



1-4  
45'  
10+

Christophe Raimbault  
Edu Valls

# REDWOOD

Am Rande einer wilden Landschaft legen naturbegeisterte Fotografen weite Strecken zurück und zeigen unendliche Geduld, um Tiere in ihrem natürlichen Lebensraum zu verwiegen. Auf der Suche nach Harmonie komponieren diese Wegbereiter prächtige Aufnahmen, die die Wunder abbilden, denen sie auf ihren Wanderungen begegnen.



## ÜBERBLICK & EUER ZIEL

Überrascht euer Publikum, indem ihr euer Talent als Tierfotograf unter Beweis stellt. Erstellt ein herrliches Panorama, auf dem ihr die größte Vielfalt an Flora und Fauna in euren Aufnahmen einfängt. So erringt ihr am Ende der Partie mit den meisten Harmoniepunkten (🐾) den Sieg.

SIT  
DOWN!

rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps

[www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)

[info@sitdown-games.com](mailto:info@sitdown-games.com)

[SitDownGames](#)

[Sitdown.jeux](#)

[SitDownGames](#)



### DER ENTWICKLER

**Christophe RAIMBAULT** ist ein französischer Spieleentwickler. Er ist für sein Spiel **Colt Express** (2014) berühmt, das sogar zum *Spiel des Jahres* gekürt wurde. Er erstellt vor allem Spiele, in denen Immersion, Träumereien und Interaktion stärker im Fokus stehen als Optimierung.

### ILLUSTRATION Edu VALLS

ENTWICKLUNGSMANAGEMENT  
**Michaël DEROBERTMASURE**

KÜNSTLERISCHE LEITUNG  
**Marie OOMS**

GRAFIK  
**Anthony MOULINS**

3D-SIMULATION  
**Maxime MOULINS**

### 3D-SKULPTUREN

**François-Xavier MÉLARD**

MARKETING-MANAGEMENT  
**Sophie TROYE**

PROJEKT-MANAGEMENT  
**Didier DELHEZ**

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG  
**Laura RENAU**

UNTERSTÜTZT VON **Markus JOST**  
FÜR **The Geeky Pen Deutsche**

Ein Sit Down!-Spiel veröffentlicht von Megalopole. © Megalopole (2023). Alle Rechte vorbehalten. Sämtliches Spielmaterial dient nur der privaten Unterhaltung. • **ACHTUNG:** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Dieses Spiel enthält Kleinteile, die verschluckt oder eingeatmet werden könnten. Diese Information bitte aufbewahren. • Abbildungen sind nicht bindend. Formen und Farben können abweichen. • Jegliche Reproduktion des Spiels als Ganzes oder in Teilen in physischer oder elektronischer Form ist ohne das schriftliche Einverständnis von Megalopole strikt verboten.

# MATERIAL



8 Fotografen (📷), 2 Figuren pro Farbe



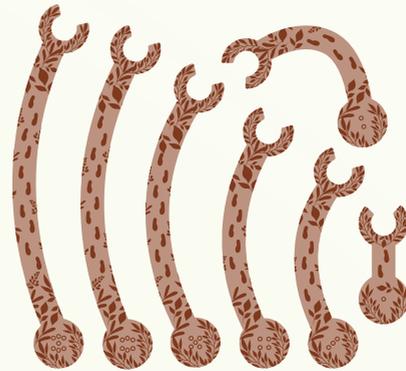
8 Neoprenuntersätze für die Figuren



1 Kamera



1 Sonne (☀️)



7 Pfadschablonen (👉)



2 Allgemeine Vorratstableaus



4 Persönliche Vorratstableaus



7 Tiermarker (🐾)

(1 pro Art: Eichhörnchen, Waschbär, Otter, Biber, Wolf, Bär, Wapiti)

+ 42 Tierplättchen (🐾, 6 pro Art)

*Im seltenen Fall, dass die 4 Arten der nachfolgenden Plättchen nicht ausreichen sollten, nutzt geeigneten Ersatz, da es für sie kein Limit gibt.*



60 Blumen (🌸): 20× 🌸, 20× 🌸 & 20× 🌸



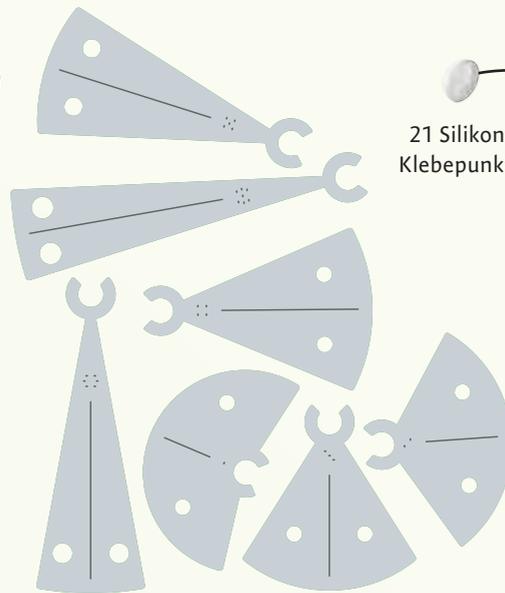
8 Sonnenplättchen (☀️)



56 Harmonieplättchen (36 × 🌿 & 20 × 🌿)

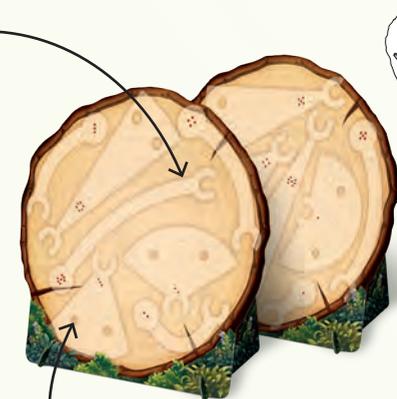


12 Mammutbäume (🌲)



7 Fotoschablonen (📷)

21 Silikon-Klebspunkte



2 Schablonenhalter



28 Haltestifte für die Schablonenhalter

1 Anleitung, die du gerade in der Hand hältst



1 Spielplan mit 5 Biomen



4 Übersichtskarten



87 Kartenhüllen

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>Normaler Modus</b> .....	<b>3</b>
Vorbereitung .....	<b>3</b>
Ablauf .....	<b>4</b>
Ende der Partie .....	<b>8</b>
<b>Teammodus</b> (4 Personen) .....	<b>9</b>
<b>Schwerer Modus</b> .....	<b>10</b>
<b>Solomodus</b> .....	<b>11</b>
<b>Zielerläuterungen</b> .....	<b>12</b>

### HINWEIS

Die auf den folgenden Seiten erläuterten Regeln (S. 3–8) ermöglichen Partien für 2–4 Personen. Wir empfehlen für 4 Personen jedoch den **Teammodus**, da dieser die Partie verkürzt.



5 doppelseitige Sonnenaufgänge



20 Ziele

Kartenart



1 Wertungsbogen



32 Panoramen (📷: Vorderseite (weißes Dreieck) – Normal, Rückseite – Schwer)



1 Schnur

## VORBEREITUNG

- 1 Legt den Spielplan zwischen euch.
- 2 Sortiert die nach Farbe und mischt die jeweiligen Stapel. Legt alle auf das gleichfarbige Biom auf dem Spielplan. Achtet darauf, dass das **weiße** Dreieck (für den *Normalen Modus*) oben liegt. Die andere Seite der ist für den *Schweren Modus* und zeigt ein **schwarzes** Dreieck (siehe S. 10).
- 3 Wählt 1 zufälligen Sonnenaufgang. Er gibt euch vor, wie ihr eure Partie vorbereitet.
  - 3a **Ziele:** Sortiert die Ziele nach ihrer Rückseite (1.-5.). Zieht verdeckt von jedem Wert je 1 Ziel. Legt alle übrigen Ziele in die Schachtel zurück. Verteilt die Ziele danach wie vom Sonnenaufgang vorgegeben verdeckt auf dem Spielplan. Deckt das 1. Ziel auf.
  - 3b : Platziert sie auf dem vom Sonnenaufgang vorgegebenen -Stapel, ohne zu verdecken.
  - 3c : Platziert sie in den vom Sonnenaufgang vorgegebenen hexagonalen Aussparungen des Spielplans. Die Ausrichtung ist dabei unwichtig.

### HINWEIS

Verwechselt nicht die (dünnere Plättchen) aus dem Allgemeinen Vorrat mit den , die ihr auf dem Spielplan platziert.

Legt danach alle Sonnenaufgänge in die Schachtel zurück.

### HINWEIS

Die 2 roten Kreise auf dem Sonnenaufgang sind nur im *Solomodus* (siehe S. 11) wichtig.

- 4 Vorbereitung des Allgemeinen Vorrats:
  - 4a Hängt die auf die passenden Plätze der beiden Schablonenhalter.
  - 4b Legt die Plättchen (, , , , & ) auf die beiden Allgemeinen Vorratstableaus.
  - 4c Legt die Schnur neben dem Spielplan bereit.
- 5 Nehmt euch jeweils 1 Persönliches Vorratstableau und 2 derselben Farbe. Platziert diese vor euch.
- 6 Wer zuletzt in der Natur war, beginnt. Nimm dir die Kamera, um das anzuzeigen.
- 7 Stellt jeweils 1 eurer auf einen freien . Wer zuletzt am Zug ist, beginnt damit. Danach folgen die anderen **gegen den Uhrzeigersinn**. Eure müssen den **vollständig** bedecken.



Diese Vorbereitung für 4 Personen entspricht diesem Sonnenaufgang.

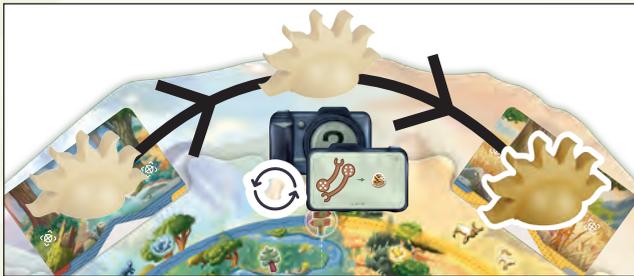
# NORMALER MODUS

## ABLAUF

Eine Partie *Redwood* endet nach **5 Runden** mit der Abschlusswertung. Pro Runde seid ihr alle jeweils 1-mal am Zug. Versetzt zu Beginn einer neuen Runde die 🌞 und macht danach eure Züge.

### DIE SONNE VERSETZEN

Versetzt zu Beginn einer neuen Runde die 🌞 auf den nächsten 📷-Stapel im Uhrzeigersinn. Deckt danach das Ziel auf, dass die 🌞 überquert hat.



#### WICHTIG

Versetzt die 🌞 nicht in der 1. Runde!

### DU BIST AM ZUG

Hast du die Kamera, beginnst du. Die anderen folgen nach dir im Uhrzeigersinn bis alle am Zug waren. Ihr **müsst** euren Zug durchführen und folgende **3 Aktionen ausführen**:

- A. Schablonenwahl
- B. Wanderung
- C. Fotoaufnahme

#### A

### SCHABLONENWAHL

Wähle 1 🍷 und lege sie **sofort** vor dich.

Wähle danach 1 📷 und lege sie auch **sofort** vor dich.

#### WICHTIG

**Berührst** du eine 📷, **musst** du sie nehmen. Du kannst keine andere mehr wählen.

#### HINWEIS

Ein großer Reiz an *Redwood* ist das **Schätzen** der Distanzen der Schablonen, die auf dem Schablonenhalter hängen, und den ausliegenden Komponenten.

Du **musst** jeweils 1 🍷 und 1 📷 wählen...

...aus den verfügbaren von beiden Schablonenhaltern...

...und/oder von denen, die vor den **anderen** ausliegen. Nimmst du eine 🍷/📷 von anderen, erhalten diese dafür **jeweils 1 🍷** aus dem **Allgemeinen Vorrat**.

Du kannst **keine** 🍷/📷 wählen, die von der letzten Runde noch vor dir liegen.

#### HINWEIS

Alle 🍷/📷, die zu Beginn deines Zugs vor dir ausliegen, sind deine von der letzten Runde. Es ist möglich, dass dort weniger liegen. In der 1. Runde habt ihr keine und andere können dir welche stibitzt haben.

Hast du deine 🍷 und 📷 für diese Runde gewählt, hänge deine übrige(n) 🍷/📷 von der letzten Runde auf den Schablonenhalter zurück.

## ABLAUF

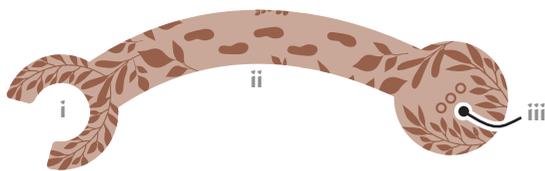
### DU BIST AM ZUG

**B**

#### WANDERUNG

Für die Wanderung deines musst du die nutzen, die du gerade ausgewählt hast. Sie besteht aus 3 Teilen:

- i Zwei Äste, mit denen du die an den Fuß deines klemmen kannst.
- ii Der lange Mittelteil repräsentiert deinen Wanderpfad.
- iii Eine Platte mit der Identifikationsziffer der , die den Endpunkt vorgibt.

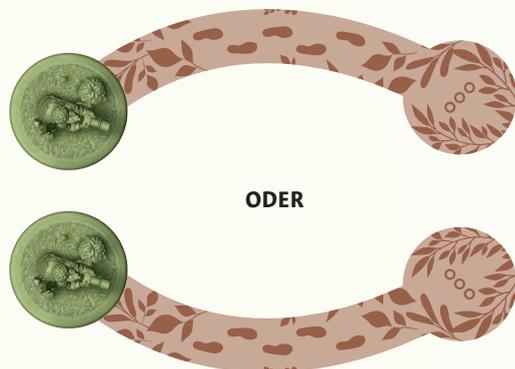


Führe folgende Schritte für die Wanderung aus:

- a. Festklemmen
- b. Pfad prüfen
- c. Laufen

#### a Festklemmen

Klemme die an deinen auf dem Spielplan. Du darfst wählen, welche Ausrichtung die hat.



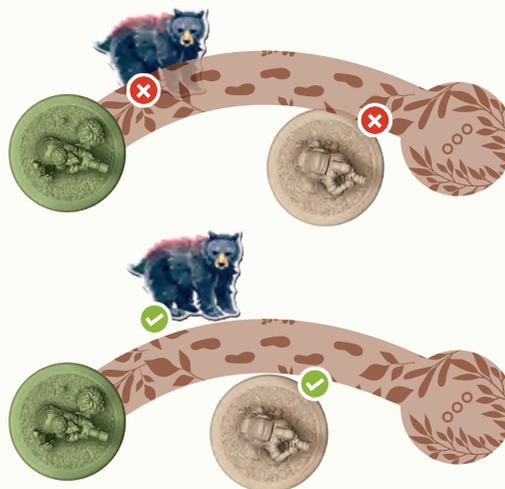
#### TIPP

Nutzt die Neoprenuntersätze eurer : **Drückt leicht** auf den , während ihr ihn festklemmt und die ausrichtet. Dadurch versetzt ihr den nicht versehentlich auf dem Spielplan.

#### b Pfad prüfen

Halte deinen fest und drehe die , um den Endpunkt zu bestimmen. Die musst du nach diesen beiden Regeln ausrichten:

- Sie kann und andere nicht (ganz oder teilweise) überdecken.



- Die Platte der muss wenigstens **ein bisschen** innerhalb der umrandeten Grenzlinie des Spielplans liegen. Jedoch darf der lange Mittelteil über die Grenzlinie hinausragen.



#### c Laufen

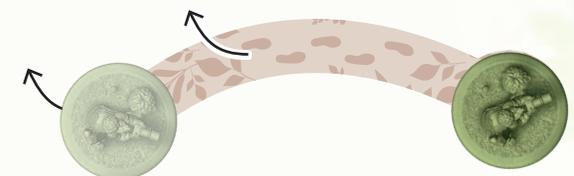
##### EINGEKESSELT?

**Im seltenen Fall**, dass du mit deinem keine Wanderung durchführen kannst, weil alle Pfade durch / blockiert sind, bleibst du stehen. Überspringe die Wanderung und gehe zum nächsten Schritt über.

Stelle deinen 2. von deinem Persönlichen Vorratstableau auf die Platte am bestimmten Endpunkt der .



Halte mit einer Hand deinen 2. **fest** (drücke ihn nicht nach unten) und entferne mit der anderen Hand den 1. und die . Lege beide zurück in deinen Persönlichen Vorrat. Deine Wanderung ist beendet!



##### UNGESCHICKT?

Bewegt ihr etwas auf dem Spielplan, müsst ihr aufpassen, dass ihr keine oder versehentlich versetzt. Passiert euch das trotzdem, versucht, alle Komponenten so exakt wie möglich zurückzustellen.

##### PENIBEL?

In *Redwood* können Millimeter entscheidend sein. Versetzt alle Figuren nur nach Maß und nicht nach Schätzung!

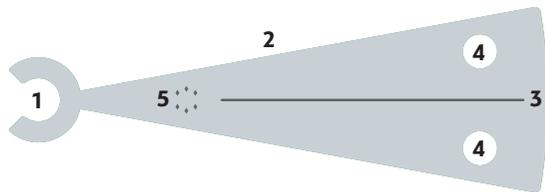
## ABLAUF

### DU BIST AM ZUG

#### C FOTOAUFNAHME

Um ein Foto aufzunehmen, musst du deine ausgewählte nutzen. Sie besteht aus 5 Teilen:

- 1 Eine Klammer, mit der du die an den Fuß deines klemmen kannst.
- 2 Eine kegelförmige Fläche mit einer abgerundeten Seite, die den Kamerawinkel repräsentiert.
- 3 Eine Mittelachse, die die Richtung des Fotos angibt.
- 4 2 kleine Löcher, die symmetrisch an der Mittelachse ausgerichtet sind. Das 1. Ziel benötigt diese (siehe S. 12).
- 5 Die Identifikationsziffer der .



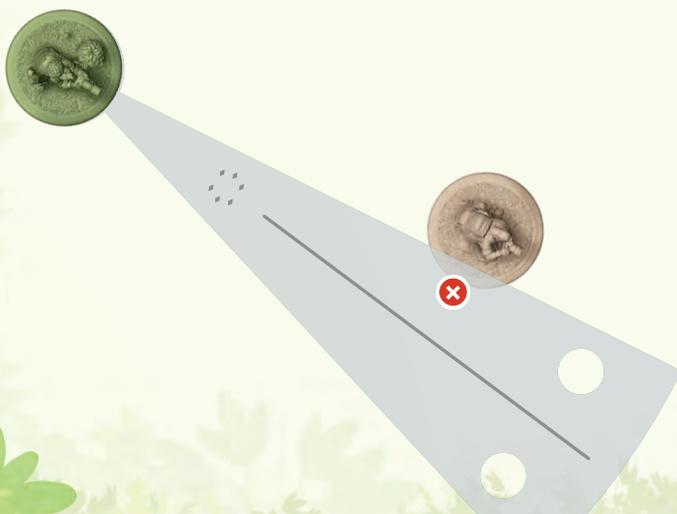
Führe für die Fotoaufnahme folgende Schritte aus:

- Wähle deine Richtung aus.
- Bestimme den Hintergrund.
- Platziere das Panorama.
- Nutze den Augenblick.
- Erfülle die Bedingungen der Ziele.
- Versetze die Tiere.

#### a Wähle deine Richtung aus

Klemme die an deinen auf dem Spielplan. Drehe sie in eine beliebige Richtung, sodass sie alle Objekte **vollständig** bedeckt, die auf dem Foto sein sollen: Blumen (), Mammutbäume () (auf den Spielplan gedruckt) und/oder Tiere ().

Die kann keine anderen (teilweise oder komplett) überdecken). Jedoch darf sie die Grenzlinie überschreiten.



#### b Bestimme den Hintergrund

Führe die Mittelachse der fort, bis du eine der farbigen Grenzlinien auf dem Spielplan triffst. Die Farbe entspricht dem Biom, dessen den Hintergrund deines Fotos bildet. Nimm dir das oberste dieser Farbe.

Falls die auf dem -Stapel liegt, belasse sie auf dem Stapel und nimm dir 1 aus dem Allgemeinen Vorrat (falls nicht bereits 2 auf deinem sind).

Ist der -Stapel eines Bioms leer, könnt ihr die Mittelachse der nicht mehr zu dessen Grenzlinie ausrichten.

Zwischen jedem Biompaar gibt es , die genau zwischen den Farben der Grenzlinie liegen. Richtest du die Mittelachse deiner auf einen , wähle 1 aus einem der beiden angrenzenden Biome.



#### DIE SCHNUR

Falls ihr nicht genau erkennen könnt, worauf die Mittelachse der zeigt, könnt ihr die Schnur nutzen. Haltet sie genau über die Mittelachse und streckt sie bis zur Grenzlinie aus. Schaut direkt von oben auf den Spielplan, um exakt zu bestimmen, in welchem Biom die Mittelachse auf die Grenzlinie trifft. Auch danach darfst du noch die Ausrichtung der verändern.

#### SICHT VERSPERT?

Im seltenen Fall, dass du deine wegen nicht auslegen und kein Foto aufnehmen kannst, endet dein Zug sofort.

#### c Platziere das Panorama

Sammele deine der Reihe nach auf deinem Persönlichen Vorratstableau.

Lege dein 1. in die Mitte.

Danach musst du jedes weitere links oder rechts ans Ende der Reihe anlegen. Du kannst es nicht zwischen bereits gesammelte legen. Du kannst die Position von gesammelten Panoramen nicht mehr ändern.



#### HINWEIS

Notfalls dürft ihr die gesamte Reihe an Panoramen nach links oder rechts verschieben, um Platz für ein neues Panorama zu schaffen. Vertauscht niemals ihre Positionen.

Sammelst du ein ein, lege es auf den Himmel des Panoramas, das du gleichzeitig erhältst. Decke dabei niemals ab. ermöglichen dir, zu werten (siehe S. 8).

Du wertest am Ende der Partie, falls der Rand des gerade ausgelegten Panoramas perfekt an das benachbarte Panorama passt (siehe S. 8).

Den **Puma** findet ihr in der Erweiterung von *Redwood: Into the Wild*.



## ABLAUF

### DU BIST AM ZUG

#### FOTOAUFNAHME

#### d **Nutze den Augenblick**

Nimm dir aus dem Allgemeinen Vorrat alle , , und/oder die du **vollständig** in Schritt **a** abdeckst und lege sie auf einen leeren Platz deines neuen .



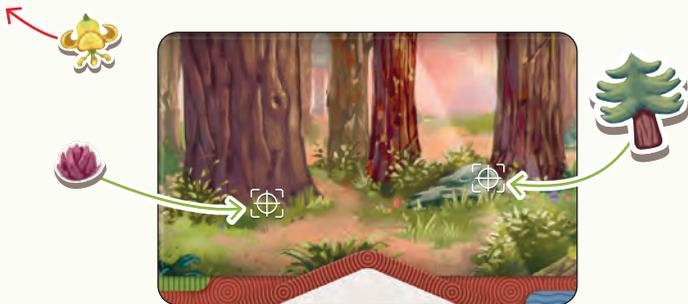
#### WICHTIG

Belasst **alle** auf dem Spielplan!

Alle auf sind Plätze, die jeweils 1 oder aufnehmen können. Ihr könnt niemals mehr Plättchen auf einem platzieren, als es darauf gibt. **Nur die darauf abgelegten Plättchen sind auf dem Foto.**

Wirf alle Plättchen, für die du keinen auf dem neuen hast, ab.

Bedecke so viele wie du kannst, da du **pro** sichtbarem am Ende der Partie **1** **verlierst.**



**Beispiel:** Du hast 3 Plättchen ergattert. Leider kann dein Panorama nur 2 Objekte enthalten. 1 der Objekte musst du abwerfen. Du entscheidest dich für die gelbe .

Du kannst nur Objekte auf dem **neuen** platzieren. früherer Runden kannst du nicht um weitere ergänzen.

#### HINWEIS

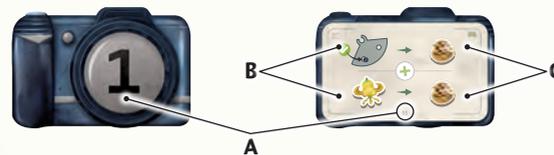
Die der sind nur auf einer Seite. Sobald du sie platzierst, entscheidest du, welche Seite oben liegt und auf deinen Fotos sichtbar ist.

#### e **Erfülle die Bedingungen der Ziele**

Nachdem du dein Foto gemacht hast, kannst du **pro aufgedecktem Ziel** erhalten, das du erfüllt hast.

Jedes Ziel gibt Folgendes vor:

- A** Eine Ziffer, die aussagt, in welcher Runde und Reihenfolge ihr das Ziel aufdeckt und erfüllen könnt.
- B** Die Bedingung(en), die ihr erfüllen müsst, um zu erhalten.
- C** Die Anzahl der , die ihr bei Erfüllung der Bedingungen erhaltet.



Um sicherzugehen, dass du keins der aufgedeckten Ziele verpasst, gehe sie immer im Uhrzeigersinn einzeln durch.

Du kannst pro Zug jede Belohnung eines Ziels nur 1-mal erhalten.

Nimm die verdienten (von erfüllten Zielen) aus dem Allgemeinen Vorrat und lege sie auf dein Persönliches Vorratstableau.

Erläuterungen zu den Zielen findet ihr auf S. 12.

#### f **Versetze die Tiere**

Jedes hat 2 favorisierte Biome von den fünf vom Spielplan. (Jedes Biom entspricht der Farbe eines .

**Versetze alle , die du gerade fotografiert hast.**

#### ERINNERUNG

Ein gilt nur als fotografiert, falls ihr ein entsprechendes auf eurem platziert.

Versetzt Tiere wie folgt:

1. Lege deine genutzte zurück auf dein Persönliches Vorratstableau.
2. Versetze nacheinander in beliebiger Reihenfolge alle , für die du entsprechende Plättchen auf deinem neuen platzieren konntest: Versetze es in eine **andere** hexagonale Aussparung des Tableaus in einem seiner **2 favorisierten Biome** (siehe unten oder auf dem Vorratstableau der Tiere). Die Ausrichtung ist egal. Du kannst dabei keine berühren.

Gibt es keine freien hexagonalen Aussparungen in einem der favorisierten Biome des (da alle von anderen und/oder blockiert sind), darfst du eine andere beliebige Aussparung wählen.

Sollte der seltene Fall eintreffen, dass keine passenden eines mehr in der Schachtel sind, legt das in die Schachtel zurück. Niemand kann dieses Tier bis zum Ende der Partie mehr fotografieren.

#### FAVORISIERTE BIOME DER TIERE



Ein Biom ist 1 der 5 Sektoren des Spielplans und entspricht einer Art von . Jedes Biom hat eine dominante Farbe und eine bestimmte Szenerie.

Wollt ihr überprüfen, ob ein in einem bestimmten Biom ist, spannt die Schnur vom See ausgehend an die Grenzlinie zu dem , der zwischen den beiden Biomen liegt. Schaut direkt

von oben darauf. Ein , der beide Biome berührt, gilt auch als in beiden befindlich.

Der See in der Mitte des Spielplans ist ein neutrales Gebiet. Befindet sich dort ein , ist er in keinem der 5 Biome.

#### DU HAST DEINEN ZUG GEMACHT!

Behalte / auf deinem Persönlichen Vorratstableau.

Nun ist am Zug, wer links von dir sitzt.

Sobald alle am Zug waren, endet die aktuelle Runde.

Falls ihr noch keine 5 Runden absolviert habt, beginnt eine neue Runde.

Nach 5 Runden ist die Partie zu Ende und ihr nehmt die Abschlusswertung vor.

## ENDE DER PARTIE

Die Partie endet nach der 5. Runde. Führt die Abschlusswertung durch und haltet die Ergebnisse für jede Kategorie auf dem Wertungsbogen fest.

### TIERSERIEN

Zählt die Anzahl der **unterschiedlichen** Tierarten, die ihr auf euren fotografiert habt (max. 1-mal wertbar).

1	→	0
2 unterschiedliche Arten von	→	1
3 unterschiedliche Arten von	→	3
4 unterschiedliche Arten von	→	6
5 unterschiedliche Arten von	→	10
6 unterschiedliche Arten von	→	15
7 unterschiedliche Arten von	→	21

### PANORAMEN

Der Wert eurer Panoramen hängt von der **größten Anzahl** aufeinanderfolgender **zueinander harmonisierender** ( ab (in Farbe und Szenerie).

- 1 harmonische Verbindung = 3
- 2 harmonische Verbindungen = 6
- 3 harmonische Verbindungen = 10
- 4 harmonische Verbindungen = 15

Zählt die Anzahl der aufeinanderfolgenden harmonisierenden Panoramen.



**Beispiel:** Von links beginnend harmonisieren 3 aufeinanderfolgende Panoramen miteinander. Von rechts sind es nur 2. Du kannst nur die höchste Anzahl werten und erhältst für 2 harmonische Verbindungen 6 .

### HARMONIE

Alle sind je 1 wert. Alle sind je 3 wert.

### SONNEN

Zählt die auf euren .

- 0 = 0
- 1 = 4
- 2 = -2

### BLUMEN

Zählt die auf euren : Jede ist 1 wert.



Ignoriert dieses Feld des Wertungsbogens. Ihr benötigt es nur im Schweren Modus.

### TIERE

Alle sind ihrer Art entsprechend wert. Addiert die Anzahl der **aller** Tiere, die ihr fotografiert habt.

1	2	3
2	2	3
2		

### FELDER

Jeder sichtbare auf euren kostet euch je 1 .



Ignoriert dieses Feld des Wertungsbogens. Ihr benötigt es nur im Schweren Modus.



Wer die meiste Harmonie erlangt hat, gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gewinnt, wer...

- ...die meisten Tiere fotografiert hat.
- ...die längste hat.
- ...die meisten hat.

Herrscht danach immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

### MAMMUTBÄUME

Zählt die auf euren : Alle sind je 2 wert.

# TEAMMODUS FÜR VIER

Es gelten weiterhin die Regeln des *Basisspiels* mit den nachfolgenden Modifikationen:  
Im *Teammodus* stellt ihr euch in 2er-Teams gegeneinander.  
Spielt ihr zu viert, empfehlen wir unbedingt diesen Modus, da die Dauer der Partie sonst sehr lang wird.  
Der *Teammodus* ist auch mit dem *Schweren Modus* kompatibel (siehe S. 10).

## VORBEREITUNG

Die Teams sollten sich **gegenüber** sitzen. Beide Teams wechseln sich also mit den Zügen ab.  
Das Team, das als 2. dran ist, beginnt damit, seine Fotografen zu platzieren.

## ABLAUF

Beide Mitglieder eines Teams machen ihren Zug **gleichzeitig**. Ihr dürft eure Strategie miteinander absprechen.

### DU BIST AM ZUG

Es beginnt das Team mit der Kamera. Ihr **müsst** auch in diesem Modus stets alle 3 Aktionen eures Zugs ausführen. Ihr tut das parallel zu eurem Teammitglied. Nach eurem Zug ist das andere Team am Zug.

#### A SCHABLONENWAHL

Ihr wählt auch **zeitgleich** eure jeweilige  und .

Wählst du eine ausliegende / von deinem Teammitglied, **erhält es keine**  dafür.

#### B WANDERUNG

Ihr nutzt **zeitgleich** eure jeweilige .

Warte gegebenenfalls darauf, dass auch dein Teammitglied die Endposition seiner  gefunden hat. Beginnt erst danach mit der Fotoaufnahme.

#### WICHTIG

Eure  dürfen sich nicht überlappen!

Ohne einander zu berühren führt ihr die Wanderungen eurer  durch.

#### C FOTOAUFNAHME

Ihr nutzt **zeitgleich** eure jeweilige .

Warte gegebenenfalls darauf, dass auch dein Teammitglied die Endposition seiner  gefunden hat. Fahrt erst danach fort.

#### WICHTIG

Eure  dürfen sich nicht überlappen!

#### e Erfülle die Bedingungen der Ziele

Du und dein Teammitglied erhalten **jeweils**  für das jeweilige Erfüllen der Ziele.

## ENDE DER PARTIE

Addiert die  eures Teams zusammen, um eure Harmonie zu ermitteln.



# SCHWERER MODUS

Es gelten weiterhin die Regeln des *Basisspiels* mit den nachfolgenden Modifikationen:  
Der *Teammodus* ist auch mit dem *Schweren Modus* kompatibel (siehe S. 10).

## VORBEREITUNG

Bereite die Partie wie üblich vor, aber nutze die  mit der Seite mit dem **schwarzen** Dreieck.

## DU BIST AM ZUG

### C FOTOAUFNAHME

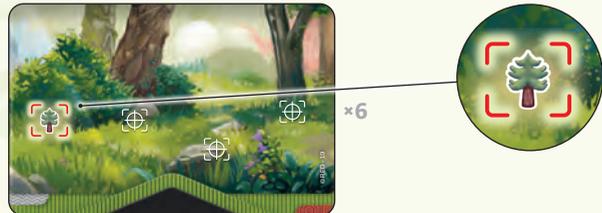
#### d *Nutze den Augenblick*

Auf  kommt ein besonderes Symbol hinzu.  geben als besondere Bedingung vor, dass ihr sie erfüllen müsst, um ein Objekt auf diesem Ort platzieren zu dürfen.

Jede Art von  hat dafür eine spezielle Bedingung:

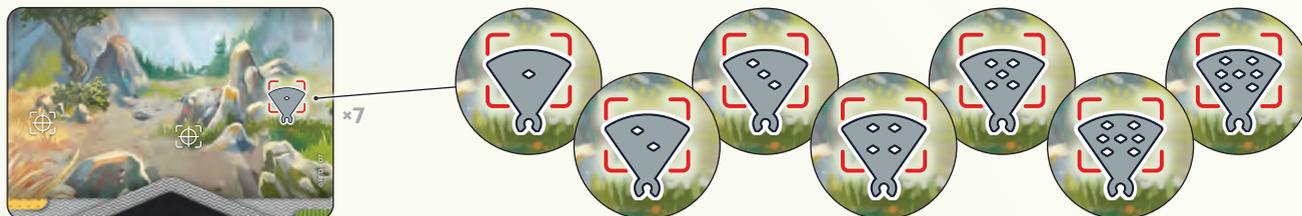
#### GRÜNES PANORAMA

Du kannst nur  auf diesen  legen.



#### GRAUES PANORAMA

Du kannst auf diesen  nur ein Objekt legen, falls du die vorgegebene  genutzt hast.



#### BLAUES PANORAMA

Du kannst auf diesen  nur  dieser vorgegebenen Art legen.



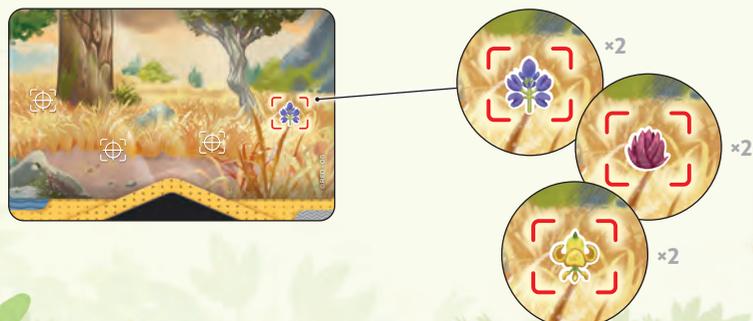
#### ROTES PANORAMA

Du kannst nur ein Objekt auf diesen  legen, falls alle anderen  auf diesem Panorama abgedeckt sind.



#### GELBES PANORAMA

Du kannst auf diesen  nur  dieser vorgegebenen Art legen.



## ENDE DER PARTIE

### BLUMENSERIE

Ihr erhaltet **nur** für Blumenserien aus **3 unterschiedlichen**  je **7** . Jede  zählt nur für eine Blumenserie und alle übrigen  sind keine  wert.

 /   
Nutzt im *Schweren Modus* nur dieses Feld für die Wertung von .

### VERSCHWENDETE CHANCEN

Jeder sichtbare  auf euren  kostet euch je **1** .

Jeder sichtbare  auf euren  kostet euch je **3** .

 /  Nutzt dieses Feld für die Wertung.





# ZIELERLÄUTERUNGEN



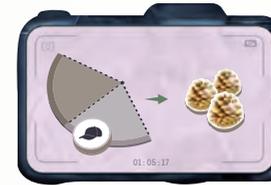
## ZIEL 01.01.01

- +1 🍪: Perfektes Foto (siehe unten rechts)
- +1 🍪: Fotoaufnahme einer 🌸.



## ZIEL 01.03.09

- +2 🍪: 2. Fotoaufnahme desselben 🐾.



## ZIEL 01.05.17

- +3 🍪: Dein 🐾 steht auf der Grenzlinie und berührt nur 1 Biom.



## ZIEL 01.01.02

- +1 🍪: Perfektes Foto (siehe unten rechts)
- +1 🍪: Fotoaufnahme eines 🌳.



## ZIEL 01.03.10

- +2 🍪: 2. Fotoaufnahme derselben Szenerie im 📷.



## ZIEL 01.05.18

- +3 🍪: Kein Foto einer 🌸.



## ZIEL 01.01.03

- +1 🍪: Perfektes Foto (siehe unten rechts)
- +2 🍪: Dein 🐾 bedeckt (teilweise) eine hexagonale Aussparung.



## ZIEL 01.03.11

- +1 🍪: Mind. 1 📷/📷 ist nach der Fotoaufnahme sichtbar.



## ZIEL 01.05.19

- +3 🍪: Kein Foto eines 🐾.



## ZIEL 01.01.04

- +1 🍪: Perfektes Foto (siehe unten rechts)
- +2 🍪: Dein 🐾 bedeckt (teilweise) den See.



## ZIEL 01.03.12

- +3 🍪: Mind. 2 📷/📷 sind nach der Fotoaufnahme sichtbar.



## ZIEL 01.05.20

- +3 🍪: Partielle Abdeckung eines 🐾 mit deiner 📷.



## ZIEL 01.02.05

- +1 🍪: Bei Wanderung mit 📷 2/3.



## ZIEL 01.04.13

- +2 🍪: Ausrichtung deiner 📷 auf den See, ohne ihn zu berühren.



## PERFEKTES FOTO

Du machst ein Perfektes Foto, falls 🌿, 🌳 oder 🐾 deiner Fotoaufnahme durch eines der Löcher deiner 📷 (teilweise) sichtbar ist. Du kannst **max. 1 Perfektes Foto pro Zug** werten. (2 Löcher verhindern unnötiges Umdrehen der 📷.)



## ZIEL 01.02.06

- +1 🍪: Bei Wanderung mit 📷 5/6.



## ZIEL 01.04.14

- +2 🍪: Ausrichtung deiner 📷 auf einen 🌿, ohne ihn zu berühren.



## ZIEL 01.02.07

- +1 🍪: Das 📷 der Fotoaufnahme ist von einem der beiden Biome, die der 🌸 gegenüberliegen.



## ZIEL 01.04.15

- +2 🍪: Ausrichtung deiner 📷 auf einen 🐾.



## ZIEL 01.02.08

- +1 🍪: Dein 🐾 ist (teilweise) im Biom mit der 🌸.



## ZIEL 01.04.16

- +2 🍪: Ausrichtung deiner 📷 auf ein 🐾, ohne es zu berühren.



2 🌿 sind teilweise durch beide Löcher deiner 📷 sichtbar. Trotzdem machst du nur 1 Perfektes Foto damit und erhältst 1 🍪.