REWILD
SOUTH AMERICA

Besonders wichtige Regeln. Bitte unbedingt lesen!

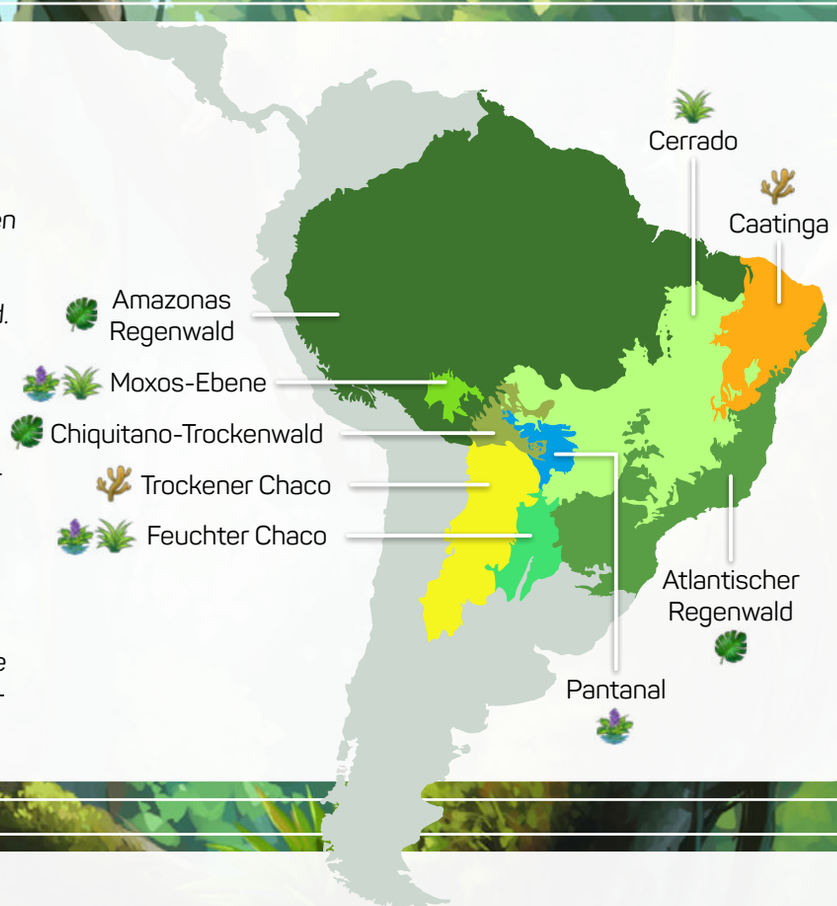
Tipps und Kommentare von den Spieleautoren.

Thematische Erläuterung/ Kontextualisierung der Regeln.

Diese Regel ist Teil der Übersichtskarte.

Die Spielwelt

Rewild: South America *fokussiert sich auf die reiche Fauna und Flora der südamerikanischen Ökoregionen Caatinga, Cerrado, Gran Chaco (trocken & feucht), Pantanal, Amazonas- und Atlantischer Regenwald. Diese Regionen und alle ihre Bewohner weisen vielfältige Wechselbeziehungen und Abhängigkeiten auf. Im Spiel versuchen die Spieler, eine ausgebeutete, zerstörte Landschaft zu renaturieren, indem sie für Wasser, Mineralien und Samen sorgen, damit das Leben wieder aufblühen kann. Jedes Biom bietet unterschiedlichen Tierarten Raum, und mit jeder Art ergeben sich neue Synergien und damit auch Möglichkeiten zu punkten.*



Inhalt

Spielinhalt	S. 1
Symbolübersicht	S. 2
Komponenten Anatomie	S. 3
Spielaufbau	S. 5
Spielziel	S. 6
Spielverlauf	S. 6
Spielende	S. 11
Biomplättchen platzieren	S. 12
Biomplättchen aufwerten	S. 13
Tier-Effekte	S. 14
Pflanzenkarten-Effekte	S. 15
Expertenmodus	S. 16
Solomodus	S. 18
Die Tiere	S. 19
Impressum	S. 20
Glossar	S. 20

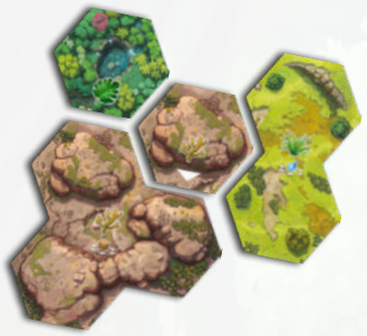
Spielinhalt



1 Wertungstafel



4 Spielertableaus



75 Biomplättchen



10 Urwaldriesen

Zwei Teile zusammengesteckt ergeben einen Baum



57 Wildtierkarten



26 Raubtierkarten



27 Pflanzenkarten



28 Spielerkarten



31 Expertenmodus-Karten

14 Wildtierkarten, 10 Raubtierkarten
und 7 Pflanzenkarten markiert mit "EX"



4 Übersichtskarten &
3 Solomoduskarten



11 Tierfiguren
auf Ästen



24 Tierfiguren
für den Expertenmodus



1 Startspieler-
marker



95 Tier-
marker



35 Mineralien



35 Wasser



35 Samen



16 Spieler-
marker

Symbolübersicht

Ziel des Spiels ist es, die eigenen Ressourcen effizient zu nutzen, um so viele Siegpunkte wie möglich zu erzielen.



Mineralien



Wasser



Samen



Siegespunkte

Das Spiel umfasst drei Hauptbiome und 2 Aufwertungen, jede mit einem eigenen Symbol.



Buschland



Grasland



Feuchtgebiet



Regenwald



Urwaldriesen

Im Spiel wird zwischen Pflanzen und Tieren unterschieden. Die Tiere werden je nach ihrer Rolle im Ökosystem in 6 Typen unterteilt.



Tiere



Pflanzen



Insekten

Kleine / Mittlere / Grosse Pflanzen- und Insektenfresser

Kleine / Grosse Fleischfresser

Es gibt zwei Arten von Effekten im Spiel.



Endspiel
Der Effekt wird am Ende des Spiels gewertet.



Sofort
Der Effekt wird sofort gewertet.



Fressen
Sofort-Effekt den nur Raubtierkarten haben

Komponenten anatomie

Wertungstafel

Erfasst die Siegpunkte ⭐ aller Spieler. Startpunkt ist das Feld mit dem Stern, auf das jeder Spieler zu Beginn des Spiels einen seiner Spielermarker setzt.

Die Anzahl erzielbarer Siegpunkte ⭐ ist nicht begrenzt. Wenn ein Spieler über 100 Siegpunkte ⭐ erreicht, zieht er seinen Spielermarker einfach über die 100 hinweg.

Für die verfügbaren Wildtier-, Raubtier- und Pflanzenkarten gibt es 3 Zonen. Die Karten bewegen sich von links nach rechts (S. 6/7).



Platz für die Raubtierkarten

Platz für die Wildtierkarten

Platz für die Pflanzenkarten

Wenn die Spieler an der Reihe sind, dürfen sie Karten von der Wertungstafel nehmen (= anlocken). Jeder Spieler darf maximal eine Pflanzenkarte und eine Raubtierkarte pro Zug nehmen. (S. 9/10).

Spielerkarten

Jeder Spieler hat 6 Aktionskarten und eine Erntekarte. Pro Zug müssen die Spieler eine dieser 7 Karten ausspielen (S. 6).

Wenn ein Spieler eine Aktionskarte ausspielt, führt er eine der beiden abgebildeten Aktionen aus (S. 7). Danach kann der Spieler Karten von der Wertungstafel anlocken (S. 8).



Aktionskarten

Die Symbole auf ausgespielten Aktionskarten können von Wildtierkarten-Effekten genutzt werden (S. 6/14).

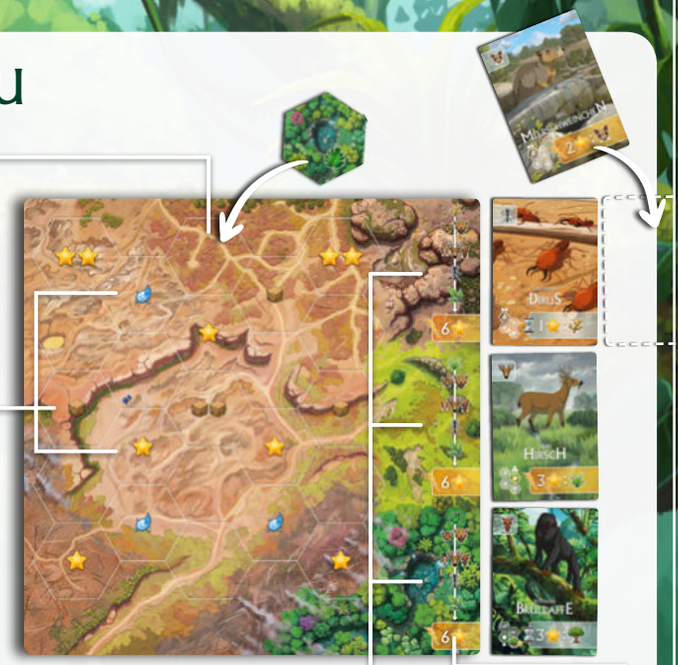
Wird die Erntekarte ausgespielt, nimmt der Spieler alle Spielerkarten einschliesslich der Erntekarte zurück auf die Hand und fügt seinem Vorrat eine bestimmte Anzahl von Samen und 1 Wasser hinzu (S. 7).



Erntekarte

Spielertableau

Das Spielertableau zeigt die Landschaft, welche die Spieler renaturieren wollen. Dazu werden Biomplättchen auf dem Spielertableau innerhalb der festgelegten Grenzen platziert (S. 12).



Es gibt 3 Arten von Platzierungsboni auf den Tableaus: Wasser, Mineralien und Siegpunkte ⭐. Diese Boni werden gewertet, wenn sie mit einem Biomplättchen abgedeckt werden (S. 12).

Angelockte Wildtier-, Raubtier- und Pflanzenkarten werden einem der drei Biome – Buschland (oben), Grasland/Feuchtgebiet (mitte) und Regenwald (unten) – zugeordnet und entsprechend auf der rechten Seite des Spielertableaus platziert (S. 8).

Falls ein Biom im Spielverlauf eine Pflanze, ein Insekt, einen Pflanzenfresser (klein, mittel oder gross) und einen Fleischfresser (klein oder gross) beinhaltet, erhält der Spieler umgehend 6 Siegpunkte ⭐ (S. 10).

Biomplättchen

Biomplättchen kommen durch Aktionskarten ins Spiel und benötigen bestimmte Mengen an Wasser und Mineralien, um auf das Spielertableau platziert werden zu können. Darüber hinaus können sie auch aufgewertet werden (S. 7/12).

Jedes Biomplättchen zeigt ein passendes Symbol. Gewisse Wildtierkarten erzielen Siegpunkte, je nachdem wie viele Symbole der Spieler auf seinen Biomplättchen, Aktions- und Pflanzenkarten abgebildet hat (S. 14).

Buschlandplättchen reduzieren den Preis von angrenzenden Biomplättchen um 1 Mineral, Graslandplättchen reduzieren den Preis um 1 Wasser und Feuchtgebietsplättchen um 2 Wasser (S. 12).



Wildtierkarten

Beinhalten alle Tiere ohne Fresseffekt

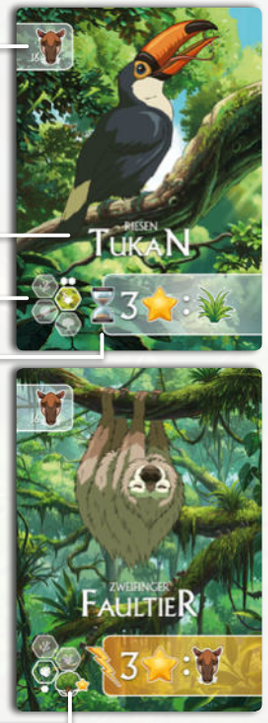
Jedes Tier gehört zu einem der 6 Typen (S. 2). Die Zahl gibt die Gesamtzahl der Karten dieses Typs im Spiel an.

Name des Tieres

Die Platzierungsregeln geben an, in welchen Biomen das Tier leben kann und wie viele unbesetzte Biomplättchen-Felder für dieses Tier notwendig sind, z. B. 2 Graslandplättchen-Felder für den Riesentukan (S. 8).

Alle Tiere haben entweder einen Sofort- oder einen Endspiel-Effekt. Alle Effekte sind auf Seite 14 erklärt.

Einige Tiere bevorzugen es, auf hohen Bäumen (= Urwaldriesen) zu leben. Wenn ein Spieler sie auf einen Urwaldriesen setzt, erhält er sofort 4 Siegpunkte (S. 13).



Raubtierkarten

Beinhalten alle Tiere mit Fresseffekt

Der Typ und die Gesamtzahl der Karten dieses Typs im Spiel (wie bei den Wildtierkarten).

Name des Tieres

Die Platzierungsregeln geben an, in welchen Biomen das Tier leben kann. Raubtierkarten benötigen keine unbesetzten Biomplättchen-Felder wie Wildtierkarten, sondern ein Tier, das ihrem Fresseffekt entspricht und in ein Biom platziert wurde, in dem sie auch leben können, z. B. ein kleiner oder mittlerer Pflanzenfresser im Grasland für den Mähnenwolf (S. 9).

Alle Raubtierkarten haben einen Fresseffekt, der sofort gewertet wird und ihre Platzierung beeinflusst (S. 9).



Pflanzenkarten

Beinhalten nur Pflanzen

Im Gegensatz zu den Tieren haben Pflanzen keine unterschiedlichen Typen.

Pflanzenkarten können nur angelockt werden, wenn die erforderliche Anzahl von Samen ausgegeben wird.

Alle Effekte der Pflanzenkarten sind auf Seite 15/16 erklärt.

Angelockte Pflanzenkarten benötigen keine unbesetzten Biomplättchen-Felder oder Beute wie Tiere*; sie können einfach in ein Biom platziert werden, in dem sie gedeihen können (S. 10).

*Die einzige Ausnahme ist die fleischfressende Pflanze, die wie eine Raubtierkarte funktioniert (S. 15).



Spielaufbau

Die folgenden Erläuterungen beziehen sich auf das Basisspiel mit **2 bis 4 Spielern** (der „Basismodus"). Regelanpassungen für den Expertenmodus („EX") und den Solomodus werden auf den Seiten 16/17/18 erläutert.

1. Die Wertungstafel (A) wird am oberen Rand des Tisches platziert. Sie kann aber auch in der Mitte platziert werden (senkrecht oder waagerecht). Es sollte einfach eine Position gewählt werden, von der alle Spieler einen guten Blick auf die Tafel haben.

2. Die 3 Ressourcen (B), die Biomplättchen (C), die Urwaldriesen (D), die Tiermarker (E) und die Tierfiguren auf Ästen (F) werden an einer Stelle des Tisches platziert, wo alle Spieler sie leicht erreichen können. Die Tierfiguren des Expertenmodus bleiben in der Schachtel.

3. Jeder Spieler erhält ein Spielertableau (G) und legt es vor sich ab (Basismodus-Seite nach oben). Da die Spieler angelockte Karten rechts vom Spielertableau platzieren, muss auf den rechten Seite jedes Tableaus genügend freier Platz vorhanden sein.

4. Jeder Spieler nimmt sich 7 Spielerkarten (H) und 4 Spielermarker (I) einer Farbe. Ein Spielermarker jedes Spielers wird auf die Startposition der Wertungstafel platziert (J). Zusätzlich erhält jeder Spieler eine Übersichtskarte (K), 4 Mineralien, 4 Wasser und 1 Samen (L).

Ein Spieler **kann während des Spiels nie mehr als 10 von einer einzelnen Ressource besitzen**. Überschüssige Ressourcen verfallen.

5. Die Karten aus den drei Kartenstapeln (Wildtiere/Raubtiere/Pflanzen), die mit einem „EX" gekennzeichnet sind, werden zurück in die Schachtel gelegt. Danach werden die drei Decks einzeln gemischt und auf ihre Plätze auf der Wertungstafel gelegt (M).

6. 5 Wildtierkarten (N), 3 Raubtierkarten (O) und 3 Pflanzenkarten (P) werden aufgedeckt und offen auf ihre Felder gelegt.

7. Der Spieler, der zuletzt ein Wildtier gesehen hat, erhält den Startspielermarker (Q) und behält diesen bis zum Spielende.



Spielziel

Das Ziel von ***Rewild: South America*** ist es, am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte ⭐ zu haben. Um zu punkten, müssen die Spieler zunächst Land renaturieren, damit Tiere und Pflanzen angelockt werden können. Die unterschiedlichen Pflanzen, Insekten, Pflanzen- und Fleischfresser mit ihren diversen Effekten ermöglichen clevere Kombos zum Sammeln von Siegpunkten ⭐. Der erste Spieler, der 8 Tiere in seinen Biomen hat, löst das Spielende aus. Am Ende des Spiels werten die Spieler ihre Endspiel-Effekte und ermitteln somit den Sieger.

Spielverlauf

Während des Spiels sind die Spieler nacheinander am Zug. Ob dies im oder gegen den Uhrzeigersinn getan wird, **spielt dabei keine Rolle**.

Auffüllen

Falls vor Beginn des Zuges eines Spielers leere Kartenfelder auf der Wertungstafel vorhanden sind, werden alle Wildtier-, Raubtier- und Pflanzenkarten, die sich links von diesen leeren Feldern befinden, nach rechts verschoben. Danach werden alle leeren Felder mit neuen Karten von den Stapeln aufgefüllt. So wird sichergestellt, dass **die neuesten aufgedeckten Karten** jedes Stapels **immer links liegen**.

Der Zug eines Spielers

Der Zug eines Spielers umfasst die folgenden zwei Schritte:

1. Der Spieler **muss <u>eine</u>** Spielerkarte ausspielen.
2. Der Spieler **darf** Karten von der Wertungstafel anlocken. (nur möglich, wenn die ausgespielte Karte **<u>nicht</u>** die Erntekarte ist)

1. Spielerkarten ausspielen

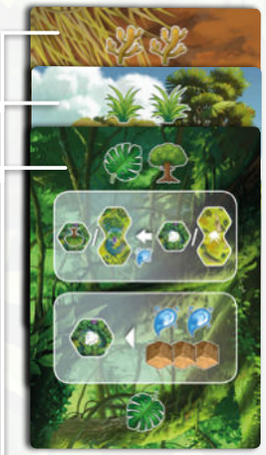
Jeder Spieler hat die gleichen 7 Spielerkarten, die aus 6 Aktionskarten und einer Erntekarte bestehen.

Pro Zug **muss** ein Spieler **<u>eine</u>** Spielerkarte ausspielen und sie vor sich ablegen.

Wenn ein Spieler **eine Aktionskarte** ausspielt, führt er **eine der beiden darauf abgebildeten Aktionen** aus. Die Aktionskarte wird dann **offen vor den Spieler gelegt**, so dass die oberen (unteren) Symbole in die richtige Richtung zeigen, wenn die obere (untere) Aktion ausgeführt wird. Ausgespielte Aktionskarten **bleiben offen** liegen und **können erst wieder verwendet werden**, wenn der Spieler sie **mit der Erntekarte** aufnimmt.

<u>Nur</u> Symbole, die in die richtige Richtung zeigen, werden für die Effekte der Wildtierkarte **gezählt** (S. 14).

Am übersichtlichsten ist es, die gespielten Aktionskarten leicht versetzt aufeinander zu stapeln.



Aktionskarten

Wenn ein Spieler die **Erntekarte** ausspielt, **nimmt er alle Spielerkarten zurück** auf seine Hand. Zusätzlich **erhält er Samen** entsprechend der auf seinem Spielertableau platzierten Biomplättchen (3 pro Regenwaldplättchen, ½ pro Grasland-/Feuchtgebietsplättchen und ½ pro Buschland, **aufgerundet**) und **1 Wasser**.

Urwaldriesen und Buschlanderweiterungen **beeinflussen** die Anzahl der Samen, die ein Spieler erhält, **nicht**.

Ein Spieler darf die Erntekarte auch dann ausspielen, wenn er keine Spielerkarten vor sich ausliegen hat.

Ein Spieler **kann auch gezwungen sein**, die Erntekarte auszuspielen. Entweder weil er keine andere Spielerkarte mehr auf der Hand hat oder weil die übrigen Karten nicht gespielt werden können, weil dem Spieler die Ressourcen oder der Platz fehlen, um eine Aktion auszuführen.

Nachdem ein Spieler die Erntekarte gespielt hat, **darf er keine Karten** von der Wertungstafel **anlocken**.



Erntekarte

AKTIONSKARTEN-ÜBERSICHT



Buschland Aktionskarte 1

Oben: Zahle 1 Mineral und 1 Wasser und lege 1 Buschlandplättchen auf dein Spielertableau.*

Unten: Nimm 3 Mineralien aus dem Vorrat und entferne die Pflanzenkarte, die am weitesten rechts auf der Wertungstafel liegt aus dem Spiel.***



Buschland Aktionskarte 2

Oben: Zahle 1 Mineral und 1 Wasser und lege 1 Buschlandplättchen auf dein Spielertableau.*

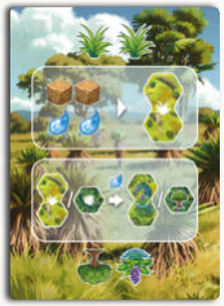
Unten: Erweitere alle gewünschten Buschlandplättchen mit maximal einer Erweiterung. Dies ist nur möglich, wenn ein Buschland mindestens einen freien Platz neben sich hat.**



Grasland Aktionskarte 1

Oben: Zahle 2 Mineralien und 2 Wasser und lege 1 Graslandplättchen auf dein Spielertableau.*

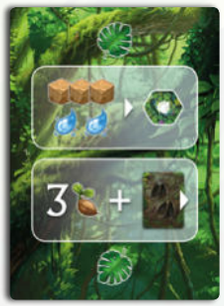
Unten: Nimm 3 Wasser aus dem Vorrat und entferne die Raubtierkarte, die am weitesten rechts auf der Wertungstafel liegt aus dem Spiel.***



Grasland Aktionskarte 2

Oben: Zahle 2 Mineralien und 2 Wasser und lege 1 Graslandplättchen auf dein Spielertableau.*

Unten: Platziere auf jedes gewünschte Regenwaldplättchen maximal 1 Urwaldriesen und zahle 1 Wasser pro platziertem Urwaldriesen **ODER** drehe jedes gewünschte Graslandplättchen auf die Feuchtgebietsseite und zahle 1 Wasser pro umgedrehtem Graslandplättchen.**



Regenwald Aktionskarte 1

Oben: Zahle 3 Mineralien und 2 Wasser und lege 1 Regenwaldplättchen auf dein Spielertableau.*

Unten: Nimm 3 Samen aus dem Vorrat und entferne die Wildtierkarte, die am weitesten rechts auf der Wertungstafel liegt aus dem Spiel.***



Regenwald Aktionskarte 2

Oben: Zahle 3 Mineralien und 2 Wasser und lege 1 Regenwaldplättchen auf dein Spielertableau.*

Unten: Platziere auf jedes gewünschte Regenwaldplättchen maximal 1 Urwaldriesen und zahle 1 Wasser pro platziertem Urwaldriesen **ODER** drehe jedes gewünschte Graslandplättchen auf die Feuchtgebietsseite und zahle 1 Wasser pro umgedrehtem Graslandplättchen.**

*Alle Details zum Platzieren von Biomplättchen finden sich auf S. 12.
**Alle Details zum Aufwerten von Biomplättchen finden sich auf S. 12/13.
***Leere Kartenfelder auf der Wertungstafel (durch entfernte Karten) werden erst nach Zugende wieder aufgefüllt.

2. Karten von der Wertungstafel anlocken

Nachdem ein Spieler eine Aktionskarte gespielt hat, **darf** er Karten von der Wertungstafel anlocken.

Eine Karte anlocken bedeutet, sie von der Wertungstafel **zu nehmen** und **in eines der drei Biome** auf der rechten Seite des Spielertableaus **zu legen**. Einmal in ein Biom platziert, **darf** eine Karte **nicht** mehr **zwischen den Biomen wechseln**. **Die Reihenfolge** der Karten **innerhalb der Biome** ist dagegen **irrelevant** und darf geändert werden.

Karten dürfen nur angelockt werden, wenn ihre **Platzierungsregeln erfüllt sind**, z. B. wenn es in einem Biom genügend unbesetzte Biomplättchen-Felder für eine Wildtierkarte gibt.

Es steht den Spielern frei, **mehrere Karten** in einer Runde anzulocken oder **nur eine** oder **keine**. Im Gegensatz zum Ausspielen einer Spielerkarte ist das Anlocken von Karten völlig **freiwillig**.

Die Karten müssen **nicht in einer bestimmten Reihenfolge** angelockt werden, z. B. kann ein Spieler zuerst eine Raubtierkarte, dann eine Wildtierkarte, dann eine Pflanzenkarte und dann eine weitere Wildtierkarte anlocken.

Es gibt **keine Begrenzung** für die Anzahl der Wildtier-, Pflanzen- und Raubtierkarten **in einem Biom** und ein Spieler darf sogar dasselbe Tier/dieselbe Pflanze mehrmals anlocken.



2.1 Wildtierkarten anlocken

Da auf der Wertungstafel nur 5 Wildtierkarten zur Verfügung stehen, darf ein Spieler **pro Zug maximal 5 Wildtierkarten** anlocken.

Um eine Wildtierkarte anzulocken (und sie in einem seiner Biome zu platzieren), braucht ein Spieler **genügend unbesetzte Biomplättchen-Felder eines Bioms**, in dem das Tier leben kann.

Um z. B. den Grossen Ameisenbären anzulocken (und ihn somit in eines der drei Biome rechts des Spielertableaus zu platzieren), benötigt ein Spieler entweder 4 unbesetzte Buschlandplättchen-Felder, 3 unbesetzte Grasland-/Feuchtgebietsplättchen-Felder oder 1 unbesetztes Regenwaldplättchen-Feld.



Die unbesetzten Felder **müssen aneinander grenzen** und aus demselben Biom stammen (eine Mischung aus Buschland und Grasland ist beispielsweise nicht möglich). Sie müssen jedoch nicht auf demselben Biomplättchen liegen.

Erfüllt ein Spieler die Platzierungsregeln einer Wildtierkarte, die er anlocken möchte, nimmt er die Karte von der Wertungstafel und legt sie in das gewählte Biom auf der rechten Seite seines Spielertableaus. Ausserdem **legt er Tiermarker* auf alle benötigten Biomplättchen-Felder**. Diese Felder **gelten nun als besetzt** und die platzierten Tiermarker **behalten ihre Position** auf dem Spielertableau bis zum Ende des Spiels.

*Im Falle von Tieren, **die auf Urwaldriesen leben können**, verwenden die Spieler **die entsprechende Tierfigur auf einem Ast anstelle** eines Tiermarkers, um ein besetztes Biomplättchen-Feld zu markieren (S. 4/13). Tierfiguren auf Ästen werden wie Tiermarker behandelt, sie sind lediglich **eine Erinnerung** für den Spieler, dass er dieses Tier potenziell auf einen Urwaldriesen platzieren kann.

Wenn das angezogene Tier **einen Sofort-Effekt** hat, wird es **sofort gewertet** (**bevor** andere Karten angelockt werden).





Bruno möchte die Wildtierkarte „Dinoponera Quadriceps" anlocken und hat zwei Möglichkeiten. Er kann entweder zwei Tiermarker auf die beiden unbesetzten Buschland-Felder (1) legen und damit die Karte in das Buschland-Biom locken ODER er kann einen Tiermarker auf das unbesetzte Regenwald-Feld (2) legen und damit die Karte in das Regenwald-Biom locken. Das einzelne unbesetzte Buschland-Feld (3) kann er nicht verwenden, da die Karte zwei benachbarte Buschland-Felder benötigt. Ausserdem kommt das Grasland-Biom nicht in Frage, da er kein einziges unbesetztes Grasland-Feld auf seinem Spielertableau hat.

2.2 Raubtierkarten anlocken

Ein Spieler kann maximal **eine** Raubtierkarte **pro Zug** anlocken.

Um eine Raubtierkarte anzulocken, nimmt ein Spieler die gewünschte Karte und **legt sie auf ein Tier, das deren Fresseffekt entspricht und in einem Biom lebt, in dem auch die Raubtierkarte leben kann**. Ist dies der Fall, erzielt der Spieler **sofort** die angegebenen Siegpunkte ⭐.

Raubtierkarten **können auch auf andere Raubtierkarten gelegt werden**, wenn sie dem gefordertem Tier-Typen entsprechen und sich in einem passenden Biom befinden. Sie **können aber nicht die bereits verdeckte Beute** einer anderen Raubtierkarte **ein zweites Mal nutzen**.

Alle Holzkomponenten auf dem Spielertableau (Marker/Figuren) **bleiben von einem Fresseffekt unberührt** und werden nicht entfernt.

„Gefressene" Tiere verlieren ihren Endspiel-Effekt, ihr Typen-Symbol **zählt nicht mehr** für Karteneffekte (ausser für Aasfresser wie den Schopfkarakara, S. 14), sie können nicht mehr auf Urwaldriesen platziert werden, sie lösen nicht mehr das Spielende aus und sie können auch nicht das Ziel von Pflanzenkarten-Effekten sein. **Ihr einziger verbleibender Effekt ist**, dass sie helfen können, **ein Biom zu vervollständigen** (S. 10).



Bruno möchte die Raubtierkarte „Ozelot" anlocken. Die Dinoponera Quadriceps und das Chaco-Pekari entsprechen nicht dem Fresseffekt des Ozelots (kleine und mittelere Pflanzenfresser) und können daher nicht zum Anlocken des Ozelots verwendet werden. Das Bergmeerschweinchen würde zwar zum Fresseffekt passen (als kleiner Pflanzenfresser), kann aber nicht genutzt werden, da der Ozelot nicht im Buschland leben kann. Bruno hat also nur eine Möglichkeit: Er muss den Ozelot auf das Goldaguti setzen. Falls er dies tut, erhält er sofort 6 Siegpunkte ⭐.

2.2 Pflanzenkarten anlocken



Ein Spieler kann maximal **eine** Pflanzenkarte **pro Zug** anlocken.

Um eine Pflanzenkarte anzulocken, **muss** der Spieler die angegebene Anzahl an **Samen** bezahlen.

Die **farblich hervorgehobenen Biome** zeigen an, in welche der drei Biome die Pflanze **platziert werden kann**. Darüber hinaus gibt es **keine weiteren Platzierungsregeln** für Pflanzenkarten.

Wenn Bruno zum Beispiel die Seerosen-Pflanzenkarte anlocken möchte, muss er 1 Samen bezahlen und sie in sein Grasland-Biom platzieren.

Alle Pflanzenkarten-Effekte finden sich auf Seite 15.

Biome vervollständigen

Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt während des Anlockens von Karten **ein Biom eine Pflanze, ein Insekt, einen Pflanzenfresser** (klein, mittel oder gross) **und einen Fleischfresser** (klein oder gross) **beinhaltet**, erzielt der Spieler **sofort 6 Siegpunkte** für dieses Biom. Dies kann **nur einmal pro Biom und Spiel** geschehen. **Das gewertete Biom wird mit einem Spielermarker markiert**, um dies anzuzeigen.

„Gefressene" Karten (unter Raubtierkarten) **zählen ebenfalls** für die Vervollständigung eines Bioms.*

Aus thematischer Sicht sind diese Arten nicht wirklich gefressen/verschwunden, sondern sind nun Teil einer Nahrungskette. Das ist auch der Grund, warum ihre Tiermarker nicht entfernt werden und sie weiterhin für die Vervollständigung des Bioms zählen. Der Begriff „gefressen" wird nur verwendet, weil das ein Konzept ist, das Spieler leicht nachvollziehen können.



Indem er die Seerosen-Pflanzenkarte in sein Grasland-Biom gelegt hat, hat Bruno das Biom vervollständigt, da es nun eine Pflanze (die Seerose), ein Insekt (die Stechmücke), ein Raubtier (den Ozelot) und einen Pflanzenfresser (das Goldaguti unter dem Ozelot) beinhaltet. Er erhält sofort 6 Siegpunkte und setzt einen seiner Spielermarker auf das entsprechende Feld auf dem Spielertableau, um zu zeigen, dass er das Biom vervollständigt hat.

Danach kann Bruno seinen Zug fortsetzen und weitere Karten anlocken.

*Wenn man sich nicht merken kann, welche Tier-Typen unter einer Raubtierkarte liegen, kann man den Stapel auch leicht auffächern.

Spielende

Rewild: South America hat drei verschiedene Möglichkeiten, wie das Spielende eingeleitet werden kann, wobei in den meisten Fällen die Endbedingung 1 das Spielende auslösen wird.

1. Einer der Spieler hat zu einem beliebigen Zeitpunkt des Spiels **8 sichtbare*** **Tiere**** in seinen Biomen.
2. Einer der Spieler hat ein Spielertableau, das **kein freies Feld mehr** aufweist.
3. **Die letzte Karte des Wildtierkartenstapels** wurde auf die Wertungstafel gelegt.

*Verdeckte Karten unter Raubtierkarten sind nicht sichtbar und zählen daher nicht.
**Sowohl Wildtierkarten als auch Raubtierkarten zählen als Tiere. Pflanzen sind keine Tiere und lösen daher auch nicht das Spielende aus.

Sobald ein Spieler das Spielende auslöst, **wird die aktuelle Runde regulär zu Ende gespielt**. Danach wird **noch eine letzte Runde gespielt**. Dadurch wird sichergestellt, dass jeder Spieler mindestens noch einmal am Zug ist.

Sobald jeder Spieler seinen letzten Zug beendet hat, **wertet jeder Spieler seine Endspiel-Effekte** (die Reihenfolge ist dem Spieler überlassen) und fügt die Summe seinen Siegpunkten ⭐ hinzu. **Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ⭐ gewinnt** das Spiel. Bei Gleichstand wird zuerst die Anzahl der vervollständigten Biome verglichen, dann die Summe der Regenwaldplättchen und Urwaldriesen. Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnen beide Spieler.



Nach dem Spiel wertet Bruno seine Endspiel-Effekte. Das Chaco-Pekari bringt 10 Siegpunkte ⭐ (Chaco-Pekari + Ameisenbär), der Weissbrauenguan 10 Punkte (5 von den Biomplättchen, 5 von den Aktionskarten), die Stechmücke 10 Punkte (Bergmeerschweinchen + Chaco-Pekari + Weissbrauenguan + Ameisenbär + Weissbüscheläffchen), die Apfelschnecke 12 Punkte (6 von den Biomplättchen, 3 von der Seerosen-Pflanzenkarte und 3 von den Aktionskarten), die Dinoponera Quadriceps 8 Punkte (für die 4 Mineralien 📦 in Brunos Vorrat) und der Ameisenbär 12 Punkte (Stechmücke + Apfelschnecke + Dinoponera Quadriceps). Die Effekte des Bergmeerschweinchens, des Ozelots und des Weissbüscheläffchens sind Sofort-Effekte und wurden daher bereits während des Spiels gewertet.

Biomplättchen platzieren

6 der 12 Aktionen auf den **Aktionskarten** ermöglichen es, neue Biomplättchen zu platzieren. Spieler, die eine solche Aktion durchführen, **zahlen die benötigten Ressourcen** und **legen das entsprechende Biomplättchen** auf ihr Spielertableau.

Biomplättchen können **nur auf freie Felder** innerhalb der festgelegten Grenzen **des Spielertableaus** gelegt werden. Sie müssen jedoch nicht neben anderen Biomplättchen platziert werden, die bereits platziert wurden.

Wird ein Biomplättchen auf einen **abgebildeten Mineralien-** 📦 **oder Wasserbonus** 💧 auf dem Spielertableau gelegt, **werden seine Kosten** um die abgebildete Anzahl **reduziert**. **Überschüssige Ressourcen**, die beim Legen eines Biomplättchens entstehen würden, **verfallen und werden nicht ausgezahlt**.

Wird ein Biomplättchen **auf einen Siegpunkte-Bonus gelegt**, erhält der Spieler **1 Siegpunkt** ⭐ **pro abgebildetem Stern**, wenn es sich um ein **Buschland** (oder ein Buschland-Erweiterungsplättchen) handelt, das das Feld bedeckt, **2 Siegpunkte** ⭐ **pro Stern**, wenn es sich um ein **Grasland** handelt und **3 Siegpunkte** ⭐ **pro Stern**, wenn es sich um einen **Regenwald** handelt. Die Siegpunkte ⭐ werden sofort gewertet.

Bereits gelegte Biomplättchen können die Kosten neuer Biomplättchen reduzieren. **Buschlandplättchen reduzieren die Kosten** für benachbarte Biomplättchen **um 1 Mineral** 📦**, Graslandplättchen um 1 Wasser** 💧 **und Feuchtgebietsplättchen um 2 Wasser** 💧.

Wenn ein neues Biomplättchen **angrenzend an zwei Kanten desselben Buschlandplättchens** platziert wird, werden seine **Kosten nur um 1 Mineral** 📦 **und nicht um 2 reduziert**. Nur wenn ein Biomplättchen **angrenzend an zwei Buschlandplättchen platziert** wird, werden die Kosten **um 2 Mineralien** 📦 **reduziert**. Dies gilt gleichermassen auch für Grasländer und Feuchtgebiete.



Bruno spielt eine Aktionskarte und will ein Regenwaldplättchen auf Position 1 legen. Normalerweise kostet ein Regenwaldplättchen 3 Mineralien 📦 *und 2 Wasser* 💧*. Dank des abgebildeten Bonus von 2 Mineralien* 📦 *werden die Kosten auf 1 Mineral* 📦 *und 2 Wasser* 💧 *reduziert. Die Kosten werden weiter gesenkt, weil das angrenzende Buschland die Kosten um 1 Mineral* 📦 *und das angrenzende Feuchtgebiet um 2 Wasser* 💧 *reduziert. Ein Regenwaldplättchen kann somit von Bruno kostenlos auf Position 1 platziert werden. Bei den anderen Positionen würden die Kosten wie folgt aussehen:*

(2) → 2 📦 *und 2* 💧*, generiert 3* ⭐ *(3) → 3* 📦 *(4) → 1* 📦
(5) → 3 📦 *und 1* 💧*, generiert 6* ⭐ *(6) → 3* 📦

Buschland aufwerten

Möchte ein Spieler seine Buschlandplättchen aufwerten, **darf er neben jedes seiner Buschlandplättchen ein Buschland-Erweiterungsplättchen legen**, **ohne** dass ihm dafür **Kosten** entstehen, abgesehen von dem benötigten freien Platz. Auf den Erweiterungsplättchen ist ein Pfeil abgebildet, mit dem der Spieler angeben kann, zu welchem Buschlandplättchen die jeweilige Erweiterung gehört. **An jedes Buschlandplättchen kann maximal 1 Erweiterungsplättchen angeschlossen werden**, d.h. sie können nicht mehrfach erweitert werden.

Erweiterte Buschlandplättchen funktionieren wie normale Buschlandplättchen, nur sind sie grösser (4 statt 3 Felder) und zeigen 2 Buschlandsymbole anstelle von einem.

Wenn ein neues Biomplättchen angrenzend an ein Buschlandplättchen und sein Erweiterung platziert wird, werden die Kosten trotzdem **nur um 1 Mineral** 📦 **reduziert**, da das Buschlandplättchen und sein Erweiterung **als ein Biomplättchen angesehen werden**.



Bruno möchte seine Buschlandplättchen erweitern. Dazu spielt er die Aktionskarte mit der passenden Aktion aus und legt eine Buschland-Erweiterung neben 3 seiner Buschlandplättchen (das Buschland oben rechts kann nicht erweitert werden, da es keinen angrenzenden freien Platz hat). Da eines der Erweiterungsplättchen einen Siegpunktbonus abdeckt (linke obere Ecke), erhält er sofort 2 Siegpunkte ⭐.





Grasland aufwerten

Wenn ein Spieler seine Graslandplättchen aufwerten möchte, **zahlt er 1 Wasser 💧 pro Graslandplättchen, das er auf die Feuchtgebietsseite umdrehen möchte**. Auch Graslandplättchen mit Tiermarkern können umgedreht werden. Die Marker behalten ihre Position.

Aus Biom-Perspektive werden Grassland und Feuchtgebiet **als dasselbe Biom betrachtet**. So werden Tiere, die Feuchtgebietsplättchen besetzen, in den Graslandsbereich des Spielertableaus gelegt, und Tiere können sogar eine Mischung aus Grasland und Feuchtgebiet besetzen.

Aus Effekt-Perspektive (Sofort- und Endspiel-Effekte) **unterscheiden sich Grasland und Feuchtgebiete**, da sie unterschiedliche Symbole aufweisen.

 Grasland  Feuchtgebiet

Regenwald aufwerten

Möchte ein Spieler seine Regenwaldplättchen aufwerten, zahlt er **1 Wasser 💧 pro Regenwaldplättchen, auf dem er einen Urwaldriesen platzieren möchte (max. 1 Baum pro Plättchen)**. Urwaldriesen sind die zweite Ebene des Regenwaldes, d. h., ein Tier kann auf dem Baum und eines auf dem Boden leben. Aus diesem Grund können **auf einem Regenwaldplättchen mit einem Urwaldriesen zwei Tiere Platz finden**.



Alle Regenwald-Tiere können auf dem Regenwaldboden (= dem Regenwaldplättchen) leben, aber **nur die Tiere mit einem Urwaldriesen-Symbol können auf Bäumen platziert werden**. Zur Erinnerung: Wenn ein Spieler eine Wildtierkarte mit einem Urwaldriesen-Symbol anlockt, nimmt er keinen Tiermarker, sondern die entsprechende **Tierfigur auf einen Ast**.



Wird ein Regenwaldplättchen, welches eine Tierfigur aufweist, mit einem Urwaldriesen aufgewertet, wird die Tierfigur **auf den Baum platziert** und der Spieler **erhält sofort 4 Siegpunkte** ⭐. Wenn mehrere Regenwaldplättchen (mit Tierfiguren) aufgewertet werden, erhält der Spieler **mehrmals 4 Siegpunkte** ⭐. Die nun **unbesetzten Regenwaldplättchen können wieder mit neuen Tieren gefüllt werden**.



Wird **ein Regenwaldplättchen mit einem Tiermarker** (oder ohne) mit einem Urwaldriesen aufgewertet, **passiert nichts**. Lockt der Spieler nun aber eine Wildtierkarte mit einem Urwaldriesen-Symbol an, **setzt er die entsprechende Tierfigur direkt auf den unbesetzten Urwaldriesen** und erhält 4 Siegpunkte ⭐.



Urwaldriesen verdecken das Regenwald-Symbol auf dem Regenwaldplättchen **nicht**. Regenwaldplättchen, auf denen ein Baum steht, zählen weiterhin für Effekte, die Regenwald-Symbole werten.



Tier-effekte



Erziele sofort X Siegpunkte ⭐ pro Karte in deinen Biomen, die zu dem abgebildeten Organismustyp gehört.



Am Ende des Spiels erhältst du X Siegpunkte ⭐ für jede Karte in deinen Biomen, die zum abgebildeten Organismustyp gehört.*



Am Ende des Spiels erhältst du X Siegpunkte ⭐ für jeden Pflanzenfresser in deinen Biomen.

*Gehört die Wildtierkarte mit diesem Effekt auch zum betreffenden Tier-Typen, wird sie bei der Berechnung der resultierenden Siegpunkte ⭐ ebenfalls berücksichtigt, z. B. das Chaco-Pekari.



Für jedes abgebildete übereinstimmende Symbol auf deinen Biomplättchen, ausgespielten Aktionskarten und Pflanzenkarten erhältst du sofort X Siegpunkte ⭐.**

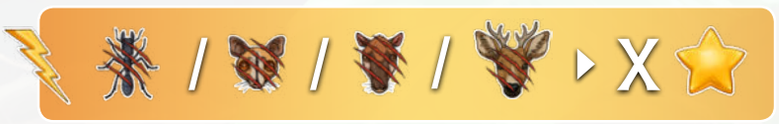


Am Ende des Spiels erhältst du X Siegpunkte ⭐ für jedes abgebildete übereinstimmende Symbol auf deinen Biomplättchen, ausgespielten Aktionskarten und Pflanzenkarten.



Am Ende des Spiels erhältst du X Siegpunkte ⭐ pro platziertem Urwaldriesen auf deinem Spielertableau und Urwaldriesensymbol auf deine ausgespielten Aktionskarten und Pflanzenkarten.

**Feuchtgebiet und Grasland sind zwei verschiedene Symbole. Regenwaldplättchen mit einem Urwaldriesen zählen immer noch für Karten, die Regenwald-Symbole belohnen (das Symbol wurde absichtlich nicht mittig auf den Plättchen platziert).



Fresseffekt - Erziele sofort X Siegpunkte ⭐, wenn du diese Karte auf eine andere Karte legst, die einen der abgebildeten Tier-Typen zeigt.



Erziele sofort X Siegpunkte ⭐ pro „gefressenem" Tier (= alle Karten unterhalb einer Raubtierkarte in deinen Biomen).



Am Ende des Spiels erhältst du X Siegpunkte ⭐ pro „gefressenem" Pflanzenfresser in deinen Biomen.



Erziele sofort X Siegpunkte ⭐ pro abgebildeter Ressource in deinem Vorrat.



Am Ende des Spiels erhältst du X Siegpunkte ⭐ pro abgebildeter Ressource in deinem Vorrat.



Erhalte sofort X Mineralien 🟫 aus dem Vorrat.



Erziele sofort X Siegpunkte ⭐ pro Spielertableau-**Feld**, das von einem Biomplättchen bedeckt ist.



Am Ende des Spiels erhältst du X Siegpunkte ⭐ pro Tierfigur auf einem Urwaldriesen.



Am Ende des Spiels erhältst du X Siegpunkte ⭐ pro Tiermarker auf einem Feuchtgebietsplättchen.

Pflanzenkarten-effekte



Diese zusätzlichen Biomsymbole zählen für alle Wildtierkarteneffekte, die entsprechend der Anzahl der vorhandenen Biomsymbole Siegpunkte ⭐ erzielen (Sofort- und Endspiel-Effekte).



Bietet ein unbesetztes Biomplättchen-Feld eines bestimmten Bioms. Es kann verwendet werden, um Wildtierkarten anzulocken, und ein Tiermarker (oder eine Tierfigur auf einem Ast) kann darauf platziert werden, um es zu besetzen. Dies ist das einzige Mal, dass die Tiermarker einer angelockten Wildtierkarte nicht nebeneinander platziert werden müssen. Da dieses Feld kein Biomsymbol zeigt, wird es nicht für Karteneffekte gezählt. Ausserdem kann dieses Feld **nicht** aufgewertet werden (z. B. mit einem Urwaldriesen).

Warum sollten Spieler eine Tierfigur auf ein solches Regenwald-Feld stellen, wenn die Figur niemals auf einen Urwaldriesen aufgewertet werden kann? Tierfiguren auf Ästen dienen nur als Erinnerung, dass ein Tier aufgewertet werden kann, **dies ist jedoch kein Muss**. Viele Spieler werden am Ende ihres Spiels keinen einzigen Urwaldriesen haben.



Versorgt den Spieler sofort mit der angezeigten Menge und Art der Ressource aus dem Vorrat. Im Falle der Bromelien-Pflanzenkarte mit 5 Siegpunkten ⭐ addiert der Spieler diese Punkte sofort zu seinem Punktestand auf der Wertungstafel.



Erzielt am Ende des Spiels Siegpunkte ⭐ pro kleinem/grossen Fleischfresser in den Biomen eines Spielers. Der Effekt funktioniert genauso wie jener von Wildtierkarten mit ähnlichem Effekt (z. B. 5 Siegpunkte pro grossem Pflanzenfresser).



Die fleischfressende Pflanze funktioniert wie jede Raubtierkarte. Sie braucht ein Insekt in einem der drei Biome, um angelockt werden zu können und wird dann auf dieses Insekt gelegt (um 5 Siegpunkte ⭐ zu erzielen).

Expertenmodus

Der Expertenmodus von ***Rewild: South America*** erhöht den Schwierigkeitsgrad des Spiels leicht und gibt den Spielern mehr Möglichkeiten, zu punkten. Der Modus besteht aus vier Elementen, die unabhängig voneinander genutzt werden können. Die Spieler können also ihr Spielerlebnis modular anpassen.

1. **Das Spielende wird ausgelöst**, sobald ein Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt **9 sichtbare Tiere** in seinen Biomen hat.
2. Die **7 Expertenmodus-Pflanzenkarten** werden dem Spiel hinzugefügt.



Sofort, wenn diese Pflanzenkarte angelockt wird **oder** wenn die Wildtierkarten vor dem Zug eines Spielers aufgefüllt werden, darf der Spieler **einmalig eine Wildtierkarte** von der Wertungstafel nehmen, **die im Biom dieser Reservationspflanzenkarte leben kann**. Die Wildtierkarte wird dann waagerecht auf diese Karte gelegt. Diese Wildtierkarte ist nun **für den Spieler reserviert** und **muss die nächste Wildtierkarte sein, die dieser Spieler anlockt**. Er kann in der Zwischenzeit keine andere Wildtierkarte anlocken.

Wenn ein Spieler eine Karte vor dem Zug eines Mitspielers reserviert, wird das leere Kartenfeld regulär aufgefüllt, damit der Mitspieler **eine volle Wertungstafel vorfindet**.

Wenn zwei Spieler mit einer Reservationspflanzekarte dieselbe Karte reservieren wollen, hat immer der aktive Spieler Vorrang und dann der Spieler, der in der Spielerreihenfolge als nächstes an der Reihe ist.

Reservierte Karten **sind nicht Teil der Biome (bis sie angelockt und in eines der drei Biome gelegt werden)**, das heisst, sie zählen nicht für Karteneffekte oder lösen das Spielende aus. Diese Karten werden wie Karten auf der Wertungstafel behandelt, mit der Ausnahme, dass nur ein Spieler sie anlocken kann.



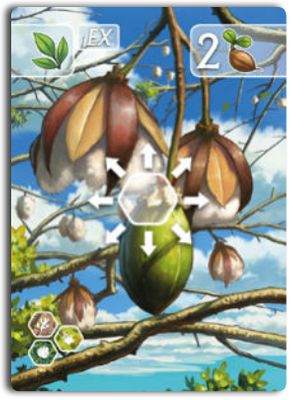
Wenn ein Spieler diese Pflanzenkarte nimmt, **muss er sie sofort rechts neben eine andere Karte in einem seiner Biome legen**. **Der Effekttyp der gewählten Karte** wird dann **sofort geändert** (von Sofort auf Endspiel oder umgekehrt). Sofort-Effekte, werden auf diese Weise am Ende des Spiels erneut gewertet. Endspiel-Effekte, die in Sofort-Effekte umgewandelt werden, werden durch diese Umwandlung sofort gewertet.

Wenn eine Karte **keinen Effekttyp** hat, **kann sie nicht von dieser Karte beeinflusst werden** (z. B. Reservationspflanzenkarten).

Wenn der Effekttyp einer Karte **von Endspiel zu Sofort gewandelt wird**, kann sie durch das Vervollständigen eines Bioms im Expertenmodus **erneut ausgelöst werden**, da sie nun als Karte mit Sofort-Effekt angesehen wird (S. 17).

Wenn der Effekt einer Raubtierkarte von Sofort zu Endspiel geändert wird, bedeutet dies, dass die Karte am Ende des Spiels erneut die abgebildete Punktzahl erzielt.

Wenn der Effekt einer Karte, die dem Spieler Ressourcen zur Verfügung stellt, von Sofort auf Enspiel geändert wird, bedeutet dies, dass der Spieler diese Ressourcen am Ende des Spiels nochmals erhält.



Bewege ein Biomplättchen (und alle darauf befindlichen Komponenten) **sofort auf eine beliebige andere Position** auf dem Spielertableau. Gibt es am Zielort einen Siegpunktbonus ⭐, wird dieser gewertet. Der dadurch freigewordene Platz kann in zukünftigen Zügen für neue Biomplättchen genutzt werden. Boni, die nun wieder sichtbar sind, können ein zweites Mal aktiviert werden.

Diese Pflanzenkarte wird in jenes Biom platziert, **das dem verschobenen Biomplättchen entspricht**.

Biomplättchen, die von Tierfiguren des Expertenmodus (S. 17) verwendet werden, können nicht verschoben werden.

3 Die Spieler spielen mit der **Expertenmodus-Seite des Spielertableaus**.



Wenn ein Spieler **ein Biom vervollständigt**, erhält er keine 6 Siegpunkte ⭐, sondern darf in diesem Biom **eine Karte mit einem Sofort-Effekt erneut auslösen** (= Retrigger). Wie beim Basismodus ist dies **nur einmal pro Biom und Spiel möglich**.

Sobald das Biom vervollständigt ist, muss der Retrigger durchgeführt werden (bevor der Spieler etwas anderes tut). Wenn der Spieler keinen Retrigger durchführen will oder kein Tier mit einem Sofort-Effekt in diesem Biom hat, das erneut ausgelöst werden kann, **verfällt der Retrigger.**

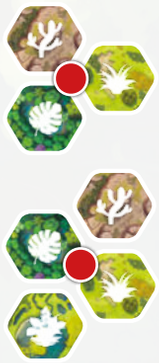
Alle Karten mit einem Sofort-Effekt (Wildtier-, Raubtier- und Pflanzenkarten) **können erneut ausgelöst werden**.

Ist **eine Raubtierkarte** Ziel eines Retriggers, werden die Karte und **alle darunter liegenden Karten auf ein anderes geeignetes „Beutetier" im Biom gelegt** und die Siegpunkte ⭐ werden erneut gewertet. „Gefressene" Tiere können nicht erneut ausgelöst werden.

4 Die **Expertenmodus-Karten** und **-Tierfiguren** werden dem Spiel hinzugefügt.

Die 24 Karten für den Expertenmodus ersetzen die 14 Wildtierkarten und die 10 Raubtierkarten mit demselben Namen/derselben Illustration. Ausserdem werden **die 24 Tierfiguren** bei der Spielvorbereitung neben die Tierfiguren auf Ästen **gelegt**.

Die Expertenmodus-Karten funktionieren wie ihre regulären Gegenstücke, **der einzige Unterschied ist die Platzierungsbelohnung**. Wenn ein Spieler es schafft, Biomplättchen-Felder so zu platzieren, dass sie mit **der Biomplättchen-Komposition einer Expertenmodus-Karte übereinstimmen** (in beliebiger Ausrichtung), **legt er die passende Tierfigur in die Mitte der Komposition** und erhält die abgebildeten Siegpunkte ⭐.



Der rote Punkt markiert „das Zentrum der Komposition".

Dabei spielt es keine Rolle, ob die Biomplättchen-Komposition vor oder nach dem Anlocken der passenden Karte gelegt wurde. In beiden Fällen beansprucht der Spieler die Tierfigur, sobald er ein passendes Paar (Karte und Biomplättchen-Komposition) hat, legt sie auf sein Spielertableau und erhält die Siegpunkte ⭐.

Wenn eine Expertenmodus-Karte „gefressen" wird, kann ihre Tierfigur **nicht mehr platziert werden**. Wenn eine Expertenmodus-Karte „gefressen" wird, nachdem ihre Tierfigur platziert wurde, passiert nichts und die Figur bleibt auf dem Spielertableau.

Zwei Tierfiguren können **nicht auf genau dieselbe Position** gesetzt werden, aber es ist erlaubt, dass **dasselbe Biomplättchen von mehreren Tierfiguren benutzt wird**.

Regenwaldplättchen können weiterhin für Kompositionen **verwendet werden**, die Regenwaldplättchen erfordern, auch wenn ein **Urwaldriese** auf ihnen steht.

Regenwaldplättchen können immer noch mit einem hohen Baum **aufgewertet werden**, und **Grasland kann immer noch** auf die Feuchtgebietsseite **gedreht werden**, nachdem eine Tierfigur auf sie platziert wurde, **um zu punkten**.

Indem er alle seine Grasslandplättchen zu Feuchtgebieten umwandelt, vervollständigt Bruno die Biomplättchen-Komposition sowohl des Jaguars als auch des Capybaras (die Ausrichtung der Komposition spielt keine Rolle). Da die Tierfiguren nicht dieselbe Position einnehmen, kann er beide Figuren platzieren und erhält 12 Siegpunkte ⭐ (7+5).





Solomodus

Spielaufbau

Baue **ein Spiel für 2 Spieler** (Basis- oder Expertenmodus) mit **2 Änderungen** auf:

1. Nimm die **Aktionskarten** des Gegenspielers, **mische sie, drehe die letzten beiden Karten** um 180 Grad (so dass sie auf dem Kopf stehen) und **mische die** Karten **erneut**. Lege diesen Stapel verdeckt **auf die Erntekarte** deines Gegners.
2. Dein Gegenspieler spielt immer mit **der Basismodus-Seite** des Spielertableaus.

Spielverlauf (Es gibt 3 Übersichtskarten speziell für den Solomodus.)

Dein Zug funktioniert genau wie bei einem Spiel mit 2-4 Spielern. Wenn dein Gegenspieler am Zug ist, ziehst du eine Spielerkarte für ihn, führst eine Aktion für ihn aus und lockst danach für ihn Karten an. **Dein Gegner muss sich an dieselben Regeln wie du halten, es sei denn, es ist ausdrücklich angegeben.***

*Das bedeutet zum Beispiel auch, dass dein Gegner Biome vervollständigt, Tierfiguren auf Urwaldriesen setzt und Expertenmodus-Tierfiguren platziert.

1. Der Gegenspieler spielt eine Karte

Ziehe eine Spielerkarte für deinen Gegenspieler von seinem Deck. Handelt es sich um eine Aktionskarte, **führe die obere Aktion aus** und **die untere nur dann, wenn die obere Aktion nicht ausgeführt werden kann** (z. B. weil nicht genügend Ressourcen für ein Biomplättchen vorhanden sind). Nach dem Ausführen einer Aktion wird die Karte regulär vor den Gegner gelegt.

Kann keine Aktion durchgeführt werden, wird die Karte wie eine regulär gespielte Karte vor den Gegner gelegt (in der gezogenen Richtung) **und eine weitere Spielerkarte gezogen**, um eine Aktion durchzuführen (oben, wenn nicht möglich, unten). **Wiederhole dies**, bis dein Gegner eine Aktion ausführt oder die Erntekarte zieht.

Wenn dein Gegner die Erntekarte zieht, führe die Effekte der Erntekarte aus und **bereite** den Spielerkartenstapel deines Gegners **vor, wie du es zu Beginn getan hast**.

Biomplättchen platzieren

Der Gegner **versucht, die Spalte ganz links zu füllen** (**von oben nach unten**), dann die zweite Spalte, usw. Wenn es eine Möglichkeit gibt, ein oder zwei freie Felder in der linksten Spalte zu füllen, die noch freie Felder hat, wird der Gegner das tun. **Wenn das nicht möglich ist** (z.B. aus Platzmangel oder Ressourcenmangel und nur andere Plätze erlauben eine Platzierung, dank Platzierungsboni und Kostenreduktion von bereits platzierten Biomplättchen), **platziert er das Plättchen an der nächstbesten Stelle**. Das heisst, so weit links wie möglich und so weit oben wie möglich.



Wenn dein Gegenspieler z. B. ein Buschland platziert, wird zuerst Position 1 geprüft, dann Position 2 und da in beiden Positionen der Platz für ein Buschland fehlt, wird das Buschland auf Position 3 platziert.

Der Gegner **zahlt die gleichen Preise** für die Biomplättchen (unter Berücksichtigung von Boni und der Kostenreduktion durch bereits platzierte Plättchen).

Ressourcen nehmen

Gib dem Gegenspieler die abgebildeten Ressourcen und **entferne 2 Karten** des abgebildeten Kartentyps.

Buschland aufwerten

Der Gegner führt diese Aktion nur aus, **wenn er mindestens 2 Buschland-Erweiterungsplättchen platzieren kann** (die Platzierung erfolgt weiterhin von links nach rechts, von oben nach unten).

Grasland aufwerten (Nur mit der Grasland-Aktionskarte möglich)

Der Gegner führt diese Aktion nur aus, **wenn er mindestens 1 Wildtierkarte mit Feuchtgebiet-Effekt besitzt** und er genug Wasser hat, um für das Umdrehen eines oder mehrerer Plättchen zu bezahlen.

Regenwald aufwerten (Nur mit der Regenwald-Aktionskarte möglich)

Der Gegner führt diese Aktion nur aus, wenn er **mindestens 1 Tier hat, das noch auf einen Urwaldriesen gesetzt werden kann** und/oder **mindestens 1 der 5 Wildtierkarten** auf der Wertungstafel **auf einen Urwaldriesen gesetzt werden kann** (und er genug Wasser hat, um einen oder mehrere Bäume zu bezahlen).

2. Der Gegenspieler lockt Karten an

Der Gegenspieler lockt Karten in folgender Reihenfolge an: **Pflanze, Wildtier, Raubtier**.

Pflanzenkarten

Der Gegner **nimmt immer eine Pflanzenkarte**, wenn er sich eine leisten kann (von links nach rechts) **und verwendet sie regulär** (ausser Expertenmodus-Pflanzenkarten, deren Effekt er nicht nutzt). Sobald der Gegner eine oder mehrere Pflanzenkarten in seinen Biomen hat, **nimmt er lieber Pflanzenkarten, die ihm helfen, die Anzahl der Pflanzenkarten in seinen Biomen auszugleichen**. Er prüft von links nach rechts, ob es Pflanzenkarten gibt, die er sich leisten kann und die ihm helfen würden, die Anzahl der Pflanzenkarten in seinen Biomen auszugleichen. Wenn es solche Karten gibt, nimmt er die linkste dieser Karten. Wenn es keine gibt, nimmt er die linkste Karte, die er sich leisten kann.

Lockt der Gegner eine Pflanzenkarte, **die in mehrere Biome gelegt werden kann**, füllt er die Biome immer **von oben nach unten** auf.

Wildtierkarten

Der Gegenspieler **nimmt alle Karten**, für die er **genügend unbesetzte Biomplättchen** hat (die dann mit Tiermarkern/-figuren markiert werden). Der einzige Unterschied zu einem menschlichen Spieler ist, dass die **Tiermarker nicht nebeneinander liegen müssen**. Der Gegner **bevorzugt** immer Karten mit einem **Stufe-3-Effekt gegenüber** solchen mit einem **Stufe-2- und Stufe-1-Effekt**. Wenn es mehrere Karten mit einem Effekt der gleichen Stufe gibt, nimmt der Gegner **die Karte mit der höchsten Nummer** im Effekt. Bei einem Gleichstand nimmt der Gegner die Karte, die weiter links liegt. Wenn eine gewählte Karte in mehreren Biomen platziert werden kann, wählt der Gegner immer das Biom, welches am weitesten oben liegt.



RAUBTIERKARTEN

Der Gegner **nimmt eine Raubtierkarte, wenn er mindestens eine Wildtierkarte mit einem Sofort-Effekt besitzt*, die zum Fresseffekt einer oder mehrerer Raubtierkarten auf der Wertungstafel passt**. Wenn es mehrere passende Raubtierkarten gibt, nimmt der Gegner jene Karte, welche **die meisten Punkte erzielt**. Bei einem Gleichstand nimmt er die Karte, die weiter links liegt. Hat der Gegner mehr als eine passende Beute für die gewählte Raubtierkarte, wird die Karte welche **am weitesten oben links** in den Biomen liegt, gefressen.

*Dies gilt auch für die fleischfressende Pflanze.

SPIELENDE

Nachdem das Spiel regulär beendet wurde (Initiiert durch dich oder deinen Gegenspieler), werten sowohl du als auch dein Gegner alle ihre Endspiel-Effekte. Die Punktzahl deines Gegners wird danach **mit 1,5 multipliziert** (aufgerundet) und mit deiner verglichen. **Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel**. Bei einem Unentschieden gewinnt dein Gegenspieler. Wenn du eine echte Herausforderung suchst (oder im Expertenmodus), **multipliziere die Punktzahl deines Gegners mit 2**.

DIE TIERE

Dies ist eine Übersicht aller Tierarten im Spiel mit ihren wissenschaftlichen Namen, sortiert nach ihrem Erhaltungszustand auf der Roten Liste*.

Nicht gefährdet (LC)

Abgottschlange - Boa constrictor
Aga-Kröte - Rhinella marina
Apfelschnecke - Pomacea bridgesii
Bergmeerschweinchen - Kerodon rupestris
Blütenfledermaus - Glossophaga soricina
Caatingaschattenkolibri - Anopetia gounellei
Capybara - Hydrochoerus hydrochaeris
Färberfrosch - Dendrobates tinctorius
Flachnasen-Fruchtvampir - Artibeus planirostris
Fleckmantel-Faulvogel - Nystalus maculatus
Goldaguti - Dasyprocta leporina
Graumazama - Mazama gouazoubira
Grosse Anakonda - Eunectes murinus
Grüner Leguan - Iguana iguana
Hoatzin - Opisthocomus hoazin
Jaguarundi - Herpailurus yagouaroundi
Kaktussittich - Eupsittula cactorum
Maikong - Cerdocyon thous
Ozelot - Leopardus pardalis
Paka - Cuniculus paca
Paraguay-Krokodilteju - Dracaena paraguayensis
Peraiba Gecko - Phyllopezus periosus
Puma - Puma concolor
Riesentukan - Ramphastos toco
Rote Wollbeutelratte - Caluromys lanatus
Roter Uakari - Cacajao calvus
Rotschwarze Lanzenotter - Bothrops erythromelas
Scharlachara - Ara macao
Schopfkarakara - Caracara plancus
Südamerikanischer Nasenbär - Nasua nasua
Südlicher Tamandua - Tamandua tetradactyla
Wald-Gelbkopfgeier - Cathartes melambrotus
Weissbüscheläffchen - Callithrix jacchus
Weisskopfsaki - Pithecia pithecia
Zweifingerfaultier - Choloepus didactylus
Zwergameisenbär - Cyclopes didactylus

Potenziell gefährdet (NT)

Jaguar - Panthera onca
Mähnenwolf - Chrysocyon brachyurus
Nandu - Rhea americana
Pantanal Sumpfschildkröte - Acanthochelys macrocephala
Schwarzer Kaiman - Melanosuchus niger
Waldhund - Speothos venaticus

Gefährdet (VU)

Brillenbär - Tremarctos ornatus
Flachlandtapir- Tapirus terrestris
Grosser Ameisenbär - Myrmecophaga tridactyla
Harpyie - Harpia harpyja
Nördliches Kugelgürteltier - Tolypeutes tricinctus
Riesengürteltier - Priodontes maximus
Rothandbrüllaffe - Alouatta belzebul
Sumpfhirsch - Blastocerus dichotomus
Weissbartpekari - Tayassu pecari
Weissbrauenguan - Penelope jacucaca

Stark gefährdet (EN)

Chaco-Pekari - Catagonus wagneri
Goldenes Löwenäffchen - Leontopithecus rosalia
Kronenbussard - Buteogallus coronatus
Learara - Anodorhynchus leari
Riesenotter - Pteronura brasiliensis

Vom Aussterben bedroht (CR)

Blauaugentäubchen - Columbina cyanopis

In der Natur ausgestorben (EW)

Spixara - Cyanopsitta spixii

Nicht ausgewertet (NE)

Erdkäfer - Omorgus suberosus
Goliath-Vogelspinne - Theraphosa blondi
Kleiner Kurier - Heliconius erato
Stechmücke - Culex erraticus
N/A - Atta cephalotes
N/A - Atta opaciceps
N/A - Deltochilum verruciferum
N/A - Dinoponera quadriceps
N/A - Syntermes dirus
N/A - Tetragonisca angustula
N/A - Xylocopa grisescens



*Stand Februar 2025

Ein paar worte des autors



Brasilien (meine Heimat) und ganz Lateinamerika verfügen über einen unschätzbaren Schatz an Tieren und Pflanzen, der aber leider zunehmend bedroht ist. Mein Ziel mit diesem Spiel ist es, das Bewusstsein zu schärfen und die Welt über die Brände, die Abholzung und die Dutzenden von Arten, die vom Aussterben bedroht sind, aufzuklären. Ich hoffe, Ihr habt viel Spass mit **Rewild: South America** und lasst euch für den Schutz dieser wilden Paradiese begeistern.

Der autor
Bruno Liguori Sia

Die co-autoren
Marc Dür
Samuel Luterbacher

Grafikdesign
Marc Dür

Treeceratops

Der verlag
Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

Illustrationen
Keen Art, Rozenn Grosjean, Joey Pool und Johanna Tarkela

Das regelbuch
Marc Dür
Samuel Luterbacher

Lektorat
Yuki A.

Rewild: South America © Treecer GmbH Alle Rechte vorbehalten - Kein Bestandteil dieses Produkts darf ohne spezielle Erlaubnis reproduziert oder gewerblich genutzt werden.

Treeceratops

Treeceratops steht für **kreative und nachhaltige** Produkte entwickelt in der **Schweiz**. Mit einem scharfen Auge fürs Detail wollen wir thematische Produkte entwickeln, welche unsere Kunden vollkommen in andere Welten **eintauchen** lassen. Alle unsere Produkte werden auf Kickstarter mittels **Crowdfunding** lanciert, denn so können wir **die Stimme unserer Kunden** schon früh ins Projekt miteinbeziehen. Uns ist es wichtig, gemeinsam etwas zu erreichen und unsere Kunden an unserer Geschichte teilhaben zu lassen.

Finde weitere Produkte in unserem Shop. Scan den QR-Code oder besuche www.treecer.com









Glossar

Aktionskarten	S. 3
Anlocken	S. 8
Besetzt	S. 8
Biome vervollständigen	S. 10
Biomplättchen	S. 4
- Aufwerten	S. 12
- Hexagon/Feld	S. 8
- Komposition	S. 17
- Platzieren	S. 12
Bonus	S. 12
Buschland	S. 4
Buschland-Erweiterung	S. 12
Endspiel-Effekt	S. 2/11
Erntekarte	S. 3/7
Expertenmodus	S. 16
Feuchtgebiet	S. 13
Fresseffekt	S. 9
Gefressene Tiere	S. 9
Grasland	S. 4
Mineralien	S. 3/4
Pflanzen	S. 2
Pflanzenkarten	S. 4
Platzierungsbonus	S. 12
Raubtierkarten	S. 4
Regenwald	S. 4
Retrigger	S. 17
Samen	S. 7/10
Sofort-Effekt	S. 2
Spielerkarten	S. 3/6
Spielertableau	S. 3
Tiere	S. 2
Tierfiguren	S. 2
- Auf Ästen	S. 13
- Expertenmodus	S. 17
Tiermarker	S. 8
Unbesetzt	S. 8
Urwaldriesen	S. 13
Wasser	S. 3/4
Wertungstafel	S. 3
Wildtierkarten	S. 4

Treeceratops