diese Jahreszeit in die Schachtel.

**Wichtig:** Bäume, die in einer vorherigen Jahreszeit nicht als höchster Baum gewertet wurden, können in einer späteren Jahreszeit diese Bonuspunkte gewinnen.

Vollständige, schon gewertete Bäume (mit Bewohner) können nicht mehr durch Karten-Effekte beeinflusst werden. Unvollständige Bäume bringen keine Punkte und bleiben im Wald stehen. Du kannst sie aber in einer späteren Jahreszeit vervollständigen.

### 5. Pflanzen & Wetter

Du erhältst nun Punkte für die Pflanzen- und Wetter-Karten in deinem Wald. Die genauen Wertungsbedingungen werden im Glossar auf Seite 9 (Standard) und Seite 11 (Spezial) erklärt.

### 6. Aufräumen

Nachdem ihr alle Karten für die aktuelle Jahreszeit gewertet habt, behaltet ihr nur noch Bäume (vollständige und unvollständige) sowie Tiere in eurem Wald. Alle anderen Karten (Gefahren, Pflanzen & Wetter) werden jetzt abgeworfen.

## EINE NEUE JAHRESZEIT

Ist es das Ende der ersten oder zweiten Jahreszeit, bereitet ihr eine neue Jahreszeit vor, indem ihr den Kartenstapel der nächsten Jahreszeit nehmt und ihn an die Stelle der aktuellen Jahreszeit legt. Füllt dann aus diesem Kartenstapel die Wachstums-Stapel wie zu Beginn des Spiels auf: 1 Karte zu Wachstums-Stapel 1, 2 Karten zu Wachstums-Stapel 2 und 3 Karten zu Karte zu Wachstums-Stapel 3. Wer weniger Punkte hat, beginnt die neue Jahreszeit.

## SPIELLENDE

Nach der dritten Jahreszeit endet das Spiel. Nun werden zu der normalen Jahreszeiten-Wertung noch die Tiere gewertet und der Bonus für den größten Wald vergeben. Nachdem die Bäume gewertet wurden, wird der **größte Wald** ermittelt. Wer also die meisten vollständigen Bäume (Baumstämme + Baumkrone) im Wald hat, bekommt das Wald-Plättchen. Solltet ihr beide gleichviele vollendete Bäume haben, nehmt euch jeweils 10 Punkte und legt das Wald-Plättchen in die Schachtel zurück.

**Aktive Tiere** (mit Text) bringen die abgebildete Anzahl an Punkten oder Minuspunkten. **Passive Tiere** (mit Symbolen) bringen eine geringere Anzahl Punkte, wenn sie alleine sind. Hast du aber noch das passende aktive Tier in deinem Wald, bekommst du Punkte für das Paar. Dann bekommst du sowohl die Punkte vom aktiven Tier als auch die höhere Anzahl Punkte vom passiven Tier.

Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Tiere hat. Ist dann immer noch Gleichstand, gewinnt, wer die meisten Baum-Plättchen hat.

### Wertungsbeispiel: Ende der dritten Jahreszeit

- Lars hat in dieser Jahreszeit 3 Bäume vervollständigt. Der erste Baum bringt ihm 8 Punkte (4 Punkte für die Baumstämme und  $4 \times 1 = 4$  Punkte für die Baumkrone), der zweite und dritte Baum bringen jeweils 2 Punkte. Der Baum mit 4 Baumstämmen ist der höchste Baum der dritten Jahreszeit und Lars bekommt das Baum-Plättchen (5 Punkte). Weil er 5 vollständige Bäume hat und Sanja nur 3, bekommt er das Wald-Plättchen (10 Punkte) für den größten Wald.
- Lars hat in seinem Wald 4 Monstera (= 8 Punkte). Die 2 Bromelien bringen ihm 7 Punkte. Da er eine gerade Anzahl Farne hat, bekommt er dafür 0 Punkte.
- Für das Paar aus Sonne und Regen bekommt er 5 Punkte. Der einzelne Regen bringt ihm nichts.
- Zuletzt werden die Tiere gewertet: Er hat das Faultier-Paar, das bedeutet er bekommt 2 Punkte für das aktive Faultier und 5 Punkte für das passive Faultier. Außerdem bringen ihm der aktive Pfeilgiftfrosch und der passive Tukan jeweils 2 Punkte.

Damit hat er am Ende dieser Runde insgesamt 58 Punkte gemacht.



4



2



1



3

## GLOSSAR DER STANDARD-KARTEN

### Bäume

**Baumstamm (18):** Mit einem Baumstamm kannst du entweder einen neuen Baum beginnen oder einen schon bestehenden, unvollständigen Baum (ohne Baumkrone) weiterwachsen lassen.

Jeder Baumstamm hat einen Wert von 0, 1 oder 2. Diese Punkte bekommst du am Ende der Jahreszeit, in der der Baum vollendet wurde.

**Beispiel:** Du vollendest einen Baum mit vier Baumstämmen mit den Werten 1, 0, 1, 2. Für die Baumstämme dieses Baumes bekommst du also 4 Punkte.



**Baumkrone (11):** Baumkronen legst du oberhalb von Baumstämmen an. Wenn du keinen unvollständigen Baum hast, musst du die Baumkrone abwerfen. Wenn du allerdings einen Baumstamm ohne Baumkrone hast, musst du den Baum damit vervollständigen und darfst die Baumkrone nicht abwerfen. Baumkronen haben einen Wert von 0, 1 oder 2, der am Ende der Jahreszeit mit der Anzahl der Baumstämme darunter multipliziert wird. Der Wert der Baumstämme ist hierfür nicht wichtig. Vollendest du einen Baum mit einer Baumkrone mit dem Wert 0 bekommst du trotzdem die Punkte der Baumstämme.



**Beispiel:** Den Baum mit vier Baumstämmen hast du mit einer 2er-Baumkrone vollendet. Für diese Baumkrone bekommst du also  $2 \times 4 = 8$  Punkte.

### Pflanzen

**Bromelie (11):** Für 1 Bromelie bekommst du 2 Punkte; für 2 Bromelien bekommst du sogar 7 Punkte. Sobald du aber 3 oder mehr Bromelien in deinem Wald hast, bekommst du für diese insgesamt 3 Minuspunkte!



**Farn (13):** Wenn du eine ungerade Anzahl Farne hast, bringt dir jeder Farn 2 Punkte. Hast du aber eine gerade Anzahl Farne, bekommst du 0 Punkte.



**Monstera (11):** Wenn du nur 1 oder 2 Monstera in deinem Wald hast, bekommst du keine Punkte. Erst, wenn du 3 oder mehr Monstera hast, bekommst du insgesamt 8 Punkte.



### Samen (5)

Hast du eine oder mehr Samen-Karten in deinem Wald, darfst du am Ende dieser Jahreszeit vom Sprössling-Stapel ziehen. Ziehe 3 Sprössling-Karten plus 1 weitere Karte für jedes Feuer in deinem Wald. Du darfst für jede Samen-Karte in deinem Wald 1 Sprössling-Karte behalten. Die übrigen Karten werden wieder unter den Sprössling-Stapel gelegt.



### Wetter

#### Sonne und Regen (jeweils 8):

Deinem Regenwald geht es am besten, wenn das Wetter ausgeglichen ist und sich Regen und Sonne abwechseln. Jedes Paar aus Sonne und Regen bringt 5 Punkte. Nur Sonne oder nur Regen bringen keine Punkte.



## Gefahren

**Dürre (3):** Wenn du eine Dürre-Karte zu deinem Wald hinzufügst, musst du sofort eine andere Karte deiner Wahl abwerfen. Die Dürre-Karte kann auch hilfreich sein, um eine Krankheit oder ein Feuer abzuwerfen. Nachdem du eine Karte abgeworfen hast, wirfst du auch die Dürre-Karte ab.

**Feuer (6):** Wenn du am Ende einer Jahreszeit **zwei** Feuer in deinem Wald hast, musst du zwei Pflanzen (keine Baumkronen oder -stämme!) deiner Wahl abwerfen. Wenn du **drei oder mehr** Feuer in deinem Wald hast, breitet sich der Waldbrand aus und ihr müsst beide jeweils eine Pflanze abwerfen. Wenn du nur ein Feuer hast, hat das keinen Effekt auf deinen Wald; du bekommst aber den **Sprössling-Bonus**.

**Krankheit (6):** Wenn du am Ende einer Jahreszeit **zwei** Krankheiten in deinem Wald hast, musst du zwei Tiere deiner Wahl abwerfen. Wenn du **drei oder mehr** Krankheiten in deinem Wald hast, breitet sich die Krankheit aus und ihr müsst beide jeweils ein Tier abwerfen.

## Tiere (6 Paare)

In *Baumkronen* gibt es zwei Arten von Tieren: aktive und passive Tiere. Von den meisten Spezies gibt es je eine Karte von beiden Arten. Solange sie nicht durch Krankheit oder Dürre abgeworfen werden, bleiben Tiere das ganze Spiel über in euren Wäldern und bringen am Ende des Spiels Punkte. **Passive Tiere** haben zwei Punktwerte: Sie bringen eine geringere Anzahl Punkte, wenn sie alleine sind. Hast du aber noch den aktiven Partner, bekommst du Punkte für das Paar. Dann bekommst sowohl die Punkte vom aktiven Tier als auch die höhere Anzahl Punkte vom passiven Tier. **Aktive Tiere** bringen am Spielende Punkte und einmal pro Jahreszeit Vorteile durch ihre Karten-Effekte.

**Blattschneiderameise:** Du darfst 1 Karte aus deinem Wald abwerfen. Das darfst du auch am Ende der Jahreszeit.



**Kinkaju:** Du darfst 1 zusätzliche Karte ziehen, wenn du vom Sprössling-Stapel ziehst.



**Faultier:** Du darfst 2 Karten statt 1 Karte vom aktuellen Jahreszeiten-Stapel ziehen, nachdem du auf alle Wachstums-Stapel verzichtet hast.



**Pfeilgiftfrosch:** Du darfst **vor deinem Zug** je eine Karte vom aktuellen Jahreszeiten-Stapel zu jedem Wachstums-Stapel hinzufügen. Wenn ein Wachstums-Stapel schon leer ist, kann er durch diesen Effekt nicht aufgefüllt werden.



**Grüne Hundskopfboa:** Du darfst 1 Karte von einem Wachstums-Stapel nehmen, auf den du eigentlich verzichten willst. Lege dann die restlichen Karten zurück und fahre mit deinem Spielzug fort. Diese Karte bringt dir aber 3 Minuspunkte!



**Tukan:** Du darfst dir **vor deinem Zug** einen beliebigen Wachstums-Stapel anschauen. Erst dann beginnst du deinen Zug.



## VARIANTE MIT SPEZIAL-KARTEN

Sobald ihr mit *Baumkronen* vertraut seid, könnt ihr das Spiel durch die Spezial-Karten noch abwechslungsreicher gestalten! Die Spezial-Karten sind mit einem kleinen lila Kartensymbol  in der rechten unteren Ecke gekennzeichnet.

Wählt eine der folgenden 4 Möglichkeiten, die Spezial-Karten ins Spiel zu bringen:

1. Nehmt die Standard-Karten und mischt **nur die Pflanzen und Gefahren** der Spezial-Karten hinzu.
2. Nehmt die Standard-Karten, sortiert die Tiere aus und mischt **nur die Tiere** der Spezial-Karten hinzu.
3. Nehmt die Standard-Karten, sortiert die Tiere aus und mischt **Pflanzen, Gefahren und Tiere** der Spezial-Karten hinzu.
4. Nehmt die Standard-Karten, sortiert die Tiere aus und mischt **Pflanzen und Gefahren** der Spezial-Karten hinzu. Nehmt nun 6 oder 7 Tier-Paare aus den Standard- und den Spezial-Karten und mischt sie ebenfalls hinzu.

## GLOSSAR DER SPEZIAL-KARTEN

### Pflanzen

**Himmelblauer Faserrübling (2):** Wirf in deinem Zug den Pilz und 1 weitere Karte aus deinem Regenwald ab. Ziehe dann die oberste Karte des aktuellen Jahreszeiten-Stapels. Du darfst dich nun entscheiden, ob du die gezogene Karte in deinen Wald legst oder sie abwirfst.



**Orchidee (3):** Hast du am Ende der Jahreszeit 2 oder mehr Regen-Karten als Sonnen-Karten oder aber 2 oder mehr Sonnen-Karten als Regenkarten, musst du die Orchidee vor der Wertung abwerfen.



### Gefahren

**Blitz (2):** Wenn du einen Blitz in deinen Wald aufnimmst, entscheidest du, ob ihr beide jeweils 2 Karten vom aktuellen Jahreszeiten-Stapel zieht oder jeweils 2 Karten eurer Wahl aus euren Wäldern abwerft. Nachdem ihr diese Entscheidung ausgeführt habt, wird der Blitz abgeworfen.



**Lianen (3):** Jede Liane bringt dir 1 Punkt für jeden vollständigen Baum in deinem Wald.



**Sumpfkrug (2):** Wenn du einen Wachstums-Stapel behältst, darfst du 1 Karte unter dem Sumpfkrug verstecken. Sollte aus einem vorherigen Zug schon 1 Karte darunterliegen, musst du diese ausspielen. Am Ende der Jahreszeit musst du den Sumpfkrug abwerfen. Wenn darunter 1 Karte liegt, füge die versteckte Karte deinem Wald für die nächste Jahreszeit hinzu.



**Fäulnis (2):** Am Ende der Jahreszeit musst du 1 Pflanze deiner größten Gruppe von Pflanzen abwerfen. Wenn 2 oder mehr Pflanzengruppen die größte Gruppe sind, darfst du entscheiden, welche Karte du abwirfst.



## Tiere (7 Paare)

Auch bei den Spezial-Karten gibt es aktive und passive Tiere, jedoch nicht bei jeder Tierart.

### Aktive Tiere

**Goldenes Löwenäffchen:** Wenn du den Effekt des goldenen Löwenäffchens nutzen willst, musst du das **vor deinem Zug ankündigen**, also bevor du die Wachstums-Stapel angeschaut hast. Ziehe dann so viele Karten vom aktuellen Jahreszeiten-Stapel, wie du Baumkronen in deinem Wald hast. Wähle eine Karte, die du in deinen Wald legst. Die anderen werden abgeworfen. Erst dann beginnt dein Zug.

**Hoatzin:** Wenn du einen Stapel behältst, darfst du ihn verdeckt unter den Hoatzin legen anstatt ihn offen zu deinem Wald hinzuzufügen. Zu Beginn der Jahreszeiten-Wertung musst du dann alle Karten, die verdeckt unter dem Hoatzin lagen, aufdecken und zu deinem Wald hinzuzufügen.

**Würfelfalter:** Bei der Jahreszeiten-Wertung darfst du den Würfelfalter abwerfen, um 1 Bromelie, 1 Farn oder 1 Monstera zu einer schon in deinem Wald bestehenden Gruppe dieser Pflanzenart hinzuzufügen. Beide Würfelfalter sind aktive Tiere. Es gibt also keine Zusatzpunkte für das Paar.



**Jaguar:** Am Ende einer Jahreszeit muss dein\*e Gegenspieler\*in ein zufälliges Tier aus dem eigenen Wald abwerfen. Diese Karte bringt dir aber 3 Minuspunkte!

**Riesenvogelspinne:** Wenn du einen Stapel ausgesucht hast, darfst du alle Karten **außer** den Gefahren-Karten nehmen. Lass die Gefahren-Karten liegen und lege dann die oberste Karte des aktuellen Jahreszeiten-Stapels dazu.

**Schwarzer Brüllaffe:** Wenn auf einen Wachstums-Stapel verzichtest, darfst du ihn abwerfen anstatt ihn zurückzulegen. Wenn du dies tust, lege die oberste Karte des aktuellen Jahreszeiten-Stapels an dessen Stelle.

**Zwergseidenäffchen:** Am Spielende erhältst du 1 zusätzlichen Punkt für jede unterschiedliche Baumhöhe in deinem Wald. Beide Zwergseidenäffchen sind aktive Tiere. Es gibt also keine Zusatzpunkte für das Paar.



**Autor:** Tim Eisner

**Illustration:** Vincent Dutrait

© 2021 Weird City Games

**Lizenz:** Lucky Duck Games



**Deutsche Ausgabe**

**Grafik:** Mirko Akira Suzuki

**Technische Entwicklung:** Monika Schall

**Herstellung:** Alicia Kaufmann & Tatyana Momot

**Redaktion:** Alexandra Kunz

Artikel-Nr. 682194

© 2021 KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 21 91-0

Fax: +49 711 21 91-199

info@kosmos.de

**kosmos.de**

**Alle Rechte vorbehalten.**

**MADE IN GERMANY**