

LIFE OF THE AMAZONIA

Autor
JAMIE BLOOM

Illustration
SOPHIA KANG

Projektleitung
GUNHO KIM

Künstlerische Leitung
HANI CHANG

Redaktion
LUCYA LEE

Übersetzung Deutsche
Ausgabe
LISA PROHASKA

Redaktion Deutsche
Ausgabe
MARCEL STRAUB

Lektorat Deutsche
Ausgabe
GERHARD TISCHLER

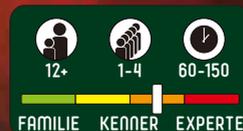
Spieltests

BRAD TAYLOR, BRETT THOMASON, BRIAN SYMINGTON, GREG SHERMAN & ALLIE PROSKOVEC, H.C. HARRINGTON, JAN ADAM,
JEN KOBRICK, LOLA & SEAN O'BRIEN, MATT HILLMAN & HP GAMING, MATT NIMMERSVOLL, ROBERT POLLOCK, ROBERTO MORENO



Originalversion

© 2023 Badcomet #1208ho, 40,
Cheonggyecheon-ro, Jung-gu, Seoul
Republic of Korea



Deutsche Version

© 2024 Strohmänn Games - Marcel Straub,
Schnellweider Str. 54, 51067 Köln
unter Lizenz von Bad Comet, Inc.



Alle Rechte vorbehalten.

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple -der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne-in unserem Logo.

I. EINFÜHRUNG

WILLKOMMEN AM AMAZONAS

Der Amazonas-Regenwald deckt mehr als die Hälfte der Fläche des heute noch weltweit existierenden Regenwalds ab. Er ist eines der artenreichsten und vielfältigsten Ökosysteme der Erde und Heimat von 10% aller bekannter Tierarten. In diesem Spiel setzt ihr euch für den Schutz dieses wertvollen Lebensraums ein. Dazu startet ihr im Rahmen einer gemeinnützigen Organisation ein Projekt für den Erhalt des Regenwalds. Pflanzt Bäume und Wasserpflanzen, siedelt Tiere an und verhilft dem Regenwald zu neuem Leben! Sorgt dafür, dass viele verschiedene Arten zusammen in Harmonie leben, oder konzentriert euch nur auf bestimmte Arten. Egal, welche Strategie ihr verfolgt: Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt!

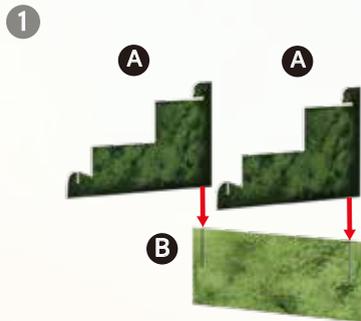
SPIELMATERIAL

	5 Jaguare		5 Riesentotter		6 Aras		6 Kaimane		12 Spechte
	12 Laubfrösche		12 Tamarine		8 Tukane		1 Ameisenbär		1 Amazonas-Flussdelfin
	1 Anakonda		1 Hoatzin		1 Faultier		1 Schildkröte		1 Leguan
	1 Gürteltier		16 Spielsteine		4 Beutel		4 Start-Dschungelteile		36 Dschungelteile
	21 Gebietsplättchen		42 Bäume		42 Wasserblumen		16 Samen		5 Spielendeplättchen
	8 1er-Blatt-Ressource		12 1er-Geld-Ressource		8 1er-Wasser-Ressource		8 Strohmannplättchen (Solomodus)		1 Endbonusplättchen
	14 2er-Blatt-Ressource		20 2er-Geld-Ressource		14 2er-Wasser-Ressource		18 2er-Obst-Ressource		4 Boote
	12 3er-Blatt-Ressource		12 3er-Geld-Ressource		12 3er-Wasser-Ressource		12 3er-Obst-Ressource		2 Sortierkästen
	10 4er-Blatt-Ressource		8 4er-Geld-Ressource		10 4er-Wasser-Ressource		10 4er-Obst-Ressource		
	16 Standard-Tierkarten		8 Spezial-Tierkarten		1 Strohmannkarte (Solomodus)		48 Insektenkarten		1 Wasserfall
	4 Spielhilfen		1 Wertungsblock		1 Anleitung		42 Landschaftskarten		

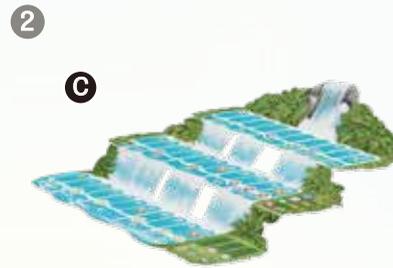
I. EINFÜHRUNG

AUFBAU-ANWEISUNGEN

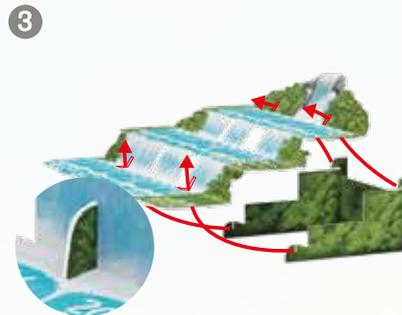
Wasserfall



Schiebt 2 Seitenteile **A** in 1 Rückwand **B**. Das ist das Unterteil.



Faltet den Wasserfall vorsichtig im Zickzack an den Kanten **C**.

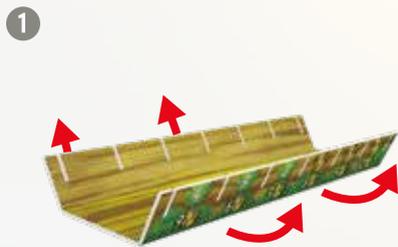


Steckt den Wasserfall so auf das Unterteil **1**, dass die Haken des Unterteils in die Löcher des Wasserfalls greifen.

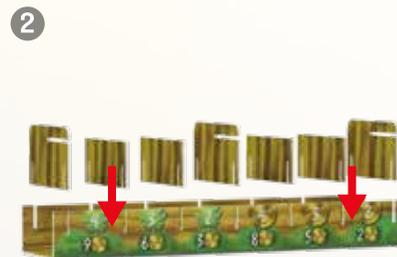


Fertig!

Sortierkästen



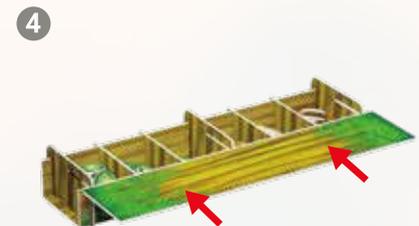
Faltet die beiden Seiten des Sortierkastens nach oben.



Schiebt 3 große Trenner in die Schlitzte ganz außen und in der Mitte. Schiebt 4 kleine Trenner in die anderen Schlitzte.

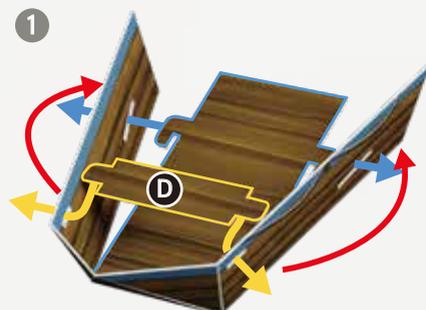


Sortiert die Ressourcen nach Art und Wert und legt sie in die passenden Fächer.

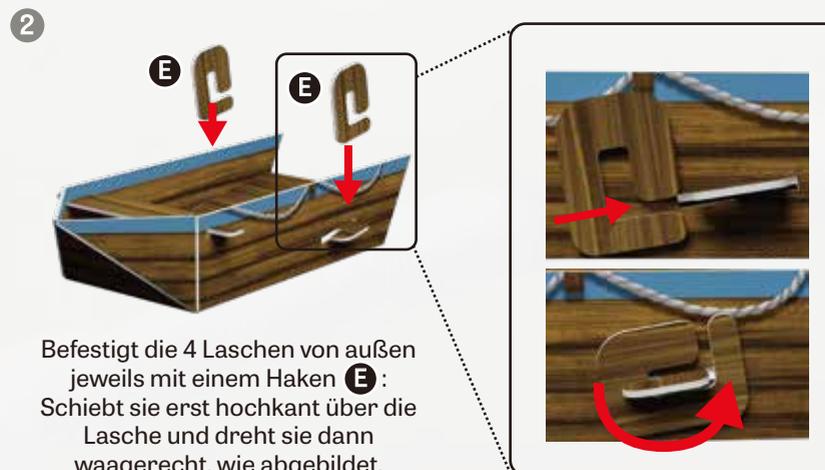


Nach dem Spielen könnt ihr den Sortierkasten einfach mit dem Deckel verschließen, damit beim Lagern nichts verrutscht.

Boote



Faltet die Seiten des Boots so, dass das Seil außen zu sehen ist. Schiebt das Innenteil durch die beiden Löcher vorne am Boot **D**. Schiebt die beiden Laschen der Unterseite des Boots durch die beiden Löcher hinten am Boot.



Befestigt die 4 Laschen von außen jeweils mit einem Haken **E**: Schiebt sie erst hochkant über die Lasche und dreht sie dann waagrecht, wie abgebildet.



Fertig!

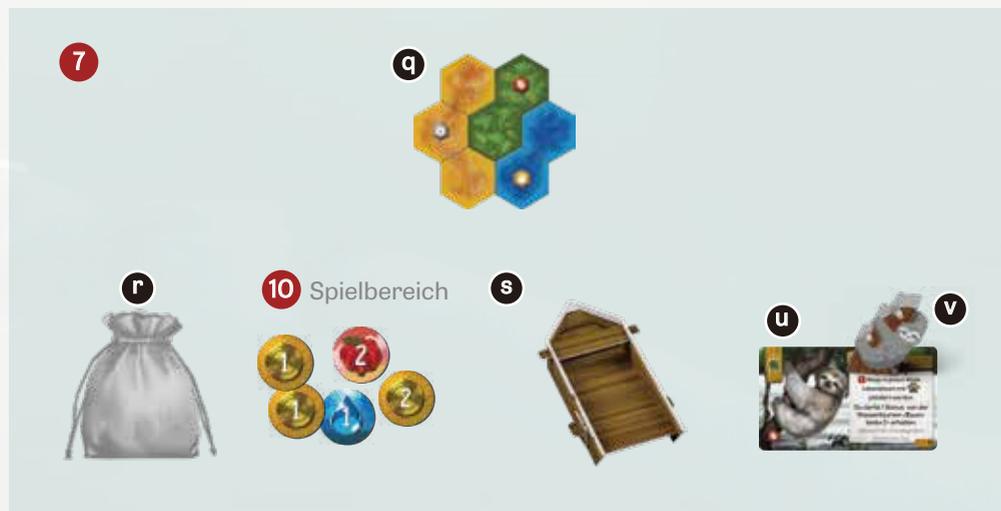
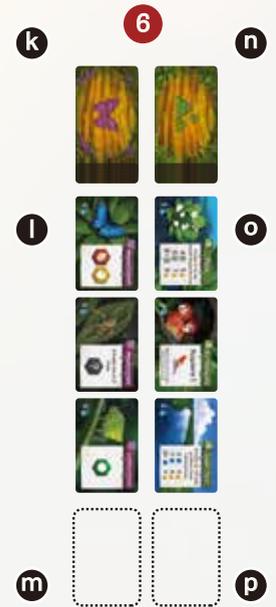
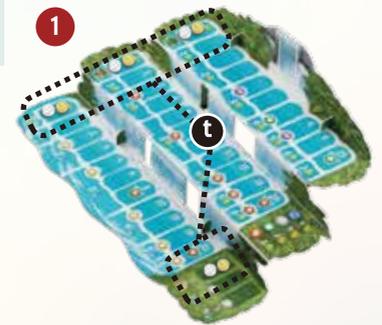
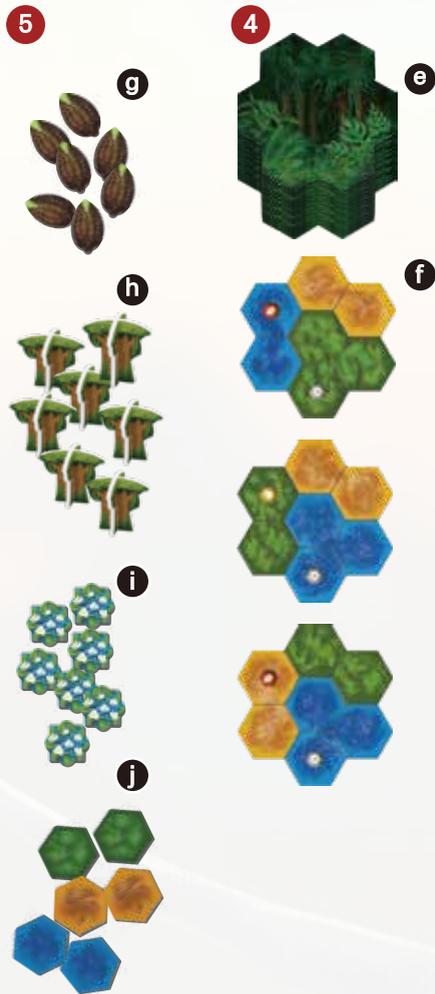


So nutzt ihr ein Boot im Spiel.

I. EINFÜHRUNG

SPIELAUFBAU

Beispiel für das Spiel zu zweit



I. EINFÜHRUNG

- 1 Stellt den Wasserfall bereit.
- 2 Stellt die beiden Sortierkästen bereit. Achtet immer darauf, dass die Plättchen nach Art und Wert sortiert in den richtigen Fächern liegen.
- 3 Bereitet in der Mitte das Reservat vor:
 - a **Standard-Tierkarten:** Wählt ein Set aus Standard-Tierkarten: A, B, C oder D (unten rechts im Eck der Karten). Legt die 8 Karten dieses Sets aus. Die übrigen kommen zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie nicht.

- **Spielt ihr zum ersten Mal**, verwendet am besten Set A.
- **Habt ihr das Spiel bereits ein paar Mal gespielt**, könnt ihr die Sets kombinieren: Verwendet für jedes der 8 Tiere je 1 Karte aus einem beliebigen Set.

HINWEIS: Kombiniert ihr die Sets, sind über 60.000 Kombinationen möglich. Allerdings sind nicht alle davon vom Autoren beabsichtigt und könnten das Spielgefühl verändern.

- b **Standard-Tierfiguren:** Seht nach, wie viele Tiere von jeder Art ihr braucht, und legt sie neben die entsprechende Standard-Tierkarte. Die Anzahl hängt von eurer Spielerzahl ab. Unten rechts auf den Karten steht, wie viele Tiere pro Spieler ihr braucht. Ihr könnt auch einfach unten in der Tabelle nachsehen. Die übrigen kommen zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie nicht.

Personen-zahl								
				2x 	 +2		 +1	
1-2	je 6			je 4	je 4			je 3
3	je 9			je 6	je 5			je 4
4	je 12			je 8	je 6			je 5

HINWEIS: Für ein kürzeres Spiel könnt ihr die Blitzvariante spielen (siehe S. 18). Sie eignet sich auch besonders gut für Neulinge und jüngere Spieler.

- c **Spielende-Plättchen:** Legt die Spielende-Plättchen bereit.
- d **Endbonusplättchen:** Legt das Endbonusplättchen bereit.
- 4 Bereitet die Dschungelteile vor:
 - e **Dschungelstapel:** Legt die Start-Dschungelteile vorerst beiseite. Mischt die übrigen Dschungelteile und legt sie als verdeckten Stapel bereit.



Start-Dschungelteile



Dschungelteile

- f **Dschungelauslage:** Legt 3 Dschungelteile vom Stapel offen in einer Reihe aus.
- 5 Legt die Samen, Bäume, Wasserblumen und Gebietsplättchen als **Vorrat** bereit.
 - g Samen
 - h Bäume
 - i Wasserblumen
 - j Gebietsplättchen

- 6 Bereitet die Naturkarten vor:
 - k **Insektenstapel:** Mischt die Insektenkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
 - l **Insektenauslage:** Legt 3 Karten vom Insektenstapel offen in einer Reihe aus.
 - m **Insektenabwurfstapel:** Lasst Platz für einen Abwurfstapel.
 - n **Landschaftsstapel:** Mischt die Landschaftskarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
 - o **Landschaftsauslage:** Legt 3 Karten vom Landschaftsstapel offen in einer Reihe aus.
 - p **Landschaftsabwurfstapel:** Lasst Platz für einen Abwurfstapel.

- 7 Bereitet jeweils euer eigenes Spielmaterial vor:

- q **Start-Dschungelteil:** Nehmt euch jeweils 1 zufälliges Start-Dschungelteil und legt es vor euch. Die übrigen kommen zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie nicht.

HINWEIS: Im Laufe des Spiels legt ihr immer mehr Dschungelteile an euer Start-Dschungelteil an. Lasst daher ausreichend Platz vor euch.

- r **Beutel:** Wählt jeweils eine Farbe und nehmt euch den zugehörigen Beutel. Ihr beginnt das Spiel jeweils mit den folgenden 10 Ressourcen und legt sie in euren Beutel.



- s **Boote:** Nehmt euch jeweils das Boot eurer Farbe.
- t **Spielsteine:** Nehmt euch jeweils die 4 Spielsteine eurer Farbe und legt sie jeweils auf das erste Feld von links auf den 4 Leisten des Wasserfalls.
- u **Spezial-Tierkarten:** Nehmt euch jeweils 2 zufällige Spezial-Tierkarten. Wählt 1 davon aus, die ihr behaltet, und legt sie offen vor euch. Die übrigen kommen zurück in die Schachtel. Zeigt eure gewählte Karte unten links einen Samen, nehmt euch sofort 1 Samen.
- v **Spezial-Tierfiguren:** Legt die Tierfigur zu eurer gewählten Karte bereit. Legt sie dazu einfach auf eure Spezial-Tierkarte.

TIPP: Verwendet für einen leichteren Einstieg in das Spiel keine Spezial-Tiere, sondern nehmt euch stattdessen einfach jeweils 2 Samen.

- 8 Wer von euch zuletzt eine Naturdoku gesehen hat, beginnt das Spiel. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 9 **Beim Spiel mit 3-4 Personen:** Die dritte Person in Zugreihenfolge bzw. die dritte und vierte erhalten jeweils 1 Samen.
- 10 Zieht jeweils **5 Ressourcen** aus eurem Beutel und legt sie vor euch. Der Bereich, in den ihr eure Ressourcen legt, ist euer Spielbereich.

Jetzt kann es losgehen!

II. ÜBERSICHT

SPIELZIEL

Sammelt möglichst viele Punkte ★. Wer am Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt!

DEIN DSCHUNGEL

Am Spielende erhältst du Punkte für einen ökologisch wertvollen Dschungel. Im Laufe des Spiels platzierst du dort Tiere, Bäume und Wasserblumen. Da die Tiere auf unterschiedliche Arten Punkte bringen, solltest du darauf achten, was um sie herum ist. Naturkarten können dir zusätzlich starke Effekte oder Punkte bringen.



Dschungel: Dein Dschungel besteht aus den Dschungelteilen, die du vor dir auslegst, und allem, was darauf ist.

DEIN BEUTEL

Um den Amazonas wieder zu einem ökologisch reichhaltigen Gebiet zu machen, benötigst du die passenden Ressourcen in deinem Beutel. In jedem Zug ziehst du Ressourcen daraus. Diese brauchst du, um Aktionen zu nutzen. Du beginnst das Spiel mit Ressourcen mit niedrigen Werten und passt deinen Beutel im Laufe der Zeit an, sodass immer wertvollere Ressourcen darin sind.

! Ressourcen

- Du bewahrst deine Ressourcen in deinem Beutel auf. Mit der Aktion „Ressource kaufen“ kannst du neue Ressourcen aus den Sortierkästen zu deinem Beutel hinzufügen.
- Es gibt 4 Arten von Ressourcen: Geld, Blatt, Wasser und Obst. Sie haben Werte von 1 bis 4. Je höher der Wert, desto wertvoller die Ressource.



Geld-Ressourcen



Blatt-Ressourcen



Wasser-Ressourcen



Obst-Ressourcen

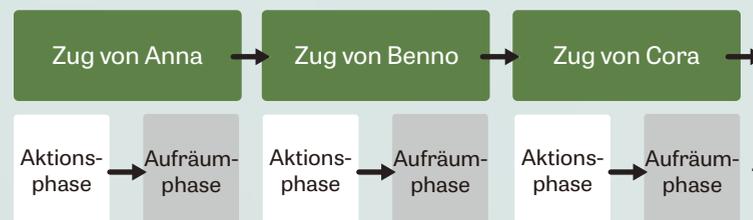
! Beutel wieder auffüllen

- Ist dein Beutel leer, wenn du Ressourcen daraus ziehen sollst, fülle deinen Beutel wieder auf: Schütte alle Ressourcen in deinem Boot wieder in deinen Beutel und ziehe weiter. Ressourcen, die du abwirfst, kommen mit der Zeit also immer wieder in deinen Beutel zurück.
- Fülle deinen Beutel erst wieder auf, wenn du Ressourcen daraus ziehen sollst, nicht sofort wenn er leer ist.
- Falls dein Boot und dein Beutel beide leer sind, kannst du vorerst keine Ressourcen mehr ziehen.

SPIELABLAUF

- Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug, bis das Spielende ausgelöst wird.
- Dein Zug besteht aus einer Aktionsphase, gefolgt von einer Aufräumphase.
 - **Aktionsphase** (siehe S. 7-13):
Nutze beliebig viele Aktionen und wirf dafür entsprechend Ressourcen ab. Es gibt 8 verschiedene Aktionen:
 1. Ressource kaufen
 2. Dschungelteil platzieren
 3. Tier platzieren
 4. Baum platzieren
 5. Wasserblume platzieren
 6. Naturkarte kaufen
 7. Lager erweitern
 8. Bonus kaufen
 - **Aufräumphase** (siehe S. 14):
Übrige Ressourcen in deinem Spielbereich kommen in dein Lager oder in dein Boot. Danach ziehst du 5 neue Ressourcen aus deinem Beutel und legst sie für deinen nächsten Zug in deinen Spielbereich.

Beispiel:



- Sobald es zu 5 der 8 Standard-Tierkarten keine Tiere mehr im Reservat gibt, wird das Spielende ausgelöst. Außer der Person, die das letzte Tier dieser 5. Karte genommen hat, sind alle anderen noch einmal am Zug. Danach endet das Spiel (siehe S. 14).
- Ihr geht zur Wertung über. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt (siehe S. 14-17).

HINWEIS: Tauscht euch am Spielende über eure Strategien aus. Eure Dschungel sehen bestimmt alle ganz unterschiedlich aus!

III. SPIELABLAUF

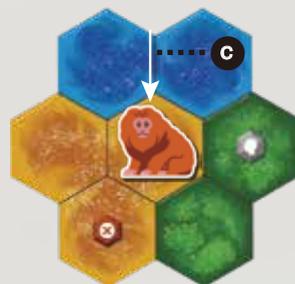
AKTIONSPHASE

- In der Aktionsphase wirfst du Ressourcen aus deinem Spielbereich in dein Boot ab, um Aktionen zu nutzen.
- Du darfst beliebig viele Aktionen nutzen, auch mehrmals dieselbe, sofern du genügend Ressourcen hast. Führe sie eine nach der anderen aus.
- **Beutel:** Enthält deinen Vorrat an Ressourcen.
- **Spielbereich:** Hierhin legst du die Ressourcen, die du aus deinem Beutel ziehst. Sie sollten immer für alle sichtbar sein.
- **Boot:** Hierhin legst du die Ressourcen, die du abwirfst, um Aktionen zu nutzen. Ist dein Beutel leer, wenn du Ressourcen daraus ziehen sollst, fülle deinen Beutel wieder auf: Schütte alle Ressourcen in deinem Boot wieder in deinen Beutel und ziehe weiter (siehe „Beutel wieder auffüllen“ S. 6).

Beispiel:



- Du nutzt die Aktion „Tier platzieren“. Es kostet 5 Obst, einen Tamarin in deinem Dschungel zu platzieren.
- Du wirfst ein 3er-Obst und ein 2er-Obst aus deinem Spielbereich in dein Boot ab.
- Anschließend platzierst du den Tamarin in deinem Dschungel.



- Kannst oder möchtest du keine Aktionen mehr nutzen, endet die Aktionsphase und du gehst über zur Aufräumphase (siehe S. 14).

5 ALLGEMEINE REGELN ZU AKTIONEN

- 1 Du darfst für 1 Aktion mehrere Ressourcen abwerfen.
- 2 Ist der Wert der abgeworfenen Ressource(n) höher als die Kosten der Aktion, verfällt der Überschuss. Du erhältst die Differenz **nicht** zurück.
- 3 Mit jeder Zahlung (egal ob du nur 1 oder mehrere Ressourcen auf einmal abwirfst) kannst du nur genau 1 Art von Aktion nutzen – du kannst den Wert der Ressource(n) nicht auf mehrere Arten von Aktionen aufteilen. Du darfst die gewählte Aktion aber mehrmals ausführen – so oft, wie der Wert der Ressource(n) es erlaubt. Dadurch kannst du verhindern, dass Überschuss verfällt.

Beispiel 1:

Du möchtest zweimal die Aktion „Blume platzieren“ nutzen. Die erste Blume **a** kostet 1 und die zweite Blume **b** kostet 2 . Du wirfst dein 4er-Wasser ab **c**, um die Aktion „Blume platzieren“ zweimal mit 1 Zahlung auszuführen **d** (statt zweimal hintereinander mit 2 getrennten Zahlungen). Du hast 4 abgeworfen, obwohl die Aktion nur 3 gekostet hat. Das überschüssige 1 verfällt.



Beispiel 2:

Du möchtest die Aktion „Dschungelteil platzieren“ nutzen, die 2 kostet **e**, und die Aktion „Baum platzieren“, die ebenfalls 2 kostet **f**. Du kannst nicht dein 4er-Blatt **g** abwerfen, um damit beide Aktionen zu nutzen, denn du darfst mit jeder Zahlung nur 1 Art von Aktion nutzen. Du wirfst also dein 4er-Blatt ab **g** für die Aktion „Dschungelteil platzieren“ **h**. Die übrigen 2 verfallen. Danach wirfst du dein 2er-Blatt ab **i** für die Aktion „Baum platzieren“ **i**.



- 4 Möchtest du mit 1 Zahlung dieselbe Aktion mehrmals nutzen, musst du die Kosten für jede Nutzung vollständig bezahlen. Die Nutzungen müssen direkt hintereinander erfolgen – du kannst diese Aktion nicht durch eine andere Art von Aktion unterbrechen.

III. SPIELABLAUF

- 5 Zahlst du die Kosten einer Aktion, darfst du 2 beliebige Ressourcen wie 1 beliebige 1er-Ressource behandeln. Das darfst du beliebig oft machen. Die Werte der beiden Ressourcen, die du dafür nutzt, spielen keine Rolle.

Beispiel:

- Einen Laubfrosch in deinem Dschungel zu platzieren, kostet 3  und 1 .
- Du hast genügend Obst in deinem Spielbereich, aber kein Wasser. Du behandelst dein 1er-Geld und dein 2er-Geld wie ein 1er-Wasser und kannst so die Kosten dieser Aktion bezahlen.
- Anschließend platzierst du einen Laubfrosch in deinem Dschungel.



DIE 8 AKTIONEN

1. RESSOURCE KAUFEN

Mit dieser Aktion holst du dir wertvollere Ressourcen.

Kaufe neue Ressourcen, damit bessere Ressourcen in deinem Beutel sind.

- Kosten bezahlen:** Wirf die Ressourcen ab, die auf dem Sortierkasten bei der Ressource angegeben sind, die du kaufen möchtest.



- Sind von einer Ressource keine Plättchen mehr im Sortierkasten, kannst du diese Ressource nicht kaufen.
 - Du darfst dir jederzeit die Ressourcen in deinem Boot und deinem Beutel ansehen – **außer** natürlich, wenn du Ressourcen aus deinem Beutel ziehst.
- Ressource nehmen:** Lege die gekaufte Ressource in dein **Boot**. Sie kommt erst in deinen Beutel, wenn du ihn das nächste Mal wieder auffüllst, also alle Ressourcen von deinem Boot in deinen Beutel schüttest. Von da an darfst du diese Ressource nutzen, sofern du sie ziehst.

Beispiel:

- Du möchtest das 2er-Obst kaufen. Es kostet 4 .
- Du wirfst ein 1er-Geld und ein 3er-Geld aus deinem Spielbereich in dein Boot ab.
- Dann nimmst du das gekaufte 2er-Obst aus dem Sortierkasten und legst es in dein Boot.



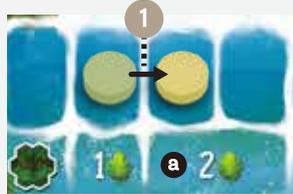
III. SPIELABLAUF

2. DSCHUNGELTEIL PLATZIEREN

Mit dieser Aktion vergrößerst du deinen Dschungel.

Nimm 1 Dschungelteil aus der Dschungelauslage und platziere es in deinem Dschungel.

- Kosten bezahlen:** Rücke deinen Spielstein auf der Dschungelleiste 1 Feld nach rechts. Wirf die Ressourcen ab, die unter dem Feld angegeben sind, auf das du vorrückst **a**. Zeigt dieses Feld auch einen Bonus, erhältst du ihn sofort (siehe S. 13).



Die Dschungelleiste ist die obere Leiste auf dem Wasserfall.

- Dschungelteil nehmen:** Nimm 1 der drei Dschungelteile in der Auslage und platziere es in deinem Dschungel.

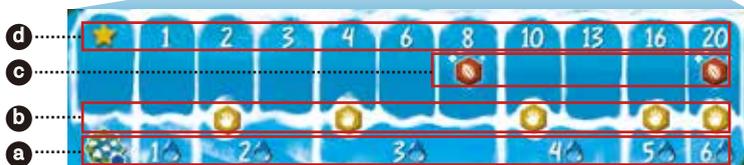
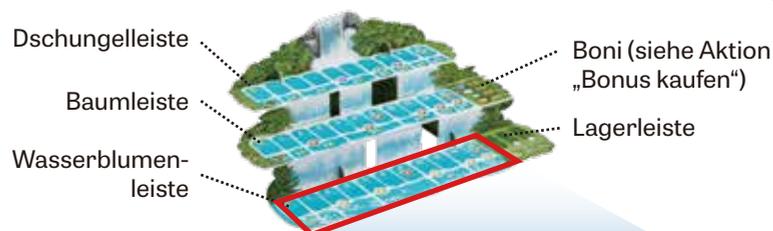
- Du darfst es beliebig drehen.
- Es muss an **mind. 2 Felder** von einem oder mehreren vorhandenen Dschungelteilen angrenzen.



- Dschungelteile dürfen sich nicht überlappen.

- Auslage auffüllen:** Decke 1 neues Dschungelteil vom Stapel auf und lege es in die Auslage.

! Wasserfall



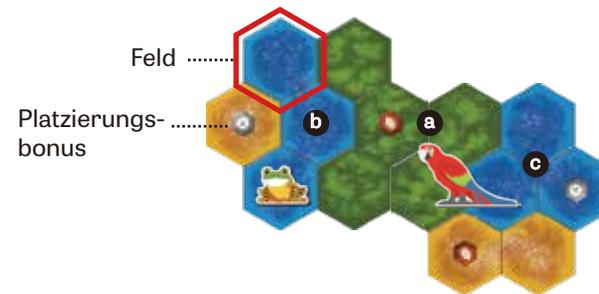
- Kosten:** Um deinen Spielstein vorzurücken, musst du die angegebenen Kosten bezahlen können.
- Bonus:** Unter manchen Feldern ist ein Bonus abgebildet. Rückst du deinen Marker auf ein solches Feld, erhältst du sofort diesen Bonus. Alle Boni sind auf S. 13 beschrieben.
- Einmaliger Bonus:** Auf manchen Feldern ist ein Bonus mit einer glitzernden Umrandung abgebildet. Nur der erste Spieler, der seinen Spielstein auf dieses Feld rückt, erhält diesen Bonus. Im Spiel zu viert erhalten der erste und zweite Spieler diesen Bonus.



- Punkte:** Am Spielende erhältst du die Punkte von dem Feld, auf dem dein Spielstein ist.

- Auf jedem Feld dürfen mehrere Spielsteine gleichzeitig sein.
- Liegt dein Spielstein bereits auf dem letzten Feld einer Leiste (ganz rechts), kannst du diese Aktion nicht mehr nutzen.

! Dschungelteile



- Felder:** Jedes Dschungelteil besteht aus 7 Feldern.

- Auf jedem Feld kann nur 1 Lebewesen sein. Der Begriff „Lebewesen“ meint Standard- und Spezialtiere, Bäume und Wasserblumen.
- Die Felder haben 3 Gebietsarten: Wald, Fluss und Sumpf.



- Platzierungsbonus:** Manche Felder zeigen einen Platzierungsbonus. Platzierst du ein Lebewesen auf einem solchen Feld, erhältst du sofort diesen Bonus (siehe S. 13).

- Lebensraum:** Ein Lebensraum sind aneinander angrenzende Felder derselben Gebietsart. Es gibt 3 Arten von Lebensräumen, passend zu den Gebietsarten: Wald, Fluss und Sumpf. Um die Größe eines Lebensraums zu bestimmen, zähle alle aneinander angrenzenden Felder der entsprechenden Gebietsart. Ein einzelnes Feld gilt auch bereits als Lebensraum.

Beispiel: Im Beispiel oben gibt es 14 Felder. Sie ergeben 5 Lebensräume. **a** ist ein 5er-Wald-Lebensraum. Zwar sind die Felder auf verschiedenen Plättchen, du kannst sie aber nicht getrennt voneinander als 3er- und 2er-Lebensraum betrachten, sondern betrachtest sie zusammengenommen. **b** und **c** sind Fluss-Lebensräume. Da ihre Felder nicht aneinander angrenzen, sind es zwei verschiedene Fluss-Lebensräume.

- Lebensraum eines Tiers:** Der Lebensraum, in dem eine Tierfigur ist, ist der Lebensraum dieses Tiers. Kleine Tiere belegen 1 Feld und können daher nur in 1 Lebensraum sein. Große Tiere belegen 2 Felder und können somit in 1 oder 2 Lebensräumen sein (siehe S. 11).

Beispiel: Der Laubfrosch ist in einem 3er-Fluss-Lebensraum **b**. Der Ara ist sowohl im 5er-Wald-Lebensraum **a** als auch im 3er-Fluss-Lebensraum **c**.

III. SPIELABLAUF

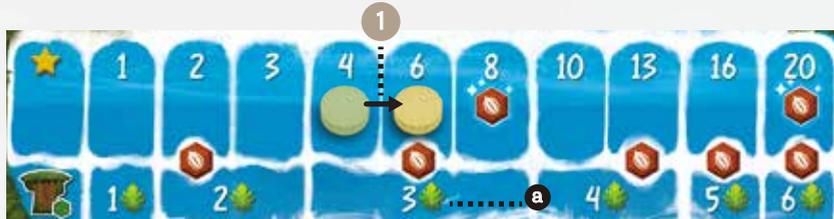
3. BAUM PLATZIEREN / 4. WASSERBLUME PLATZIEREN

! Diese beiden Aktionen sind unterschiedliche Aktionen. Da sie aber sehr ähnlich funktionieren, werden sie in nur einem Absatz beschrieben.

Bäume und Wasserblumen bringen dir Punkte durch ihre Leisten, aber platzierst du sie geschickt für die Wertungsbedingungen von Tieren und Landschaftskarten, kannst du noch mehr Punkte erhalten.

Bei der Aktion „Baum platzieren“ nimmst du 1 Baum aus dem Vorrat, bei der Aktion „Wasserblume platzieren“ nimmst du 1 Wasserblume aus dem Vorrat. Platziere den Baum bzw. die Wasserblume auf einem freien Feld in deinem Dschungel.

- Kosten bezahlen:** Rücke deinen Spielstein auf der Baum- bzw. Wasserblumenleiste 1 Feld nach rechts. Wirf die Ressourcen ab, die unter dem Feld angegeben sind, auf das du vorrückst **a**. Zeigt dieses Feld auch einen Bonus, erhältst du ihn sofort (siehe S. 13).



- Die Baumleiste ist die mittlere Leiste auf dem Wasserfall, die Wasserblumenleiste ist die untere Leiste.



- Baum/Wasserblume nehmen:** Nimm 1 Baum (bei der Aktion „Baum platzieren“) bzw. 1 Wasserblume (bei der Aktion „Wasserblume platzieren“) aus dem Vorrat. Platziere den Baum bzw. die Wasserblume in deinem Dschungel.

! Gebietsanforderungen für Bäume und Wasserblumen

- Bäume kannst du nur auf einem freien Wald-Feld platzieren.
- Wasserblumen kannst du nur auf einem freien Fluss-Feld platzieren.
- Gibt es kein passendes freies Feld in deinem Dschungel, kannst du diese Aktion nicht nutzen.



5. TIER PLATZIEREN

Am Spielende erhältst du Punkte für die Tiere in deinem Dschungel.

Nimm 1 Standard-Tier aus dem Reservat oder 1 Spezial-Tier von deiner Spezial-Tierkarte und platziere es in deinem Dschungel.



- Tier wählen:** Wähle 1 Standard- oder Spezial-Tier.
 - Standard-Tiere:** Es gibt 8 Arten von Standard-Tieren im Reservat. Sie stehen euch allen zur Verfügung.
 - Spezial-Tiere:** Jeder Spieler hat 1 Spezial-Tier, passend zu seiner gewählten Spezial-Tierkarte. Es steht nur diesem Spieler zur Verfügung.
- Kosten bezahlen:** Wirf die Ressourcen ab, die unten links auf der Karte des gewählten Tiers angegeben sind **a**.
- Tier nehmen:** Nimm die entsprechende Tierfigur aus dem Reservat oder von deiner Spezialtierkarte und platziere sie in deinem Dschungel. Beim Platzieren musst du die Gebietsanforderungen **b** dieses Tiers erfüllen.



! Tierkarten

- Kosten:** Die Ressourcen, die du benötigst, um dieses Tier in deinem Dschungel zu platzieren.
- Gebietsanforderungen:** Die Gebietsanforderungen dieses Tiers, die du erfüllen musst, wenn du es platzierst.
 - Die Tiere müssen keine bestimmte Ausrichtung haben – du darfst sie beliebig drehen.
 - Eine Tierart kann verschiedene Gebietsanforderungen haben, je nachdem, welches Set aus Tierkarten ihr verwendet.
 - Du kannst Tiere nur auf **freien Feldern** platzieren. Auf jedem Feld kann nur 1 Lebewesen sein.
 - Kleine Tiere belegen 1 Feld. Sie haben also eine Gebietsanforderung von 1 Feld. Große Tiere belegen 2 Felder. Sie haben also eine Gebietsanforderung von 2 Feldern.

III. SPIELABLAUF

	Dieses Tier musst du auf 1 Feld der gezeigten Gebietsart platzieren. <i>Hier: ein Fluss-Feld.</i>	Kleine Tiere
	Dieses Tier musst du auf 1 Feld von einer der gezeigten Gebietsarten platzieren. <i>Hier: ein Sumpf- oder Fluss-Feld.</i>	
	Dieses Tier darfst du auf 1 Feld einer beliebigen Gebietsart platzieren (Wald, Fluss oder Sumpf).	
	Dieses Tier musst du auf 2 Feldern der gezeigten Gebietsart(en) platzieren. <i>Hier: zwei Fluss-Felder.</i>	Große Tiere
	Dieses Tier musst du auf 2 Feldern platzieren. Eines davon muss die gezeigte Gebietsart haben, das andere darf eine beliebige Gebietsart haben. <i>Hier: ein Fluss-Feld und ein beliebiges Feld.</i>	
	Dieses Tier darfst du auf 2 Feldern einer beliebigen Gebietsart platzieren. Beide Felder müssen aber dieselbe Gebietsart haben.	

c Tierklassen: Alle Tiere sind einer Tierklasse zugeordnet:



Vögel



Säugetiere



Reptilien und Amphibien

HINWEIS: Insektenkarten sind eine andere Art von Karten. Eine Tierklasse Insekten gibt es nicht.

d Wertungsbedingung: Jede Tierart bringt am Spielende auf unterschiedliche Weise Punkte (siehe S. 14–17).

e Spielaufbau-Info: Das Set, aus dem diese Tierkarte stammt, und die Anzahl Tierfiguren, die ihr pro Spieler beim Spielaufbau bereitlegt (siehe S. 5).

HINWEIS: Spielt ihr die Blitzvariante, verwendet nicht die Anzahl auf den Karten, sondern die Tabelle auf S. 18.

! Spielende-Plättchen

- Gibt es zu einer Standard-Tierkarte keine Tierfiguren mehr im Reservat, legt ein Spielende-Plättchen auf diese Karte. Diese Art von Tier könnt ihr ab sofort nicht mehr platzieren.
- Sobald es zu 5 der 8 Standard-Tierkarten keine Tiere mehr im Reservat gibt, ihr also 5 Spielende-Plättchen gelegt habt, wird das Spielende ausgelöst. Außer dem Spieler, der das letzte Tier dieser 5. Karte genommen hat, sind alle anderen noch einmal am Zug. Danach endet das Spiel.

Spielende-Plättchen



TIPP: Die Anzahl der Standard-Tiere ist begrenzt. Beeile dich mit dem Platzieren, bevor keine mehr da sind!

! Spezial-Tiere

Beim Spielaufbau wählst du eine Spezial-Tierkarte. Nur du darfst das zugehörige Tier platzieren. Anders als Standard-Tiere darfst du dein Spezial-Tier jederzeit in deinem Zug platzieren und musst dafür keine Aktion nutzen. Das Platzieren ist also kostenlos! Du musst beim Platzieren trotzdem die Gebietsanforderungen dieses Tiers erfüllen sowie seine einzigartige Platzierungsregel.



f Platzierungsregel: Platzierst du dieses Tier, musst du nicht nur seine Gebietsanforderungen erfüllen, sondern auch seine einzigartige Platzierungsregel, zu erkennen am **!**.

- Nachdem du dein Spezial-Tier platziert hast, darfst du ab sofort seinen Effekt nutzen, selbst wenn du seine Platzierungsregel später nicht mehr erfüllst. Sie gilt wirklich nur beim Platzieren. *Beispiel: Du darfst den Effekt von deinem Hoatzin auch dann noch nutzen, wenn der angrenzende Baum und/oder die angrenzende Wasserblume, die für das Platzieren nötig waren, später nicht mehr dort sind (siehe „Umsiedeln“-Bonus, S. 13).*

- Du kannst dein Spezial-Tier nicht umsiedeln (siehe „Umsiedeln“-Bonus, S. 13).

g Effekt: Jedes Spezial-Tier hat einen einzigartigen Effekt (siehe S. 26).

- Du kannst den Effekt deines Spezial-Tiers erst nutzen, nachdem du es in deinem Dschungel platziert hast.
- Du kannst den Effekt deines Spezial-Tiers nur einmal pro Zug nutzen. *Beispiel: Du hast den Hoatzin und platzierst in deinem Zug sowohl einen Baum als auch eine Wasserblume. Du darfst aber nur die Kosten von 1 davon mit deinem Hoatzin senken. Du entscheidest, ob du den Baum oder die Wasserblume günstiger machst.*

TIPP: Lege dir eine Strategie zurecht, mit der du dein Spezial-Tier optimal nutzen kannst, und beachte sie beim Platzieren von Standard-Tieren und Pflanzen.

h Samen: Für manche Spezial-Tiere erhältst du beim Spielaufbau bereits 1 Samen, wie unten links auf ihrer Karte gezeigt. Ist dort kein Samen abgebildet, erhältst du keinen.

i Schwierigkeitsgrad: Die Spezial-Tiere sind je nach ihrem Effekt in 3 Schwierigkeitsgrade unterteilt von Einfach () bis Schwierig ().

HINWEIS: Verwendet Tiere mit dem Schwierigkeitsgrad Schwierig erst, wenn ihr das Spiel besser kennt.

III. SPIELABLAUF

6. NATURKARTE KAUFEN

Naturkarten bringen dir noch mehr Punkte oder einen einmaligen Effekt. Nimm 1 Naturkarte aus der Auslage.

! Naturkarten



- a Kosten:** Die Ressourcen, die du benötigst, um diese Karte zu nehmen.
b Kartenart: Es gibt 2 Arten von Naturkarten.



Landschaftskarten: Diese Karten bringen dir am Spielende zusätzliche Punkte.

- Du kannst **höchstens 4 Landschaftskarten** auf einmal besitzen.
- Hast du bereits 4 Landschaftskarten und kaufst eine neue, musst du eine deiner Landschaftskarten abwerfen.



Insektenkarten: Diese Karten nutzt du einmalig und sofort, nachdem du sie gekauft hast, und wirfst sie auf den Abwurfstapel für Insektenkarten ab.

- Insektenkarten zählen nicht zum Limit von 4 Landschaftskarten, zumal du sie sofort nutzt und abwirfst.
- Du darfst eine Insektenkarte auch dann kaufen, wenn du ihren Effekt nicht ausführen kannst.

HINWEIS: Um die Artenvielfalt des Amazonas abzubilden, zeigen die Insektenkarten auch Spinnen und Tausendfüßler, obwohl diese eigentlich als Gliederfüßer klassifiziert werden.

- c Effekt:** Alle Effekte von Naturkarten beziehen sich nur auf deinen eigenen Dschungel (siehe S. 27–28).

- 1 Karte wählen:** Wähle 1 der sechs Karten in den Auslagen aus Landschafts- und Insektenkarten.

HINWEIS: Das Kaufen von Landschaftskarten und Insektenkarten ist dieselbe Aktion („Naturkarte kaufen“). Du darfst also mit 1 Zahlung unterschiedliche Kartenarten kaufen.

- 2 Kosten bezahlen:** Wirf die Ressourcen ab, die unten links auf der gewählten Karte angegeben sind **a**.
- 3 Karte nehmen:** Hast du eine Landschaftskarte gewählt, lege sie vor dich. Hast du eine Insektenkarte gewählt, führe sofort ihren Effekt aus und wirf sie auf den Abwurfstapel für Insektenkarten ab.
- 4 Auslage auffüllen:** Decke 1 neue Karte vom entsprechenden Stapel auf und lege sie in die Auslage. Ist der Stapel leer, mische den Abwurfstapel und lege ihn als neuen Stapel bereit.

7. LAGER ERWEITERN

Je größer dein Lager, desto effizienter kannst du deine Ressourcen nutzen. Dadurch kannst du in einem Zug auch mehr Ressourcen zur Verfügung haben. Erhöhe die Anzahl Ressourcenplättchen, die du in der Aufräumphase lagern darfst.

- 1 Kosten bezahlen:** Rücke deinen Spielstein auf der Lagerleiste 1 Feld nach rechts. Wirf die Ressourcen ab, die unter dem Feld angegeben sind, auf das du vorrückst **a**. Zeigt dieses Feld auch einen Bonus **b**, erhältst du ihn sofort (siehe S. 13).



- Die Lagerleiste ist unten rechts auf dem Wasserfall.
- Das Feld mit deinem Spielstein zeigt, wie viele Ressourcen du in der Aufräumphase in deinem Spielbereich lagern darfst **c** (siehe S. 14).
- Anfangs darfst du nur 1 Ressource lagern. Durch die Aktion „Lager erweitern“ darfst du bis zu 3 Ressourcen lagern.

8. BONUS KAUFEN

Kaufe einen Bonus.



- 1 Kosten bezahlen:** Zahle die Kosten des gewählten Bonus und nutze ihn sofort. Die Kosten stehen auf der mittleren Ebene des Wasserfalls.
- Du kannst jeden Bonus nur **einmal pro Zug** kaufen.
 - **Beispiel:** Du wirfst 9 🟡 ab und kaufst dafür einen „Umsiedeln“-Bonus und einen „Kompostieren“-Bonus. Du kannst aber nicht 8 🟡 abwerfen, um zweimal den „Umsiedeln“-Bonus zu kaufen.

III. SPIELABLAUF

! Boni

- Im Laufe des Spiels erhältst du Boni durch das Platzieren, das Vorrücken auf Leisten, die Aktion „Bonus kaufen“, durch Insektenkarten und womöglich durch dein Spezial-Tier.
- Du erhältst einen Bonus erst, nachdem du die Kosten für die Aktion, durch die du ihn erhältst, vollständig bezahlt hast.
- Erhältst du durch eine Aktion mehrere Boni, entscheidest du, in welcher Reihenfolge du sie nutzt.
- **Du darfst auf Boni verzichten.**
- Du musst einen Bonus immer sofort nutzen und kannst ihn nicht für später aufheben.



1. Umsiedeln: Wähle 1 Lebewesen in deinem Dschungel und bewege es auf ein anderes freies Feld bzw. Felder.

- Du kannst es nur auf Felder umsiedeln, die seine Gebietsanforderungen erfüllen.
- Du kannst keine Dschungelteile oder Gebietsplättchen umsiedeln.
- Du kannst keine Spezial-Tiere umsiedeln.
- Ein Lebewesen „umzusiedeln“ ist nicht dasselbe wie es zu „platzieren“. Du erhältst daher **keinen Platzierungsbonus** und kannst keine Effekte von Tieren nutzen, die für das Platzieren gelten.
- Wird durch das Umsiedeln ein Platzierungsbonus frei, darfst du ihn später erneut erhalten, indem du dort ein Lebewesen platzierst.

HINWEIS: Mit diesem Bonus kannst du **nicht** die Position von zwei Lebewesen vertauschen.



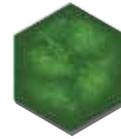
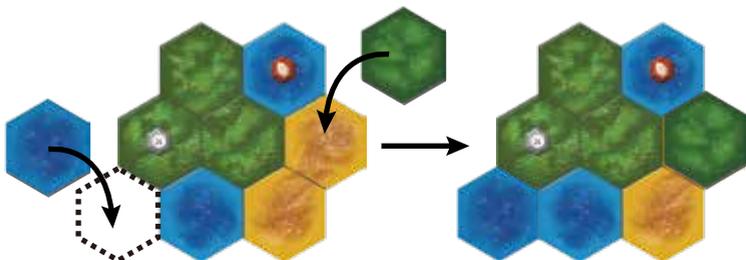
2. Kompostieren: Wähle 1 Ressource in deinem Boot oder Spielbereich und entferne sie: 1er-Ressourcen kommen zurück in die Schachtel, alle anderen Ressourcen kommen zurück in den Sortierkasten. So wirst du unerwünschte Ressourcen los und optimierst deinen Beutel.

- Du kannst keine Ressourcen direkt aus deinem Beutel kompostieren, sofern nicht anders angegeben.

TIPP: Kompostiere Ressourcen mit niedrigem Wert, um häufiger wertvolle Ressourcen aus deinem Beutel zu ziehen.



3. Gebietsplättchen platzieren: Wähle 1 Gebietsplättchen aus dem Vorrat und platziere es sofort in deinem Dschungel. Du darfst es entweder an deinen Dschungel anlegen, oder es auf einem freien Feld in deinem Dschungel platzieren (direkt auf einem Dschungelteil oder auf ein anderes Gebietsplättchen), damit dieses Feld eine andere Gebietsart hat.



Gebietsplättchen

- Du kannst es **nicht** auf einem belegten Feld platzieren.
- Du erhältst nicht den Platzierungsbonus, wenn du es auf einem Feld mit Platzierungsbonus platzierst.

HINWEIS: Einen Platzierungsbonus erhältst du nur, wenn du ein Lebewesen platzierst.

- Platzierst du ein Gebietsplättchen nicht auf einem Feld, sondern legst es an deinen Dschungel an, muss es an **mind. 2 Felder** von einem oder mehreren vorhandenen Dschungelteilen angrenzen.
- Platzierst du ein Gebietsplättchen auf einem anderen Gebietsplättchen, lege das alte Gebietsplättchen zurück in den Vorrat und platziere das neue Gebietsplättchen auf diesem Feld.
- Ist der Vorrat aus Gebietsplättchen leer, kannst du diesen Bonus nicht nutzen.



4. Samen erhalten: Nimm 1 Samen aus dem Vorrat.



Samen

- Bezahlst du die Kosten einer Aktion, darfst du 1 Samen als Ersatz für 1 beliebige 1er-Ressource nutzen.
- Du kannst pro Zahlung beliebig viele Samen nutzen.

- Samen sind nur einmalig nutzbar. Nach dem Nutzen kommen sie zurück in den Vorrat (nicht in dein Boot!).
- Samen sind keine Ressourcen. Sie zählen daher nicht zu deinem Lager-Limit.
- Du kannst höchstens 4 Samen auf einmal haben. Hast du bereits 4 Samen, kannst du keine weiteren erhalten, bis du welche nutzt.



5. Ziehen: Ziehe 1 Ressource aus deinem Beutel und lege sie in deinen Spielbereich.



6. Auslage austauschen: Wähle insgesamt bis zu 2 Insektenkarten, Landschaftskarten und/oder Dschungelteile in den Auslagen und wirf sie ab. Fülle die Auslagen wieder auf. *Beispiel:* Du tauschst 1 Insektenkarte und 1 Dschungelteil aus.

- Abgeworfene Dschungelteile kommen verdeckt zurück unter den Stapel.
- Du darfst auch nur 1 Insektenkarte, 1 Landschaftskarte oder 1 Dschungelteil wählen (oder natürlich auf den Bonus verzichten, falls du gar nichts austauschen möchtest).

III. SPIELABLAUF

AUFRÄUMPHASE

Kannst oder möchtest du keine Aktionen mehr nutzen, endet die Aktionsphase und du gehst über zur Aufräumphase. Führe dazu der Reihe nach die folgenden Schritte aus.

- 1 Lagere ungenutzte Ressourcen
 - Konntest oder wolltest du in der Aktionsphase nicht alle Ressourcen in deinem Spielbereich nutzen, darfst du maximal so viele lagern, wie auf dem Feld mit deinem Spielstein auf der Lagerleiste des Wasserfalls angegeben. Lasse sie dazu in deinem Spielbereich liegen.
 - Ressourcen, die du nicht lagern kannst, musst du in dein Boot abwerfen.
 - Hast du in der Aktionsphase alle Ressourcen in deinem Spielbereich genutzt, überspringe diesen Schritt.
- 2 Ziehe 5 Ressourcen aus deinem Beutel und lege sie in deinen Spielbereich.
 - Je nachdem, wie viele Ressourcen du in Schritt 1 gelagert hast, liegen jetzt 5 bis 8 Ressourcen in deinem Spielbereich.
 - In deiner nächsten Aktionsphase darfst du alle diese Ressourcen nutzen.
- 3 Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

HINWEIS: Sobald ihr das Spiel besser kennt, kann die nächste Person bereits mit ihrem Zug beginnen, während du deine Aufräumphase ausführst.



Beispiel: Liegt dein Spielstein auf Feld 2 der Lagerleiste, darfst du bis zu 2 Ressourcen in deinem Spielbereich lagern. Du hast 3 ungenutzte Ressourcen von deiner Aktionsphase übrig. 1 davon musst du in dein Boot abwerfen, die übrigen 2 dürfen in deinem Spielbereich liegen bleiben. Danach ziehst du

5 neue Ressourcen aus deinem Beutel und legst sie in deinen Spielbereich. Dann endet dein Zug. In deinem nächsten Zug kannst du also 7 Ressourcen nutzen.

SPIELENDE

Sobald es zu 5 der 8 Standard-Tierkarten keine Tiere mehr im Reservat gibt, wird das Spielende ausgelöst.

- 1 Die Person, die das letzte Tier dieser 5. Karte genommen hat, nimmt sich das Endbonusplättchen. Es bringt ihr **5 Punkte**.

HINWEIS: Die Person, die das Spielende auslöst, spielt ihren Zug ganz normal vollständig zu Ende.
- 2 Nach ihrem Zug sind alle anderen noch einmal am Zug. Danach endet das Spiel.
- 3 Ihr geht zur Wertung über und zählt jeweils eure Punkte. **Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!**
 - Bei Gleichstand gewinnt von den daran Beteiligten, wer mehr Tiere in seinem Dschungel hat. Bei erneutem Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

WERTUNG

Ihr erhaltet auf 7 Arten Punkte. Haltet eure Punkte auf dem Wertungsblock fest.

1. Standard-Tiere in deinem Dschungel
2. Landschaftskarten
3. Dschungelleiste
4. Baumleiste
5. Wasserblumenleiste
6. 1 Punkt pro Samen
7. 5 Punkte für das Endbonusplättchen

WERTUNG VON STANDARD-TIEREN

Die meisten Punkte erhältst du für die Standard-Tiere, die du in deinem Dschungel platziert hast. Alle Standard-Tiere haben unterschiedliche Wertungsbedingungen, abhängig von ihrem Set.

WERTUNGSBEDINGUNGEN

Standardtiere haben 4 verschiedene Arten von Wertungsbedingungen: „Jedes Tier“, „Jede Kombination“, „Jede Gruppe“ und „Dein Dschungel“.



- **Jedes Tier:** Du erhältst Punkte für jedes entsprechende Tier. Hast du dieses Tier also mehrmals in deinem Dschungel, wird jedes davon gewertet und bringt entsprechend Punkte.
- **Jede Kombination:** Du erhältst Punkte für jede gezeigte Kombination (siehe S. 15).
- **Jede Gruppe:** Du erhältst Punkte für jede gezeigte Gruppe (siehe S. 16).
- **Dein Dschungel:** Du erhältst Punkte, falls dein Dschungel die Wertungsbedingung erfüllt.

III. SPIELABLAUF

Symbole



Tiere: Standard- und Spezial-Tiere



Lebewesen: alle Tiere und Pflanzen



Pflanzen: Bäume und Wasserblumen



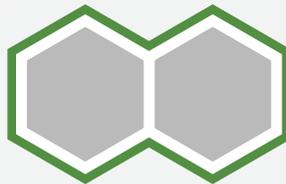
Platzierungsbonus: ein beliebiger Platzierungsbonus auf einem Dschungelteil



Soforteffekt: Zeigt der Effekt einer Tierkarte ein ⚡-Symbol, führst du ihn sofort aus, nachdem du das Tier in deinem Dschungel platziert hast. Dieser Effekt ist einmalig. Er kann nur beim Platzieren ausgeführt werden, nicht wenn das Tier umgesiedelt wird.

KOMBINATION

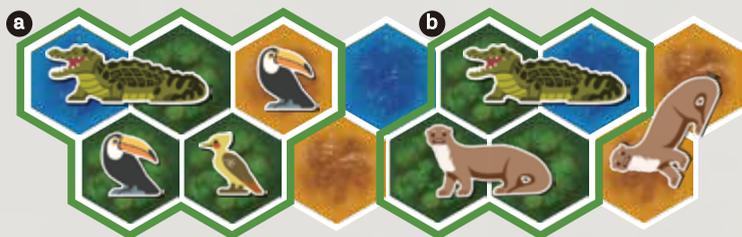
Eine Kombination besteht aus bestimmten aneinander angrenzenden Lebewesen, die eine bestimmte Form haben müssen. Manchmal bringen sie je nach Form unterschiedlich viele Punkte. Kombinationen sind auf den Karten grün umrandet.



- Die Form zeigt, wie die Felder, auf denen die Lebewesen sind, aneinander angrenzen müssen.



Beispiel: Die Kombination **a** aus Kaiman, Tukanen und Specht hat die dritte Form auf der Karte und bringt 10 Punkte. Die Kombination aus dem Kaiman und den 2 Riesenottern rechts hat eine Form, die nicht auf der Karte abgebildet ist und bringt somit keine Punkte. Aber die Kombination **b** aus dem Kaiman und 1 Riesenotter hat die zweite Form und bringt 7 Punkte.



- Du darfst die Form drehen und spiegeln. Wie du die Lebewesen auf die Felder dieser Form verteilst – also welches Tier auf welchem Feld ist – spielt keine Rolle.

- Besteht eine Kombination aus 2 oder mehr Lebewesen, muss in jeder Kombination mind. 1 von jedem gezeigten Lebewesen vorkommen.

Beispiel: Die Kombination **c** aus Kaiman, Tukanen und Specht hat die dritte Form und bringt 10 Punkte. Die Kombination **d** aus 2 Riesenottern und 1 Specht hat zwar die dritte Form, aber es kommt kein Kaiman darin vor, also bringt sie keine Punkte.



- Ein Lebewesen kann nur für **1 Kombination pro Karte** gewertet werden. Für andere Karten darf es aber erneut gewertet werden. Du entscheidest, welchen Kombinationen du deine Lebewesen zuordnest.

HINWEIS: Bei Karten mit Wertungsbedingungen, die sich nicht auf Kombinationen beziehen, können dieselben Lebewesen mehrmals pro Karte gewertet werden (siehe z. B. Specht auf S. 24).



Beispiel: Jede Kombination aus 1 Laubfrosch und 1 angrenzenden Wasserblume bringt 4 Punkte. Im Beispiel unten links hast du diese Kombination einmal und erhältst 4 Punkte **g**. Im Beispiel unten rechts grenzen 2 Laubfrösche an 1 Wasserblume an. Da du die Wasserblume nur für 1 Kombination pro Karte werten kannst, hast du die Kombination nicht zweimal, erhältst also keine 8 Punkte, sondern hast auch hier die Kombination nur einmal und erhältst

dafür 4 Punkte **h**. Dabei entscheidest du, ob du den linken oder rechten Laubfrosch wertest. Für alle anderen Karten darfst du später alle Laubfrösche und Wasserblumen erneut werten. Die Kombination aus dem Laubfrosch und Kaiman bringt daher 5 Punkte, wie links auf der Karte des Kaiman beschrieben.



III. SPIELABLAUF

GRUPPE

Eine Gruppe besteht aus bestimmten **aneinander angrenzenden Lebewesen**. Anders als bei Kombinationen spielt ihre Form keine Rolle.

Ara

Jeder Ara bringt \star für die Anzahl Pflanzen in seiner Gruppe aus Aras und Pflanzen.

2	6 \star
4	7 \star
6	8 \star
8	9 \star
10	10 \star
12+	11 \star

Beispiel:

Beispiel:

Jeder Ara in einer Gruppe aus mind. 1 Ara und mind. 2 Pflanzen bringt Punkte für die Pflanzen wie in der Tabelle gezeigt. Du hast 2 Gruppen, **a** und **b**. Da sie nicht aneinander angrenzen, sind es zwei verschiedene Gruppen. Alles, was aneinander angrenzt, ist automatisch eine Gruppe. Du könntest Gruppe **a** also nicht in mehrere Gruppen aufteilen. In Gruppe **a** sind 1 Ara und 4 Pflanzen. Dieser Ara bringt dir also 7 Punkte **c**.



In Gruppe **b** ist 1 Ara, aber auch nur 1 Baum. Dieser Ara bringt dir also keine Punkte.



Hättest du eine Blume auf Feld **e** platziert, hättest du die beiden Gruppen miteinander verbunden. Dann wären in der Gruppe **f** 2 Aras und 6 Pflanzen und jeder Ara würde 8 Punkte bringen **d**, also insgesamt 16 Punkte.

! Tabellen

2	6 \star
4	7 \star
6	8 \star
8	9 \star
10	10 \star
12+	11 \star

Links steht die benötigte Anzahl an Lebewesen oder Feldern, rechts stehen die Punkte,

Beispiel:

- 0 \star bei weniger als 2 Pflanzen,
- 6 \star bei 2-3 Pflanzen,
- 7 \star bei 4-5 Pflanzen,
- ...
- 11 \star bei 12 oder mehr Pflanzen.

WERTUNGSBEISPIEL

Du hast folgenden Dschungel. Ihr habt die Standard-Tierkarten aus Set A verwendet und dein Spezial-Tier ist der Leguan.



1 Standard-Tiere

• Specht: 8 Punkte

Du hast zweimal die auf der Karte für den Specht gezeigte Kombination, die jeweils 4 Punkte bringt. Du erhältst also insgesamt 8 Punkte für deine Spechte (*Die Wertung des Laubfrosches funktioniert ähnlich*).

HINWEIS: Baum **a** grenzt an 2 Spechte an. Da er nur für 1 Kombination pro Karte gewertet werden kann, kannst du ihn aber nur für 1 Kombination werten. Du hast also zwar 3 Spechte in deinem Dschungel, aber nur zweimal die Kombination aus Specht und Baum.

Jede Kombination aus 1 Specht und 1 Baum bringt 4 \star .



• Tamarin: 12 Punkte

Deine 3 Tamarine sind alle im selben Sumpf-Lebensraum. In diesem Lebensraum sind außer deinen Tamarinen 6 Tiere. (Große Tiere, die 2 Felder belegen und sowohl im Sumpf als auch in einem anderen Lebensraum sind, wie der Ara **b**, zählen natürlich mit.) Jeder Tamarin bringt 4 Punkte. Du erhältst also insgesamt 12 Punkte für deine Tamarine.

Jeder Tamarin bringt \star für die Anzahl Tiere (außer Tamarine) in seinem Lebensraum.

2	2 \star
4	3 \star
6	4 \star
8	5 \star
10+	6 \star

• Tukane: 8 Punkte

Du hast 2 Tukane. Jeder Tukan bringt 4 Punkte. Du erhältst also insgesamt 8 Punkte für deine Tukane.

HINWEIS: Der Tukan bringt dir nicht nur Punkte am Spielende, sondern hat auch einen Soforteffekt \star , den du nutzt, wenn du einen Tukan platzierst.

Jeder Tukan bringt 4 \star . Platzierst du einen Tukan auf einem Feld mit Platzierungsbonus, erhalte diesen noch einmal.



III. SPIELABLAUF

• Aras: 10 Punkte

Deine 2 Aras sind im selben Wald-Lebensraum. In diesem Lebensraum sind 5 Bäume. Jeder Ara bringt 5 Punkte. Du erhältst also insgesamt 10 Punkte für deine Aras (Die Wertung des Kaimans funktioniert ähnlich).

HINWEIS: Baum **a** hast du bereits in einer Kombination für die Karte des Spechts gewertet, du darfst ihn aber für andere Karten erneut werten.



• Riesenotter: 18 Punkte

Deine 2 Riesenotter sind im selben Wald-Lebensraum. Dieser Lebensraum ist 13 Felder groß. Jeder Otter bringt 9 Punkte. Du erhältst also insgesamt 18 Punkte für deine Riesenotter.



• Jaguare: 24 Punkte

Jaguar **c** grenzt an 3 Tiere an (Riesenotter, Specht, Ara) und bringt $3 \times 3 = 9$ Punkte. Jaguar **d** grenzt an 6 Tiere an, aber 15 Punkte sind das Maximum. Jaguar **d** bringt also 15 Punkte. Jaguar **c** und **d** grenzen zwar aneinander an, es zählen aber nur Tiere außer Jaguare, wie auf der Karte beschrieben.



2 Landschaftskarten

Du hast folgende Landschaftskarten:



• Schwarm: 7 Punkte

Du erhältst Punkte für die Anzahl Vögel in deinem Dschungel. Du hast 7 Vögel, also erhältst du 7 Punkte für diese Landschaftskarte.

• Jaguar-Nachwuchs: 15 Punkte

Wähle 1 Jaguar in deinem Dschungel und erhalte erneut die Punkte für ihn. Du wählst Jaguar **d** und erhältst 15 Punkte für diese Landschaftskarte.

3 / 4 / 5 Leisten

Du erhältst die Punkte von den Feldern der Dschungel-, Baum- und Wasserblumenleiste, auf denen deine Spielsteine sind.



• Dschungelleiste: 0 Punkte

Auf der Dschungelleiste gibt es nur auf den letzten Feldern Punkte. Da dein Spielstein auf einem Feld ohne Punkte liegt, erhältst du für die Dschungelleiste keine Punkte.

• Baumleiste: 6 Punkte

• Wasserblumenleiste: 2 Punkte

6 Samen

Du erhältst 1 Punkt für jeden Samen, den du noch übrig hast. Du hast 2 Samen, also erhältst du 2 Punkte.

7 Endbonusplättchen

Sobald es zu 5 der 8 Standardtierkarten keine Tiere mehr im Reservat gibt, erhält der Spieler, der das letzte Tier dieser 5. Karte genommen hat, das Endbonusplättchen. Es ist 5 Punkte wert.

	A	B
Specht	8	4
Ara	0	16
Riesenotter	12	6
Jaguar	8	4
Kaiman	10	0
Specht	0	18
Ara	18	11
Riesenotter	24	9
Jaguar	22	9
Kaiman	0	0
Specht	6	3
Ara	2	13
Riesenotter	2	1
Jaguar	0	5
Kaiman	112	99

IV. VARIANTEN

BLITZVARIANTE (2–4 PERSONEN)

Spielt diese Variante für ein kürzeres Spiel. Sie eignet sich, falls Neulinge oder jüngere Spieler dabei sind, oder ihr nicht viel Zeit habt.

Die Blitzvariante ist nicht kompatibel mit dem Solomodus.

HINWEIS: Die Blitzvariante bietet nicht das volle Spielerlebnis, weil das Spiel schneller endet und sich eure Strategie dadurch womöglich nicht voll entfalten kann.

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Um zu bestimmen, wie viele Tierfiguren für die Standardtiere ihr bereitlegen müsst, verwendet nicht die Anzahl auf den Standardtierkarten, sondern diese Tabelle:

Personen-zahl	Specht	Laub-frosch	Tamarin	Tukan	Ara	Kaiman	Riesen-otter	Jaguar
2		je 5		je 3		je 3	je 3	je 3
3		je 7		je 5		je 4	je 4	je 3
4		je 9		je 6		je 5	je 4	je 4

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELABLAUF

Nehmt euch am Spielende, bevor ihr zur Wertung übergeht, jeweils 1 Baum, 1 Wasserblume und 1 Gebietsplättchen aus dem Vorrat und platziert sie in eurem Dschungel.

- Ihr erhaltet dabei keinen Platzierungsbonus und könnt keine Effekte von Spezial-Tieren nutzen.
- Ihr rückt dadurch nicht eure Spielsteine auf den Leisten vor.
- Könnt ihr den Baum und/oder die Wasserblume nicht platzieren, weil es keine passenden freien Felder gibt, platziert ihr sie nicht.

SOLOMODUS

Im Solomodus spielst du allein gegen einen vom Spiel gesteuerten Gegner, den Strohmann.

Für den Solomodus gibt es 9 Szenarien mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden, die sich alle unterschiedlich spielen.

SPIELZIEL

Jedes Szenario gibt 3 Zielwerte für Punkte vor. Je nachdem, welchen Zielwert du erreichst, erhältst du eine Gold-, Silber- oder Bronzemedaille und gewinnst die Partie. Hast du zu wenig Punkte und erhältst daher keine Medaille, verlierst du die Partie.

Schaffst du es, bei jedem Szenario die Goldmedaille zu erhalten?

! Szenarien

Name **5. VERIRRTE TIERE** Schwierigkeitsgrad

Thematischer Text Immer mehr Tiere verlieren durch den Klimawandel ihre Heimat und verirren sich. Biete 2 Spezialtieren ein neues Zuhause. Ihre Effekte werden dir sicher zugutekommen.

Standard-Tierkarten-Set D Strohmannkarte B

Zusätzlicher Spielbau

Ziehe beim Spielaufbau 5 Spezial-Tierkarten (statt 2) und wähle 2 davon, die du behältst. Du verwendest in dieser Partie beide Spezial-Tierkarten. Falls sie Samen zeigen, nimm sie dir. Die übrigen Spezial-Tierkarten kommen zurück in die Schachtel.

160
 120
 90
 Zielwerte

HINWEIS: Du kannst die Szenarien in beliebiger Reihenfolge spielen. Spiele am Anfang am besten zuerst Szenario 1 einige Male, um dich mit dem Solomodus vertraut zu machen.

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

Bereite das Spiel vor wie im Spiel zu zweit.

Spielaufbau für den Strohmann:

- 1 Wähle eines der Szenarien von S. 20–21, das du spielen möchtest.
- 2 Lege die Strohmannkarte bereit, mit der Seite A oder B nach oben, wie im Szenario angegeben.
- 3 Lege das Standard-Tierkarten-Set für dein gewähltes Szenario bereit.
- 4 Wähle für den Strohmann eine der ungenutzten Farben. Nimm den Beutel dieser Farbe und lege die 8 Strohmannplättchen hinein. Das ist der Strohmannbeutel.
- 5 Lege das Boot in der Farbe des Strohmanns bereit.
- 6 Lege einen Spielstein in der Farbe des Strohmanns auf das START-Feld auf der Strohmannkarte. Das ist der Zähler.
- 7 Lege je 1 Spielstein in der Farbe des Strohmanns auf das erste Feld von links auf der Baum- und Wasserblumenleiste auf dem Wasserfall. Die Dschungel- und Lagerleiste nutzt der Strohmann nicht. Seine übrigen Spielsteine kommen zurück in die Schachtel.
- 8 Der Strohmann legt keinen Dschungel vor sich aus. Gib ihm also kein Start-Dschungelteil und auch kein Spezial-Tier.
- 9 Beschreibt dein Szenario zusätzliche Schritte für den Spielaufbau, führe sie aus.

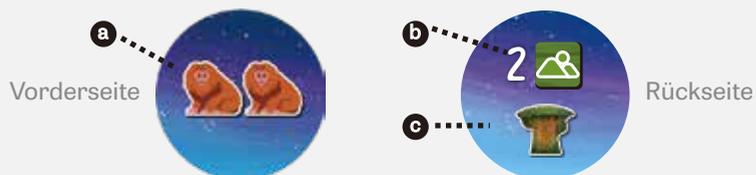
IV. VARIANTEN

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELABLAUF



- Du spielst 20 Züge hintereinander. Am Ende deiner Aufräumphase rückst du den Zähler auf der Strohmannkarte immer 1 Feld weiter **a**.
- Manche Felder der Strohmannkarte zeigen Boni **b**. Rückst du den Zähler auf ein solches Feld, erhältst du sofort diesen Bonus.
- Manche Felder der Strohmannkarte zeigen einen Strohmann **c**. Rückst du den Zähler auf ein solches Feld, ziehe 1 Strohmannplättchen aus dem Beutel und führe seine Effekte aus.

! Strohmannplättchen



- Die Strohmannplättchen haben unterschiedliche Effekte auf jeder Seite: Die Vorderseite zeigt Tiere **a**. Die Rückseite zeigt oben entweder eine Naturkarte oder den „Auslage austauschen“-Bonus **b** und unten eine Leiste **c**.
- Du führst immer beide Seiten eines Strohmannplättchen aus, beginnend bei der Vorderseite.

- 1 Du musst so viele Tiere der gezeigten Art aus dem Reservat entfernen, wie auf der Vorderseite des Strohmannplättchens abgebildet **a**.

Beispiel: Du entfernst 2 Tamarine aus dem Reservat.

- Sind nicht genügend Tiere der gezeigten Art im Reservat, entferne so viele wie möglich.
- Sind gar keine Tiere der gezeigten Art im Reservat, kommt das Strohmannplättchen zurück in die Schachtel – du verwendest es in dieser Partie nicht mehr. Ziehe anschließend 1 neues Strohmannplättchen aus den Beutel und führe es aus, beginnend bei der Vorderseite.



- 2 Du musst die Naturkarte aus der Auslage abwerfen, die auf der Rückseite des Strohmannplättchens angegeben ist **b**. Das Symbol zeigt die Art von Naturkarte und die Zahl daneben gibt an, an welchem Platz in der Auslage die Karte liegt – von links nach rechts vom Stapel aus gezählt. Fülle die Auslage danach sofort wieder auf.

Beispiel: Du wirfst die 2. Landschaftskarte von links ab.



Die Strohmannplättchen mit dem Jaguar und dem Riesenotter zeigen keine Naturkarte, sondern den „Auslage austauschen“-Bonus. Du darfst entscheiden, ob du ihn nutzen möchtest oder nicht.

- 3 Du musst den Spielstein des Strohmanns auf der gezeigten Leiste 1 Feld vorrücken **c**.



Beispiel: Du rückst den Spielstein auf der Baumleiste 1 Feld vor.

- Der Strohmann erhält keine Boni von Leisten. Er kann aber verhindern, dass du einen einmaligen Bonus erhältst, indem er seinen Marker als Erster auf diesen Bonus rückt.
- Liegt sein Spielstein bereits auf dem letzten Feld einer Leiste (ganz rechts), wird er nicht weiter vorgerückt.

- 4 Nachdem du das Strohmannplättchen vollständig ausgeführt hast, wirf es in das Boot des Strohmanns ab.
- 5 Sind danach 3 Strohmannplättchen in seinem Boot, schütte sie zurück in den Strohmannbeutel.

HINWEIS: Du darfst dir jederzeit ansehen, welche Strohmannplättchen im Boot sind.

SPIELENDE

Rückst du den Zähler auf das letzte Feld der Strohmannkarte (mit der Glocke), endet das Spiel sofort. Anders als im Mehrspielerspiel endet das Spiel nicht, sobald es zu 5 der 8 Standard-Tierkarten keine Tiere mehr im Reservat gibt. Niemand erhält das Endbonusplättchen, es wird im Solomodus nicht verwendet.

Gehe zur Wertung über. Berechne deine Punkte ganz normal. **Ziehe von deinen Punkten zum Schluss die Punkte ab, die der Strohmann auf der Baum- und Wasserblumenleiste erreicht hat.** Vergleiche das Ergebnis mit den Zielwerten deines Szenarios, um zu sehen, ob du eine Medaille erhältst.

Beispiel: Du spielst Szenario 2 und hast am Spielende 140 Punkte. Der Strohmann hat 8 Punkte auf der Baumleiste und 8 Punkte auf der Wasserblumenleiste. Du ziehst also 16 Punkte von deinen 140 Punkten ab. Das Ergebnis sind 124 Punkte. Damit erhältst du die Silbermedaille!

IV. VARIANTEN

1. DER ANFANG

Willkommen beim Solomodus! Spiele deine erste Partie und mache dich mit ihm vertraut.

Standard-Tierkarten-Set beliebig **Strohmannkarte** A

Dieses Szenario hat noch keine Sonderregeln. Spiele mit einem Standard-Tierkarten-Set deiner Wahl und mache möglichst viele Punkte!



140 ★



100 ★



70 ★

2. KLEINE FREUNDE

Entdecke den insektenreichsten Teil des Amazonas-Regenwalds.

Standard-Tierkarten-Set C **Strohmannkarte** B

Zusätzlicher Spielaufbau

- Ziehe beim Spielaufbau 3 Insektenkarten. Wirf dabei alle Karten ab, die mind. 5 💧 kosten, und ziehe neue nach. Wähle dann von den 3 Karten 1 Karte, die du behältst, und wirf die übrigen ab.
- Wiederhole das noch 3-mal, sodass du am Ende 4 Insektenkarten hast.

Sonderregeln

- Du darfst einmal pro Zug zu einem beliebigen Zeitpunkt 1 dieser Insektenkarten kostenlos nutzen. Wirf sie danach ab.



160 ★



120 ★



90 ★

3. ARTENREICHER URWALD

Der Amazonas-Regenwald ist unter anderem deshalb so wertvoll, weil er die Heimat unzähliger verschiedener Arten ist. Erschaffe einen Dschungel, in dem alle harmonisch miteinander leben können.

Standard-Tierkarten-Set D **Strohmannkarte** A

Sonderregeln

- Am Spielende verlierst du 20 Punkte für jede Standardtierart, die nicht in deinem Dschungel ist.



140 ★



100 ★



70 ★

4. EINMALIGE LANDSCHAFT

Während du neue Pläne ausarbeitest, um den Dschungel zu schützen, solltest du auch mal Pause machen und die atemberaubende Aussicht genießen.

Standard-Tierkarten-Set A **Strohmannkarte** A

Zusätzlicher Spielaufbau

- Ziehe beim Spielaufbau 3 Landschaftskarten. Wähle 1 davon, die du behältst, und wirf die übrigen ab. Wählst du eine Karte, die höchstens 6 💧 kostet, nimm dir außerdem 1 Samen.
- Wiederhole das noch 2-mal, sodass du am Ende 3 Landschaftskarten hast.
- Diese 3 Landschaftskarten zählen nicht zu deinem Landschaftskartenlimit von 4.



180 ★



130 ★



100 ★

5. VERIRRTE TIERE

Immer mehr Tiere verlieren durch den Klimawandel ihre Heimat und verirren sich. Biete 2 Spezialtieren ein neues Zuhause. Ihre Effekte werden dir sicher zugutekommen.

Standard-Tierkarten-Set D **Strohmannkarte** B

Zusätzlicher Spielaufbau

- Ziehe beim Spielaufbau 5 Spezial-Tierkarten (statt 2) und wähle 2 davon, die du behältst. Du verwendest in dieser Partie beide Spezial-Tierkarten. Falls sie Samen zeigen, nimm sie dir. Die übrigen Spezial-Tierkarten kommen zurück in die Schachtel.



160 ★



120 ★



90 ★

IV. VARIANTEN

6. ZUSAMMENLEBEN

Das Zusammenleben verschiedener Arten ist wichtig – nicht nur für die Nahrungskette, sondern auch für den Gen-Austausch. Sorge dafür, dass in diesem Teil des Dschungels wieder mehr Tiere an einem Ort sind.

Standard-Tierkarten-Set B

Strohmannkarte B

Zusätzlicher Spielaufbau

- Nimm beim Spielaufbau 1 Jaguar aus der Schachtel (nicht aus dem Reservat!) und platziere ihn auf deinem Start-Dschungelteil. Erfülle dabei seine Gebietsanforderungen. Du erhältst dabei keinen Platzierungsbonus.

HINWEIS: Behandle diesen Jaguar wie alle anderen Jaguare. Durch diese Sonderregel kannst du bis zu 4 Jaguare in deinem Dschungel platzieren.

Sonderregeln

- Jedes Tier, das du in deinem Dschungel platzierst oder umsiedelst, muss an mind. 1 anderes Tier angrenzen, ansonsten kannst du es nicht platzieren/umsiedeln.



160



110



80

8. VERLASSENES GEBIET

In diesem Teil des Dschungels gibt es so wenig Nahrung, dass die Tiere, die hier einst beheimatet waren, ihn verlassen haben. Die Gebiete am Rande des Dschungels scheinen bessere Lebensbedingungen zu bieten.

Standard-Tierkarten-Set C

Strohmannkarte B

Sonderregeln

- Am Spielende erhältst du 3 Punkte für jedes Tier auf einem Feld am Rand des Dschungels.



Rand des Dschungels

HINWEIS:

Je nachdem, wie du deine Dschungelteile platzierst, entsteht womöglich ein Loch in der Mitte deines Dschungels. Die Felder am Rand dieses Lochs zählen ebenfalls als „am Rand des Dschungels“.



150



110



80

7. ZU VIEL DES GUTEN

Dank deiner Hilfe erholen sich die Tier- und Pflanzenpopulationen schnell. Doch zu viele Lebewesen derselben Art an einem Ort bringen das Ökosystem aus dem Gleichgewicht.

Standard-Tierkarten-Set A

Strohmannkarte A

Sonderregeln

- Grenzen Lebewesen derselben Art aneinander an, verlierst du am Spielende 5 Punkte für jedes davon. Du verlierst dadurch also immer mind. 10 Punkte.
- **Beispiel:** Grenzen 3 Blumen aneinander an, verlierst du 15 Punkte.



140



100



70

9. ERSCHÖPFTES BUDGET

Das Budget für dein Projekt zum Erhalt des Regenwalds ist fast aufgebraucht. Mache das Beste aus deinen begrenzten Mitteln!

Standard-Tierkarten-Set B

Strohmannkarte B

Zusätzlicher Spielaufbau

- Lege deinen Spielstein auf der Dschungelleiste auf das 3. Feld von links (statt auf das erste Feld von links).

Sonderregeln

- Am Spielende verlierst du 1 Punkt für jedes freie Feld in deinem Dschungel.



130



90



60

V. ANHANG

Auf den folgenden Seiten werden einige Karten erklärt. Ihr müsst diese Beschreibungen nicht jetzt lesen – schlagt einfach nach, falls ihr beim Spielen Fragen habt.

STANDARD-TIERKARTEN

- Da der Laubfrosch und Specht sehr ähnlich sind, wird jeweils nur 1 der beiden beschrieben.
- Da der Ara und Kaiman sehr ähnlich sind, wird jeweils nur 1 der beiden beschrieben.
- Die Standard-Tierkarten aus Set A werden auf S. 16–17 erläutert.

Jeder Riesenotter bringt 1 ★ für jedes Lebewesen (außer Riesenotter) in seinem Lebensraum.

(max. 15 ★)

RIESENOTTER B

- Im Beispiel rechts sind deine 2 Riesenotter im selben Lebensraum. In diesem Lebensraum sind 6 Lebewesen (außer Riesenotter) (2 Wasserblumen, 1 Ara, 2 Kaimane, 1 Tukan) ✓. Jeder Riesenotter bringt 6 Punkte. Du erhältst für deine Riesenotter also insgesamt 12 Punkte.
- Es zählen nur Lebewesen außer Riesenotter.
- Große Tiere, wie der Ara und die Kaimane, die sowohl im Lebensraum der Riesenotter als auch in einem anderen Lebensraum sind, zählen mit.
- Die Punkte, die jeder Riesenotter bringen kann, sind auf 15 Punkte begrenzt. Selbst wenn ein Riesenotter mehr Punkte bringen würde, erhältst du für ihn also höchstens 15 Punkte.



Jeder Jaguar bringt 3 ★ für jedes angrenzende, unterschiedliche Lebewesen (außer Jaguare).

(max. 15 ★)

JAGUAR B

- An Jaguar **a** grenzen 4 unterschiedliche Lebewesen (außer Jaguare) an (Wasserblume, Baum, Kaiman, Tukan) ✓. Jaguar **a** bringt also 4×3 Punkte = 12 Punkte.
- An Jaguar **a** grenzen 2 Tukane an, aber da für die Wertungsbedingung unterschiedliche Lebewesen an ihn angrenzen müssen, zählt nur 1 der beiden Tukane.
- Jaguar **a** und **b** grenzen zwar aneinander an, es zählen aber nur Lebewesen außer Jaguare.
- An Jaguar **b** grenzen 3 unterschiedliche Lebewesen (außer Jaguare) an (Wasserblume, Baum, Ara) ✓. Jaguar **b** bringt also 3×3 Punkte = 9 Punkte.
- Die Punkte, die jeder Jaguar bringen kann, sind auf 15 Punkte begrenzt. Selbst wenn ein Jaguar mehr Punkte bringen würde, erhältst du für ihn also höchstens 15 Punkte.



Jede Kombination aus Wasserblumen und Laubfröschen bringt ★ je nach Form.
In jeder Kombination müssen Laubfrösche \geq Blumen sein.

3 ★ 6 ★ 9 ★

LAUBFROSCH B

- Du darfst die Formen drehen und spiegeln. Kombination **a** hat also die dritte Form und bringt 9 Punkte.
- Die Kombination aus 1 Frosch und 3 Blumen ✓ hat zwar die dritte Form, aber da die Anzahl Frösche nicht größer gleich der Anzahl Blumen ist, erfüllt sie nicht die Wertungsbedingung, also bringt sie keine Punkte.
- Kombination **b** hat die erste Form und bringt 3 Punkte.

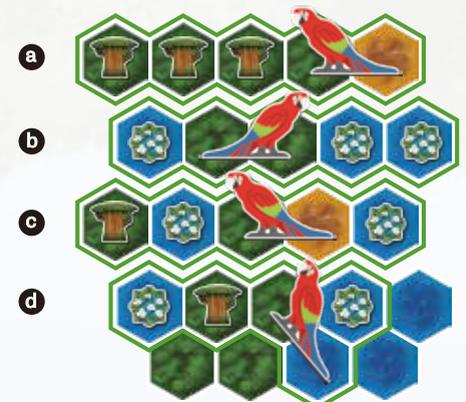


Jede Kombination aus 1 Ara und Pflanzen bringt ★ je nach Form.

5 ★ 7 ★ 10 ★

ARA B

- Wie die Lebewesen auf die Felder der Formen verteilt sind – also welches Tier auf welchem Feld ist – spielt keine Rolle.
- Jede Kombination muss aus genau 1 Ara und Pflanzen bestehen. Eine Kombination kann also aus 1 Ara und Bäumen, 1 Ara und Wasserblumen oder 1 Ara und Bäumen und Wasserblumen bestehen.
- Kombination **a**, **b** und **c** haben alle die dritte Form und bringen jeweils 10 Punkte.
- Kombination **d** hat keine der auf der Karte gezeigten Formen, bringt also keine Punkte.



V. ANHANG

Jeder Tamarin bringt 1  für jedes angrenzende Lebewesen (außer Tamarine).



Jeder Tukan bringt 4 .
Platzierst du einen Tukan neben mind. 1 Baum, erhalte 1 Samen.
Platzierst du einen Tukan neben mind. 1 Blume, erhalte 1 „Ziehen“-Bonus.
Du kannst beide Boni gleichzeitig erhalten.



Jeder Kaiman bringt  für die Anzahl Paare aus 1 Tier (außer Kaimanen) und 1 Wasserblume in seinen Lebensräumen.

3		6 
4		7 
5		8 
6		9 
7		10 
8+		11 

Jeder Riesenotter bringt 2  für jedes unterschiedliche Lebewesen (außer Riesenotter) in seinem Lebensraum.

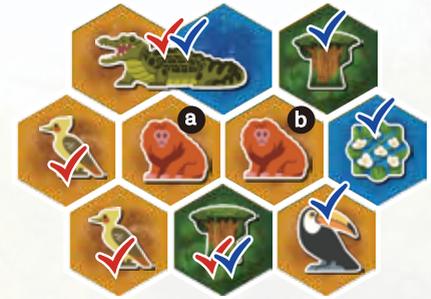


Jeder Jaguar bringt 4  für jedes Paar aus 1 Tier (außer Jaguaren) und 1 Pflanze, das an ihn angrenzt.



TAMARIN B

- Tamarin **a** grenzt an 4 Lebewesen (außer Tamarine) an (1 Kaiman, 1 Baum, 2 Spechte)  und bringt 4 Punkte. Tamarine **a** und **b** grenzen zwar aneinander an, es zählen aber nur Lebewesen außer Tamarine.
- Tamarin **b** grenzt an 5 Lebewesen (außer Tamarine) an (1 Kaiman, 2 Bäume, 1 Wasserblume, 1 Tukan)  und bringt 5 Punkte.



TUKAN B

- Platzierst du einen Tukan so, dass er an mind. 1 Baum angrenzt, nimm dir 1 Samen. Platzierst du ihn so, dass er an mind. 1 Wasserblume angrenzt, ziehe 1 Ressource aus deinem Beutel. Platzierst du ihn so, dass er an mind. 1 Baum und mind. 1 Wasserblume angrenzt, nimm dir 1 Samen und ziehe 1 Ressource aus deinem Beutel.
- Du erhältst immer nur 1 Samen, auch wenn der Tukan beim Platzieren an 2 oder mehr Bäume angrenzt.
- Du ziehst immer nur 1 Ressource, auch wenn der Tukan beim Platzieren an 2 oder mehr Wasserblumen angrenzt.
- Platzierst du ihn so wie im Beispiel gezeigt, nimm dir 1 Samen und ziehe 1 Ressource aus deinem Beutel.
- Am Spielende erhältst du 4 Punkte für jeden Tukan.



KAIMAN C

- Der Kaiman ist gleichzeitig in einem Fluss-Lebensraum und einem Sumpf-Lebensraum. In diesen beiden Lebensräumen gibt es insgesamt 4 Wasserblumen und 5 Tiere. Das ergibt 4 Paare aus Blume und Tier. Der Kaiman bringt also 7 Punkte **a**.
- Große Tiere, wie der Ara, die sowohl im Lebensraum des Kaimans als auch in einem anderen Lebensraum sind, zählen mit.

HINWEIS: Das Tier und die Wasserblume, die ein Paar bilden, müssen nicht aneinander angrenzen.



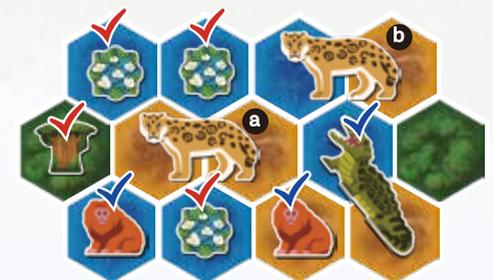
RIESENOTTER C

- Im Lebensraum des Riesenotters sind 5 unterschiedliche Lebewesen (außer Riesenotter) (Wasserblume, Tamarin, Tukan, Kaiman, Gürteltier) . Er bringt 5×2 Punkte = 10 Punkte. Es sind zwar 2 Tukane in diesem Lebensraum, aber da für die Wertungsbedingung nur unterschiedliche Lebewesen zählen, zählt nur 1 der beiden Tukane.
- Riesenotter zählen dabei nicht mit.



JAGUAR C

- An Jaguar **a** grenzen 4 Pflanzen  und 3 Tiere (außer Jaguare) an (2 Tamarine, 1 Kaiman) . Das ergibt 3 Paare aus Tier und Pflanze. Jaguar **a** bringt also 3×4 Punkte = 12 Punkte.
- Jaguare **a** und **b** grenzen zwar aneinander an, es zählen aber nur Tiere außer Jaguare, weswegen Jaguar **a** bei der Wertung für Jaguar **b** nicht berücksichtigt wird.



V. ANHANG

Jeder Tamarin bringt **★** für die Anzahl angrenzender Tiere (außer Tamarine).

	1	★
	2	★
	3+	★

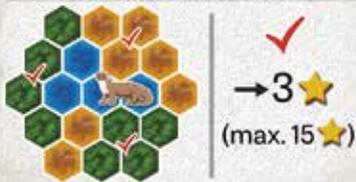
Jeder Tukan bringt **4★**. Platzierst du einen Tukan, erhalte einen Bonus je nach Gebietsart des Feldes, auf dem du ihn platzierst.



Jeder Specht bringt **★** für die Anzahl angrenzender Bäume.

	1	3★
	2	4★
	3+	5★

Jeder Riesenotter bringt **3★** für jeden mind. 4 Felder großen Lebensraum, der an seinen Lebensraum angrenzt.

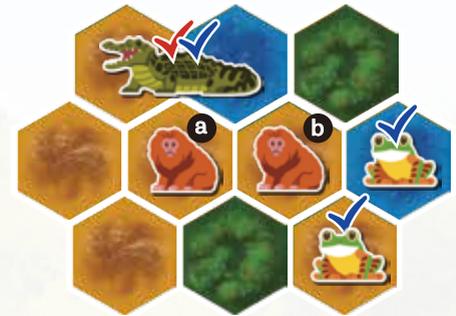


Jeder Jaguar bringt **15★**, falls alle 8 angrenzenden Felder belegt sind und kein Jaguar angrenzt.



TAMARIN C

- An Tamarin **a** grenzt 1 Kaiman an . Er bringt also 3 Punkte.
- Tamarine **a** und **b** grenzen zwar aneinander an, es zählen aber nur Tiere außer Tamarine.
- An Tamarin **b** grenzen 1 Kaiman und 2 Frösche an . Er bringt also 5 Punkte.



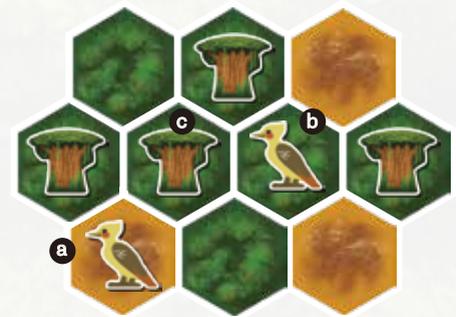
TUKAN C

- Platzierst du den Tukan auf dem im Beispiel gezeigten Feld, erhältst du als Platzierungsbonus einen „Ziehen“-Bonus. Weil du ihn auf einem Wald-Feld platziert hast, erhältst du durch den Soforteffekt des Tukans außerdem 1 Samen.
- Am Spielende erhältst du 4 Punkte für jeden Tukan.



SPECHT C

- An Specht **a** grenzen 2 Bäume an. Er bringt also 4 Punkte.
- An Specht **b** grenzen 3 Bäume an. Er bringt also 5 Punkte.
- Da es sich bei dieser Wertungsbedingung nicht um eine Kombination handelt (siehe S. 15), darfst du denselben Baum mehrmals für diese Karte werten. In diesem Fall wertest du Baum **c** zweimal, weil er an beide Spechte angrenzt.



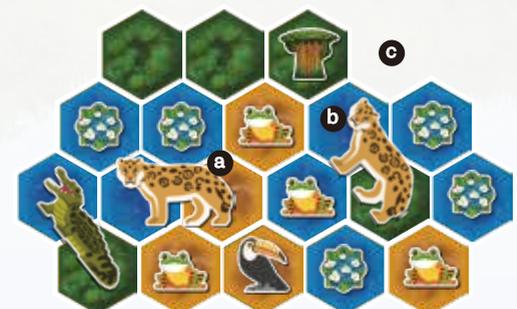
RIESENOTTER D

- Der Riesenotter ist in einem Sumpf-Lebensraum. 4 der 6 Lebensräume, die an seinen Sumpf-Lebensraum angrenzen, sind mind. 4 Felder groß . Der Riesenotter bringt also 4×3 Punkte = 12 Punkte.
- Die Punkte, die jeder Riesenotter bringen kann, sind auf 15 Punkte begrenzt. Selbst wenn ein Riesenotter mehr Punkte bringen würde, erhältst du für ihn also höchstens 15 Punkte.



JAGUAR D

- An Jaguar **a** grenzen 8 Felder an, die alle belegt sind, und er grenzt an keinen anderen Jaguar an. Daher bringt er 15 Punkte.
- An Jaguar **b** grenzen nur 7 Felder an. Es fehlt ein achtes belegtes Feld **c**. Entsprechend bringt er keine Punkte.
- Grenzt an einen Jaguar ein anderer Jaguar an, bringen beide keine Punkte.

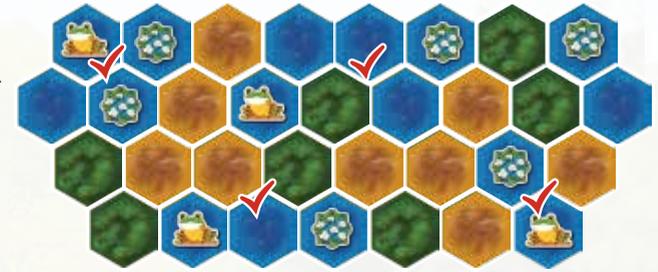


V. ANHANG

Dein Dschungel bringt 4 ★ für jeden Fluss-Lebensraum mit mind. 1 Wasserblume und mind. 1 Laubfrosch.

LAUBFROSCH D

- Du hast 4 Fluss-Lebensräume, in denen sowohl mind. 1 Wasserblume als auch mind. 1 Frosch sind ✓. Du erhältst also 4×4 Punkte = 16 Punkte.
- Du wertest jeden Fluss-Lebensraum nur einmal und jeder Fluss-Lebensraum bringt höchstens 4 Punkte, auch wenn dort 2 oder mehr Frösche und Wasserblumen sind.



Jeder Ara bringt ★ für die Anzahl Pflanzen in seiner Gruppe aus Aras und Pflanzen.

2	6 ★
4	7 ★
6	8 ★
8	9 ★
10	10 ★
12+	11 ★

ARA D

- Deine beiden Aras sind Teil derselben Gruppe aus 2 Aras, 4 Bäumen und 4 Wasserblumen. In dieser Gruppe gibt es also insgesamt 8 Pflanzen und jeder Ara bringt 9 Punkte **a**. Du erhältst also 2×9 Punkte = 18 Punkte.



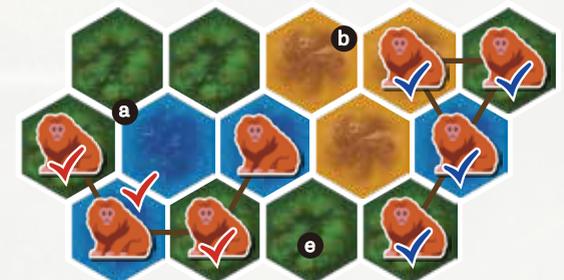
Jede Gruppe aus Tamarinen bringt ★ für die Anzahl Lebensräume, in der sie ist.

1 ✓	2 ★
2 ✓	6 ★
3 ✓ c	12 ★
4 ✓ d	20 ★
5 ✓	30 ★

6 ★ pro weiterem Lebensraum

TAMARIN D

- Die Gruppe Tamarine **a** erstreckt sich über 3 Lebensräume ✓ und bringt 12 Punkte **c**.
- Die Gruppe Tamarine **b** erstreckt sich über 4 Lebensräume ✓ und bringt 20 Punkte **d**.
- Du darfst denselben Lebensraum mehrmals für unterschiedliche Gruppen werten. In diesem Fall wertest du den Wald-Lebensraum **e** zweimal, weil beide Gruppen in ihm sind.
- Würde sich eine Gruppe Tamarine über 7 Lebensräume erstrecken, würde sie $30 + 6 + 6 = 42$ Punkte bringen.



Jeder Tukan bringt 4 ★. Platzierst du einen Tukan, erhalte bis zu 2 Platzierungsboni von angrenzenden freien Feldern.

TUKAN D

- Platzierst du den Tukan auf dem im Beispiel gezeigten Feld, erhältst du bis zu 2 der 3 Platzierungsboni auf den angrenzenden Feldern. Du bestimmst, welche und in welcher Reihenfolge.
- Platzierst du den Tukan so, dass er nur an 1 Platzierungsbonus angrenzt, erhältst du nur diesen 1 Platzierungsbonus.
- Am Spielende erhältst du 4 Punkte für jeden Tukan.



V. ANHANG

SPEZIAL-TIERKARTEN



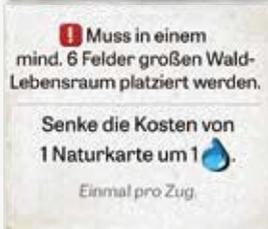
AMAZONAS-FLUSSDELFIN

- Hast du den Amazonas-Flussdelfin bereits platziert, darfst du einmal pro Zug 2 in dein Boot abwerfen, um 1 Samen zu nehmen.



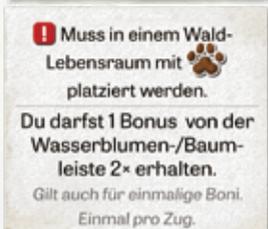
ANAKONDA

- Hast du die Anakonda bereits platziert, darfst du einmal pro Zug die Kosten für die Aktion „Tier platzieren“ um 1 senken.
Beispiel: Du darfst einen Tukan, der 5 und 2 kostet, für 4 und 2 platzieren.
- Platzierst du mehrere Tiere innerhalb eines Zuges, kannst du nur die Kosten für 1 davon senken.



AMEISENBÄR

- Hast du den Ameisenbär bereits platziert, darfst du einmal pro Zug die Kosten für die Aktion „Naturkarte kaufen“ um 1 senken und so eine Insektenkarte oder Landschaftskarte für 1 weniger kaufen.
Beispiel: Du darfst die Landschaftskarte „Welt der Großen“ für 6 statt 7 kaufen.
- Kaufst du mehrere Naturkarten innerhalb eines Zuges, kannst du nur die Kosten für 1 davon senken.



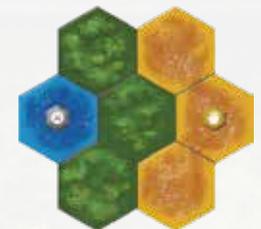
FAULTIER

- Der Effekt des Faultiers gilt auch für einmalige Boni von der Wasserblumen- und Baumleiste.
- Erhältst du innerhalb eines Zuges mehrere Boni, kannst du nur 1 davon zweimal erhalten.
Beispiel: Rückst du deinen Spielstein als erster Spieler auf das letzte Feld der Blumenleiste vor, darfst du entscheiden, ob du den „Samen erhalten“-Bonus oder den „Ziehen“-Bonus zweimal erhalten möchtest. Entscheidest du dich für den „Samen erhalten“-Bonus, erhältst du 2 Samen und ziehst 1 Ressource aus deinem Beutel.



GÜRTELTIER

- Hast du das Gürteltier bereits platziert, erhältst du jedes Mal, wenn du mit der Aktion „Dschungelteil platzieren“ ein Dschungelteil platzierst, sofort 1 Platzierungsbonus von diesem Dschungelteil.
Beispiel: Platzierst du das Dschungelteil aus dem Beispiel rechts, darfst du sofort den „Kompostieren“-Bonus oder den „Ziehen“-Bonus nutzen.
- Platzierst du mehrere Dschungelteile innerhalb eines Zuges, kannst du nur von 1 davon einen Platzierungsbonus erhalten.



HOATZIN

- Hast du den Hoatzin bereits platziert, darfst du einmal pro Zug die Kosten für die Aktion „Baum platzieren“ oder „Wasserblume platzieren“ um 1 bzw. 1 senken.
- Dieser Effekt gilt nicht für Insektenkarten. **Beispiel:** Nutzt du die Insektenkarte im Beispiel rechts, kannst du die Kosten von 2 nicht senken.
- Platzierst du mehrere Pflanzen innerhalb eines Zuges, kannst du nur die Kosten von 1 davon senken.



LEGUAN

- Hast du den Leguan bereits platziert, darfst du einmal pro Zug 1 Samen wie eine beliebige 2er-Ressource behandeln.
Beispiel: Du platzierst einen Ara, der 6 und 2 kostet, für 4, 2 und 1 Samen, und behandelst den Samen wie 2.
- Nutzt du mehrere Samen innerhalb eines Zuges, kannst du nur 1 davon wie eine 2er-Ressource behandeln.

SCHILDKRÖTE

- Hast du die Schildkröte bereits platziert, erhältst du einmal pro Zug 1 Samen, wenn du einen „Ziehen“-Bonus erhältst (als Platzierungsbonus, von einer Leiste oder durch den Effekt des Tukans).
- Dieser Effekt gilt nicht für „Ziehen“-Boni, die du durch Insektenkarten erhältst.
Beispiel: Du nutzt die Insektenkarte „Grashüpfer“, um den Effekt eines Tukans erneut zu nutzen und so einen „Ziehen“-Bonus zu erhalten. Du erhältst dabei keinen Samen durch die Schildkröte.
- Denk daran:** Du kannst den Effekt deines Spezialierts erst nutzen, nachdem du es in deinem Dschungel platziert hast. Erhältst du beim Platzieren der Schildkröte einen „Ziehen“-Bonus, darfst du ihren Effekt noch nicht nutzen.





LANDSCHAFTSKARTEN

- Berücksichtige für Landschaftskarten nur deinen eigenen Dschungel.
- Hier werden alle Landschaftskarten anhand des unten gezeigten Dschungels erklärt.



- Schwarm:** Du erhältst Punkte für die Anzahl Vögel in deinem Dschungel. Du hast 6 Vögel und erhältst 7 Punkte.
- Kaiman-Nachwuchs:** Wähle 1 Kaiman in deinem Dschungel und erhalte seine Punkte noch einmal.
- Ara-Nachwuchs:** Wähle 1 Ara in deinem Dschungel und erhalte seine Punkte noch einmal.
- Tamarin-Nachwuchs:** Du erhältst 2 Punkte für jeden Tamarin in deinem Dschungel. Du hast 3 Tamarine und erhältst 6 Punkte.
- Tukan-Nachwuchs:** Du erhältst 2 Punkte für jeden Tukan in deinem Dschungel. Du hast 2 Tukane und erhältst 4 Punkte.
- Lebhafter Dschungel:** Du erhältst Punkte für die Anzahl Tiere in deinem Dschungel. Du hast 16 Tiere und erhältst 7 Punkte.
- Kaltblüter:** Du erhältst Punkte für die Anzahl Reptilien/Amphibien in deinem Dschungel. Du hast 3 Reptilien/Amphibien und erhältst 5 Punkte.
- Kleiner Dschungel:** Du erhältst 3 Punkte für jedes Feld auf der Dschungelleiste, das rechts von deinem Spielstein ist. Je kleiner dein Dschungel, desto mehr Punkte erhältst du also. Es sind 3 Felder rechts von deinem Spielstein auf der Leiste, du erhältst also 9 Punkte.



- Dichter Dschungel:** Du erhältst Punkte für die Anzahl Bäume in deinem Dschungel. Du hast 5 Bäume und erhältst 5 Punkte.
- Artenvielfalt:** Du erhältst 2 Punkte für jedes unterschiedliche Tier in deinem Dschungel. Du hast 8 verschiedene Tiere (inklusive deines Spezial-Tiers) und erhältst 16 Punkte.
- Gefiederte Freunde:** Du erhältst 3 Punkte für jedes Paar aus Specht und Ara. Du hast 2 Paare und erhältst 6 Punkte. Die Tiere in einem Paar müssen nicht aneinander angrenzen.

- Flora:** Du erhältst Punkte für die Anzahl Wasserblumen in deinem Dschungel. Da du nur 2 Wasserblumen hast, erhältst du keine Punkte.
- Zweitgrößter:** Du erhältst Punkte für den zweitgrößten Lebensraum in deinem Dschungel. Sumpf **a** ist mit 10 Feldern dein zweitgrößter Lebensraum und du erhältst 10 Punkte.
- Verstreut:** Du erhältst Punkte für die Anzahl Lebensräume, die mind. 4 Felder groß sind. Du hast 4 solcher Lebensräume und erhältst 7 Punkte.
- Laubfrosch-Nachwuchs:** Du erhältst 2 Punkte für jeden Laubfrosch in deinem Dschungel. Du hast 2 Laubfrösche und erhältst 4 Punkte.
- Voller Dschungel:** Du erhältst Punkte für freie Felder in deinem Dschungel. Je weniger freie Felder du hast, desto mehr Punkte erhältst du. Du hast 13 freie Felder und erhältst 10 Punkte.
- Welt der Großen:** Du erhältst Punkte für die Anzahl großer Tiere in deinem Dschungel. Du hast 6 große Tiere und erhältst 10 Punkte.
- Eier:** Du erhältst 2 Punkte für jedes Paar aus Vogel und Reptil/Amphibie in deinem Dschungel. Du hast 3 Paare (3 Reptilien/Amphibien und 6 Vögel) und erhältst 6 Punkte. Die Tiere in einem Paar müssen nicht aneinander angrenzen.
- Specht-Nachwuchs:** Du erhältst 2 Punkte für jeden Specht in deinem Dschungel. Du hast 2 Spechte und erhältst 4 Punkte.
- Waldtiere:** Du erhältst Punkte für die Anzahl Tiere in Wald-Lebensräumen in deinem Dschungel. Da du nur 6 Tiere in Wald-Lebensräumen hast, erhältst du keine Punkte. Große Tiere, wie der Ara **b**, die sowohl in einem Wald-Lebensraum als auch in einem anderen Lebensraum sind, zählen mit.
- Sumpftiere:** siehe „20. Waldtiere“
- Flusstiere:** siehe „20. Waldtiere“
- Jaguar-Nachwuchs:** Wähle 1 Jaguar in deinem Dschungel und erhalte seine Punkte noch einmal.
- Zusammenleben:** Wähle 1 Lebensraum in deinem Dschungel und erhalte 2 Punkte für jedes unterschiedliche Lebewesen dort. In deinem Sumpf-Lebensraum **a** sind 5 verschiedene Lebewesen und du erhältst 10 Punkte.
- Säugetiere:** Du erhältst Punkte für die Anzahl Säugetiere in deinem Dschungel. Du hast 7 Säugetiere und erhältst 8 Punkte.
- Neben Blumen:** Wähle 1 Wasserblume in deinem Dschungel und erhalte 2 Punkte für jedes unterschiedliche Lebewesen, das an sie angrenzt. An Wasserblume **c** grenzen 3 verschiedene Lebewesen an (Tamarin, Jaguar, Laubfrosch) und du erhältst 3×2 Punkte = 6 Punkte.
- Neben Bäumen:** Wähle 1 Baum in deinem Dschungel und erhalte 2 Punkte für jedes unterschiedliche Lebewesen, das an ihn angrenzt. An Baum **d** grenzen 4 verschiedene Lebewesen an (Baum, Specht, Riesenotter, Tamarin) und du erhältst 4×2 Punkte = 8 Punkte.
- Riesenotter-Nachwuchs:** Wähle 1 Riesenotter in deinem Dschungel und erhalte seine Punkte noch einmal.
- Tatzen und Krallen:** Du erhältst 2 Punkte für jedes Paar aus Säugetier und Reptil/Amphibie in deinem Dschungel. Du hast 3 Paare (3 Reptilien/Amphibien und 7 Säugetiere) und erhältst 3×2 Punkte = 6 Punkte.
- Schöne Landschaft:** Du erhältst 2 Punkte für jede deiner Landschaftskarten. Diese Karte zählt mit. Da du höchstens 4 Landschaftskarten auf einmal haben kannst, kannst du für diese Karte höchstens 8 Punkte erhalten.
* Im Solomodus kannst du in Szenario 4 bis zu 7 Landschaftskarten haben. Du kannst in diesem Fall für diese Karte also bis zu 14 Punkte erhalten.
- Samen:** Du erhältst 3 Punkte für jeden Samen, den du noch übrig hast. Du erhältst diese Punkte zusätzlich zu dem 1 Punkt für jeden deiner übrigen Samen, die du von Grund auf erhältst.
- Welt der Kleinen:** Du erhältst Punkte für die Anzahl kleiner Tiere in deinem Dschungel. Du hast 10 kleine Tiere und erhältst 7 Punkte.
- Flussbewohner:** Du erhältst 3 Punkte für jedes Paar aus Laubfrosch und Kaiman. Du hast zwar 2 Laubfrösche, aber keinen Kaiman, also erhältst du keine Punkte.

V. ANHANG

34. Umgebung: Wähle 1 Tier in deinem Dschungel und erhalte 2 Punkte für jedes unterschiedliche Lebewesen, das daran angrenzt. An den Tamarin  grenzen 5 verschiedene Lebewesen an (Baum, Jaguar, Specht, Laubfrosch, Wasserblume). Du erhältst also 10 Punkte.

35. Langer Fluss: Du erhältst Punkte für den größten Fluss-Lebensraum in deinem Dschungel. Da dein größter Fluss-Lebensraum nur 5 Felder groß ist, erhältst du keine Punkte.

36. Großer Sumpf: siehe „35. Langer Fluss“

37. Großer Wald: Du erhältst Punkte für den größten Wald-Lebensraum in deinem Dschungel. Dein Wald-Lebensraum  ist 13 Felder groß und du erhältst 6 Punkte.

38. Baumbewohner: Du erhältst 3 Punkte für jedes Paar aus Tamarin und Tukan in deinem Dschungel. Du hast 2 Paare und erhältst 6 Punkte. Die Tiere in einem Paar müssen nicht aneinander angrenzen.

39. Trio: Du erhältst 3 Punkte für jedes Set aus Säugetier, Vogel und Reptil/Amphibie in deinem Dschungel. Du hast 3 Sets (7 Säugetiere, 6 Vögel, 3 Reptilien/Amphibien) und erhältst 9 Punkte. Die Tiere in einem Set müssen nicht aneinander angrenzen.

40. Pflanzenwelt: Du erhältst 2 Punkte für jedes Paar aus Baum und Wasserblume in deinem Dschungel. Du hast 2 Paare (5 Bäume, 2 Wasserblumen) und erhältst 4 Punkte.

41. Warmblüter: Du erhältst 2 Punkte für jedes Paar aus Vogel und Säugetier in deinem Dschungel. Du hast 6 Paare (6 Vögel, 7 Säugetiere) und erhältst 6×2 Punkte = 12 Punkte.

42. Wasserfall: Du erhältst 3 Punkte für jede der 4 Leisten auf dem Wasserfall, auf der dein Spielstein am weitesten rechts liegt (Gleichstand reicht).

* Im Solomodus liegen für deinen Gegner nur Spielsteine auf der Baum- und Wasserblumenleiste. Für die beiden anderen Leisten erhältst du automatisch die Punkte.



INSEKTENKARTEN

· Berücksichtige für Insektenkarten nur deinen eigenen Dschungel.

1-2. Wanderspinne: Wähle bis zu 2 Platzierungsboni von freien Feldern in deinem Dschungel und nutze sie in beliebiger Reihenfolge. Gibt es nur 1 freies Feld mit Platzierungsbonus, kannst du nur diesen 1 Platzierungsbonus nutzen.

3. Raubwanze: Nimm 1 Baum und 1 Blume aus dem Vorrat und platziere sie in deinem Dschungel. Den Baum kannst du nur auf einem freien Wald-Feld platzieren, die Blume nur auf einem freien Fluss-Feld. Du rückst deinen Spielstein auf der Baum- und Blumenleiste nicht vor.

4. Cithaerias pi reta: Erhalte 1 Samen für jede Tierklasse (Vögel, Säugetiere, Reptilien/Amphibien), die in deinem Dschungel ist. Du kannst dadurch höchstens 3 Samen erhalten.

5-6. Tropische Riesenameise: Nimm 1 beliebige 4er-Ressource aus dem Sortierkasten. Lege sie in dein Boot.

7-8. Hummel: Erhalte 1 Samen.

9. Diaethria clymena: Erhalte 1 Samen für je 2 Bäume in deinem Dschungel (abgerundet). Beispiel: Hast du 7 Bäume, erhältst du 3 Samen.

10-11. Mistkäfer: Lege 1 beliebige Ressource aus deinem Boot zurück in deinen Spielbereich. Ist dein Boot leer, wenn du diese Karte ausspielst, hat sie keinen Effekt.

12-13. Flanellmotte: Erhalte zweimal den „Ziehen“-Bonus.

14. Hundertfüßer: Wähle 2 verschiedene der 3 gezeigten Boni (Samen erhalten/Ziehen/Kompostieren) und nutze sie in beliebiger Reihenfolge.

15. Stabheuschrecke: Nimm 1 Baum aus dem Vorrat und platziere ihn auf einem freien Wald-Feld. Rücke deinen Spielstein auf der Baumleiste nicht vor.

16. Weberknecht: Wähle 1 kleines Tier aus dem Reservat und platziere es auf einem freien Feld. Dabei musst du seine Gebietsanforderungen erfüllen.

17-18. Herkuleskäfer: Erhalte 1 „Kompostieren“-Bonus.

19-20. Minacraga argentata: Nutze 1 „Kompostieren“-Bonus. Nimm anschließend 1 Ressource aus dem Sortierkasten, die dieselbe Art hat wie die kompostierte Ressource, aber einen um 1 höheren Wert, und lege sie in dein Boot. **Beispiel:** Kompostierst du eine 2er-Wasser-Ressource, nimmst du eine 3er-Wasser-Ressource und legst sie in dein Boot. Kompostierst du eine 4er-Ressource, nimmst du anschließend keine Ressource aus dem Vorrat, weil es keine mit einem höheren Wert gibt.

21-22. Blattschneiderameise: Nimm 1 beliebige 3er-Ressource aus dem Sortierkasten. Lege sie in dein Boot.

23-24. Diactor bilineatus: Senke in diesem Zug die Kosten von 1 Tier um 2 . Dieser Effekt verfällt am Ende dieses Zuges.

25-27. Laubheuschrecke: Nimm 1 Gebietsplättchen aus dem Vorrat und platziere es in deinem Dschungel.

28. Lycorea halia: Erhalte 1 Samen für je 2 Wasserblumen in deinem Dschungel (abgerundet). Beispiel: Hast du 5 Wasserblumen, erhältst du 2 Samen.

29-30. Grashüpfer: Wähle 1 Tukan, den du bereits in deinem Dschungel platziert hast, und nutze seinen Soforteffekt  erneut. Nutze ihn, als würdest du diesen Tukan jetzt platzieren. (Du erhältst also womöglich etwas anderes als damals, als du den Tukan platziert hast, wenn sich dein Dschungel seitdem verändert hat.) Da du hierbei nicht wirklich einen Tukan platzierst, erhältst du nicht den Platzierungsbonus, sondern nur seinen Soforteffekt. **Beispiel:** Dein Tukan (A) steht auf einem Feld mit dem Platzierungsbonus „Ziehen“. Durch den Grashüpfer darfst du 1 Ressource ziehen (der Soforteffekt des Tukans A) - nicht 2 Ressourcen, da du den Platzierungsbonus nicht erneut erhältst.

31-32. Himmelsfalter: Erhalte 1 „Samen erhalten“-Bonus und 1 „Ziehen“-Bonus.

33-34. Prachtbiene: Erhalte 2 Samen.

35-36. Panacanthus cuspidatus: Senke in diesem Zug die Kosten der Aktion „Dschungelteil platzieren“ um 3 . Dieser Effekt verfällt am Ende dieses Zuges.

37-38. Gottesanbeterin: Wirf beliebig viele Ressourcen aus deinem Spielbereich in dein Boot ab. Ziehe anschließend genauso viele Ressourcen aus deinem Beutel.

39. Zenithoptera fasciata: Nimm 1 Wasserblume aus dem Vorrat und platziere sie auf einem freien Fluss-Feld. Rücke deinen Spielstein auf der Wasserblumenleiste nicht vor.

40. Vogelspinne: Wähle 1 großes Tier aus dem Reservat und platziere es auf freien Feldern. Dabei musst du seine Gebietsanforderungen erfüllen.

41-42. Buckelzirpe: Nutze 1 „Umsiedeln“-Bonus. Anders als normalerweise erhältst du hierbei den Platzierungsbonus von dem Feld, auf das du das Tier umsiedelst, falls es einen hat. Du kannst das Tier nicht auf das Feld umsiedeln, auf dem es bereits ist, nur um den Platzierungsbonus von dort zu erhalten. Hinweis: Du kannst beim Umsiedeln nicht den Soforteffekt  des Tukans nutzen.

43-44. Zammara smaragdula: Ziehe 1 beliebige Ressource aus deinem Beutel. Ist dein Beutel leer, fülle deinen Beutel wieder auf und ziehe danach die Ressource.

45-46. Neochlamisus: Kompostiere 1 beliebige Ressource aus deinem Beutel. Ist dein Beutel leer, hat diese Karte keinen Effekt.

47-48. Wespe: Erhalte 2 Samen. Alle anderen Spieler erhalten jeweils 1 Samen. Wer bereits 4 Samen hat, kann nicht mehr erhalten.

* Im Solomodus erhältst nur du 2 Samen, dein Gegner erhält keinen.