

Ein Spiel von Johannes Goupy

# RAINFOREST

8+  
2-4  
30+



## ZIEL DES SPIELS

Vervollständige Dschungelplättchen und ordne sie clever an, sammle möglichst viele deiner Totem-Tiere und sichere dir die wertvollen Bonusplättchen vor deinen Mitspielern. Lege den punktereichsten Dschungel und gewinne Rainforest.

## SPIELMATERIAL

### 1 Spielbrett



### 55 Dschungelplättchen



### 112 Tiermarker



### 1 Stoffbeutel



### 10 Bonusplättchen „Gebiet“



### 4 Bonusplättchen „Vielfalt“



### 1 Startspieler-Marker



### 4 Spieler-Tableaus



# SPIELVORBEREITUNG



Beispiel für 2 Spieler

- 1 Legt das Spielbrett in die Tischmitte.
- 2 Sortiert die Dschungelplättchen farblich nach ihrer Rückseite. Mischt dann alle fünf Stapel getrennt und legt sie verdeckt auf die entsprechenden Felder des Spielbretts. Deckt schließlich das oberste Dschungelplättchen jedes Stapels auf.
- 3 Füllt alle Tiermarker in den Beutel und mischt sie. Legt dann zufällig gezogene Tiermarker offen auf alle entsprechenden Felder neben den Stapeln.
- 4 Legt pro Spieler 1 Bonusplättchen „Vielfalt“ auf das Spielbrett.
- 5 Mischt die 10 Bonusplättchen „Gebiet“ verdeckt, und nimmt bei 2/3/4 Spielern 5/6/7 zufällige Plättchen. Legt sie farblich sortiert offen in den Bereich der jeweils gleichfarbigen Dschungelplättchen. Die restlichen Bonusplättchen „Gebiet“ legt ihr zurück in die Schachtel – ihr benötigt sie in diesem Spiel nicht.
- 6 Teilt allen ein zufälliges Spieler-Tableau aus.
- 7 Der jüngste Spieler erhält den Startspieler-Marker.

# ÜBERBLICK ÜBER DAS SPIELMATERIAL

## Das Spielbrett

Das Spielbrett zeigt 5 farbige Felder. Darauf sind anfangs Stapel mit je 11 Dschungelplättchen platziert: 7 einfarbige Plättchen in der Farbe des jeweiligen Feldes und 4 zweifarbige Plättchen mit der Farbe des jeweiligen Feldes und je einer der anderen 4 Farben. Zudem hat jeder Stapel eine Auslage von Tiermarkern.



## Aufbau eines Dschungelplättchens

- 1 Illustration in der Farbe des Dschungelplättchens.
- 2 Siegpunkte am Ende des Spiels.
- 3 Felder für die Tiermarker, die du benötigst, um dieses Plättchen in deinen Dschungel legen zu dürfen (hier: 3 gelbe Tiermarker).



## Zweifarbige Dschungelplättchen

Zählen immer als Plättchen beider Farben. Sie sind insbesondere für das schnelle Erreichen der Bonusplättchen wertvoll (siehe „Bonusplättchen“, Seite 6).



## Tiermarker

Es gibt 4 verschiedene Tierarten (Affe, Frosch, Schmetterling, Papagei) und 4 verschiedene Farben (Rot, Gelb, Lila, Blau) – insgesamt 7 Marker von jeder Tierart in jeder Farbe.



## Spieler-Tableau

Das Spieler-Tableau zeigt rechts euer Totem-Tier, in der Mitte euer Reservat, bestehend aus 2 Feldern, und links die Legeregel, an die ihr euch beim Anordnen eures Dschungels halten müsst (siehe „2B“, Seite 5).



# SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt. Danach verläuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, musst du nacheinander diese **zwei Aktionen** ausführen:

- 1 **Dschungelplättchen und Tiermarker nehmen**
- 2 **Tiermarker platzieren und gegebenenfalls vervollständigte Dschungelplättchen in den Dschungel verschieben**

## 1 Dschungelplättchen und Tiermarker nehmen

Wähle einen der fünf Stapel auf dem Spielbrett und führe die folgenden beiden Schritte nacheinander aus:

### 1A) Nimm das oberste, offene Dschungelplättchen des Stapels

Entweder:

Lege es auf einen freien Platz in deiner Lichtung. Das ist der Bereich unter deinem Spieler-Tableau für noch nicht vervollständigte Dschungelplättchen. Dort ist Platz für bis zu 3 Dschungelplättchen.

Oder (seltener):

Lege es zurück unter den Stapel, von dem du es genommen hast, falls du bereits 3 Dschungelplättchen in deiner Lichtung liegen hast oder das Dschungelplättchen nicht behalten möchtest.

## 1B) Nimm alle Tiermarker einer Farbe oder einer Tierart, die neben dem gewählten Stapel liegen

Nimmst du dabei den letzten Tiermarker einer Auslage, darfst du sofort einen gerade genommenen Tiermarker oder einen aus deinem Reservat gegen einen beliebigen Tiermarker auf dem Spielbrett austauschen.

Auf deinem Spieler-Tableau ist rechts dein Totem-Tier abgebildet. Jeder Tiermarker dieser Tierart, der bei Spielende in deinem Dschungel liegt, gibt Zusatzpunkte (siehe „Spielende und Wertung“, Seite 7).

### Beispiel

Stella nimmt das oberste Plättchen des gelben Stapels und legt es in ihre Lichtung. Dann nimmt sie sich die drei gelben Tiermarker.



### AUFGEPASST:

Dschungelplättchen und Tiermarker stehen in ständigem Zusammenspiel. Wenn du dich für einen Stapel entscheidest, solltest du nicht nur das dort liegende Dschungelplättchen im Auge haben, sondern auch das dazugehörige Tiermarker-Angebot. Dabei ist nicht einzig die verfügbare Menge, sondern auch dein Totem-Tier sowie die Anforderungen auf deinen noch nicht vervollständigten Dschungelplättchen bedeutsam.

## 2 TIERMARKER PLATZIEREN UND GEGEBENENFALLS VERVOLLSTÄNDIGTE DSCHUNGELPLÄTTCHEN IN DEN DSCHUNGEL VERSCHIEBEN

### 2A) Tiermarker platzieren

Platziere Tiermarker (die gerade genommenen und/ oder die aus deinem Reservat) auf die noch nicht vervollständigten Dschungelplättchen in deiner Lichtung, um sie zu vervollständigen. Beachte dabei mögliche Anforderungen (Tierart, Farbe):



Du darfst Tiermarker auf Dschungelplättchen legen, ohne sie zu vervollständigen. Sobald du einen Marker auf ein Dschungelplättchen gelegt hast, bleibt er aber für den Rest des Spiels dort liegen.

### Beispiel

Stella entscheidet sich, einen Affen und den Frosch von den Markern, die sie gerade genommen hat, auf das gelbe Dschungelplättchen in ihrer Lichtung zu legen. Dadurch vervollständigt sie das Plättchen. Den zweiten Affen legt sie zunächst in ihr Reservat.



### AUFGEPASST:

Du darfst jederzeit maximal 2 Tiermarker in deinem Reservat haben, um sie für spätere Züge aufzuheben. Kannst du Tiermarker weder im Reservat noch auf Dschungelplättchen in deiner Lichtung platzieren, wirfst du sie zurück in den Beutel. Du darfst Tiermarker aus vorherigen Runden aus deinem Reservat abwerfen, um welche aus der aktuellen Runde zu behalten.

## 2B) Gegebenenfalls vervollständigte Dschungelplättchen in den Dschungel verschieben

Hast du ein Dschungelplättchen vervollständigt, musst du es aus deiner Lichtung in deinen Dschungel verschieben. Das ist der Bereich oberhalb deines Spieler-Tableaus.

Du musst deine Dschungelplättchen immer von links nach rechts und von unten nach oben in deinem Dschungel anordnen, so wie links auf deinem Spieler-Tableau abgebildet. Du darfst innerhalb eines Zuges mehrere vervollständigte Dschungelplättchen in deinen Dschungel legen. In diesem Fall bestimmst du, in welcher Reihenfolge du sie in deinen Dschungel verschiebst.

Nachdem du vervollständigte Plättchen in deinen Dschungel verschoben hast, prüfe, ob du die Bedingungen eines der verfügbaren Bonusplättchen erfüllst („Vielfalt“ und/oder „Gebiet“, siehe „Bonusplättchen“, Seite 6). Einmal im Dschungel platziert, darfst du die Dschungelplättchen **nicht** neu anordnen.

### AUFGEPASST:

*Es dürfen maximal 9 Dschungelplättchen in einem Dschungel liegen. Legt ein Spieler sein 9. Dschungelplättchen in seinen Dschungel, spielt ihr die aktuelle Runde noch zu Ende. Danach endet das Spiel (siehe „Spielende und Wertung“, Seite 7).*



**Beispiel**

DSCHUNDEL

7	8	9
4	5	6
1	2	3

LICHTUNG

## BONUSPLÄTTCHEN

Es gibt zwei Arten von Bonusplättchen.

### Bonusplättchen „Gebiet“

Für jede der 5 Plättchenfarben gibt es zwei Bonusplättchen „Gebiet“:

**3er-Gebiet:** Du musst ein zusammenhängendes Gebiet aus drei Dschungelplättchen derselben Farbe in deinem Dschungel haben (*Dschungelplättchen die ausschließlich diagonal angrenzen, zählen dabei nicht zu diesem Gebiet*).

**4er-Gebiet:** Es gelten die gleichen Bedingungen, jedoch mit 4 anstatt 3 Dschungelplättchen derselben Farbe.

Verbindest du drei gleichfarbige Plättchen miteinander und sind beide Bonusplättchen „Gebiet“ dieser Farbe noch verfügbar, darfst du entweder sofort das 3er-Bonusplättchen nehmen oder dich entscheiden, es nicht zu nehmen, und versuchen, die Bedingungen für das 4er-Bonusplättchen zu erfüllen. Du darfst dich danach nicht mehr umentscheiden. Hast du bereits das 3er-Bonusplättchen „Gebiet“ einer Farbe genommen, darfst du nicht mehr das 4er-Bonusplättchen derselben Farbe nehmen.

Lege das Bonusplättchen „Gebiet“ auf ein beliebiges Dschungelplättchen des entsprechenden Gebiets. Das Bonusplättchen „Gebiet“ verdoppelt bzw. verdreifacht den Wert dieses Dschungelplättchens (*siehe „Spielende und Wertung“, Seite 7*).

### AUFGEPASST:

*Auch auf einem zweifarbigen Dschungelplättchen darf maximal 1 Bonusplättchen „Gebiet“ liegen.*

### Bonusplättchen „Vielfalt“

Sobald in deinem Dschungel alle 5 Plättchenfarben vorkommen – unabhängig davon, wo sie platziert sind –, erhältst du ein Bonusplättchen „Vielfalt“. Lege es auf das Plättchen der fünften Farbe. Jedes nachfolgende vervollständigte Dschungelplättchen bringt dir 2 zusätzliche Punkte ein (*siehe „Spielende und Wertung“, Seite 7*). Du darfst maximal ein Vielfaltplättchen besitzen.

### Beispiel

Stella verschiebt ihr gelbes Dschungelplättchen gemäß der Legeregel in ihren Dschungel. Damit hat sie ein Gebiet aus 3 gelben Plättchen – eines davon ist ein zweifarbiges – und nimmt sich das gelbe 3er-Bonusplättchen „Gebiet“. Sie legt es auf ein Plättchen dieses Gebiets. Das Bonusplättchen für das gelbe 4er-Gebiet kann sie später nicht mehr nehmen, auch wenn es noch verfügbar wäre.



### AUFGEPASST:

*Zweifarbige Dschungelplättchen zählen für die Bedingungen von Bonusplättchen immer als beide Farben.*

*Auf einem Dschungelplättchen darf sowohl ein Bonusplättchen „Gebiet“ als auch ein Bonusplättchen „Vielfalt“ liegen.*

## ENDE DEINES ZUGES

Liegen am Ende deines Zuges in einem Bereich auf dem Spielbrett keine Tiermarker mehr, fülle die leeren Felder **in allen Bereichen** mit Tiermarkern aus dem Beutel wieder auf.

### ZUR ERINNERUNG:

*Nimmst du den letzten Tiermarker aus einem Bereich, darfst du sofort einen gerade genommenen Tiermarker oder einen aus deinem Reservat gegen einen beliebigen Tiermarker auf dem Spielbrett austauschen.*

Bevor der nächste Spieler an der Reihe ist, decke das oberste Dschungelplättchen des benutzten Stapels auf, sodass bei allen Stapeln das oberste Dschungelplättchen offen liegt.

## SPIELLENDE UND WERTUNG

Sobald ein Spieler das **9. und letzte Dschungelplättchen** in seinen Dschungel legt, wird das **Spielende** ausgelöst. Ihr spielt die aktuelle Runde noch zu Ende, sodass ihr alle gleich oft am Zug wart. Dschungelplättchen und Tiermarker, die noch in einer Lichtung, respektive im Reservat liegen, geben keine Punkte.

**Werte ein Dschungelplättchen nach dem anderen.** Der Wert jedes Dschungelplättchens wird wie folgt berechnet:

Der aufgedruckte Punktwert ...

- plus 1 Punkt für **jedes** deiner Totem-Tiere auf diesem Dschungelplättchen
- mal 2 bzw. mal 3, falls sich ein Bonusplättchen „Gebiet“ darauf befindet – Zusatzpunkte für Totem-Tiere werden **ebenfalls** multipliziert!
- plus 2 Punkte für jedes **nachfolgende** Dschungelplättchen, falls sich ein Bonusplättchen „Vielfalt“ darauf befindet. Diese Punkte werden vom Bonusplättchen „Gebiet“ jedoch **nicht** multipliziert!

Wer von euch die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten derjenige mit den meisten Dschungelplättchen in seinem Dschungel. Sollte noch immer Gleichstand herrschen, gewinnt derjenige mit den meisten eigenen Totem-Tieren. Im seltenen Fall eines erneuten Gleichstands teilen sich die Spieler den Sieg.

## Wertungsbeispiel

Stellas Dschungel



- Jedes Totem-Tier auf ihren Plättchen erhöht den Wert dieser Dschungelplättchen um 1 Punkt.
- Die Bonusplättchen „Gebiet“ verdoppeln oder verdreifachen die Punkte der Dschungelplättchen, auf denen sie liegen. Dank ihrer zweifarbigen Plättchen hat Stella 3 Gebiete in ihrem Dschungel und konnte sich so 3 Bonusplättchen „Gebiet“ sichern.
- Für ihr Bonusplättchen „Vielfalt“ erhält sie 2 Punkte pro nachfolgendes Plättchen in ihrem Dschungel, was hier 6 Punkte sind.

Grünes Bonusplättchen „Gebiet“	3+1 X2	3+1	5 X3	Blaues Bonusplättchen „Gebiet“
	2	3+1	1 +6	Bonusplättchen „Vielfalt“
Gelbes Bonusplättchen „Gebiet“	4+1 X2	1	3	
=54				



Nur aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Anleitung die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.



© 2022 Funnyfox is a trademark of Hachette Livre. All rights reserved  
21 rue du Montparnasse  
75006 Paris - France  
[www.funnyfox.fr](http://www.funnyfox.fr)

**Autor:** Johannes Goupy  
**Illustration:** Alain Boyer  
**Grafik:** Ulric Maes & Thierry Mercier

**Game Factory Version:** © 2023  
**Redaktion:** Rico Gadola  
**Grafik:** Deborah Triggiano

**Exclusive Distribution:**  
Carletto Deutschland GmbH  
Kressengartenstraße 2  
D-90402 Nürnberg | [www.carletto.de](http://www.carletto.de)  
Moosacherstr. 14  
CH-8820 Wädenswil | [www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)  
[www.gamefactory-games.com](http://www.gamefactory-games.com)

