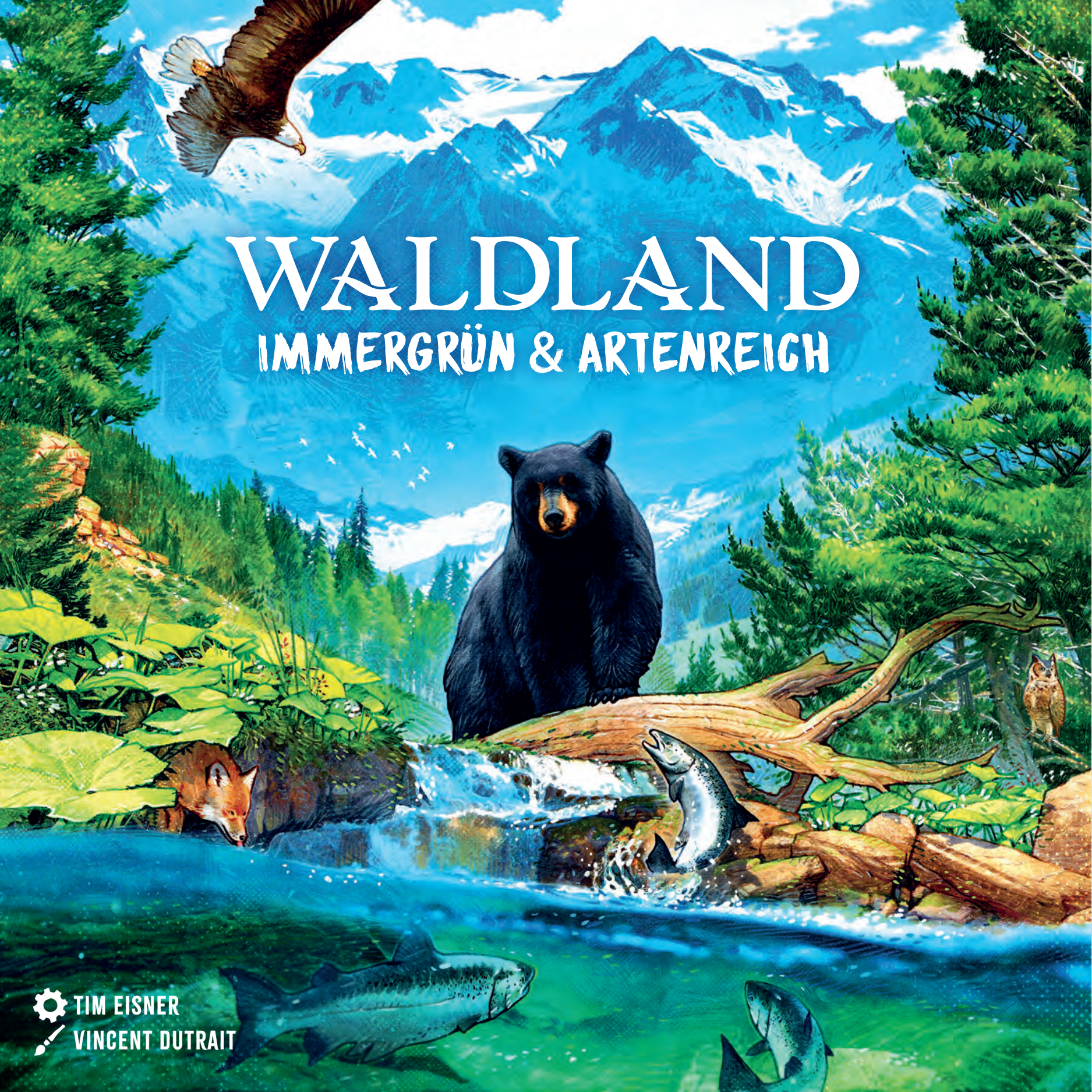

WALDLAND
IMMERGRÜN & ARTENREICH
TIM EISNER
VINCENT DUTRAIT

WALDLAND: Immergrün & Artenreich

12+ | 1–4 | 90′

Der Regen fällt auf die dicken Äste der hohen immergrünen Bäume, bevor er von dort auf den fruchtbaren Waldboden tropft. Ein Rotfuchs streift im Morgengrauen durch das Unterholz, auf der Suche nach einer frühen Mahlzeit. Die Sommersonne erscheint, während sich die Wolken langsam verziehen und ein leichter Nebel den Wald erfüllt. Die gemäßigten Regenwälder des Pazifischen Nordwestens sind geprägt von dichtem Grün, einer vielfältigen Tierwelt und hochragenden Bäumen.

SPIELINHALT

105 Baumplättchen, davon:

25 Wipfel

45 Stämme

35 Wurzeln
(bestehend aus jeweils 2 Teilen)

45 Tierkarten

87 Waldkarten

44 Bonusplättchen
(4 Sets mit jeweils 11 Plättchen)

4 Waldtableaus

1 Tannenzapfen

1 Tiertableau

4 100-Punkteplättchen

4 Nahrungsmarker

8 Sonder-Bonusplättchen
(für die Fortgeschrittenen-Variante)

4 Einer-Marker
4 Zehner-Marker

15 Tierplättchen
(mit jeweils einer aktiven und einer inaktiven Seite)

8 Wipfel-Trophäen

5 Sammelplätze

5 Übersichtskarten

10 Saisonkarten
(für die Fortgeschrittenen-Variante)

Autor: Tim Eisner

Illustration und Grafik: Vincent Dutrait

Entwicklung und zusätzliche Grafik: Ben Eisner

Weitere Entwicklung: Amber O'Neill, Tekela Fisher, Mike Deich

Produktionsmanagement: Amber O'Neill

Kickstarter Website und Video: Amber O'Neill, Co O'Neill, Ben Eisner

Spieletests: Evan Halbert, Ryan Mauk, Chase Van Epps, Ryan Spangler, Mohammad Ali, Arthur Smid, Michael Grifka, Sasha Jelten, Adam Michaud, Zoey, Kenneth Wilson, Keith Eisner und viele mehr!

Piatnik Spiel Nr. 728099
© 2025 Piatnik, Wien.

ÜBERBLICK UND SPIELZIEL

In WALDLAND versucht ihr, ein gesundes und ausgewogenes Ökosystem zu errichten.

Ein Spiel verläuft über 3 Saisonen. In jeder Saison entscheidet ihr euch, Waldkarten von einem der euch zur Verfügung stehenden Sammelplätze zu nehmen. Möchtet ihr die Karten nicht behalten, wächst dieser Kartenstapel, was euch bei der Suche nach geeigneten Pflanzen, Baumteilen und Wetterbedingungen helfen kann.

Das Ziel ist es, am Ende der 3. Saison die meisten Punkte zu haben, indem ihr möglichst hohe Bäume wachsen lasst, wertvolle Sets von Pflanzen sammelt, euren Tierbestand vermehrt, für passendes Wetter sorgt und versucht, Bedrohungen abzuwehren.

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Jede *Wurzel* besteht aus 2 Teilen, die ihr vor dem ersten Spiel zusammenstecken müsst.

Hinweis: Ihr könnt die Wurzeln nach dem Spiel zusammengesteckt in der Schachtel aufbewahren.

Zusatzmaterial:

Im Normalfall werdet ihr für ein Spiel maximal 24 *Wipfel*, 44 *Stämme* und 32 *Wurzeln* benötigen. Zur Sicherheit haben wir ein paar zusätzliche Teile beigelegt, sollte ein Teil verloren oder kaputt gehen.

SPIELVORBEREITUNG

1. Nehmt alle jeweils **1 Waldtableau** und legt es vor euch ab.
2. Nehmt alle jeweils **1 Nahrungsmarker** und stellt ihn auf das Feld mit der Zahl „1“ auf der Nahrungsleiste.
3. Nehmt alle jeweils **1 Einer-Marker** und stellt ihn auf das Feld mit der Zahl „3“ auf der Punkteleiste.
4. Nehmt alle jeweils **1 Zehner-Marker** und stellt ihn auf das Feld mit der Zahl „0“ auf der Zehnerleiste.
5. Nehmt alle jeweils **1 Set Bonusplättchen**, bestehend aus 11 Plättchen mit derselben farbigen Rückseite. Legt die Plättchen offen und in zufälliger Verteilung auf die dafür vorgesehenen Plätze auf den Wegen eures Waldtableaus.
   Hinweis: Die Sonder-Bonusplättchen benötigt ihr nur in der „Fortgeschrittenen-Variante“ (siehe S.16). Sie werden für das normale Spiel nicht benötigt.
6. Nehmt alle jeweils **1 Wurzel** und stellt sie auf ein beliebiges Feld auf eurem Waldtableau, auf dem ein Baumsymbol abgebildet ist.
   Hinweis: Die abgebildeten Baumsymbole befinden sich immer zwischen den ausliegenden Bonusplättchen.
7. Sucht die **5 Start-Tierkarten** *(Rotfuchs, Schwarzbär, Fleckenskunk, Puma, Hummel)* heraus, die links oben mit einem ☆ markiert sind. Mischt sie verdeckt und teilt **allen jeweils 1** davon aus. Legt anschließend die erhaltene Karte offen neben eurem Waldtableau ab und nehmt euch das dazu passende **Tierplättchen**. Mischt die restlichen Tierkarten zurück in den Stapel mit den anderen Tierkarten.

WEITERER SPIELAUFBAU

8. Je nachdem, wie viele ihr seid, legt ihr eine bestimmte Anzahl **Sammelplätze** bereit:

   a. 1 & 2 Personen: Siehe Kasten auf S.5.

   b. 3 & 4 Personen: Legt 1 Sammelplatz zwischen jede benachbarte Person sowie 1 weiteren Sammelplatz in die Tischmitte.

9. Legt das **Tiertableau** in die Tischmitte.

10. Legt die restlichen **Tierkarten** als verdeckten Stapel auf das mit der Tatze markierte Feld auf dem Tiertableau. Deckt danach 3 Karten vom Stapel auf und legt sie offen als *Tierauslage* neben dem Stapel aus.

11. Legt die restlichen **Tierplättchen, Wipfel-Trophäen, 100-Punkteplättchen** sowie sämtliche **Wipfel, Stämme** und **Wurzeln** als allgemeinen Vorrat bereit.

12. Sortiert alle **Waldkarten** aus, die im rechten unteren Eck eine höhere Zahl zeigen, als Personen mitspielen. Legt sie zurück in die Schachtel, sie werden für das Spiel nicht benötigt. *Hinweis: Waldkarten, die keine Zahl zeigen, verwendet ihr in jedem Spiel. Die Waldkarte „Der einsame Fuchs" benötigt ihr nur im Solo-Spiel.*

VORBEREITUNG EINER SAISON

13. Mischt alle **Waldkarten** und bildet daraus den *Waldstapel*, den ihr verdeckt in der Tischmitte bereitlegt.

14. Zieht 4 Karten pro Person vom *Waldstapel* und legt sie als weiteren verdeckten Stapel zur Seite. Legt den **Tannenzapfen** darauf. Ihr benötigt diesen *Tannenzapfenstapel* eventuell am Ende der Saison.

15. Je nachdem, wie viele ihr seid, legt ihr eine bestimmte Anzahl Waldkarten verdeckt auf die Sammelplätze, die ihr vom *Waldstapel* zieht:

   1 & 2 Personen: 1 Karte auf den ersten Sammelplatz, 2 auf den zweiten und 3 auf den dritten.

   3 & 4 Personen: 2 Karten auf den Sammelplatz in der Tischmitte sowie jeweils 1 Karte auf die Sammelplätze, die zwischen euch liegen.

16. Es beginnt, wer zuletzt eine Pflanze gegossen hat.

SPIELAUFBAU FÜR 1 & 2 PERSONEN

8a. Legt 3 Sammelplätze nebeneinander in einer Linie in der Tischmitte bereit.

SPIELABLAUF

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wenn du am Zug bist, führst du folgende Aktionen der Reihe nach aus:

1. **TIERE ANLOCKEN (optional)**
2. **SAMMELPLÄTZE DURCHFORSTEN**
3. **WALDKARTEN AUSLEGEN**

1. TIERE ANLOCKEN

Wichtig: Diese Aktion ist optional!

Zu Beginn deines Zuges **darfst** du beliebig viele Tiere nacheinander anlocken. Wähle dazu zunächst 1 Tierkarte von der *Tierauslage* aus und gib so viel Nahrung ab, wie die Nahrungskosten (rechts oben auf der Tierkarte) angeben. Versetze dafür deinen Nahrungsmarker entsprechend der Kosten. Hast du nicht genug Nahrung gesammelt, kannst du auch kein Tier anlocken.

Lege die Tierkarte anschließend offen vor dir aus. Sie ist jetzt Teil deines Ökosystems. Besitzt das Tier eine **Fähigkeit**, nimmst du dir das dazu passende **Tierplättchen** aus dem allgemeinen Vorrat und legst es mit der aktiven (farbigen) Seite nach oben vor dir ab.

ERKLÄRUNG DER TIERKARTEN

Die blau geschriebenen Erklärungen verweisen auf informative Zusatztexte, die für den Spielablauf nicht relevant sind.

*Hinweis: Die Tierauslage besteht immer aus **3 offen ausliegenden Tierkarten**. Sobald du 1 Tierkarte nimmst, ziehst du sofort eine neue Tierkarte vom Stapel nach und legst sie auf das freie Feld. Das bedeutet, dass du nun auch das neu aufgedeckte Tier anlocken darfst, sofern du genügend Nahrung besitzt.*

BEISPIEL 1: TIERE ANLOCKEN

1. Zu Beginn ihres Zuges möchte Marta den *Weißkopfseeadler* anlocken, der 2 Nahrung kostet.
   Ihr Nahrungsmarker liegt auf Feld 3.
2. Marta bezahlt die Kosten, indem sie ihren Nahrungsmarker auf Feld 1 versetzt und legt die Karte mit dem *Weißkopfseeadler* vor sich aus. Anschließend legt sie eine neue Tierkarte vom Stapel nach und ergänzt die *Tierauslage* somit wieder auf 3.

2. Sammelplätze durchforsten

In dieser Aktion darfst du dir die Waldkarten von maximal drei Sammelplätzen ansehen und die Karten von einem davon behalten. In welcher Reihenfolge du dir die Karten ansehen darfst, hängt davon ab, wie viele ihr seid (siehe Kästen rechts).

Nimm die Waldkarten vom **ersten Sammelplatz** und sieh sie dir an. Nun musst du dich entscheiden, ob du die Karten **behalten** oder wieder **zurücklegen** willst.

Behalten:

Lege alle Karten vom gewählten Sammelplatz **offen** neben deinem Waldtableau aus. Sie sind jetzt Teil deines Ökosystems. Ziehe anschließend 1 Waldkarte vom *Waldstapel* und lege sie verdeckt und unbesehen auf den Sammelplatz, von dem du soeben die Karten genommen hast. So befindet sich auf jedem Sammelplatz immer mindestens 1 Waldkarte.

Ausnahme im Spiel zu zweit: Behält jemand die Karten vom dritten Sammelplatz, zieht ihr 2 Waldkarten vom *Waldstapel*, die ihr auf diesen Sammelplatz legt.

Zurücklegen:

Willst du die Karten nicht behalten, legst du sie wieder verdeckt zurück auf den Sammelplatz, von dem du sie genommen hast. Ziehe 1 Waldkarte vom *Waldstapel* und lege sie verdeckt und unbesehen zusätzlich auf diesen Sammelplatz.

Nimm anschließend die Karten des **zweiten Sammelplatzes** und wiederhole den Vorgang (*Behalten* oder *Zurücklegen*).

Hinweis: Einmal zurückgelegte Karten darfst du im selben Zug weder ein zweites Mal ansehen noch behalten! Überlege dir also gut, wie du vorgehst!

Dreimal zurücklegen:

Solltest du auch die Karten des **dritten Sammelplatzes** nicht behalten wollen, legst du sie zurück und 1 Waldkarte vom *Waldstapel* darauf. Ziehe nun stattdessen die oberste Waldkarte vom *Waldstapel*. Du darfst sie entweder behalten, oder verdeckt unter den *Waldstapel* zurücklegen. Im letzten Fall gehst du in dieser Runde leer aus.

IM SPIEL ZU ZWEIT

Durchforstet die Sammelplätze immer in **derselben Reihenfolge**, beginnend beim ersten Sammelplatz, der sich unmittelbar neben dem *Waldstapel* befindet. Der zweite Sammelplatz liegt in der Mitte, der dritte befindet sich am weitesten vom *Waldstapel* entfernt.

IM SPIEL ZU DRITT ODER ZU VIERT

Durchforste die Sammelplätze von **links nach rechts**, beginnend beim ersten Sammelplatz, der sich links von dir befindet. Der zweite Sammelplatz befindet sich für alle immer in der Tischmitte, der dritte Sammelplatz befindet sich rechts von dir.

BEISPIEL 2: SAMMELPLÄTZE DURCHFORSTEN

1. Marta sieht sich die Karte vom ersten Sammelplatz an, der sich **links** von ihr befindet.

   Es ist eine *Regen*-Karte, die sie nicht behalten möchte.

   Sie legt die Karte verdeckt zurück und 1 weitere Waldkarte verdeckt darauf, die sie vom *Waldstapel* zieht.

2. Nun sieht sich Marta die Karten vom zweiten Sammelplatz an, der sich in der **Tischmitte** befindet.

   Es sind eine *Waldlilie*- und eine *Waldbrand*-Karte, die sie auch nicht behalten möchte.

   Sie legt beide Karten verdeckt zurück und 1 weitere Waldkarte verdeckt darauf, die sie vom *Waldstapel* zieht.

3. Nun sieht sich Marta die Karten vom dritten Sammelplatz an, der sich **rechts** von ihr befindet.

   Es sind eine *Sonne*-, eine *Salal*- und eine *Mausschwanzmoos*-Karte, die sie behalten möchte. Sie legt alle 3 Karten offen neben ihrem Waldtableau aus. Sie sind jetzt Teil von Martas Ökosystem.

   Abschließend zieht sie 1 Waldkarte vom *Waldstapel* und legt sie verdeckt auf den leeren Sammelplatz.

3. WALDKARTEN AUSLEGEN

Behältst du die Waldkarten von einem Sammelplatz, musst du **alle** davon vor dir auslegen. Sie sind nun Teil deines Ökosystems. Du darfst entscheiden, in welcher Reihenfolge du die Karten nutzt bzw. vor dir auslegst.

Es gibt Waldkarten unterschiedlicher Kategorien. Manche haben Soforteffekte, andere bringen dir Punkte bei Spielende oder am Ende einer Saison.

PFLANZEN, WETTER & BEDROHUNGEN

Lege diese Karten immer offen neben deinem Waldtableau aus. Karten desselben Typs legst du dabei zusammen, um möglichst starke Sets zu bilden.

SOFORTEFFEKTE

Karten mit einem Blitzsymbol haben einen **Soforteffekt**. Diesen musst du sofort beim Auslegen der Karte ausführen. Zum Beispiel bringen dir *Heidelbeeren* sofort Nahrung, wohingegen dich *Hitzewellen* dazu zwingen, eine bereits ausliegende Pflanzenkarte aus deinem Ökosystem zu entfernen.

Wichtig: Alle entfernten Karten legst du auf einen allgemeinen Ablagestapel in der Tischmitte.

BÄUME

Karten, auf denen Baum-Teile abgebildet sind, legst du **nicht** vor dir aus. Stattdessen nimmst du dir das entsprechende **Baumplättchen** (*Wurzel*, *Stamm* oder *Wipfel*) und legst die Karte anschließend auf den allgemeinen Ablagestapel.

Kannst du oder willst du kein Baumplättchen nehmen, darfst du die Karte auch ohne Effekt abwerfen. Du darfst sie dir nicht für einen späteren Zeitpunkt aufheben.

WIPFEL

Mit dieser Karte schließt du einen Baum ab. Nimm dazu **1 Wipfel** und stecke ihn auf einen bestehenden *Stamm* oder direkt auf eine *Wurzel*. Immer wenn du einen Baum abschließt, erhältst du sofort Punkte (siehe S.10).

Es können keine weiteren Baumplättchen mehr auf diesen Baum gesteckt werden.

ERKLÄRUNG DER WALDKARTEN

Die blau geschriebenen Erklärungen verweisen auf informative Zusatztexte, die für den Spielablauf nicht relevant sind.

WURZEL/STAMM

Mit dieser Karte darfst du einen neuen Baum pflanzen oder einen bereits gepflanzten Baum wachsen lassen. Nimm entweder

· **1 Wurzel** und stelle sie auf ein beliebiges freies Feld auf deinem Waldtableau, das mit einem Baum-Symbol markiert ist. Oder nimm

· **1 Stamm** und stecke ihn auf eine bereits gepflanzte *Wurzel* oder einen bestehenden *Stamm* auf deinem Waldtableau.

AMMENSTAMM

Diese Karte unterstützt das Wachstum deiner Bäume. Du darfst entweder mit **1 Wurzel** einen neuen Baum pflanzen, oder einen bereits bestehenden Baum doppelt so schnell wachsen lassen, indem du **2 Stämme** auf eine *Wurzel* oder einen anderen *Stamm* steckst.

BÄUME ABSCHLIESSEN

Immer wenn du einen Baum abschließt, erhältst du entsprechend dieser Formel sofort Punkte:
Baumhöhe x Wipfelwert.

Das bedeutet: Multipliziere die Summe aller Baumplättchen (Wurzel, Stamm und Wipfel) mit dem Wert, der links unten auf der Wipfelkarte angegeben ist.

Wichtig: Die zusammengesteckte Wurzel zählt nur als 1 Plättchen!

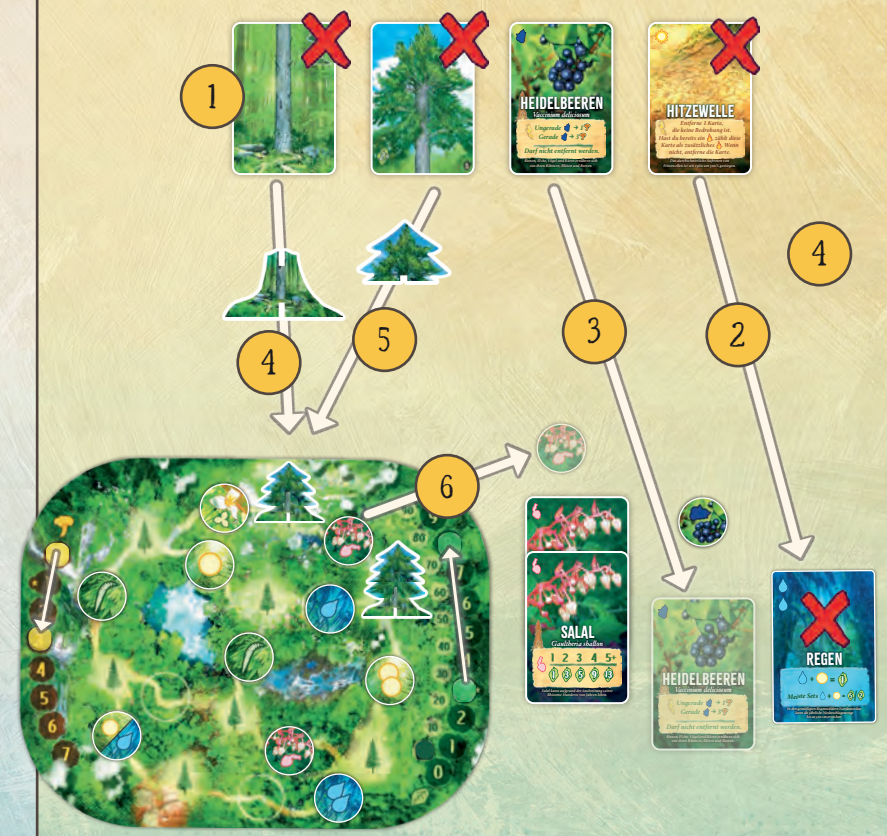
Das Ergebnis trägst du auf der Punkteleiste rechts auf deinem Waldtableau ab.

Danach kontrollierst du, ob du eventuell Bonusplättchen freigeschalten hast (siehe S. 11).

PUNKTELEISTEN

Dein Waldtableau zeigt am rechten Rand eine Einer- und eine Zehnerleiste, auf der du deine Punkte abträgst. Immer, wenn du Punkte erhältst, ziehst du deinen Punktemarker entsprechend vorwärts. Überschreitest du dabei die Zahl 9, setzt du bei 0 fort und ziehst zusätzlich deinen Zehner-Marker um einen Schritt auf der Zehnerleiste vorwärts.

BEISPIEL 3: WALDKARTEN AUSLEGEN



1. Laura behält folgende Karten eines Sammelplatzes: *Wurzel/Stamm*, *Wipfel (Wert 2)*, *Heidelbeeren* und *Hitzewelle*.
2. Sie legt zuerst die *Hitzewelle* aus und entscheidet sich, eine *Regen*-Karte zu entfernen. Da sie keinen *Waldbrand* in ihrem Ökosystem ausliegen hat, darf sie die *Hitzewelle* anschließend auf den allgemeinen Ablagestapel legen.
3. Danach legt sie die *Heidelbeeren* aus. Da sie bereits das *Heidelbeeren*-Bonusplättchen freigeschaltet hat, hat Laura nun eine **gerade Anzahl** *Heidelbeeren*-Symbole vor sich ausliegen. Sie erhält dadurch 3 Nahrung, die sie auf der Nahrungsleiste links auf ihrem Waldtableau abträgt.
4. Nun nutzt sie die *Wurzel/Stamm*-Karte, um einen neuen Baum zu pflanzen. Sie stellt eine **Wurzel** auf eine beliebige freie Stelle auf ihrem Waldtableau, das ein Baum-Symbol zeigt. Danach legt sie die *Wurzel/Stamm*-Karte auf den allgemeinen Ablagestapel.
5. Abschließend legt sie die *Wipfel*-Karte (Wert 2) ab und steckt einen **Wipfel** auf die soeben gepflanzte *Wurzel*. Da sie den Baum jetzt abgeschlossen hat, erhält sie folgende Punkte: 2 (Baumhöhe) x 2 (Wipfelwert) = 4 Punkte, die sie auf der Punkteleiste abträgt.
6. Laura hat nun **2 benachbarte Bäume** abgeschlossen, von denen mindestens einer aus 3 oder mehr Baumplättchen besteht. Sie hat dadurch das *Salal*-Bonusplättchen freigeschaltet, das zwischen den beiden Bäumen liegt, und legt es neben ihrem Waldtableau aus. Es ist nun Teil ihres Ökosystems und zählt ab sofort als zusätzliches dauerhaftes *Salal*-Symbol.

BONUSPLÄTTCHEN

BONUSPLÄTTCHEN FREISCHALTEN

Jedes Mal, wenn du einen Baum abschließt, kontrollierst du, ob du ein **Bonusplättchen** freigeschaltet hast:

- Sind zwei benachbarte Bäume abgeschlossen und besteht **mindestens einer** von ihnen **aus 3 oder mehr Baumplättchen**, schaltest du sofort das zwischen ihnen liegende Bonusplättchen frei. Lege es neben deinem Waldtableau ab. Es ist jetzt Teil deines Ökosystems und zählt ab sofort als zusätzliches, **dauerhaftes Symbol** der entsprechenden Art.
- Bestehen beide benachbarten Bäume lediglich aus 1 *Wurzel* und 1 *Wipfel*, schaltest du das dazwischenliegende Bonusplättchen **nicht** frei. Nimm es vom Waldtableau und lege es zurück in die Schachtel.

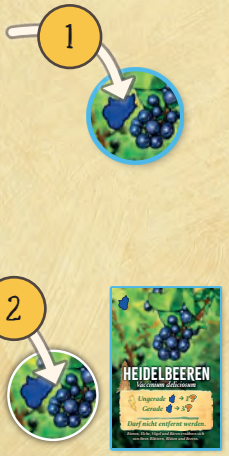
BONUSPLÄTTCHEN VERWENDEN

Bonusplättchen alleine haben keinen Effekt, sondern nur in **Kombination mit bestehenden Karten derselben Art**.Sie zählen als zusätzliche Symbole für diese. Beim Erhalt von Nahrung oder Punkten durch das Auslegen der Waldkarten zählt ihr eure freigeschalteten Bonusplättchen einfach als Teil des Sets dazu.

DAS SONNE/REGEN-PLÄTTCHEN

Du darfst dieses Bonusplättchen **entweder** als *Sonnen-* **oder** als *Regen*-Symbol werten. Entscheide **am Ende jeder Saison**, wie du es verwenden möchtest.

BEISPIEL 4A: BONUSPLÄTTCHEN



1. *Szenario A*: Jennifer schaltet das Bonusplättchen *Heidelbeeren* frei. Da sie aber noch keine *Heidelbeeren*-Karte in ihrem Ökosystem ausliegen hat, erhält sie auch keine Nahrung dafür.
2. *Szenario B*: Jennifer hat bereits eine *Heidelbeeren*-Karte in ihrem Ökosystem ausliegen. Sie schaltet danach das Bonusplättchen *Heidelbeeren* frei und erhält sofort 3 Nahrung, da sie durch das Freischalten des Bonusplättchens nun eine gerade Anzahl *Heidelbeeren*-Symbole in ihrem Ökosystem ausliegen hat.

BEISPIEL 4B: BONUSPLÄTTCHEN

1. *Szenario A*: Christina hat zu Saisonende 2 Bonusplättchen mit insgesamt 2 *Regen-* und 2 *Sonnen*-Symbolen freigeschaltet. Da sie aber zusätzlich weder eine *Regen-* noch eine *Sonnen*-Karte ausliegen hat, kann sie die Symbole der Bonusplättchen am Ende der Saison nicht für die Wertung heranziehen.
   Hätte Christina jedoch zumindest 1 Wetterkarte ausliegen, könnte sie beide Bonusplättchen am Ende der Saison werten. Wetterkarten erlauben es, *Regen-* oder *Sonnen*-Plättchen zu werten, selbst wenn die Art des Wetters auf dem Plättchen nicht der Art des Wetters auf der Karte entspricht.

2. *Szenario B*: Christina hat zusätzlich zu den 2 Bonusplättchen *Regen* und *Sonne* die Tierkarte *Rauhäutiger Gelbbauchmolch* in ihrem Ökosystem ausliegen. Die Tierkarte bringt ihr zwar 1 Punkt für ihre *Regen-* und *Sonnen*-Symbole, sie erhält aber ohne Wetterkarte keine Punkte für die Wetter-Wertung am Ende einer Saison (siehe S.13).

TIERE

Zu Beginn deines Zuges darfst du nacheinander beliebig viele Tiere von der *Tierauslage* anlocken, indem du jeweils eine bestimmte Menge Nahrung abgibst.

Jede Tierkarte gibt es in 3 verschiedenen Kategorien: *Aktiv*, *Suchend* und *Wertvoll*.

Hinweis: Karten mit angelockten Tieren bleiben – im Gegensatz zu den Waldkarten – das ganze Spiel über in deinem Ökosystem liegen. Nur Krankheiten und Hitzewellen können deinen Tierbestand gefährden.

AKTIVE TIERE

Diese Tiere haben eine besondere **Fähigkeit**, die du jederzeit während deinem Zug nutzen darfst. Die Fähigkeit ist immer auf der entsprechenden Tierkarte beschrieben. Du darfst sie **1x pro Saison** nutzen – und sogar im selben Zug, in dem du das Tier angelockt hast.

Immer wenn du ein *aktives Tier* anlockst, nimmst du dir auch das dazu passende **Tierplättchen** und legst es mit der aktiven (farbigen) Seite nach oben vor dir ab. Nutzt du die Fähigkeit des Tieres, drehst du das Plättchen auf die inaktive (schwarz-weiße) Seite um.

SUCHENDE TIERE

Diese Tiere punkten am **Ende jeder Saison**, wenn du die auf der jeweiligen Karte angegebenen Voraussetzungen erfüllst.

WERTVOLLE TIERE

Für diese Tiere bekommst du bei **Spielende** die Punkte gutgeschrieben, die im silbernen Blatt auf der entsprechenden Karte abgebildet sind.

TIER-WERTUNG

Tierkarten können dir bei **Spielende zusätzliche Punkte** bringen:

TIERFAMILIEN

Für **2 Tiere derselben Art** erhältst du bei Spielende **2 Punkte**.

Für **3 Tiere derselben Art** erhältst du bei Spielende **5 Punkte**.

TIERKREISLAUF

Auf jeder Tierkarte ist in den unteren beiden Ecken **jeweils 1 Kettensymbol** abgebildet. Um einen *Tierkreislauf* herzustellen, benötigst du immer 2 Tierkarten mit demselben Kettensymbol, das sich auf einer Karte in der rechten und auf der anderen Karte in der linken Ecke befindet. Je mehr Tiere du durch passende Kettensymbole miteinander verbindest, desto länger und wertvoller wird dein *Tierkreislauf*.

Bei Spielende erhältst du Punkte für deinen längsten durchgehenden *Tierkreislauf*. Die maximale Kartenanzahl des vollständigen *Tierkreislaufs* beträgt 7.

Hinweis: Nur auf der Karte mit dem Wapiti sind keine Kettensymbole abgebildet. Dieses Tier kann für das Herstellen eines Tierkreislaufs also nicht verwendet werden.

BEISPIEL 5: TIERKREISLAUF

Martinas Tierkarten *Rauhäutiger Gelbbauchmolch* und *Mackenzie-Wolf* zeigen das passende Kettensymbol „Stein" in gegenüberliegenden Ecken. Die Karte mit dem *Mackenzie-Wolf* zeigt zudem in der rechten Ecke das Kettensymbol „Kralle", mit dem Martina ihre Karte mit dem *Weißkopfseeadler* verbinden kann. Ihr Tierkreislauf besteht jetzt aus 3 Tieren. Im weiteren Spielverlauf kann sie noch weitere Tierkarten mit passenden Kettensymbolen (links aktuell „Wind" und rechts „Wasser") hinzufügen.

ENDE EINER SAISON

Sobald der *Waldstapel* aufgebraucht ist, rückt das Ende der Saison näher. Führt eure Spielzüge weiter normal aus, jedoch ohne neue Waldkarten auf die Sammelplätze zu legen. Dabei müsst ihr nun immer spätestens **die Waldkarten des dritten Sammelplatzes** nehmen, da es keinen *Waldstapel* mehr zum Nachziehen gibt. Spielt so lange weiter, bis jemand von euch zu Beginn des Zuges keine Waldkarten auf den drei Sammelplätzen mehr zur Verfügung hat. Damit endet die Saison und ihr entfernt alle Waldkarten, die möglicherweise noch auf anderen Sammelplätzen liegen.

SAISON-WERTUNGSSCHRITTE

Die meisten der folgenden Wertungsschritte könnt ihr alle gleichzeitig ausführen. Sollten gewisse Karteneffekte oder Wertungen eine Reihenfolge voraussetzen, beginnt ihr bei der Person, die als letztes am Zug war und folgt dann dem Uhrzeigersinn. Tragt die erhaltenen Punkte auf euren Punkteleisten ab.

1. TANNENZAPFEN

Ziehe für jeden in deinem Ökosystem ausliegenden *Tannenzapfen* **2 Karten** vom *Tannenzapfenstapel* und **jeweils 1 zusätzliche** Karte für jede *Waldbrand-* und *Hitzewelle-*Karte in deinem Ökosystem. Du darfst dir von allen gezogenen Karten **1 Karte pro Tannenzapfen** behalten und den Regeln entsprechend in dein Ökosystem einbinden. Lege alle Karten, die du nicht behalten möchtest, auf den allgemeinen Ablagestapel, ebenso alle ausliegenden *Tannenzapfen*-Karten.
Hinweis: Solltest du weitere Tannenzapfen-Karten vom Tannenzapfenstapel ziehen, haben sie keinen Effekt. Du entfernst sie sofort und ziehst stattdessen die entsprechende Anzahl Karten nach.

2. BEDROHUNGEN

Hast du am Ende einer Saison genau 2 *Waldbrand*-Karten (bzw. 1 *Waldbrand-* und eine *Hitzewelle*-Karte) in deinem Ökosystem, musst du **2 beliebige Pflanzenkarten** aus deinem Ökosystem entfernen.
Hast du 3 oder mehr *Waldbrand-* bzw. *Hitzewellen*-Karten in deinem Ökosystem liegen, breitet sich das Feuer aus und **alle** (inklusive dir) müssen jeweils **1 beliebige Pflanzenkarte** aus ihrem Ökosystem entfernen. *Hinweis: Die Heidelbeeren-Karten dürfen nicht entfernt werden!*
Für *Krankheiten* gelten dieselben Regeln, nur dass ihr in diesem Fall Tier- statt Pflanzenkarten entfernen müsst.

3. SUCHENDE TIERE

Erhalte Punkte für alle *suchenden Tiere* in deinem Ökosystem, wenn du die auf den Karten angegebenen Voraussetzungen erfüllst.

4. HÖCHSTER BAUM

Wer den höchsten Baum auf seinem Waldtableau errichtet hat, erhält eine **Wipfel-Trophäe** und Punkte entsprechend der Saison (Erste/Zweite/Dritte Saison = **3/4/5 Punkte**).
Tausche den Wipfel deines höchsten Baumes mit der Wipfel-Trophäe aus. Dieser Baum wird in folgenden Saisonen nicht mehr bei der Höchster-Baum-Wertung berücksichtigt.
Bei einem Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten eine Wipfel-Trophäe und teilen sich die Punkte gleichmäßig auf (rundet gegebenenfalls ab).
Bäume, die in vorherigen Saisonen abgeschlossen wurden, aber nicht die höchsten waren, können so in folgenden Saisonen auch noch mit der Wipfel-Trophäe ausgezeichnet werden.

5. WETTER

Erhalte **1 Punkt** für jedes Set von 1 *Sonnen-* und 1 *Regen*-Symbol auf deinen ausliegenden Wetterkarten und freigeschalteten Bonusplättchen.
Wer die meisten Sets von *Sonnen-* und *Regen-Symbolen* hat, erhält **5 Punkte**. Wer die zweitmeisten Sets hat, erhält **2 Punkte**.
Bei einem Gleichstand teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten die 7 Punkte (rundet gegebenenfalls ab) und der zweite Platz entfällt. Teilen sich 2 oder mehr Personen den 2.Platz, erhält jede davon **1 Punkt.**

6. PFLANZEN & PFIFFERLINGE

Erhalte Punkte für Sets von Pflanzen gleicher Art bzw. für Pfifferlinge in deinem Ökosystem. Berücksichtige dabei alle ausliegenden Waldkarten sowie die freigeschalteten Bonusplättchen.
Zur Erinnerung: Bonusplättchen zählen nur, wenn du mindestens 1 Karte derselben Art in deinem Ökosystem ausliegen hast!

7. AUFRÄUMEN

Entferne nach diesen Wertungsschritten **alle Waldkarten** aus deinem Ökosystem. Tierkarten und freigeschaltete Bonusplättchen behältst du für die nächste Saison! Sie bleiben in deinem Ökosystem liegen.
Drehe alle Tierplättchen auf die aktive Seite um.
Hinweis: Wertvolle Tiere, Tierfamilien und den Tierkreislauf wertest du erst bei Spielende.

EINE NEUE SAISON

Legt am Ende der ersten und zweiten Saison die 3 offen ausliegenden Tierkarten aus der *Tierauslage* zurück auf den Stapel und mischt ihn gut durch. Zieht anschließend 3 neue Tierkarten für die *offene Tierauslage* vom Stapel.

Mischt alle Waldkarten gut durch. Bereitet den *Tannenzapfen-* sowie den *Waldstapel* vor und legt die in der Spielvorbereitung beschriebene Anzahl Waldkarten auf die Sammelplätze.

Wer aktuell am wenigsten Punkte hat, beginnt die neue Saison.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der dritten Saison. Führt zunächst die Saison-Wertungsschritte wie gewohnt durch. Danach erhaltet ihr noch zusätzliche Punkte für **Tiere** und **Nahrung**.

Wertvolle Tiere: Erhalte so viele Punkte, wie auf der Tierkarte angegeben sind, und trage sie auf der Punkteleiste ab.

Tierfamilien: Für 2 Tiere derselben Art erhältst du **2 Punkte**. Für 3 Tiere derselben Art erhältst du **5 Punkte**.

Tierkreislauf: Für deinen längsten *Tierkreislauf* erhältst du wie folgt Punkte:

Tierkarten	1	2	3	4	5	6	7
Punkte	0	1	3	5	8	12	17

Nahrung: Pro 2 Nahrung erhältst du **1 Punkt**.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei einem Gleichstand gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten die Person, die mehr Tiere angelockt hat.

BEISPIEL 5: WERTUNG AM ENDE DER DRITTEN SAISON

1. Joachim erhält 6 Punkte für seine *suchenden Tiere*:
   a. Der *Schwarzbär* bringt 3 Punkte für die 3 *Heidelbeeren*-Symbole, die in seinem Ökosystem ausliegen (2 Waldkarten + 1 Bonusplättchen).
   b. Der *Weißkopfseeadler* bringt 3 Punkte für seine 3 Bäume, die aus mindestens einer *Wurzel*, einem *Stamm* und einem *Wipfel* bestehen.
2. Joachim hat den höchsten abgeschlossenen Baum. Er tauscht den *Wipfel* mit der *Wipfel-Trophäe* aus und erhält 5 Punkte.
3. Joachim erhält 5 Punkte für seine Wetterbedingungen: Zunächst entscheidet er sich, das *Regen*/*Sonnen*-Plättchen als *Sonnen*-Symbol zu werten und hat somit drei Sets von *Regen*- und *Sonnen*-Symbolen, für die er 3 Punkte erhält. Zudem hat er die zweitmeisten Sets von *Regen*- und *Sonnen*-Symbolen und erhält dafür zusätzlich 2 Punkte.
4. Joachim erhält 11 Punkte für seine *Pflanzen* und *Pfifferlinge*: 9 Punkte für 4 *Salal* und 4 Punkte für 2 *Pfifferlinge* (weil Joachim mehr *Regen*- als *Sonnen*-Symbole hat). Für die einzelne *Waldlilie* muss Joachim leider 2 Punkte abziehen.
5. Die 2 *Mausschwanzmoos*-Bonusplättchen bringen ihm keine Punkte, da er keine passenden Karten ausliegen hat.
6. Da nach der 3. Saison das **Spielende** erreicht ist, erhält er nun auch Punkte für seine Tiere und übrig gebliebene Nahrung:
   a. Für seine *Tierfamilien* erhält er 7 Punkte: 5 Punkte für die 3 *Schwarzbären* und 2 Punkte für die 2 *Mackenzie-Wölfe*.
   b. Für seine *wertvollen Tiere* erhält er in Summe die angegebenen 6 Punkte.
   c. Für seinen *Tierkreislauf*, bestehend aus 4 Tieren, erhält er 5 Punkte.
   d. Joachim hat keine Nahrung mehr übrig, daher gibt es dafür auch keine Punkte.

DER EINSAME FUCHS - SOLOSPIEL

Beim Solospiel spielst du gegen *den einsamen Fuchs*. Die Regeln folgen derselben Struktur wie im Grundspiel, jedoch mit folgenden Anpassungen:

SPIELVORBEREITUNG UND -AUFBAU

Bereite den beschriebenen **Spielaufbau für 1 & 2 Personen** vor, jedoch mit folgenden Anpassungen:

- Lege 2 Waldtableaus aus: Eines für dich und eines für *den einsamen Fuchs*.
- Nimm für beide jeweils ein Set Bonusplättchen einer Farbe und verteile sie zufällig auf den Waldtableaus.
- **Nur** *der einsame Fuchs* erhält zu Beginn **1 Wurzel**. Stelle sie auf das Baumsymbol, das links oben auf dem Waldtableau abgebildet ist.
- *Der einsame Fuchs* erhält immer die Start-Tierkarte *Rotfuchs* und das dazugehörige Tierplättchen.
- Mische die Sonderkarte *Der einsame Fuchs* in den Waldstapel dazu.

SPIELABLAUF

Zu Beginn jeder Saison erhält der einsame Fuchs **1 Wurzel**.

- Du führst immer den ersten Zug in einer Saison aus.
- Du führst deine Züge wie gewohnt aus, indem du Wald- & Tierkarten in dein Ökosystem legst. Aber: Jedes Mal, wenn du Karten von einem Sammelplatz wieder **zurücklegst**, legst du eventuell enthaltene Bedrohungen **offen** ab.

Hinweis: Für ein einfacheres Spiel erhältst du zu Beginn jeder Saison ebenfalls 1 Wurzel. Für ein schwierigeres Spiel erhält der einsame Fuchs zu Beginn jeder Saison 2 Wurzeln.

DER EINSAME FUCHS IST AM ZUG

Zu Beginn seines Zuges lockt *der einsame Fuchs* immer **Tiere** in sein Ökosystem, sofern genug Nahrung vorhanden ist. Welches Tier er wählt, wird anhand folgender Prioritäten festgelegt:

(1) Tiere, die den *Tierkreislauf* erweitern.
(2) Tiere, die bereits in seinem Ökosystem vorhanden sind.
(3) Tiere mit den höchsten Punktewerten.
(4) *Suchende Tiere*.

Anschließend wählt *der einsame Fuchs* Karte(n) von einem Sammelplatz, indem er diese Regeln befolgt:

- Er wählt den Sammelplatz mit den **meisten Waldkarten**. Bei Gleichstand wählt er den Sammelplatz, auf dem **weniger offen liegende** Waldkarten liegen. Bei erneutem Gleichstand wählt er den Sammelplatz, der am nächsten zum *Waldstapel* liegt.
- *Der einsame Fuchs* behandelt jeden Sammelplatz mit einem **Start-Tierplättchen** (auch den *Rotfuchs*) so, als hätte dieser **1 Waldkarte weniger**. Wählt er einen Sammelplatz, auf dem sich ein Tierplättchen befindet, muss er den Effekt sofort ausführen.
- Lege jeweils 1 Waldkarte vom *Waldstapel* auf jeden Sammelplatz, auf den *der einsame Fuchs* Karten zurückgelegt hat.
- Lege alle Karten, die *der einsame Fuchs* behält, offen und sortiert in sein Ökosystem.

BÄUME

Der einsame Fuchs versucht ebenfalls, Bonusplättchen freizuschalten und Bäume wachsen zu lassen. Wie er die Bäume pflanzt und wachsen lässt, hängt von mehreren Faktoren ab:

Wurzel/Stamm-Karte

1. Solange du einen Baum in deinem Ökosystem hast, der höher ist als jeder Baum im Ökosystem *des einsamen Fuchses* (der noch keine *Wipfel-Trophäe* trägt), steckt *der einsame Fuchs* den ***Stamm*** immer auf seinen **höchsten nicht abgeschlossenen** Baum.
2. Sofern ein neuer *Stamm* dazu beitragen kann, ein Bonusplättchen für *den einsamen Fuchs* freizuschalten, nutzt er ihn. *Beispiel*: Auf seinem Waldtableau liegen 2 *Wurzeln* auf benachbarten Feldern, also nutzt *der einsame Fuchs* einen *Stamm*, um einen der Bäume wachsen zu lassen, damit zu einem späteren Zeitpunkt das Bonusplättchen freigeschaltet werden kann.
3. Trifft keine der beiden beschriebenen Situationen zu, pflanzt *der einsame Fuchs* einen neuen Baum, indem er eine *Wurzel* aus dem allgemeinen Vorrat nimmt. Er stellt die *Wurzel* auf ein Baumsymbol, das mit möglichst vielen bereits gepflanzten Bäumen benachbart ist. Dabei werden Felder neben abgeschlossenen Bäumen priorisiert, gefolgt von Bäumen mit mindestens 1 *Stamm*.

Erhält der einsame Fuchs eine **Wipfelkarte**, steckt er den *Wipfel* immer auf den aktuell **höchsten nicht abgeschlossenen** Baum in seinem Ökosystem. Bei einem Gleichstand wählt er den Baum, der am nächsten zu anderen bereits abgeschlossenen Bäumen steht.

DIE AUSWAHL FÜR DEN EINSAMEN FUCHS

Manche Karten stellen *den einsamen Fuchs* vor Entscheidungen, die du für ihn treffen musst.

Generell gilt: Wähle für *den einsamen Fuchs* immer die Option, die ihm am meisten Punkte bzw. am wenigsten Minuspunkte bringt. Gibt es zwei gleichwertige Optionen, entscheidest du frei.

BEDROHUNGEN UND TIERE

- **Bedrohungen:** Hat *der einsame Fuchs* am Ende einer Saison mehr Bedrohungen in seinem Ökosystem liegen als du, erhält der einsame Fuchs 5 Punkte.
- **Tiere:** Mit Ausnahme vom *Rotfuchs* kann *der einsame Fuchs* die Fähigkeiten der aktiven Tiere nicht nutzen. Punkte für suchende Tiere am Ende einer Dekade erhält er, wenn er die entsprechenden Bedingungen erfüllt hat.

BEISPIEL: DER EINSAME FUCHS IST AM ZUG

1. *Der einsame Fuchs* erhält die Karten vom dritten Sammelplatz, weil dort am meisten Karten liegen.

2. Es sind 3 Karten, die er in sein Ökosystem legt.

3. *Tannenzapfen* und *Salal* legt er den Regeln entsprechend zu den anderen bereits ausliegenden Karten derselben Art. Wegen der *Hitzewelle* muss er nun eine Karte entfernen. Er entscheidet sich für die *Waldlilie*, da sie aktuell die schwächste Karte in seinem Ökosystem ist.

FORTGESCHRITTENEN-VARIANTEN: SAISONKARTEN UND SONDER-BONUSPLÄTTCHEN

SAISONKARTEN

Diese Variante sorgt für mehr Abwechslung, indem in jeder Saison eine besondere Zusatzregel hinzukommt.

Im Spiel zu zweit, zu dritt oder zu viert: Mischt zu Spielbeginn alle Saisonkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Zu Beginn jeder Saison deckt ihr die oberste Karte auf. Die darauf beschriebene Regel gilt bis zum Ende dieser Saison. Entfernt am Ende der Saison die offen ausliegende Saisonkarte und deckt für die nächste Saison eine neue Karte vom Stapel auf.

Im Solo-Spiel: *Der einsame Fuchs* erhält zu Spielbeginn bereits 12 Punkte und ist im Laufe des Spiels von jeglichen Zusatzregeln bzw. Effekten durch die Saisonkarten nicht betroffen.

SONDER-BONUSPLÄTTCHEN

Diese Variante sorgt für mehr Abwechslung bei den Bonusplättchen.

Im Spiel zu zweit, zu dritt oder zu viert: Entfernt zu Spielbeginn alle jeweils 2 beliebige Bonusplättchen und ersetzt sie mit den 2 Sonder-Bonusplättchen. Diese schaltet ihr genauso frei wie die normalen Bonusplättchen. Die Fähigkeit der Sonder-Bonusplättchen dürft ihr **einmal pro Saison** nutzen.

Nachtaktiv: Drehe das entsprechende Sonder-Bonusplättchen auf die Rückseite, um die Fähigkeit eines beliebigen Tieres in deinem Ökosystem noch einmal zu nutzen.

Lockruf: Drehe das entsprechende Sonder-Bonusplättchen auf die Rückseite, um **entweder** alle Tierkarten von der Tierauslage zu entfernen und durch neue Tierkarten vom Stapel zu ersetzen, **oder** um 1 Nahrung zu erhalten.

Im Solo-Spiel: Du ersetzt 2 beliebige Bonusplättchen auf deinem Waldtableau mit den Sonder-Bonusplättchen und spielst wie oben beschrieben. *Der einsame Fuchs* hingegen spielt nur mit den normalen Bonusplättchen.

Wenn ihr zu „Waldland“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231,
A-1140 Wien, oder an info@piatnik.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Ihr findet uns auf:
piatnik_spiele
PiatnikSpiele
PiatnikSpiele

Kein Teil dieser Spielanleitung darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.

P003475