



■ Christophe Raimbault
■ Edu Valls

[REDWOOD] INTO THE WILD

„Into the Wild“ führt neue Herausforderungen für Redwood ein. Schnappt euch eure Wanderschuhe und kehrt in die faszinierende Wildnis zurück. Mit ein wenig Glück, kriegt ihr sogar einen Puma vor die Linse...



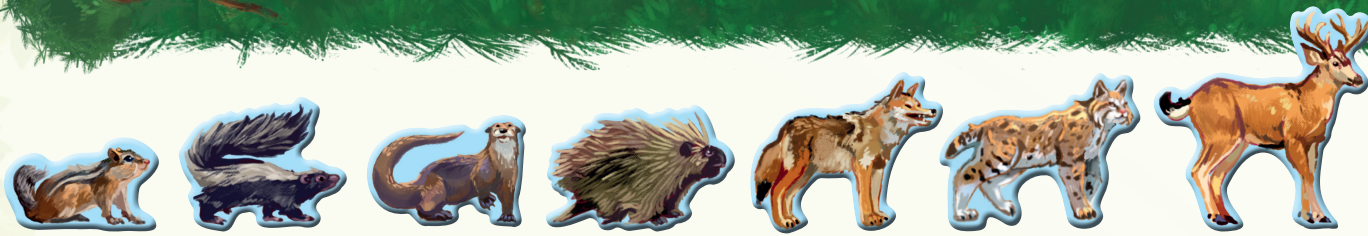
SO NUTZT IHR DIE ERWEITERUNG

„Into the Wild“ bietet euch mehrere Module, um eure Redwood-Partien aufzuwerten.

Die verschiedenen Module folgen neuen Regeln. Ihr dürft beliebige Module nutzen und kombinieren. Die Partien werden ab 2 Modulen erheblich herausfordernder.

Bei jedem Modul sind die dazugehörigen Regeln und die von euch benötigten Materialien angegeben.

MATERIAL



9 neue Tiermarker (🐾) (1 Streifenhörnchen, 1 Skunk, 3 Marder, 1 Stachelschwein, 1 Kojote, 1 Luchs, 1 Hirsch)

+
40 Tierplättchen (🐾, 3 Luchse, 7 Marder und 6 aller anderen Arten)



1 Allgemeines Vorratstableau
(Es ersetzt 1 vom Basisspiel.)



1 Fotoschablone (🔍) mit Zoom



4 Pfadschablonen
(🚲)



28 Kartenhüllen

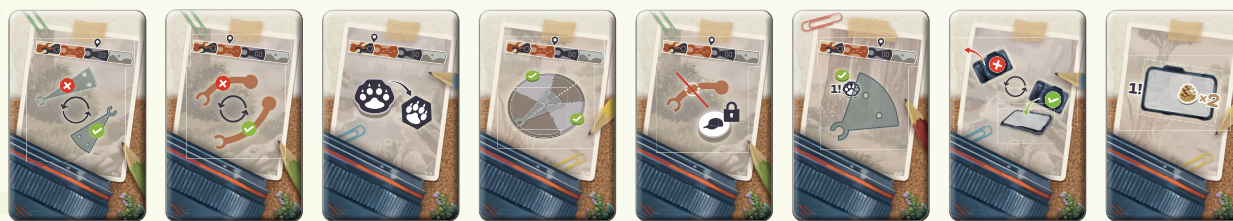
1 Anleitung,
die du in der Hand hältst



5 Ziele

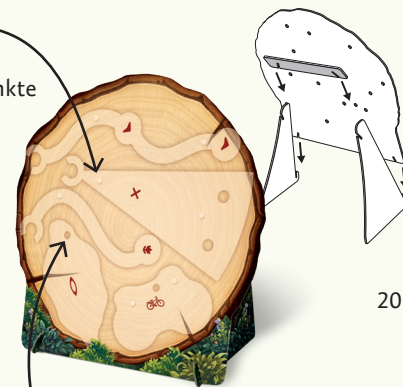


1 Wertungsbogen



8 Talente

8 Silikon-Klebspunkte



1 Schablonenhalter



20 Harmonieplättchen (🌰)



11 Panoramen (📷: Vorderseite (weißes Dreieck) - Normal, Rückseite - Schwer)



5 doppelseitige Sonnenaufgänge

12 Haltestifte



1 Basis



7 Eigenschaften



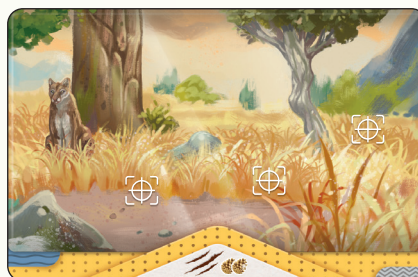
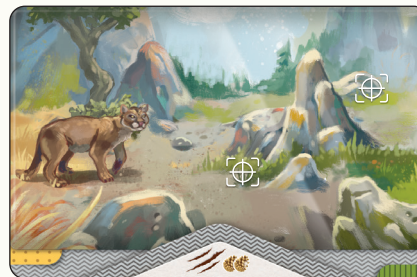
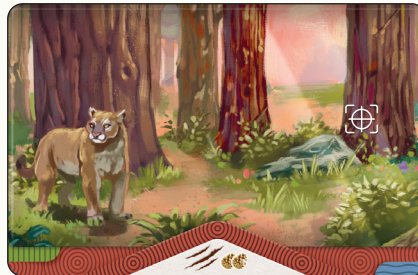
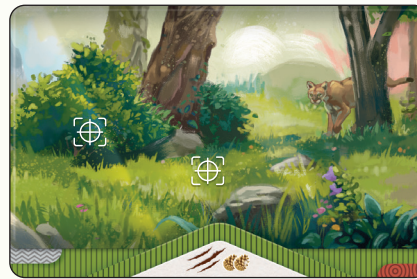
4 Basisplättchen

Modul 1	Puma	2
Modul 2	Wildnis	2
Modul 3	Fotografisches Talent	3
Modul 4	Transportmittel	4
Modul 5	Basis	5
Modul 6	Hübscher Pfad	5
Modul 7	Voller Zoom	5
1 neues Szenario für den Solomodus		6
5 neue Ziele		6



Seid wachsam! Die Heimlichkeit des Pumas ist legendär.
Er könnte in jedem Augenblick auftauchen, wo ihr ihn am wenigsten erwartet ...


NOTWENDIGE MATERIALIEN

Die 5 neuen  (1 pro Biom) zeigen einen Puma im Hintergrund.










VORBEREITUNG

Fügt die  mit Puma den entsprechenden -Stapeln hinzu. Nutzt auch hier die Seite eures gewählten Modus (*normal/schwer*).


Mischt und verteilt alle Stapel wie üblich. Zu Beginn der Partie kann kein  mit Puma offen ausliegen. Mischt in diesem Fall den entsprechenden Stapel erneut.

ABLAUF

Deckst du ein  mit Puma auf, überprüfe sofort, ob auf einem anderen Stapel ebenfalls ein Puma zu sehen ist. Lege dann das  mit Puma vom anderen Stapel unter den Stapel, sodass stets nur 1 Puma aufgedeckt ist. Ist es das letzte  des Stapels (sodass du ihn nicht verdecken kannst), wirf das Panorama ab.




Fotografierst du einen Puma, kannst du kein anderes  bei dieser Fotoaufnahme einfangen. Nur ,  und  können auf demselben Foto sein.




HINWEIS

Es gibt kein  für den Puma. Nur die Abbildungen des Pumas auf den (Panoramen) repräsentieren ihn.

ENDE DER PARTIE

Bei der Abschlusswertung:

 Pumas gelten als eigene Art bei der Auswertung verschiedener Tierarten. Ihr könnt also 8 unterschiedliche Arten von  fotografieren und dafür 28  erhalten.

 Pro Puma auf euren  erhaltet ihr 2 .



Unzählige Arten bevölkern die Region. Da sie alle unterschiedlich leben, ist es besonders schwierig, sie alle zu fotografieren.

NOTWENDIGE MATERIALIEN

- 40 🐾.
- 9 🐾.
- 7 Eigenschaften.

VORBEREITUNG

Ersetzt nach Belieben 🐾 mit den entsprechenden Tieren des *Basisspiels*:

- 🌿 **Streifenhörnchen** ersetzen **Eichhörnchen**.
- 🌿 **Skunks** ersetzen **Waschbären**.
- 🌿 **Marder** ersetzen **Biber**.
- 🌿 **Stachelschweine** ersetzen **Otter**.
- 🌿 **Koyoten** ersetzen **Wölfe**.
- 🌿 **Luchse** ersetzen **Bären**.
- 🌿 **Hirsche** ersetzen **Wapitis**.

HINWEIS

- 🌿 Die neuen Tiere favorisieren dieselben Biome wie ihre entsprechenden Arten (außer Marder, *siehe unten*).
- 🌿 Ihr könnt zwar beliebig viele Tierarten ersetzen, aber es gibt immer 7 unterschiedliche auf dem Spielplan. Alle werden durch 1 🐾 repräsentiert (nur Marder durch 3 🐾).

Wählt die Tierarten für eure Partie bei der Vorbereitung aus. Legt ihre 🐾 auf den Spielplan sowie ihre Eigenschaften und 🐾 daneben.

ABLAUF

Ihr könnt die neuen 🐾 nur fotografieren, falls ihr die Bedingungen ihrer **Eigenschaften** beachtet.

EIGENSCHAFTEN DER TIERE

ERINNERUNG

Objekte gelten nur als fotografiert, falls ihr sie auf eure 📷 legt.

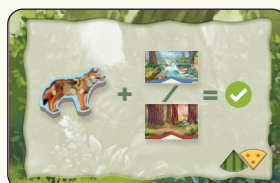
Die Eigenschaften zeigen auch die favorisierten Biome der Tiere.

A SOZIALE STREIFENHÖRNCHEN



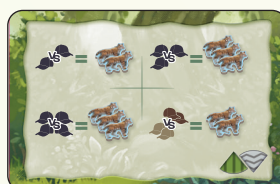
Du kannst Streifenhörnchen nur fotografieren, falls du gleichzeitig mind. 1 anderes 🐾 fotografierst.

B LISTIGE KOYOTEN



Du kannst Koyoten nur fotografieren, falls die Szenerie (📷) einen Fluss (blau) oder Wald (braun) zeigt.

C SELTENE LUCHSE



Um Luchse zu fotografieren, musst du keine besonderen Bedingungen erfüllen. Es gibt aber max. 3 Luchse 🐾 im Spiel.

In Partien zu zweit, im *Team-* und im *Solomodus* gibt es sogar nur 2 Luchse 🐾.

ERINNERUNG

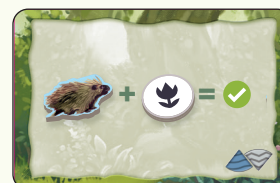
Sobald jemand das letzte Tier 🐾 seiner Art fotografiert, entfernt ihr alle entsprechenden 🐾 vom Spielplan, da ihr sie nicht weiter fotografieren könnt.

D STINKENDE SKUNKS



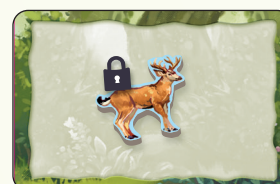
Du kannst nur mit 📷 5, 6, 7, oder der 📷 mit Zoom Skunks fotografieren.

E HUNGRIGE STACHELSCHWEINE



Du kannst Stachelschweine nur fotografieren, falls du gleichzeitig mind. 1 🌿 fotografierst.

F RUHIGE HIRSCH



Hirsche 🐾 bewegen sich nie. Versetze sie nicht nach der Fotoaufnahme.

G GESELLIGE MARDER



Um Marder zu fotografieren, musst du keine besonderen Bedingungen erfüllen.

Marder haben keine favorisierten Biome. Legt 3 Marder 🐾 auf beliebige freie hexagonale Aussparungen des Spielplans.

Solange mind. 3 Marder 🐾 im Allgemeinen Vorrat sind, bleiben alle 3 Marder 🐾 auf dem Spielplan. Fotografierst du einen der 3 letzten 🐾, entferne zusätzlich 1 beliebigen Marder 🐾 vom Spielplan. Fotografierst du einen der 2 letzten Marder 🐾, entferne ebenfalls 1 beliebigen Marder 🐾 vom Spielplan.

Alle Fotografen haben ihre eigenen Fähigkeiten und Bereiche, in denen sie besonders talentiert sind.

NOTWENDIGE MATERIALIEN

8 Talente.

VORBEREITUNG

Nehmt euch zu Beginn der Partie jeweils 2 zufällige Talente. Wählt davon 1 aus und legt es offen in euren Persönlichen Vorrat. Entfernt das andere aus dem Spiel.



ABLAUF


Euer Talent gewährt euch eine Fähigkeit, die ihr **pro Partie 1-mal** nutzen könnt.

Du darfst dein Talent in einem beliebigen deiner Züge nutzen. Drehe es nach der Nutzung um.

ORIENTIERUNGSSINN





Nach dem Ausprobieren deiner , aber vor der Wanderung, darfst du deine  **1-mal** austauschen.

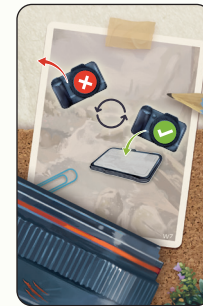
Hänge die ungenutzte  auf den Schablonenhalter zurück.

FOTOBEARBEITUNG



Nimm nicht das  des fotografierten Bioms. Nimm stattdessen 1  eines benachbarten Bioms.



ZIELSTREBIGKEIT




Sobald ihr zu Beginn einer neuen Runde ein Ziel aufdeckt, das dir nicht gefällt, darfst du es mit deinem Talent austauschen. Du musst die Entscheidung treffen, **bevor** jemand in dieser Runde am Zug ist. Entferne das ungewollte Ziel aus dem Spiel und ersetze es mit einem gleichwertigen Ziel deiner Wahl aus der Schachtel.

KREATIVITÄT





Nach dem Ausprobieren deiner , aber vor dem Platzieren des Panoramas, darfst du deine  **1-mal** austauschen.

Hänge die ungenutzte  auf den Schablonenhalter zurück.

AUSDAUER




Nimm keine , sondern behalte die aus deinem Persönlichen Vorrat.

Nimm keine , sondern behalte die aus deinem Persönlichen Vorrat.

Mache in diesem Zug keine Wanderung. Führe ihn ansonsten wie üblich aus.



FOTOGRAFISCHES GEDÄCHTNIS



Nutze dieses Talent, um für ein erfülltes Ziel doppelte  zu erhalten.





VERHALTENSFORSCHUNG



Versetze 1  zu einer freien hexagonalen Aussparung seines favorisierten Bioms, bevor du deine  nutzt.

BLICK FÜRS DETAIL



Fotografiere ein , das nur teilweise von deiner  bedeckt ist. Dies kannst du nur tun, falls es das einzige  ist, das du gerade fotografierst. Es dürfen mehrere  teilweise bedeckt sein, aber du kannst nur 1 davon fotografieren.

Um schneller voranzukommen, könnten wir doch einige energiesparende Transportmittel nutzen ...

NOTWENDIGE MATERIALIEN

- 1 Kanu-🚣
- 1 Gleitschirm-🪂
- 1 Fahrrad-🚲
- 1 Schablonenhalter.

VORBEREITUNG

Stellt den Schablonenhalter dieser Erweiterung neben den Spielplan und hängt diese 3 🚣🪂🚲 daran.

ABLAUF

Ihr dürft statt der üblichen 🚣 diese besonderen 🚣 auswählen. Jede hat bestimmte Anforderungen.

DAS KANU

A ANFORDERUNG

Dein 🐾 muss zu Beginn deines Zugs (teilweise) den Fluss des Spielplans bedecken.



B FORTBEWEGUNG (WANDERUNG)

Die Kanu-🚣 lässt dich deinen 🐾 bei der Wanderung beliebig versetzen, solange er am Ende der Wanderung (teilweise) den Fluss bedeckt.

Du darfst mit dem Kanu auch am selben Ort stehen bleiben.

HINWEIS

Die Kanu-🚣 kannst du nicht an deinen 🐾 klemmen. Lege sie stattdessen vor dir ab und versetze deinen 🐾 ohne eine 🚣 auf dem Spielplan.

DER GLEITSCHIRM

A ANFORDERUNG

Dein 🐾 muss zu Beginn deines Zugs (teilweise) im Gebirgsbiom (grau) des Spielplans stehen.

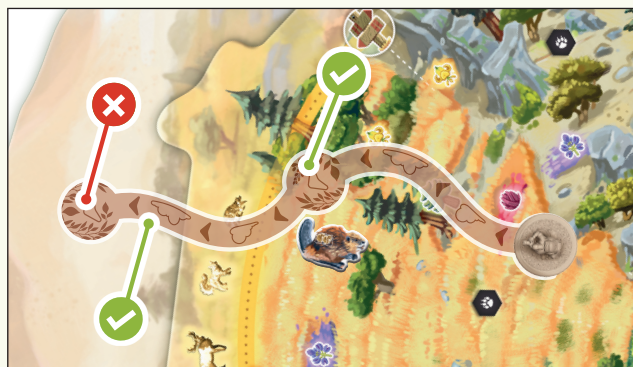
B FORTBEWEGUNG (WANDERUNG)

Nutze die Gleitschirm-🪂 wie die üblichen 🪂 des *Basisspiels*. Diese hat nur 2 mögliche Landeplatten, da diese 🪂 eine mittlere und eine Platte am Ende besitzt.

Du darfst dir aussuchen, auf welcher Landeplatte du deine Wanderung beenden möchtest.

Du musst die **komplette** 🪂 nach den Regeln auslegen können, ohne 🐾 oder andere 🐾 abzudecken. Nur die Platte, auf der du landen möchtest, muss sich innerhalb der Grenzlinie befinden.

Deine Landeplatte muss sich nicht im Gebirgsbiom (grau) befinden.



Beispiel: Diese Platzierung der Gleitschirm-🪂 entspricht den Regeln, solange du auf der mittleren Landeplatte landen möchtest. Du kannst deinen 2. 🐾 so nicht auf die Landeplatte am Ende setzen.

DAS FAHRRAD

A ANFORDERUNG

Dein 🐾 muss zu Beginn deines Zugs (teilweise) einen 🌳 bedecken.

B FORTBEWEGUNG (WANDERUNG)

Mit der Fahrrad-🚲 darfst du deinen 🐾 bei der Wanderung auf einen beliebigen 🌳 versetzen. Er muss den neuen 🌳 **vollständig** bedecken.

HINWEIS

Die Fahrrad-🚲 kannst du nicht an deinen 🐾 klemmen. Lege sie stattdessen vor dir ab und versetze deinen 🐾 ohne eine 🚲 auf dem Spielplan.



5

BASIS

Es gibt nichts besseres als die Erholung in der eigenen Basis.

NOTWENDIGE MATERIALIEN

- 1 Basis.
- 4 Basisplättchen.

VORBEREITUNG

Erhältst du die Kamera zu Beginn der Partie, platziert du den Basis-Marker auf einer freien hexagonalen Aussparung des Spielplans.

Nehmt euch außerdem jeweils das Basisplättchen eurer Farbe und legt es auf euer Persönliches Vorratstableau mit der Seite mit dem Zelt nach oben.



ABLAUF

1-mal pro Partie darfst du zu Beginn deines Zugs (falls die Basis unbesetzt ist) dein Basis-Plättchen umdrehen, um deinen sofort vollständig auf die Basis zu versetzen.



Diese Bewegung machst du zusätzlich vor dem Rest deines Zugs. Führe deinen Zug danach wie üblich aus: Wähle und , Wanderung, usw.

TEAMMODUS

In eurem gemeinsamen Zug kann **max. 1 Teammitglied** sein Basisplättchen nutzen.

6

HÜBSCHER PFAD

Dieser kleine blumenumsäumte Pfad ist so hübsch!

NOTWENDIGE MATERIALIEN

- 1 Schablonenhalter.
- 1 Hübsche .

VORBEREITUNG

Stell den Schablonenhalter dieser Erweiterung neben den Spielplan und häng die Hübsche daran.

HINWEIS

Wir empfehlen, dass ihr dafür 1 des *Basisspiels* entfernt, damit die Gesamtzahl der sich nicht ändert.

ENDE DER PARTIE

Nutzt du die Hübsche , erhältst du sofort 1 , falls sie mind. 1 mit dem **langen Mittelteil vollständig** bedeckt.

Deckt die Hübsche jedoch nicht mind. 1 **vollständig ab**, verlierst du 1 .

WICHTIG

- Du kannst die Hübsche nicht in deinem 1. Zug nutzen.
- Dein darf nicht auf die trampeln. Du erhältst 1 nur, falls sie sich nicht (teilweise) unter der Endplatte befindet.



7

VOLLER ZOOM

„In die Ferne zu blicken bedeutet, auf das Nahe zu verzichten.“
Raimbault (Christophe).

NOTWENDIGE MATERIALIEN

- 1 Schablonenhalter.
- 1 mit Zoom.

VORBEREITUNG

Stell den Schablonenhalter dieser Erweiterung neben den Spielplan und häng die mit Zoom daran.

HINWEIS

Wir empfehlen, dass ihr dafür 1 des *Basisspiels* entfernt, damit die Gesamtzahl der sich nicht ändert.

ABLAUF

Nutzt du die mit Zoom, fotografierst du nur die , und , die sich unter dem „fokussierten“ Teil (am fernen Ende) befinden.



1 NEUES SZENARIO FÜR DEN SOLOMODUS

SZENARIO #5

LIEBE ZUR NATUR

Vorbereitung: Für dieses Szenario benötigst du 2 Module:

- Modul 2: Wildnis
- Modul 4: Transportmittel

Ersetze mit den folgenden Tieren die entsprechenden des *Grundspiels*:

- Streifenhörnchen.
- Skunks.
- Koyoten.

Bedingung: Fotografiere mind. 1 Streifenhörnchen, 1 Skunk und 1 Koyoten.

Ziele:

02.01.21 | 01.02.08 | 02.03.23 | 01.04.16 | 02.05.25

NAME	SZENARIO #	DATUM	HARMONIE	HARMONIE SCHWERER MODUS
Christophe	5	7.28.22	56 🍌	47 🍌
Michaël	5	7.27.22	54 🍌	43 🍌

5 NEUE ZIELE

Einige der neuen Ziele lassen euch 🍌 verlieren.

Verliert ihr dadurch mehr 🍌 als ihr im Persönlichen Vorrat habt, verliert ihr so viel wie möglich.

Ihr verliert dadurch nur 🍌/🍌. Ihr könnt niemals 🍌, 🐾, 🐾 oder 🍌 verlieren. Ihr dürft jederzeit 1 🍌 gegen 3 🍌 austauschen, um die passende Anzahl zu verlieren.

Ein Ziel kann dir 🍌 einbringen ... die ihr sofort durch eines der neuen Ziele verlieren könnt. Achtet genau auf die Reihenfolge der Ziele!



ZIEL 02.01.21

- +1 🍌: Perfektes Foto.
- +1 🍌: Bei Wanderung mit Transportmittel.



ZIEL 02.04.24

- 2 🍌: Keine (🐾, 🐾, 🍌, 🍌, 🍌) auf der (verlängerten) Mittelachse deiner 🗺️ bei der Fotoaufnahme.



ZIEL 02.02.22

- 1 🍌: Nutze eine 🗺️ mit niedrigerer Ziffer als auf allen ausliegenden 🗺️ der anderen sichtbar sind. Ignoriere dabei die 🗺️ der „Into the Wild“-Erweiterung. Sie haben keine Ziffer.



ZIEL 02.05.25

- +2 🍌: Erhalt von mind. 3 🍌 in diesem Zug. **Wichtig:** Erst nach Addition und Subtraktion der 🍌 durch andere Ziele.



ZIEL 02.03.23

- +1 🍌: Keine sichtbaren [🗺️]/[🗺️] auf deinen 🗺️. Ansonsten: max. -1 🍌.



rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[SitDownGames](https://www.facebook.com/SitDownGames)

[Sitdown.jeux](https://www.facebook.com/Sitdown.jeux)

[SitDownGames](https://www.instagram.com/SitDownGames)

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.