

Mike  
UWE ROSENBERG  
ODE.

# PLANTA NUBO

LUKAS  
SIEGMON



The **GAME**  
**BUILDERS**



# Die Geschichte

» Es war unsere dunkelste Stunde. All die Warnungen, die Rufe der Verzweifelten ... Niemand wollte sie hören. Bis es fast zu spät war. Bis fast nur noch verbrannte Erde da war. Gerettet haben wir uns nicht selbst, sondern die Bäume. Als wüssten sie, welche Stunde es geschlagen hatte. Sie zeigten uns, worauf es ankam. Wir hatten verstanden und verbündeten uns mit ihnen. Jetzt wissen wir, was zu tun ist und helfen mit. So gut wir können. Mit



den wenigen technologischen Mitteln, die uns geblieben sind. Mit den neuen natürlichen Mitteln, die uns die Arboren gezeigt haben. Grüne Energie und Sauerstoff brauchen wir, um die verbrannte Erde wieder mit lebenspendendem Grün zu überwuchern. In der neuen, hoffnungsvollen Welt von Overgrown ...«

(Dr. Ayleen Espero, Sauerstoffexpertin)

# Das Spielmaterial

## 1 Spielplan



## 30 Waldplättchen »Wälder«



Vorderseite I



Rückseite II

## 12 Handwerksplättchen »Handwerke«



Vorderseite

Rückseite

## 24 Aktionsplättchen

### 12 Blaupausen



Vorderseite Rückseite

### 12 Beetaktionen, je 2 Sets à 6 Farben, 3x doppelfarbige Rückseiten



Vorderseite Rückseiten

## 36 Beetplättchen »Beete«

6 Plättchen pro Farbe in verschiedenen Formen



je 3 Felder



je 4 Felder



je 5 Felder

## 68 Komposterdeplättchen »Kompost«



## 48 Plugin-Plättchen



Vorderseite Rückseite

## 56 Standby- und Batteriemarker



Vorderseite Standby Rückseite Batterie

## 24 Voraussetzungsplättchen »Arborlevel«, je 8 pro Level



Vorderseite Rückseite

## 150 Blumenklötzchen »Blumen«



je 23 Blau & Lila je 25 Weiß & Rot je 27 Gelb & Orange

## 26 Frachtcontainer



Vorderseite Rückseite

In PLANTA NUBO züchtet ihr in den wolkigen Gärten, die in den Baumkronen der Arboren liegen, energiereiche Blumen. Diese könnt ihr in Frachtcontainer laden und mit Hilfe von Bienenluftschiffen zu den Biomasse-Konvertoren bringen und dort in grüne Energie umsetzen. Auf dem zurückgebliebenen, frischen Boden pflanzt ihr neue Wälder. Mit der gewonnenen grünen Energie nutzt ihr hilfreiche Module, während ihr mit den Wäldern, euren Bots

und eurem Arbor den in der Atmosphäre dringend benötigten Sauerstoff gewinnt. Setzt dabei eure Aktionen klug ein und nutzt euren Gartenbot, um euch bei der Arbeit auf den Blumenfeldern zu helfen. Versorgt eure Plattform mit grüner Energie, um Module und sauerstoffproduzierende Oxyfarmen zu betreiben. Macht euren Arbor so zu einem reichhaltigen Sauerstoffproduzenten! Wer am Ende den meisten Sauerstoff gewonnen hat, gewinnt auch das Spiel!

### 90 Ausbaukarten, davon

10 Startmodule



Vorderseite

40 Module



Vorderseite

40 Oxyfarmen



Vorderseite



Rückseite



Rückseite



Rückseite

### 6 Solobot-Plättchen



Vorderseite



Rückseite

### 2 Spielhilfen



Vorderseite »Rundenablauf«



Rückseite »Wertungsübersicht«

### 4 persönliche Tableaus »Plattform«, Rückseite »Solo-Tableau«



Vorderseite



Rückseite

Mit Stickern auf Markierungen der Innenseite zusammenkleben!

### Persönliches Material, Anzahl je Person, teils in den 4 unterschiedlichen Spielfarben



1 »Energiewürfel«



1 Marker Gartenbot-Ladung »Ladungsmarker«



1 Marker »Arborlevel«



1 Scheibe Sauerstoffpunkte »Punktmarker«

4 Aktionsplättchen »Werkzeuge«



4 Plättchen »Barriere«, 2 verschiedene Formen je 2x



1 Merkplättchen »Überstunden«

Vorderseite



Rückseite

### 4 persönliche Tableaus »Werkhäuschen«



Vorderseite



Rückseite

### 1 Startbaum, 1 Runden-Teleskop



+ 1 Ersatz-Teleskop

### 4 Bonusmarker »Bottladung«



Vorderseite



Rückseite

### 1 Spielregel



# Der Spielaufbau ~ allgemein

## Spielaufbau für 4 Personen

## Abweichungen bei 2-3 Personen in hellblauen Kästchen

**1** Legt den **Spielplan** in die Mitte des Tisches.

**2a** Legt die Aktionsspielfläche aus. Nehmt dazu die **9 Blaupausen** und legt sie zufällig in einem 3x3 Muster aus. Lasst zwischen den Blaupausen genug Platz, um dort später die Werkzeuge abzulegen.

**💡 Wichtig:** Legt die »Luftschiff«-Blaupausen so aus, dass sie sich keine Kante mit einem anderen »Luftschiff«-Plättchen teilen.

Beispielsweise dürfen die »Luftschiff«-Blaupausen so **nicht** aneinandergrenzen:



**2b** Legt danach die **Beetaktionsplättchen** aus. Verwendet die Vorderseiten und bildet 2 identische Sets aus 6 Plättchen mit unterschiedlichen Farben. Legt 3 zufällig ausgewählte Plättchen des ersten Sets in zufälliger Anordnung an einer Seite der Blaupausen aus und die anderen 3 Plättchen dieses Sets an einer benachbarten Kante, so dass die Plättchen quasi einen rechten Winkel bilden. Wiederholt das Prozedere mit den Plättchen des zweiten Sets an den anderen beiden Seiten der Blaupausenauslage. *Verwendet nur die Seite mit einfarbigen Beetplättchen.*

Verwendet die Blaupauseplättchen, die der teilnehmenden Personenzahl entsprechen. Legt die anderen Plättchen in die Schachtel zurück.



**💡** Auf dieser Seite seht ihr den Spielaufbau für 4 Personen. Rechts im blauen Kasten zeigen wir den Aufbau für 2 bis 3 Personen.

Von der Blaupause G gibt es 2 Versionen. Verwendet in eurer ersten Partie das G-Plättchen mit einem Punkt. Sucht euch in weiteren Partien ein beliebiges Plättchen G aus.



**3** Sortiert die **Beete** nach Farbe. Platziert jeweils 3 der Plättchen zufällig gestapelt auf den Beetaktionsplättchen, wo ihre entsprechende Farbe zu sehen ist.

**4** Platziert das **Teleskop** auf dem Feld für die erste Runde. Legt es so ab, dass es auf den ganz jungen Mond zeigt.



**5** Mischt die **Handwerke** und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit. Zieht 4 Plättchen und platziert sie zufällig auf den 4 Handwerksplätzen auf dem Spielplan.

Legt die **4 Bonusmarker Botladung** neben dem Nachziehstapel der Handwerke bereit.

**6** Sortiert die **Wälder** nach ihren Formen und stapelt sie.

**💡** Legt die kleinen Wälder (2x2) erstmal zur Seite.

### Wälderstapel bei weniger als 4 Personen:

Legt pro nicht mitspielender Person von jedem Stapel der grünen und fliegenderfarbenen Wälder je 1 Plättchen und von den braunen Wäldern je 2 Plättchen zurück in die Schachtel.

**7** Mischt die **Karten »Module«** u. »**Oxyfarmen«** nach Rückseiten sortiert und legt sie als verdeckte Stapel auf die entsprechenden Ablagefelder des Spielplans.

**💡 Hinweis:** Legt die **10 Startmodule** erst noch zur Seite. Ihr braucht sie später.

Legt nun auf jedes Feld links vom Teleskop 1 Karte der Oxyfarmen offen aus. Legt auf jedes Feld rechts des Teleskops 1 Karte der Module offen aus.



**8a** Mischt die Plättchen **Frachtcontainer** und bildet einen verdeckten Stapel. Deckt danach 3 Plättchen auf und legt sie zufällig und offen auf die Andockfelder auf dem Spielplan.

**8b** Zieht danach 3 weitere Frachtcontainer und legt sie auf den Warteschleifenfeldern offen aus.

### 2 Personen und Solo-Spiel:

Legt nur jetzt im Spielaufbau auf jeden der Frachtcontainer auf den Andockfeldern 1 passende Blume auf den am weitesten rechts gelegenen Platz.



**9** Bildet aus **Blumen, Komposterdeplättchen, Standby-/Batterie-Markern und Plugin-Plättchen** einen allgemeinen Vorrat auf dem Tisch.

**Hinweis zum allgemeinen Vorrat:** Das Material im allgemeinen Vorrat gilt als unbegrenzt. Geht euch Material aus, nehmt euch einen geeigneten Ersatz.

**10** Platziert jeweils **1 gelbe, 1 orange und eine 1 rote Blume** auf das Kontor des Spielplans.

**11** Legt die **Spielhilfen** zwischen euch aus. Sie zeigen den Ablauf einer Spielrunde und eine Wertungsübersicht auf der Rückseite.



**Hinweis:** Legt die 6 Plättchen für das Solospiel in die Schachtel zurück. Weitere Änderungen am Spielaufbau für das Solospiel werden auf Seite 24 erklärt.



**12** Bestimmt, wer von euch das Spiel beginnen soll und gebt dieser Person den **Startbaum!**



### Auslage für 2 Personen

Spielt ihr mit 2 oder 3 Personen, legt die Blaupause- und Beetaktionsplättchen wie hier gezeigt aus. Nutzt bei 2 Personen nur 1 Set Beetaktionen – das zweite Set legt ihr zurück in die Schachtel. Legt alle 6 Beetplättchen einer Blumensorte auf die passenden Beetaktionsplättchen.



Nutzt sowohl im 2er- wie im 3er-Spiel 2 zufällig bestimmte »Luftschiff«-Blaupausen. Verwendet außerdem die Blaupausen, die für 2 bzw. 3 Personen gekennzeichnet sind.

Achtet allerdings darauf, dass die beiden »Luftschiff«-Blaupausen **keine** Kante miteinander teilen.

**Hinweis:** Für das Solospiel baut ihr die Auslage wie im Spiel zu zweit auf. Seht dazu auch die Soloregeln auf Seite 24.

### Auslage für 3 Personen

Nur im 3er-Spiel nutzt ihr außerdem die Beetaktionsplättchen, die 2 Beetfarben zeigen. Auf diesen Plättchen stapelt ihr keine Beete!

Legt diese und die 6 weiteren Beetaktionsplättchen zufällig so aus, wie im Muster zu sehen (also alle 3 Plättchen mit 2 Beetfarben »unten«). Legt alle 6 Beetplättchen einer Blumensorte auf die passenden Beetaktionsplättchen.



# Der Spieldaufbau – persönlich

**13** Nehmt euch nun je **1** der persönlichen **Tableaus Plattform und Werkhäuschen** und legt sie in euren persönlichen Spielbereich.

**💡** Die Elemente auf den Plattformen variieren in ihrer Verteilung.

Wählt je eine Spielfarbe, nehmt das komplette Material dieser Farbe, die weiteren persönlichen Materialien und platziert es wie folgt:

**13a** Legt je **1** **Barriere** in die 4 gesperrten Bereiche mit hellbrauner Hintergrundfarbe eurer Anpflanzfläche.

**13b** Legt euren **Energiewürfel** mit der Augenzahl 1 auf dem Startfeld mit dem kleinen Pfeil bereit.

**13c** Legt eure **Werkzeuge** neben euer Werkhäuschen.

**13d** Legt euren **Ladungsmarker** neben der **Gartenbot-Leiste** bereit.

**13e** Legt das **Merkplättchen Überstunden** auf das entsprechende Feld eures Werkhäuschens.

**13f** Verteilt je Person zufällig **1** **Arborlevelplättchen** jedes Levels und legt sie auf die passenden Felder eures Fensters.

**13g** Stellt euren **Arborlevelmarker** auf das Startfeld der Arborleiste.



**14** Nehmt euch je **1** **kleinen Wald** (2x2) jeder Farbe und legt ihn in euren persönlichen Vorrat, eure Baumschule.

In einer Partie mit weniger als 4 Personen legt die überzähligen kleinen Wälder in die Schachtel zurück.

**15** Nehmt euch je **6** **Komposterdeplättchen**. Platziert 3 davon auf den Startfeldern in eurer Anpflanzfläche. Legt die übrigen 3 in euren persönlichen Vorrat an das Werkhäuschen.



**16 Verteilt eure Startmodulkarten:**

Trennt die 10 Karten Startmodul in je 5 Karten mit Standby-Symbol bzw. Batterie-Symbol. Mischt beide Stapel getrennt und verteilt zufällig je 1 Karte jeder Sorte an jede Person. Die Karte mit dem Standby-Symbol legt ihr zusammen mit **1 Standby-Marker** in den Slot rechts oben an eure Plattform an. Die Karte mit dem Batteriesymbol legt ihr zusammen mit **1 Batteriemarker** in dem Kartenplatz links unten an. Legt die überzähligen Startmodule in die Schachtel zurück.

**16a** Nehmt euch **2 Plugin-Plättchen** und platziert sie mit der Vorderseite, ohne Sauerstoffsymbol, auf den Feldern des Energiekreislaufs, die durch Kabelwurzeln mit den beiden gerade platzierten Modulen verbunden sind.

**💡 Variante:** Sucht euch frei aus, welche Karte ihr an welchen Platz eurer Plattform legen wollt.

**17** Nehmt euch nun euer **Startguthaben**. Ihr bekommt Sauerstoffpunkte und Gartenbot-Ladungen in Abhängigkeit eurer Position in der Spielreihenfolge. Legt euren Punktemarker entsprechend auf die Sauerstoffpunkteleiste auf dem Spielplan und nutzt euren Ladungsmarker für den Gartenbot zur Anzeige eures Ladungslevels. Folgt dabei dieser Tabelle:

- 1. 2 Sauerstoffpunkte + 1 Botladung
- 2. 2 Sauerstoffpunkte + 2 Botladungen
- 3. 3 Sauerstoffpunkte + 2 Botladungen
- 4. 3 Sauerstoffpunkte + 3 Botladungen

Beginnst du das Spiel, lege deinen Punktemarker auf Feld 2 der Sauerstoffpunkteleiste ...

... und lege deinen Ladungsmarker auf die Position 1 deiner Gartenbotleiste.



**💡 Hinweis Sauerstoffpunkteleiste:** Immer, wenn ihr im Spiel Sauerstoffpunkte bekommt oder abgibt, zieht ihr euren Punktemarker auf der Sauerstoffpunkteleiste entsprechend viele Felder vor bzw. zurück. Erreicht ihr mehr als 50 Punkte, nehmt euch den 50-Marker. Und legt eure Scheibe zurück auf die 0. Erreicht ihr mehr als 100 Punkte, dreht den Marker auf die 100-Seite.



Nehmt euch zum Schluss noch 3 beliebige Blumenklötzchen aus dem Vorrat und platziert je 1 auf euren Komposterdeplättchen in der Anpflanzfläche.

**💡 Hinweis:** Dies könnt ihr gleichzeitig machen. Besteht allerdings 1 Person am Tisch darauf, dann wählt eure Startblumen in Spielreihenfolge.



Ihr habt nun alle Vorbereitungen getroffen und könnt eine Partie PLANTA NUBO beginnen!

Bevor wir den Spielablauf erklären, wollen wir vorab 2 wichtige Elemente des Spiels erklären. Lest auf den nächsten beiden Seiten alles über Ausbaukarten und den Energiekreislauf!

# Die Ausbaukarten

Ein zentrales Element des Spiels sind die Ausbaukarten, mit denen ihr eure Plattform erwehert. Es gibt Module und Oxyfarmen. Im Folgenden werden sie grundsätzlich erklart. Ihr erhaltet sie beim Ausfuhren der Modulaktionen eurer Ausbauwerkstatten (Seite 16).

## Modulkarten



Modulkarten bieten euch *wahrend des Spiels* zusatzliche Aktionsmoglichkeiten und dauerhafte Fahigkeiten. Es gibt sie in 2 unterschiedlichen Arten:



**Aktionsmodule** ermoglichen es euch Aktionen auszufuhren. Dazu gebt ihr 1 der Standby-Marker, die ihr auf den Karten gesammelt habt, in den allgemeinen Vorrat ab, sobald ihr eine Aktion »Nutze Modulaktion« ausfuhrt. Ihr erhaltet die Standby-Marker auf folgende Weise:



Erhaltet ihr 1 Aktionsmodul, legt immer sofort 1 Standby-Marker darauf.



Sobald euer Energiewurfel das der Karte zugeordnete Plugin-Plattchen erreicht oder daruber hinweg zieht, legt ihr sofort 1 Standby-Marker auf die Karte.



**Speichermodule** durft ihr immer dann anwenden, sobald ihr ihren Effekt durch eine Handlung auslost. Den Effekt durft ihr dann so oft nutzen, wie Batteriemarker auf der Karte liegen. Batteriemarker erhaltet ihr auf folgende Weise:



Spielt ihr 1 Speichermodul aus, legt ihr immer sofort 1 Batteriemarker auf die Karte.



Sobald euer Energiewurfel das der Karte zugeordnete Plugin-Plattchen erreicht oder daruber hinweg zieht, legt ihr sofort 1 Batteriemarker auf die Karte.

### Weitere Regeln:

- ▶ Es gibt kein Limit fur die Anzahl an Standby-Markern auf Aktionsmodulen oder Batteriemarkern auf Speichermodulen.
- ▶ Batteriemarker gebt ihr **nicht** ab, wenn ihr den Effekt nutzt! Sie sammeln sich im Laufe des Spiels auf den Speichermodulen an und verstarken ihren Effekt.

## Oxyfarmen



**Oxyfarmen** bringen euch *in der Schlusswertung* Sauerstoffpunkte, abhangig von den Bedingungen, die auf der Karte angegeben sind. Auf Oxyfarmen legt ihr keine Marker ab. Ihr musst sie jedoch, wie jede andere Karte, mit 1 Plugin-Plattchen mit eurem Energiekreislauf verbinden.

**Aktionsmodul:** Legt 1 Standby-Marker auf die Karte, sobald der Energiewurfel sie erreicht oder an ihr vorbei zieht.



Wie ihr die Modulaktionen genau ausfuhrt, folgt ab Seite 14.

**Speichermodul:** Legt 1 Batteriemarker auf die Karte, sobald der Energiewurfel sie erreicht oder an ihr vorbei zieht.



**Moduleffekt:** Ihr nutzt ihn, sobald die Bedingung (links) eintritt. Die Wirkung (rechts) hangt von der Anzahl der Batteriemarker auf der Karte ab.

Wie ihr die Wirkungen der Speichermodule versteht, findet ihr auf Seite 22.

### Oxyfarmen

Kartenart und -nummer



**Moduleffekt:** Wird am Spielende wirksam und gibt euch abhangig von der abgebildeten Bedingung Sauerstoffpunkte.



## Blumentöpfe

Auf eurer Plattform und vielen Ausbaukarten findet ihr Blumentöpfe. Diese bieten euch die Moglichkeit, Blumen von der Anpflanzflache herunterzunehmen, um Platz fur Walder zu schaffen. Gleichzeitig bieten einige der Blumentöpfe euch Wertungsmoglichkeiten fur die Schlusswertung.

Fur Details zu den Blumentöpfen seht das entsprechende Kapitel auf Seite 19.



Ein graues Blumensymbol zeigt eine beliebige Blume an.

Blumentopf auf einer Modulkarte fur 1 lilafarbene Blume und 1 Blume beliebiger Farbe. Liegt bei Spielende noch 1 lila Blume in diesem Blumentopf, erhaltet ihr auerdem 2 Sauerstoffpunkte.

# Der Energiekreislauf

Im Laufe des Spiels erhaltet ihr **grüne Energie**. Davon angetrieben wandert euer **Energiewürfel** im Uhrzeigersinn um eure Plattform. Dabei installiert er neue und versorgt die vorhandenen Ausbaukarten, generiert Sauerstoff und verbessert seine Stärke. Das ist euer Energiekreislauf.

## So funktioniert der Energiekreislauf



Erhaltet ihr grüne Energie durch andere Aktionen, müsst ihr im Anschluss sofort **1 Aktion Energiekreislauf** durchführen. Dazu bewegt ihr den Energiewürfel eine Anzahl Schritte, die der gewonnenen grünen Energie entspricht. Bewegt den Würfel für jede Energie auf das nächste Feld mit einem grünen Energiesymbol. Felder ohne Energiesymbol überspringt ihr!



Jedes Mal, wenn ihr **1** neue Ausbaukarte an eure Plattform anlegt, erhaltet ihr auch **1** Plugin-Plättchen. Legt das Plättchen sofort auf das Feld, das durch eine Kabelwurzel mit der Karte verbunden ist, die ihr gerade angelegt habt.



Erreicht ihr mit eurem Energiewürfel ein Feld, das durch eine **Kabelwurzel** mit einer **Modulkarte** verbunden ist, legt auf die Karte sofort **1** Standby-Marker (Aktionsmodul) oder **1** Batterie-Marker (Speichermodul).



Überquert ihr mit dem Energiewürfel einen Anschluss, der durch ein **kupfernes Rohr** mit einem bepflanzten Feld auf eurer Anpflanzfläche verbunden ist, dürft ihr:

- ▶ Entweder **1** Blume von diesem Feld auf den Komposthaufen werfen. Dafür erhaltet ihr sofort **1** Sauerstoffpunkt. **Achtung:** Dies kann evtl. eine Aktion »Nimm Komposterdeplättchen« nach sich ziehen! (Details auf Seite 15.)
- ▶ Oder **1** passende Blume auf dieses Beetfeld legen, sollte es leer sein. **Hinweis:** Ist dies ein Komposterdeplättchen, legt **1** beliebige Blume auf das Feld.



Im Laufe des Spiels könnt ihr Aktionen ausführen, um eure Plugin-Plättchen aufzuwerten. Ihr dreht sie dann auf die Rückseite, die zusätzlich **1** Sauerstoffpunkt anzeigt. Erreicht ihr mit eurem Energiewürfel ein Sauerstoff-Symbol oder zieht daran vorbei, erhaltet ihr sofort **1** Sauerstoffpunkt.

### Die Ausbauwerkstätten



An zwei Stellen eures Energiekreislaufs sind die Kabelwurzel mit den **Ausbauwerkstätten** verbunden. Dies sind Aktionsmodule, die auf eine besondere Weise genutzt werden. Ihr legt jedesmal **1** Standby-Marker auf eine Ausbauwerkstatt, sobald euer Energiewürfel das der Ausbauwerkstatt zugeordnete Plugin-Plättchen erreicht oder überschreitet.

Details zu den Ausbauwerkstätten findet ihr auf Seite 16.



Du erhältst **2** grüne Energie. Bewege deinen Würfel entsprechend **2** Energiesymbole weiter. Leere Felder ohne Energiesymbol überspringst du!



Du platzierst eine neue Karte, mit Standby-Marker ausgestattet, im mittleren Slot deiner oberen Reihe. Sofort musst du ebenfalls den Plugin-Marker auf das mit der Kabelwurzel verbundene Energiekreislauffeld platzieren.



Dein Würfel erreicht das Plugin-Plättchen, welches über die Kabelwurzel mit deiner Karte verbunden ist. Sofort legst du **1** Standby-Marker auf die Karte.



Dein Würfel zieht an dem kupfernen Rohr vorbei. Da das verbundene Beetfeld leer ist, darfst du dir **1** blaue Blume aus dem Vorrat nehmen und dort ablegen.



Eine Umrundung der Energieleiste später zieht dein Würfel erneut an dem kupfernen Rohr vorbei. Du darfst die blaue Blume auf deinen Kompost werfen und erhältst zusätzlich **1** Sauerstoffpunkt.



Mit deinem ersten Schritt bekommst du **1** Standby-Marker auf deine Modulkarte sowie **1** Sauerstoffpunkt, da du dein Plugin-Plättchen bereits aufgewertet hast.



Im Vorbeiziehen versorgt dein Würfel deine Ausbauwerkstatt mit **1** Standby-Marker. Seine Bewegung endet bei dem Speichermodul und versorgt es mit **1** Batteriemarker.

**Ausbauwerkstatt**

## Tipps für einen flüssigen Spielablauf

Achtet darauf, dass ihr keinen Effekt vergesst, wenn ihr die Schritte mit dem Würfel auf der Energieleiste macht. Oft ist es nur ein Handgriff, wie **1** Standby-Marker auf eine Karte zu legen oder **1** Sauerstoffpunkt auf der Sauerstoffleiste abzuhalten. Um nichts zu vergessen, empfehlen wir euch, jeden Schritt einzeln abzuhalten und einen etwaigen Effekt sofort auszuführen.

# Der Spielablauf

Eine Partie PLANTA NUBO verläuft über **4 Spielrunden**. 1 Spielrunde besteht aus diesen **4 Phasen**:



► **Werkzeugphase:** In dieser Phase setzt ihr **3 eurer 4 Werkzeuge** ein, um Aktionen durchzuführen.



► **Handwerksphase:** Ihr nutzt euer **verbleibendes Werkzeug**, um die Fähigkeiten der **Handwerke** zu nutzen.



► **Waldphase:** Ihr pflanzt **Wälder** auf leeren Blumenbeeten an oder ihr lasst eure Wälder wachsen.



► **Einkommensphase:** Ihr erhaltet euer **Sauerstoff-Einkommen**.

Bereitet danach die nächste Runde vor. In Runde 4 überspringt ihr die Vorbereitung der nächsten Runde und geht direkt zur Schlusswertung über.



Auf der Spielhilfe findet ihr den Rundenablauf übersichtlich dargestellt.

## Die Werkzeugphase

Wer von euch den Startbaum besitzt, beginnt eine Spielrunde mit dem ersten **Spielzug** der Werkzeugphase. Danach folgt im Uhrzeigersinn die nächste Person mit ihrem Spielzug (Gegenuhrzeigersinn, wenn ihr in der Schweiz spielt). Nachdem jede Person 3 Spielzüge ausgeführt hat, endet die Werkzeugphase und ihr geht über zur Handwerksphase.

### Ein Spielzug der Werkzeugphase im Überblick

Jeder eurer Spielzüge in der Werkzeugphase besteht aus 3 Schritten:

#### Schritt 1: Werkzeug einsetzen

Ihr setzt pro Spielzug **1 Werkzeug** zwischen **2 Aktionsplättchen**. Ihr führt dann die Aktionen von **einem** der beiden Aktionsplättchen aus. Dies können Blaupause- oder Beetaktionsplättchen sein.

In **einem** eurer 3 Spielzüge je Werkzeugphase habt ihr zudem die Möglichkeit »Überstunden« zu machen und die Aktionen **beider** Aktionsplättchen auszuführen, zwischen denen ihr euer Werkzeug eingesetzt habt.

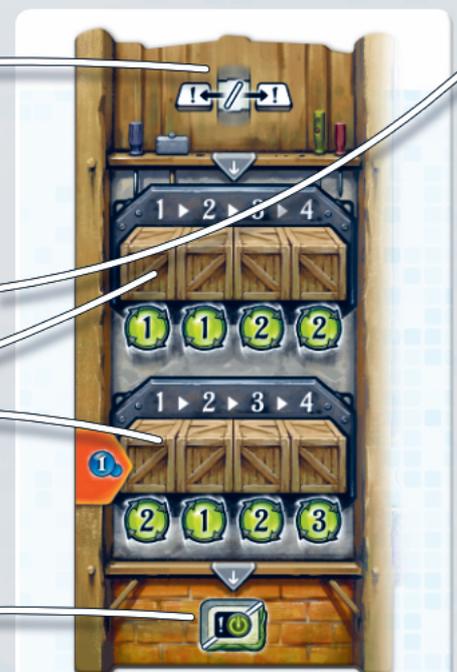
#### Schritt 2: Persönliche Frachtcontainer beliefern

An eurem Werkhäuschen befinden sich **2 Andockplätze** für Frachtcontainer. Diese Frachtcontainer dürft ihr in diesem Schritt, falls vorhanden, **beide genau 1x beliefern**, um grüne Energie zu produzieren. Ihr müsst Frachtcontainer, die bei euch andockt haben, immer von links nach rechts beliefern!

#### Schritt 3: Freie Modulaktion

Als letzten Schritt in eurem Spielzug dürft ihr **1 Modulaktion** ausführen. Dieser Schritt eures Spielzuges ist die einzige Möglichkeit die besonderen Modulaktionen eurer **Ausbauwerkstätten** zu nutzen und dadurch neue Ausbaukarten zu erhalten.

Schritt 1 eures Spielzugs führt ihr immer aus. Die Schritte 2 und 3 dürft ihr ausführen, falls möglich.



Die linke Seite eures Werkhäuschens zeigt euch von oben nach unten den Verlauf eures Spielzugs in der Werkzeugphase an.

# Schritt 1 – Werkzeug einsetzen



Sobald ihr an der Reihe seid, setzt ihr 1 eigenes Werkzeug **zwischen 2 Aktionsplättchen (Blaupause bzw. Beetaktion)** ein. Danach wählt ihr 1 der beiden Aktionsplättchen aus, um dessen Aktionen auszuführen. Ihr dürft eure Werkzeuge in **beliebiger Reihenfolge** einsetzen, aber immer nur 1 pro Spielzug

## Weitere Platzierungsregeln für Werkzeuge:

- ▶ Neben Blaupausen dürfen nur **unterschiedliche Werkzeuge** eingesetzt werden.
- ▶ Eure Werkzeuge müssen **angrenzend an mindestens 1 Blaupause** eingesetzt werden.

**Hinweis:** Dabei ist es irrelevant, ob ihr diese Blaupause oder das angrenzende Aktionsplättchen nutzt.



**Du** möchtest dein Werkzeug »Schraubenschlüssel« einsetzen. An den Blaupausen **E, C** und **D** liegen bereits Schraubenschlüssel von **Grau** und **Schwarz**. Also darfst du nicht an Positionen einsetzen, die mit einem **X** gekennzeichnet sind.

Da ihr Werkzeuge immer angrenzend an mindestens 1 Blaupause einsetzen müsst, darfst **du** auch nicht auf die mit einem **X** gekennzeichneten Positionen einsetzen, da dort keine Blaupause benachbart ist. Es bleiben **dir** in diesem Ausschnitt der Aktionsspielfläche für deinen Schraubenschlüssel nur die beiden mit **✓** gekennzeichneten Positionen.

**Auf Positionen, die nur zu Beetaktionsplättchen benachbart sind, dürft ihr niemals einsetzen.**

Hier dürfen nur noch »Schaufeln« und »Hämmer« eingesetzt werden.

## Überstunden – Beide Aktionsplättchen nutzen



Ihr habt **1x pro Spielrunde** die Möglichkeit, die Aktionen beider Aktionsplättchen auszuführen, neben denen ihr euer Werkzeug eingesetzt habt. Dazu müsst ihr, **nachdem** ihr das erste Aktionsplättchen ausgeführt habt, euren Gartenbot **um 2 Stufen entladen**. Dreht sofort das Überstunden-Plättchen auf die Rückseite, und erinnert euch so daran, dass ihr in dieser Spielrunde diese Funktion bereits genutzt habt. **Danach** führt ihr das **andere** Aktionsplättchen aus, neben dem ihr eingesetzt habt. Ihr müsst alle Aktionen des ersten Aktionsplättchens beendet haben, bevor ihr mit den Aktionen des zweiten Plättchens beginnt.

**Du** setzt deinen Schraubenschlüssel zwischen die Blaupause **B** und das Beetaktionsplättchen **Rot** ein. Du entscheidest dich zunächst, die Blaupause **B** auszuführen.



Dabei erhältst **du**, neben dem Frachtcontainer, 1 neue Ladung für deinen Gartenbot. Du hast nun 2 Ladungen und nutzt diese sofort, um auch das andere Aktionsplättchen zu nutzen.



**Du** bezahlst die Kosten für die Überstunden, schiebst deinen Marker von der »2« auf die »0« und drehst das Merkplättchen auf die Rückseite.



# Der Gartenbot

Euer Gartenbot unterstützt euch, wenn er genügend Ladungen aufweist. Um ihn einzusetzen, müsst ihr Ladungen abgeben. Details dazu erklären wir an den passenden Stellen der Regel:

- Macht Überstunden und nutzt beide Aktionsplättchen in einem Spielzug. Seht oben auf dieser Seite.
- Ignoriert die Farbvorgabe eurer Frachtcontainer, wenn ihr sie in Schritt 2 eures Spielzuges beliefert. (siehe Seite 16).
- Nutzt verschiedene Modulaktionen. (Siehe Modulaktion Seite 22).
- Aktiviert den Blumentopf auf eurer Plattform. (Siehe das Kapitel über Blumentöpfe auf Seite 19.)

Erhaltet ihr Ladungen oder gebt sie ab, um euch vom Gartenbot unterstützen zu lassen, zieht ihr eure Scheibe auf der Ladungsanzeige entsprechend vor oder zurück.

## »Überspannung«

Erhaltet ihr so viel Ladungen, dass ihr über die »5« hinaus ziehen würdet, habt ihr die Wahl: Bleibt auf der »5« stehen und lasst die überzähligen Ladungen verfallen. Oder schiebt euren Ladungsmarker auf die »0« (und eventuell auch darüber hinaus) und erhaltet sofort 4 Sauerstoffpunkte.



**2** **Dein** Ladungslevel ist bereits bei »5« und du erhältst 2 Ladungen. Der Schritt auf die »0« zählt ganz normal als Schritt und damit tauscht du 6 Botladungen gegen 4 Sauerstoffpunkte. Da da du 2 Ladungen erhalten hast, liegt dein Ladungsmarker am Ende deiner Bewegung auf der 1.



# Die Aktionen

Auf den folgenden Seiten erklären wir euch die unterschiedlichen Aktionen im Spiel. Ihr findet sie auf Blaupausen, aber auch auf Modulkarten oder als Boni. Wir erklären jede Aktion einzeln. In einigen Fällen dürft ihr die Aktion im Spiel auch mehrfach ausführen.



3 Lieferaktionen an **einen** Frachtcontainer im Lufthafen auf dem Spielplan.

## Die Aktionen – Blumen erhalten

Die Beetaktionsplättchen erlauben euch das Durchführen 1 »**Beetaktion**«, mit der ihr neue Blumenbeete in eurer Anpflanzfläche platziert. Ihr erhaltet weitere Beetaktionen über Bonusaktionen oder Modulaktionen.

### Aktion »Platziere Beetplättchen und erhalte Blumen«

Nehmt euch das **oberste** Beetplättchen des Stapels des Beetaktionsplättchens, neben dem ihr euer Werkzeug eingesetzt habt. Sollte auf diesem Aktionsplättchen kein Beet liegen, nehmt von **einem** anderen Stapel der Farbe, die das Aktionsplättchen zeigt. **Hinweis:** Beachtet den **Sonderfall im Spiel für 3 Personen im blauen Kasten rechts**.

Ihr erhaltet weitere Beetaktionen über das 1. Arborlevel oder Modulaktionen (und dürft dann von einem beliebigen Beetstapel nehmen). Danach platziert ihr das genommene Beet auf **freien** Feldern eurer Anpflanzfläche. Frei bedeutet:

- ▶ Es liegt dort kein anderes Plättchen.
- ▶ Der Bereich der Anpflanzfläche ist nicht durch eine Barriere gesperrt und damit für euch zugänglich. Ihr dürft in einem hellbraunen Bereich erst platziere, nachdem ihr die Barriere, die dort liegt, durch eine Aktion entfernt habt.

**Hinweis:** Die Barriere sperrt den kompletten hellbraunen Bereich, in dem sie liegt.

### Weitere Platzierungsregeln:

- ▶ Ihr dürft die Plättchen **nicht überlappend** legen.
- ▶ Die Plättchen dürfen nicht über die **Begrenzung der Anpflanzfläche** hinausragen.

Könnt ihr das Plättchen so nicht platzieren oder alle Beete der gewünschten Farbe sind bereits genommen worden, dürft ihr die Beetaktion nicht ausführen.

Deckt ihr mit einem Beetplättchen einen oder mehrere **Platzierungsboni** ab, dürft ihr die entsprechenden Bonusaktionen sofort in beliebiger Reihenfolge ausführen.

Nachdem ihr das Beetplättchen platziert habt, **müsst** ihr Blumen der entsprechenden Farbe auf den einzelnen Feldern des Beets platzieren.

### Aktion »Nimm oder platziere Komposterde«

Nehmt 1 Komposterde aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in euren persönlichen Vorrat. Oder platziert 1 Komposterde **aus eurem persönlichen Vorrat** auf 1 freien Feld eurer Anpflanzfläche. Auf Komposterde **müsst** ihr **1 beliebige** Blume legen. **Wichtige Blumenregel!** Blumen dürft ihr **nur dann von Beeten oder Komposterde entfernen, sobald euch eine Aktion dies erlaubt oder falls ihr die Blume in einem eurer Blumentöpfe platzieren könnt. Ihr dürft sie niemals einfach abwerfen!**



Nur 1 oranges Beet möglich.



Wähle von 1 beliebigen Stapel



Wähle 1 rotes oder lilafarbenes Beet.



Diese zweifarbigen Beetaktionsplättchen gibt es nur im Spiel mit 3 Personen.

Führt ihr die zweifarbigen Beetaktionsplättchen aus, nehmt ihr das Beet vom Stapel eines Aktionsplättchens, das einer der beiden Farben des ausgeführten zweifarbigen Plättchens entspricht.

Eure Plattform mit der Anpflanzfläche in der Mitte

Frei: Die Barriere wurde bereits entfernt, dadurch ist der Bereich frei.

Hellbraun: Zu Beginn durch Barriere gesperrter Bereich

Frei: Der dunkelbraune Bereich ist für euch immer frei.



Platzierungsbonus



✔ Richtig platziert!



✘ Nicht auf Beete oder Kompost platzieren! Nicht außerhalb der Anpflanzfläche!

Auf das gerade platzierte rote Beet werden sofort 4 rote Blumen aus dem allgemeinen Vorrat gelegt. Auf 1 Komposterde, die ihr durch eine Aktion platziert, legt ihr 1 beliebige Blume, ebenfalls aus dem allgemeinen Vorrat.



Platziert ihr die Komposterde wie hier vorgeschlagen, erhaltet ihr sofort 1 Sauerstoffpunkt als Platzierungsbonus.

Würdet ihr die Komposterde stattdessen hier platzieren, erhieltet ihr 2 Ladungen für euren Gartenbot als Platzierungsbonus.

# Die Aktionen - Blumen zum Flughafen liefern -

Die Luftschiff-Blaupausen (A) ermöglichen es euch, eure energiereichen Blumen an Frachtcontainer zu liefern, die von den Luftschiffen im Lufthafen auf dem Spielplan abgeholt werden, um sie mit Hilfe neuester Biomassekonverter in grüne Energie umzuwandeln. Die Blaupausen erlauben euch jeweils bis zu 3 Lieferaktionen in unterschiedlichen Kombinationen:



Ihr habt **bis zu 3** Lieferaktionen an jeweils **unterschiedliche** Frachtcontainer.



Ihr habt **bis zu 3** Lieferaktionen an **genau 1** Frachtcontainer.



Ihr habt **insgesamt 3** Lieferaktionen, verteilt auf **bis zu 2** Lieferungen an **1** Frachtcontainer und **1** Lieferung an **1 anderen** Container.



## Aktion »Lieferung an Frachtcontainer im Lufthafen«

Liefere 1 Blume an 1 Frachtcontainer im Lufthafen auf dem Spielplan.



- ▶ Ihr nehmt **1 Blume** von eurer Plattform und legt sie auf **1 freien** Platz eines Frachtcontainers im **Lufthafen** auf dem Spielplan. Die Farbe des Platzes und der gelieferten Blume müssen übereinstimmen.
- ▶ Ihr erhaltet **grüne Energie**, so wie unter dem Platz, den ihr beliefert habt, angegeben. Führt erst alle Lieferungen einer Blaupause aus. Führt danach mit der gesamten erhaltenen Energie **1 Aktion Energiekreislauf** durch. Siehe dazu Kapitel **Energiekreislauf** auf Seite 7.
- ▶ Habt ihr den letzten freien Platz eines Lieferstreifens beliefert, erhaltet ihr zudem sofort **1 Sauerstoffpunkt**.

**Hinweis:** Beachtet den Unterschied in der Symbolik der Frachtcontainer!

Frachtcontainer im Lufthafen:

Persönliche Frachtcontainer im Werkhäuschen (mit metallischem Hintergrundrahmen):



## Zusatzoption: Das Kontor

Führt ihr eine Lieferung an eine Luftschiff-Blaupause (A) aus, dürft ihr bei genau 1 Lieferung das Kontor nutzen. Legt dazu 1 Blume von eurer Plattform in das Kontor. Es muss 1 Blume sein, deren Farbe zuvor noch **nicht** im Kontor lag. Danach nehmt ihr 1 der Blumen, die zuvor im Kontor lagen, und müsst sie sofort auf 1 freien Platz der Frachtcontainer im Lufthafen liefern.

**Hinweis:** Dieser »Tausch« ist Teil der bis zu 3 Lieferungen, die euch die Blaupause ermöglicht!

Du führst die nebenstehende Blaupause aus. Du nimmst 1 weiße und 1 blaue Blume **1** und lieferst sie an den Frachtcontainer in der Mitte. Du darfst noch 1 weitere Blume an 1 anderen Container liefern. Da du den Container ganz rechts komplettieren möchtest, nimmst du 1 lila Blume von deinem Blumentopf **2** und tauschst sie im Kontor gegen die rote Blume. Die rote Blume lieferst du auf den verbliebenen freien Platz des Containers rechts. Du erhältst **1** Sauerstoffpunkt und insgesamt **3+2+3=8** grüne Energie mit der du nun 1 Energiekreislauf-Aktion durchführen darfst.



## Tipps für einen flüssigen Spielablauf

Führt ihr Lieferungen an die Frachtcontainer auf dem Spielplan aus, legt die Blumen, die ihr liefern wollt, erstmal oberhalb der Platzierungsfelder ab. Erst, wenn ihr euch ganz sicher seid, wohin ihr liefern wollt, legt ihr die Blumen auf die Plättchen und summiert die erhaltene Energie.

Erst nachdem ihr die 3 Lieferaktionen ausgeführt habt, ersetzt ihr komplett gefüllte Container. Legt die Plättchen auf den Ablagestapel und die Blumen in den allgemeinen Vorrat. Verschiebt dann den Container vom obersten Warteschleifenfeld auf die am weitesten rechts gelegene, freie Andockstelle. Wiederholt die Prozedur bis alle leeren Andockstellen wieder belegt sind. Schiebt nun etwaige übrige Container in der Warteschleife möglichst weit nach oben und füllt die freien Felder wieder auf. Ist der Nachziehstapel erschöpft, bildet aus dem Ablagestapel einen neuen Nachziehstapel.



# Weitere Aktionen

Im Folgenden erklären wir euch die verschiedenen Aktionen, die ihr auf den Blaupausen findet.

Ihr findet diese Aktionen auch noch an anderer Stelle, zum Beispiel auf Modulkarten oder auf euren persönlichen Tableaus. Sie werden entsprechend genauso ausgeführt, sobald euch dies durch eine Handlung im Spiel erlaubt ist (zum Beispiel durch das Abdecken eines Bonus auf eurer Anpflanzfläche).



## Aktion »Persönlicher Frachtcontainer«

Nehmt euch 1 Frachtcontainer von einem der Warteschleifenfelder oder vom Nachziehstapel und platziert ihn auf 1 freien eurer Andockplätze auf eurem Werkhäuschen. Platziert ihr den Container auf dem unteren der beiden Andockplätze, müsst ihr zudem 1 Sauerstoffpunkt als Platzierungskosten bezahlen. Habt ihr den Container vom Warteschleifenfeld genommen, füllt danach wie gewohnt leere Plätze wieder auf (vgl. Seite 13 unten).

**Hinweis:** Habt ihr keinen Platz auf euren Andockplätzen, legt den Container erstmal zur Seite. Ihr dürft ihn platzieren, sobald ihr wieder Platz habt.

Nehmt euren Frachtcontainer von einem der 3 Warteschleifenfelder oder zieht zufällig vom Nachziehstapel.



## Aktion »Nimm Komposterde«

Nehmt 1 Komposterde aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in euren persönlichen Vorrat.



## Aktion »Gartenbot-Ladung«

Ladet euren Gartenbot auf. Versetzt dafür den Ladungsmarker um so viele Schritte im Uhrzeigersinn, wie es das Aktionssymbol anzeigt.



Ihr erhaltet 1 Botladung und zieht euren Ladungsmarker von Feld 1 auf Feld 2. Weitere Details zum Gartenbot findet ihr auf Seite 11.



## Aktion »Modulaktion«

Aktiviert die Aktion eines Moduls indem ihr 1 Standby-Marker abgibt, der auf dem Modul liegt. Führt dann die Aktion des Moduls aus. Ist dieses hier abgebildete Symbol zu sehen, dürft ihr nur die Aktionen von Modulkarten ausführen.

**Hinweis:** Die Module haben unterschiedlichste Aktionen. Die meisten davon sind Varianten der auf dieser Doppelseite aufgeführten Aktionen. Weitere Aktionssymbole findet ihr in der Übersicht auf Seite 32.



Mit der links erklärten Modulaktion dürft ihr **nicht** die besonderen Aktionen eurer Ausbauwerkstätten mit überwuchertem Rahmen aktivieren. Für Details dazu seht Schritt 3 eures Spielzuges auf Seite 16.



## Aktion »Lieferung an persönlichen Frachtcontainer«

Führt 1 Lieferung an 1 persönlichen Frachtcontainer auf eurem Werkhäuschen aus. Ihr müsst an den am weitesten links liegenden, freien Platz im Container liefern. Führt im Anschluss 1 Aktion »Energiekreislauf« mit der erspielten Energie aus. Details zu den Lieferungen an persönliche Container findet ihr in Schritt 2 eures Spielzuges auf Seite 16.



Bei dieser Blaupause entscheidet ihr bei jeder der bis zu 3 Aktionen, ob ihr entweder 1 Lieferung an einen persönlichen Frachtcontainer oder 1 Modulaktion durchführen wollt.



## Aktion »Aufwertung Plugin-Plättchen«

Dreht 1 beliebiges eurer Plugin-Plättchen auf die Rückseite. Bewegt ihr euch auf ein aufgewertetes Plugin-Plättchen oder zieht daran vorbei, erhaltet ihr sofort 1 Sauerstoffpunkt.



Aufgewertete Plugin-Plättchen produzieren Sauerstoff, wenn der Energiewürfel sie erreicht.

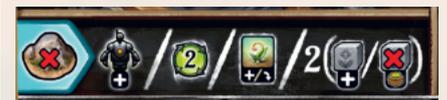


## Aktion »Barriere entfernen und Bonusaktion ausführen«

Entfernt 1 beliebige eurer Barrieren und legt sie in die Schachtel zurück. Führt dann sofort 1 der 4 folgenden Bonusaktionen durch:

- ▶ Führt 1 Aktion Gartenbotladung mit Stärke 1 aus.
- ▶ Führt 1 Aktion Energiekreislauf mit 2 Energie aus.
- ▶ Führt 1 Aktion Nimm oder platziere Komposterde aus.
- ▶ Führt 2 Aktionen Nimm oder kompostiere Blume aus.

Auf eurem Werkhäuschen werdet ihr an die 4 möglichen Bonusaktionen erinnert:



## Mehrere Aktionen in einem Spielzug:

Während des Spiels werden immer wieder Aktionen weitere Aktionen auslösen. Zum Beispiel löst ihr beim Platzieren von Beeten die Boni auf eurer Anpflanzfläche aus. Dadurch können **Kettenzüge** entstehen. Dabei gilt: **Ihr führt immer eine Aktion komplett zu Ende aus, bevor ihr mit einer neuen Aktion beginnt.** Habt ihr durch eine Handlung die Möglichkeit, mehr als eine Aktion auszuführen, ist euch die Reihenfolge überlassen, in der ihr die Aktionen ausführt. Löst aber eine Aktion eine zusätzliche aus, so müsst ihr immer erst diese zusätzliche Aktion ausführen, bevor ihr mit einer weiteren Aktion beginnt.



Bei dieser Blaupause dürft ihr z.B. zuerst 1 Aktion »Lieferung an persönlichen Frachtcontainer« ausführen, dann 1 »Modulaktion« und dann wieder 1 Aktion »Lieferung an persönlichen Frachtcontainer«. Löst aber die »Modulaktion« einer Karte (bsw. Platziere 1 Komposterde) weitere Aktionen aus (durch das Platzieren der Komposterde auf einem Platzierungsbonus), so müsst ihr erst die durch den Kompost ausgelöste Aktion ausführen, bevor ihr fortfahrt.



### Aktion »Arbor aufwerten und Bonusaktion ausführen«

Überprüft, ob ihr die Bedingung des nächsten Arborlevels erfüllt:

- ▶ Erfüllt ihr die Bedingung nicht, könnt ihr die Aktion nicht ausführen und sie verfällt ersatzlos.
- ▶ Erfüllt ihr die Bedingung, schiebt euren Arborlevelanzeiger 1 Schritt nach oben. Ihr dürft dann sofort die gerade abgedeckte Bonusaktion ausführen. Es gibt folgende Bonusaktionen:



▶ Level 1: Führt 1 Aktion »Platziere Beetplättchen und erhalte Blumen« aus und wähle 1 Beetplättchen von einem beliebigen Stapel.



▶ Level 2: Führt 1 Aktion »Modul-Ausbaukarte erhalten« aus (S. Seite 16).



▶ Level 3: Führt 1 Aktion »Pflanze neuen Wald« oder 1 Aktion »Wald wächst« aus (siehe unten).

 **Hinweis:** Wenn ihr ein neues Arborlevel erreicht, erhöht sich auch euer Sauerstoffeinkommen am Ende der Runde (Siehe Kapitel »Die Einkommensphase« auf Seite 21.)



Bedingung erfüllt!

Du möchtest deinen Arbor vom Startlevel auf Level 1 aufwerten. Deine Bedingung ist es, mindestens 5 orange Blumenbeetfelder sichtbar in deinem Anpflanzbereich zu haben. Du schiebst deinen Arborlevelanzeiger um 1 Schritt nach oben. Führe sofort die Bonus-Aktion aus, die du dabei verdeckst. In der Einkommensphase zeigt dir dein aktuelles Arborlevel dein Sauerstoffeinkommen an.

### Aktion »Blume nehmen«

Nehmt 1 Blume der angegebenen Farbe aus dem allgemeinen Vorrat und platziert sie auf 1 freien Platz auf eurer Plattform.

### Aktion »Blume kompostieren«

Werft 1 Blume der angegebenen Farbe von eurer Plattform auf euren Komposthaufen. Dies kann eine Sofortaktion »Nimm Komposterdeplättchen« auslösen: Sobald sich auf eurem Komposthaufen 3 beliebige Blumenklötzchen angesammelt haben, legt ihr die 3 Klötzchen in den allgemeinen Vorrat zurück und nehmt euch sofort 1 Komposterdeplättchen aus dem allgemeinen Vorrat in euren persönlichen Vorrat.

So platziert ihr Blumen richtig:



Passendes Beetfeld

Komposterdeplättchen

Passender Blumentopf

### Aktion »Energiekreislauf«

Erhaltet ihr Energie, bewegt ihr euren Energiewürfel um entsprechend viele Schritte auf eurem Energiekreislauf. Schaut auf Seite 9 für Details zur Bewegung auf dem Energiekreislauf.  **Hinweis:** Normalerweise erhaltet ihr Energie, wenn ihr Blumen liefert. Jedoch gibt es an einigen Stellen im Spiel auch Energie als Bonus, bsw. auf eurer Anpflanzfläche, oder als einzelne Aktion auf der Blaupause (G).

Euer Komposthaufen produziert ... Kompost!



### Aktion »Erhalte Sauerstoff«

Erhaltet ihr Sauerstoff, zieht euren Punktemarker auf der Sauerstoffleiste entsprechend viele Felder vor.  **Hinweis:** Auch Sauerstoff erhaltet ihr hin und wieder als Bonusaktion, ausgelöst durch andere Aktionen. Bsw. als Platzierungsbonus in eurer Anpflanzfläche.



### Aktion »Pflanze Wald«

Platziert 1 Waldplättchen mit der Seite I nach oben in eurer Anpflanzfläche. Ihr müsst es auf leere Beet- und/oder Komposterdeplättchen legen und diese damit abdecken.

 **Hinweis:** Im Kapitel »Die Wälder« auf Seite 19 und dem darauf folgenden Abschnitt »Waldphase«, auf Seite 20, werden wir die Waldplättchen ausführlich erklären. Schaut bitte dort zu allen Details dieser beiden Aktionen.

### Aktion »Wald wächst«

Dreht 1 eurer angepflanzten Waldplättchen von Seite I auf die Rückseite II.

# Schritt 2 – Persönliche Frachtcontainer beliefern

In Schritt 2 eures Spielzugs dürft ihr eure persönlichen Frachtcontainer beliefern, falls ihr sie zuvor in den Andockplätzen auf eurem Werkhäuschen platziert habt. Ihr dürft **jeden Frachtcontainer genau 1 x beliefern** und erhaltet dafür grüne Energie. Persönliche Frachtcontainer müsst ihr immer **von links nach rechts** beliefern.

Du hast 2 persönliche Frachtcontainer in deinen Andockplätzen. An den oberen Container musst du 1 weiße Blume liefern. An den unteren Container lieferst du außerdem eine blaue Blume und komplettest ihn damit. Als Belohnung erhältst du  $1+3=4$  grüne Energie. Damit führst du sofort 1 **Aktion Energiekreislauf** aus. Danach entfernst du den komplettierten Container auf den Ablagestapel und legst die Blumen darauf in den allgemeinen Vorrat.



## Hilfe vom Gartenbot:

Ihr dürft bei den Lieferungen an persönliche Frachtcontainer je 1 Ladung eures Gartenbots abgeben, um die Farbvorgabe des aktuell zu beliefernden Platzes zu ignorieren. Liefert statt der geforderten Blume 1 Blume beliebiger Farbe. Die grüne Energie erhaltet ihr ganz normal. Diese Funktion des Gartenbots dürft ihr bei jeder Lieferung an persönliche Frachtcontainer anwenden.

Statt der geforderten weißen und blauen Blume zahlst du je 1 Botladung pro Lieferung, um stattdessen 1 gelbe und 1 orange Blume zu liefern.



# Schritt 3 – Freie Modulaktion



In Schritt 3 eures Spielzugs dürft ihr 1 Aktion »Modulaktion« ausführen (Erklärung s. Seite 14). **Besonderheit:** Nur in diesem Schritt 3 eures Spielzuges dürft ihr als Modulaktion eure Ausbauwerkstätten nutzen! Denkt daran, dass ihr ein Aktionsmodul nur nutzen könnt, wenn ihr 1 Standby-Marker von diesem Modul abgibt. Im Folgenden erklären wir die Funktion der Ausbauwerkstätten:

## Ausbauwerkstätten:



**Aktion »Neue Ausbaukarte erhalten«** – Nehmt euch 1 beliebige der 7 Modulkarten, die offen auf dem Spielplan ausliegen. Platziert sie sofort in einen freien Kartenplatz eurer Plattform. Vergesst nicht die Karte mit Hilfe von 1 Plugin-Plättchen in euren Energiekreislauf zu integrieren.

**Erinnerung:** Ist es eine Modulkarte, legt sofort, je nach Kartenart, 1 Standby- oder Batteriemarker auf die Karte!

Füllt nach eurer Auswahl die Kartenauslage wieder auf. Legt 1 Karte der Sorte nach, die ihr genommen habt. Schiebt dafür zunächst alle noch ausliegenden Karten in Richtung Teleskop, um die Lücken zu schließen. Füllt dann den außen liegenden freien Kartenplatz vom entsprechenden Nachziehstapel wieder auf. Ist ein Kartenstapel aufgebraucht, werden Karten dieser Art nicht mehr aufgefüllt.



Mit Aktivierung der Ausbauwerkstatt oben rechts auf eurer Plattform dürft ihr zusätzlich 1 Aktion »Energiewürfel aufwerten« ausführen. Gebt dazu 2 Botladungen ab und dreht euren Würfel auf die nächsthöhere Augenzahl. Zeigt der Würfel 6 Augen, dürft ihr ihn nicht mehr aufwerten.

**Erinnerung:** Wenn euch 1 Aktionsbereich mehrere Aktionen erlaubt, dürft ihr diese in beliebiger Reihenfolge durchführen.



Denkt daran, eure Speichermodule zu nutzen, deren Effekt beim Aufwerten eures Würfels ausgelöst wird! Kann der Würfel nicht mehr aufgewertet werden, entfällt auch der Effekt der Karte. *Hier:* Jedes Mal, wenn du deinen Würfel aufwertest, erhältst du 1 Energie je Batterie auf dieser Karte.



Du nimmst dir 1 der 7 Karten aus der Auslage vom Spielplan. Nimm dir zugleich 1 Plugin-Marker, um die Karte an den Energiekreislauf anzuschließen.



Du suchst dir diesen Kartenplatz aus, um die Karte anzulegen. Der Plugin-Marker wird auf dem dazugehörigen Feld des Energiekreislaufs platziert. Da die ausgewählte Karte 1 Aktionsmodul ist, legst du sofort 1 Standby-Marker darauf.



Schiebe noch ausliegende Karten von außen nach innen, um die Lücke zu schließen. Decke dann 1 neue Karte vom Stapel der Modulkarten auf und lege sie in den nun freien Kartenplatz ganz außen.

Euer Spielzug endet nach Schritt 3 und die nächste Person in der Spielreihenfolge beginnt ihren Spielzug.

**Hinweis für einen flüssigeren Spielablauf:** Wenn ihr die Aktion einer Ausbauwerkstatt ausführt, kann die nächste Person in Spielreihenfolge bereits ihren Spielzug beginnen, während ihr die Karte auswählt.

# — Beispiel für einen Spielzug in der Werkzeugphase

Wir zeigen beispielhaft den Verlauf einer Werkzeugphase:

**1** Als erstes setzt du 1 Werkzeug ein. Du möchtest gern 1 gelbes Beet in deine Anpflanzfläche platzieren, um die Bedingung für dein nächstes Arborlevel erfüllen zu können. Um beim Platzieren des Beets möglichst wertvolle Abdeckboni zu erhalten, möchtest du Blaupause D nutzen, um zunächst eine Barriere zu entfernen.



Nächstes Arborlevel: 5 Beetfelder für gelbe Blumen

Dein Werkhäuschen

**2** Neben der Blaupause liegen bereits ein Hammer und eine Schaufel. Deshalb setzt du deinen Schraubenschlüssel ein.



**3+4** Du führst die Blaupause D aus, um 1 Barriere zu entfernen und Platz für das folgende Beet zu schaffen. Als Bonus wählst du 1 Komposterde aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie in deinen Vorrat. **3** Danach wertest du 1 deiner Plugin-Plättchen auf. **4**



**5** Du gibst 2 Botladungen ab, um Überstunden zu machen. Nun nutzt du das Be-etaktionsplättchen und nimmst das gelbe Beet.



**6** Du platzierst das gelbe Beet in dem Bereich, in dem du die Barriere entfernt hast. So erhältst du als Platzierungsbonus 1 persönlichen Frachtcontainer.



**7** Du nimmst den mittleren Frachtcontainer aus der Warteschleife. Da du keinen Sauerstoff abgeben möchtest, platzierst du ihn im oberen Andockfeld.



Vergiss nicht, wieder aufzufüllen!

**8** Damit ist Schritt 1 deines Spielzugs beendet. Da du dir gerade 1 Frachtcontainer erspielt hast, kannst du ihn nun in Schritt 2 direkt beliefern. Dank des gelben Beets hast du auch gelbe Blumen.



**9** Du erhältst 1 Energie und bewegst deinen Energiewürfel bis zum nächsten Energiesymbol. Dadurch löst du mehrere Effekte aus:

**1.** Du ziehst an einer kupfernen Linie vorbei und kompostierst die gelbe Blume für 1 Sauerstoffpunkt.



**2.** Du erreichst das zuvor aufgewertete Plugin-Plättchen und erhältst 1 weiteren Sauerstoffpunkt.

**3.** Das erreichte Plugin-Plättchen ist mit 1 Aktionsmodul verbunden. Daher platzierst du 1 Standby-Marker auf der Karte.



**10** Als Schritt 3 in deinem Spielzug darfst du 1 Modulaktion ausführen. Es dürfte auch eine Ausbauwerkstatt sein. Leider hast du gerade auf keiner Ausbauwerkstatt 1 Standby-Marker liegen. Daher entscheidest du dich für die gerade aktivierte Karte.



**11** Die Modulaktion der Karte erlaubt es dir, deinen Gartenbot um 1 Stufe zu laden ...



**12** ... und 1 weiße Blume zu nehmen oder zu kompostieren. Du nimmst dir 1 weiße Blume und lagerst sie im Topf.



# Die Handwerksphase

Nachdem ihr alle je 3 Spielzüge ausgeführt und dabei 3 eurer Werkzeuge eingesetzt habt, endet die Werkzeugphase und ihr geht über zur Handwerksphase. In der Handwerksphase setzt ihr euer verbliebenes Werkzeug auf das Werkzeugsymbol unterhalb des Handwerksplättchens, das eurem Werkzeug zugeordnet ist.

Führt die Aktion(en) aus, die euch das Handwerksplättchen ermöglicht.

 Liegt ein Bonusmarker auf dem Handwerk, erhaltet ihr zusätzlich entweder 1 oder 2 Ladungen für euren Gartenbot.

 **Hinweis:** Bonusmarker werden Plättchen zugeordnet, die in einer Runde nicht genutzt wurden. Somit könnt ihr einen solchen Bonus frühestens in Runde 2 erhalten.

Es ist ausdrücklich erlaubt, dass mehrere von euch dasselbe Handwerk nutzen. Ihr erhaltet dann auch alle ggf. die Ladungen für den Gartenbot von Bonusmarkern.



**Braun** hat in der Handwerksphase noch die Schaufel und platziert sie unter dem zugeordneten Handwerk. **Braun** führt die angebotenen Aktionen aus und nimmt sich 2 Komposterde in den persönlichen Vorrat. Außerdem erhält **Braun** durch den Bonusmarker 2 Ladungen für den eigenen Gartenbot. **Grau** und **Schwarz** platzieren ihren Hammer unter dem Handwerk ganz rechts. **Grau** und **Schwarz** führen die angebotene Aktion aus und verbessern den eigenen Energiewürfel um 1 Augenzahl. Dazu erhalten beide durch den Bonusmarker 1 Ladung für ihren Gartenbot.

Nachdem alle von euch 1 Handwerk genutzt haben:

- ▶ Werft alle Handwerksplättchen samt Bonusmarker ab, unter denen ein Werkzeug liegt.
- ▶ Dreht auf allen Handwerksplättchen, auf denen bereits ein +1-Bonusmarker liegt, diesen Bonusmarker auf die +2-Seite.  **Hinweis:** Mehr als +2-Ladungen sind nicht möglich.
- ▶ Legt auf die Handwerksplättchen, unter denen kein Werkzeug liegt, 1 Bonusmarker Gartenbot-Ladung +1. Aber nur dann, wenn dort nicht bereits 1 Bonusmarker Gartenbot-Ladung liegt.  **Hinweis:** Das kleine Symbol des Bonusmarkers oberhalb des Werkzeugs zeigt euch an, ob ihr einen Bonusmarker platziert. Ist das Symbol verdeckt, platziert keins.
- ▶ Legt alle abgeworfenen Handwerksplättchen auf einen Ablagestapel. Sollte der Nachziehstapel leer sein, mischt alle abgeworfenen Plättchen und bildet einen neuen Nachziehstapel.
- ▶ Zieht nun für jeden leeren Handwerksplatz 1 neues Plättchen und platziert es auf dem Spielplan.

Das grüne und das rote Handwerk (samt Bonusmarker) werden abgeworfen. Auf dem blauen Handwerk lag bereits ein Bonusmarker aus der vorhergehenden Runde. Dreht ihn auf die Rückseite, so dass er +2-Gartenbotladungen zeigt. Legt auf das nicht genutzte gelbe Handwerk einen Bonusmarker mit der +1-Seite. Zieht nun für jeden leeren Handwerksplatz ein neues Handwerksplättchen und platziert es aufgedeckt dort.



**Lasst die Werkzeuge bis zum Rundenende auf dem Spielplan liegen.** Zu Beginn der vierten und letzten Runde schiebt ihr alle Handwerksplättchen ein wenig nach oben, sodass die Wertungskategorien sichtbar werden. Mit dem Handwerk, dass ihr in Runde 4 wählt, entscheidet ihr euch, neben der Aktion, zusätzlich für 1 der 4 Wertungskategorien für überzählige Blumen, Komposterde, Standby-Marker oder Gartenbotladungen. Seht zu den Details die Übersicht der Schlusswertung auf Seite 23.



Schiebt das Plättchen so weit nach oben, dass die Erinnerungssymbolik verdeckt wird. Bonusmarker verbleiben auf dem Plättchen.

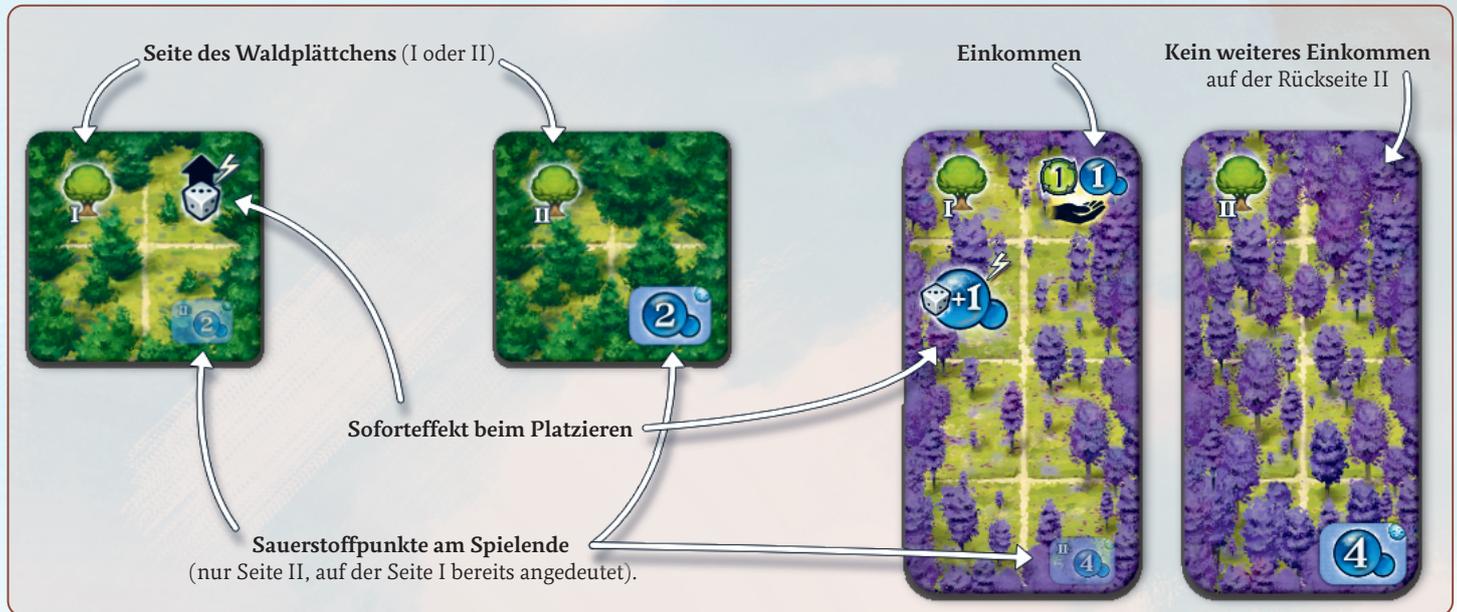
Darunter wird die zusätzliche Wertungsoption für das Spielende sichtbar.

# Die Wälder

Liefert ihr Blumen an Frachtcontainer erhaltet ihr grüne Energie. Zugleich schafft ihr dadurch den Raum, um die Wälder anzupflanzen. Die Wälder sind einer der besten Wege, Sauerstoff zu erzeugen. Ihr pflanzt sie auf euren leeren, abgeernteten Beeten und auf Komposterde an. Dies geschieht vor allem in der Waldphase. Details dazu findet ihr im Kapitel »Die Waldphase« auf Seite 20.

## Aufbau der Wälder

Wälder gibt es in drei Farben (braun, grün und fliederfarben). Die Farbe ist für manche Oxyfarmkarten von Bedeutung. Alle Wälder haben zwei Seiten. Ihr pflanzt Wälder immer zuerst mit Seite I an. Später im Spiel könnt ihr den Wald dann wachsen lassen, indem ihr ihn auf die Seite II dreht. Beides geschieht durch Aktionen. Auf den Wäldern findet ihr die folgenden Informationen:



 Ihr errichtet die Wälder mit der **Aktion »Pflanze Wald«**. Ihr platziert sie dann zuerst mit ihrer **Vorderseite (I)**. Diese Aktion führt ihr überwiegend in der Waldphase aus. Ihr erhaltet dafür **einen Soforteffekt** und oft erhöht ihr euer **Einkommen am Rundenende**.

 Habt ihr bereits Wälder angepflanzt, könnt ihr sie mit der **Aktion »Wald wächst«** auf ihre **Plättchenrückseite (II)** drehen. Euer Einkommen schwindet dann zugunsten von wertvollen **Sauerstoffpunkten in der Schlusswertung**.

# Die Blumentöpfe

**Jederzeit** im Spiel dürft ihr eure Blumen von eurer Anpflanzfläche in euren Blumentöpfen platzieren – aber nicht umgekehrt!

Die Blumentöpfe zeigen euch an, welche Blumen ihr dort platzieren dürft. Zeigen sie ein graues Klötzchen, dürft ihr dort Blumen beliebiger Farbe platzieren. Ist jedoch eine bestimmte Farbe vorgegeben, dürft ihr nur diese Blumensorte platzieren.

Blumen, die ihr in Töpfen platziert habt, dürft ihr weiterhin genauso verwenden, wie solche, die in eurer Anpflanzfläche liegen. Ihr dürft sie jederzeit von einem Topf zu einem anderen bewegen.

 **Taktischer Hinweis:** Nutzt eure Blumentöpfe, um schneller eure Anpflanzfläche zu leeren und Platz für die wertvollen Wälder zu schaffen.

Manche Blumentöpfe zeigen euch Sauerstoffpunkte für das Spielende an. Ihr bekommt die Sauerstoffpunkte am Spielende, falls die entsprechenden Blumentöpfe dann mit den geforderten Blumen gefüllt sind. Seht die Schlusswertung auf Seite 23 für Details.



# Die Waldphase

Die Waldphase spielt ihr in Spielreihenfolge. Sobald ihr an der Reihe seid, entscheidet euch für 1 der 2 folgenden Möglichkeiten:

- Nehmt euch 1 Waldplättchen aus der Wald-Auslage und führt damit 1 **Aktion »Pflanze Wald«** durch. Könnt ihr die Aktion nicht durchführen, dürft ihr euch den Wald nicht nehmen. **Zusätzlich** oder **alternativ** dürft ihr mit 1 eurer persönlichen Wälder (die sich neben eurem Werkhäuschen befinden) 1 **Aktion »Pflanze Wald«** durchführen.
- Oder: Führt mit genau 1 Waldplättchen, das ihr bereits platziert habt, 1 **Aktion »Wald wächst«** durch. Ihr dreht den Wald dann sofort auf die Seite II.



## Aktion »Pflanze Wald«

Platziert 1 Wald mit der **Seite I nach oben** in eurer Anpflanzfläche. Ihr müsst den Wald **auf** Beet- und/oder Komposterde legen und diese damit abdecken. Die abgedeckte Fläche muss frei von Blumenklötzchen sein und darf keine Lücken aufweisen.

- **Wälder mit Komposterde unterfüttern:** Bevor ihr den Wald platziert, dürft ihr beliebig viele Komposterde aus eurem **persönlichen Vorrat** auf eurer freien Anpflanzfläche platzieren. **Nur beim Unterfüttern legt ihr keine Blumen auf die Komposterde!** Ihr erhaltet **keine Boni**, falls ihr welche abdeckt! Und ihr **müsst** die so platzierte Komposterde danach vollständig mit dem platzierten Wald überdecken.

Stellt euch einfach vor, ihr schmeißt eine Schippe nährstoffreiche Komposterde unter das Waldplättchen, um den Höhenausgleich zu machen, damit das Plättchen nicht kipzelt.

## Soforteffekte beim Anpflanzen der Wälder



Bei allen Wäldern, mit Ausnahme der 2x2-Felder großen, persönlichen Wälder, erhaltet ihr sofort Sauerstoffpunkte für das Anpflanzen. Ihr erhaltet Sauerstoffpunkte in Abhängigkeit der Augenzahl eures Energiewürfels.



Je größer das Waldplättchen, desto größer der Sauerstoffertrag. Bei den meisten Wäldern ist neben dem Würfelsymbol noch ein weiterer Wert angegeben. Zählt diesen Wert der Augenzahl des Energiewürfels hinzu.

*Beispiel: Beim obigen Symbol erhaltet ihr die Würfelaugenzahl plus 1. Zeigt euer Energiewürfel 2 Augen erhaltet ihr 2+1=3 Sauerstoffpunkte.*



Bei allen quadratischen Waldplättchen erhaltet ihr als Soforteffekt 1 kostenlose Aufwertung eures Energiewürfels. Dreht diesen auf die nächsthöhere Augenzahl. Ab Augenzahl 6 ist eine Aufwertung nicht mehr möglich. Bei den persönlichen Wäldern ist dies der einzige Soforteffekt, den ihr erhaltet.

**Hinweis:** Vergesst nicht, dass jede Aufwertung eures Energiewürfels eure Speichermodule auslöst, die ihr bei Spielbeginn erhalten habt.

Die Aufwertung des Energiewürfels ist essentiell für eure Sauerstoffproduktion beim Anpflanzen von Wäldern. Aber euer Würfel produziert auch so jede Runde Sauerstoffeinkommen. (Siehe nächste Seite.)

## Beispiel für das Anpflanzen und Wachsen von Wäldern



- 2 Aus deinem Vorrat nimmst du 1 Komposterde und legst sie, ohne eine Blume darauf zu legen, in die Lücke (»unterfüttern«). Die orange Blume vom Beetfeld lagerst du in einem Blumentopf ein.



- 1 Du möchtest den fliederfarbenen Wald im Bereich platzieren, der durch Pfeile angezeigt wird. Zwei der Felder deiner Anpflanzfläche verhindern allerdings, dass du den Wald platzieren kannst, dargestellt durch rote Pfeile: 1 orange Blume liegt im Weg und es klappt 1 Lücke.

- 3 Nun darfst du den Wald platzieren. Denk daran, dass du sofort Sauerstoffpunkte erhältst!



- 4 Später kannst du den Wald »wachsen lassen« und bekommst am Ende des Spiels wertvolle Sauerstoffpunkte.



Höhere Sauerstoffpunkte in der Schlusswertung

Kein Einkommenseffekt

# Die Einkommensphase

In der Einkommensphase erhaltet ihr **Einkommen an Sauerstoffpunkten und Energie**. Zählt dazu diese 3 Werte zusammen:



Sauerstoffpunkte in Höhe der Augenzahl eures Energiewürfels.



Grüne Energie und Sauerstoffpunkte durch Wälder.



Sauerstoffpunkte durch das erreichte Level eures Arbors.



Dein Energiewürfel zeigt 3 Augen, daher erhältst du 3 Sauerstoffpunkte.



Das Einkommen deines Waldes ist 2 Energie und 2 Sauerstoffpunkte.



Du hast das 2. Level deines Arbors erreicht und erhältst 4 Sauerstoffpunkte.

**Du erhältst 2 grüne Energie und  $3+2+4=9$  Sauerstoffpunkte als Einkommen.**

Ihr erhaltet die Summe der Sauerstoffpunkte und tragt sie auf der Sauerstoffleiste ab. Mit der Summe eurer erhaltenen Energie führt ihr 1 Aktion »Energiekreislauf« durch.

## Rundenende

War dies Runde 4 geht ihr direkt zur Schlusswertung über. Ist dies nicht Runde 4 führt folgende Schritte aus:

- ▶ Nehmt eure 4 Werkzeuge zurück.
- ▶ Legt die beiden Karten ab, die links und rechts neben dem Teleskop liegen. Bildet mit abgelegten Karten jeweils 1 Ablagestapel pro Sorte.
- ▶ Verschiebt das Teleskop nun auf das nächste Feld, so dass es auf das Mondsymbol der nächsten Runde zeigt.
- ▶ Verschiebt die Karten in Richtung Teleskop, um leere Kartenplätze aufzufüllen. Deckt dann neue Karten vom Nachziehstapel auf, um die leeren Plätze aufzufüllen.
- ▶ Dreht alle Merkplättchen Überstunden von ihrer Rückseite zurück auf ihre Vorderseite.
- ▶ Gebt den Startbaum nun in der Spielreihenfolge an die nächste Person weiter!

**Hinweis:** Für den unwahrscheinlichen Fall, dass die Nachziehstapel leer sind, mischt die abgelegten Karten und bildet neue Nachziehstapel.



- 1 Ihr entfernt 1 Oxyfarm-Karte links und 1 Modulkarte rechts des Teleskops.
- 2 Danach schiebt ihr das Teleskop um 1 Schritt nach rechts.



- 3 Nun verschiebt ihr die verbliebene Ausbaukarte in Richtung des Teleskops.
- 4 Danach legt ihr auf die freien Plätze 2 Oxyfarmen nach.

### Variante

Wollt ihr mehr Kartendurchsatz erzeugen, legt nicht nur 1 Karte, sondern 2 Karten jeder Sorte ab, die am nächsten zum Teleskop ausliegen. Schiebt dann wie gewohnt die übrigen Karten Richtung Teleskop und füllt von außen auf. Auf diese Weise kommt jede Runde auch eine neue Modulkarte ins Spiel. Diese Variante empfiehlt sich besonders in Partien mit 2 Personen oder im Solospiel, in denen weniger Karten genommen werden.

# Spezielle Aktionen und generelle Anmerkungen zur Symbolik

Im Folgenden erklären wir euch die verschiedenen Aktionen, die ihr auf Ausbaukarten oder Handwerken findet. PLANTA NUBO bietet euch eine große Vielfalt von Aktionsmöglichkeiten.

## Symbolik bei Aktionen



Ein dicker »Oder«-Strich trennt 2 Möglichkeiten, diese Modulkarte auszuführen.



Ein roter Pfeil zeigt Kosten an, die ihr abgeben müsst, bevor ihr die Aktion ausführen dürft. Zusätzlich ist angegeben, wie oft ihr die Umwandlung durchführen dürft.

## Aktionen

### Aktion »Blumenerde kompostieren«



Ihr dürft bis zu 3 Blumen von 1 eurer persönlichen Frachtcontainer auf euren Kompost werfen. Ihr werft den Frachtcontainer nicht ab!

### Aktion »Handwerksaktion«



Ihr dürft 1 beliebiges der aktuell ausliegenden Handwerke nutzen. Liegen Bonusmarker auf dem Handwerk nutzt ihr diese nicht!

### Aktion »Power-up«



Ihr dürft 1 Standby-Marker auf 1 beliebiges eurer Aktionsmodule oder 1 Batteriemarker auf 1 beliebiges eurer Speichermodule legen.

## Kartenbeispiele für Symbolik



Führe die obere **oder** untere Aktion aus. Nutzt du die untere, zahle zuvor 1 Gartenbot-Ladung.



Führe beide Aktionen aus. Nimm dir 1 Gartenbot-Ladung **und** nimm **oder** kompostiere 1 gelbe Blume.



Beliefere 1 Luftschiff im Flughafen **oder** zahle 1 Gartenbot-Ladung um es 2x zu beliefern. Du darfst dabei maximal 1x das Kontor nutzen.

## Symbolik bei Speichermodulen und Oxyfarmen



Die Aktion/Bedingung im hellblauen Pfeil muss ausgeführt werden, damit der Effekt rechts davon ausgeführt werden darf. Eine »1x«-Angabe bedeutet, dass ihr dies einmal pro Spielzug machen dürft.



Erhaltet pro Element, welches links vom Doppelpunkt angezeigt wird, jeweils das, was rechts vom Doppelpunkt gezeigt wird.



**Speicherstartmodul:** Im blauen Pfeil ist die Aktion »Energiewürfel aufwerten« angezeigt. Sobald du deinen Energiewürfel aufwertest, darfst du danach ausführen, was rechts vom Pfeil steht. In diesem Fall darfst du je Batteriemarker auf dieser Karte 1 Plugin-Plättchen in deinem Energiekreislauf aufwerten.



**Oxyfarm:** Du erhältst pro Beetfeld für lila Blumen je 1 Sauerstoffpunkt in der Schlusswertung.

## Oxyfarmen

Die Wertungsfunktionen der Oxyfarmen sind so vielfältig wie das ganze Spiel. Mit Hilfe der immer wieder kehrenden Symbolik sollte es euch keine Probleme bereiten zu verstehen, wofür ihr am Ende Sauerstoffpunkte bekommt. Hier findet ihr ein paar spezielle Beispiele:



Für je 2 fliederfarbene Waldfelder in deiner Anpflanzfläche erhältst du 1 Sauerstoffpunkt. Du kannst auf diese Weise maximal für insgesamt 16 Waldfelder 8 Punkte erhalten.



Für deine längste Spalte aus direkt benachbarten Waldfeldern erhältst du 1 Sauerstoffpunkt je Waldfeld. Die Waldfelder müssen nicht auf demselben Waldplättchen liegen.



Für jeden **nicht** belieferten Platz eines persönlichen Frachtcontainers erhältst du 1 Sauerstoffpunkt.



Für jedes von kupfernen Rohren umrahmte, bedeckte Feld deiner Anpflanzfläche erhältst du 1 Sauerstoffpunkt.



Für jedes Mondsymbol auf Karten erhältst du 1 Sauerstoffpunkt. Dies umfasst alle Oxyfarmen sowie Modulkarten mit Sauerstoff bringenden Blumentöpfen.



Pro unterschiedlicher Art von Blumenbeetfeldern erhältst du 1 Sauerstoffpunkt. Da es insgesamt 6 unterschiedliche Arten gibt, kannst du maximal 6 Punkte erhalten.

# Die Schlusswertung

Nach der Einkommensphase in Runde 4 endet das Spiel und ihr geht zur Schlusswertung über. In der Schlusswertung erhaltet ihr an verschiedenen Stellen Sauerstoffpunkte, die durch dieses Symbol  und einen blauen Hintergrund gekennzeichnet sind. Zählt diese Sauerstoffpunkte zu denen, die ihr im Laufe des Spiels auf der Punkteleiste abgetragen habt, hinzu. Es gewinnt, wer **die meisten Sauerstoffpunkte** erzielt hat. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer mehr Ausbaukarten gespielt hat. Gibt es immer noch keine Entscheidung, teilt ihr euch den Sieg!

Wertet die folgenden Kategorien in dieser Reihenfolge und nehmt euch die Sauerstoffpunkte:

- 1 **Ausgewachsene Wälder:** Wälder auf Seite II.
- 2 **Blumentöpfe und Ausbauwerkstätten:** Blumentöpfe, auf denen die geforderten Blumen liegen. Habt ihr noch Standby-Marker auf Ausbauwerkstätten liegen, erhaltet ihr je Marker 3 Sauerstoffpunkte. Legt die Standby-Marker dann ab.
- 3 **Oxyfarmen:** Geht die Karten einzeln durch und wertet ihre Bedingungen. Wird von euch verlangt, dass ihr bestimmte Elemente in Sauerstoff umtauscht, legt ihr diese in den allgemeinen Vorrat zurück. Ihr dürft die Karten in beliebiger Reihenfolge werten.
- 4 **Überzähliges Spielmaterial:** In der Handwerksphase der letzten Runde habt ihr euch gleichzeitig mit der Handwerksaktion für 1 Wertungsoption für überzähliges Spielmaterial entschieden. Zählt die Elemente eurer markierten Kategorie nun zusammen und nehmt euch entsprechend ihres Umtauschwertes Sauerstoffpunkte (rundet im Zweifelsfall ab).



Gib nicht genutzte Standby-Marker von deinen Aktionsmodulen ab.

Gib je 2 überzählige Blumen von deiner Plattform ab.

Gib überzählige Botladungen von deiner Gartenbot-Leiste ab.

Gib überzählige Komposterde aus deinem persönlichen Vorrat ab.

Du hast 2 deiner Waldplättchen auf der Seite II **1** und zählst dafür **4+6=10 Sauerstoffpunkte**. Werte dann die rote Blume im Blumentopf **2**, lege sie in den allgemeinen Vorrat und erhalte dafür **2 Sauerstoffpunkte**. Du merkst, dass du noch schnell 1 Blume im unteren Blumentopf einlagern kannst **3**. Du gibst 1 Botladung ab **4** und verschiebst 1 orange Blume vom Beet auf den Blumentopf, gibst sie dann ab, und erhältst **1 weiteren Punkt**. Außerdem hast du 2 Oxyfarmen. Karte 24 **5** gibt dir 1 Sauerstoffpunkt für jedes lila Beetfeld auf deiner Plattform, egal ob mit oder ohne Blume darauf, zusammen **2 Sauerstoffpunkte**. Die Karte 3 **6** gibt dir **3 Sauerstoffpunkte**, nachdem du 1 Standby-Marker und 1 Komposterde (aus deinem persönlichen Vorrat) in den allgemeinen Vorrat sowie 1 Gartenbot-Ladung abgegeben hast. Schließlich zählst **du** deine verbleibenden Blumen **7** zusammen, weil du dir diese Wertungskategorie in der Handwerksphase erspielt hast. Du hast 5 Blumen über und bekommst dafür abgerundet **2 Sauerstoffpunkte**.



Du erhältst also in der Schlusswertung insgesamt **10+2+1+2+3+2=20 Sauerstoffpunkte**. Du addierst diese zu deinen bereits im Spiel verdienten **45 Sauerstoffpunkten** und kommst am Ende auf insgesamt **65 Sauerstoffpunkte**.





# Das Solospiel – Spielaufbau

Im Solospiel spielst du gegen **Botbot** und versuchst mehr Sauerstoffpunkte als dein Bot-Gegner zu erspielen. Botbot gibt es in **4 unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden** – siehe Seite 29. Wähle vor deiner Partie den Schwierigkeitsgrad von Botbot, gegen den du spielen möchtest: Normal (1), Herausfordernd (2), Schwer (3) oder Sehr schwer (4). Schau auf die Rückseite der persönlichen Tableaus »Plattform« und wähle das zum Schwierigkeitsgrad passende Tableau und nutze es für Botbot.

Bereite das Solospiel so vor wie eine 2-Personen-Partie. Wähle bei den Luftschiffaktionen (A) die beiden Blaupausen mit 1 Punkt und 2 Punkten. Die Punkte seht ihr auf der Blaupause rechts neben dem Buchstaben A. Das andere Plättchen bleibt in der Schachtel. Wähle dann eine Spielfarbe für Botbot und baue den Solo-Bereich wie folgt auf:



**1** Platziere das Solo-Tableau. Hier Schwierigkeitsgrad 1.

**7** Markiere mit dem Punktemarker von Botbot den am weitesten rechts liegenden Container auf den Andockfeldern auf dem Spielplan.

**10** Lege drei kleine 2x2 Wälder für den Solobot bereit.

**2** Platziere den Ladungsmarker von Botbot auf Feld o.

**8** Nimm die 6 Solobot-Plättchen, mische sie und lege sie als verdeckten Stapel neben das Solo-Tableau.

Das Solospiel kann nun beginnen!

**3** Decke 1 Frachtcontainer vom verdeckten Nachziehstapel auf und platziere ihn auf dem obersten Andockfeld.

**9** Bestimme zufällig, wer die Partie beginnt, und vergib entsprechend den Baum. Wähle deine Startmodulkarten, und gib euch wie üblich Startguthaben. Nutze für Botbot den Würfel (mit der 1 nach oben) anstelle der Scheibe als Punktemarker. Botbot erhält keine Startmodulkarten.

**4** Decke mit den 4 Barrieren die 4 untersten Andockfelder für Frachtcontainer ab.

**5** Lege je 1 Blumenklötzchen pro Farbe in den Blumenvorrat.



**6** Stelle Botbots Arborlevelanzeiger auf das Startfeld der Arborleiste.

**Denk daran, auch im Solospiel die am weitesten rechts gelegenen Plätze im Spiel-aufbau zu belegen.**



# Das Solospiel – Spielablauf

Du führst deine Handlungen während eines Spielzugs wie im Mehrpersonenspiel aus, sobald du an der Reihe bist. Ist Botbot am Zug, musst du nach den Angaben von dessen Solobot-Plättchen einen Spielzug für Botbot ausführen.

- ▶ **Werkzeugphase:** Führt abwechselnd eure Spielzüge durch.
- ▶ **Handwerksphase:** Gib Botbot 1 Sauerstoffpunkt und etwaige auf dem Handwerk liegende Gartenbotladungen.
- ▶ **Waldphase:** Botbot macht nichts.
- ▶ **Einkommensphase:** Schau auf den Energiewürfel auf der Sauerstoffpunkteleiste und gib Botbot Sauerstoffpunkte entsprechend des Würfelwerts, Arborlevels und auf der Seite I liegenden Wälder (nur höhere Schwierigkeitsgrade – siehe Seite 29).

## Spezielle Ladungsleiste für Botbot

Botbot hat eine andere Ladungsleiste als dein Gartenbot. Zieh das Rondell hoch und runter, je nachdem ob Botbot Ladungen erhält oder abgeben muss. Würden Botbots Ladungen über das Feld 5 hinaus gehen, verbleibt der Ladungsmarker auf Feld 5 und Botbot erhält stattdessen für jede Ladung, die über Wert 5 hinausgehen würde, 1 Sauerstoffpunkt.



# Spielablauf ~ Die Werkzeugphase



Ist Botbot am Zug, führe den Spielzug des Solobots wie folgt aus:

## Solobot-Plättchen aufdecken

Decke zunächst zu Beginn des Spielzugs von Botbot das oberste Solobot-Plättchen auf.



### Handlung »Werkzeug einsetzen« für Botbot bestimmen

1. Schau zunächst auf die mittlere Spalte mit den Blaupause-Symbolen des Solobot-Plättchens: Beginne mit dem obersten **Blaupause-Symbol**. Auf dem Solo-Tableau ist jedem Blaupause-Symbol eine **Bedingung ?** und eine **Handlung ✓** zugeordnet. Prüfe **jetzt nur** die Bedingung. Ist die Bedingung erfüllt? Dann gehe zu Schritt 2. Ist die Bedingung nicht erfüllt, gehe zum nächsten Blaupause-Symbol in der Spalte und prüfe erneut, wie gerade beschrieben.

2. Schau nun auf die linke Spalte mit den Werkzeugen. Beginne mit dem **obersten Werkzeug**. Prüfe, ob Botbot dieses Werkzeug bereits eingesetzt hat? Falls nein, musst du nun herausfinden, ob Botbot das ermittelte Werkzeug neben der entsprechenden Blaupause einsetzen darf. Falls ja, gehe zu Schritt 3. Falls nein, gehe zum nächsten Werkzeug in der Spalte und prüfe erneut.

**Wichtig:** Achte bei Blaupausen mit dem Luftschiff-Symbol darauf, wie viele Punkte neben dem Symbol angegeben sind und wähle die entsprechende Blaupause.

3. Schau nun auf die Spalte mit den Positionsmarkierungen. Beginne mit der **obersten Positionsmarkierung**. Prüfe, ob Botbot das Werkzeug an der markierten Position neben der Blaupause einsetzen darf. Falls ja, gehe zu Schritt 4. Falls nein, gehe zur nächsten Positionsmarkierung in der Spalte und prüfe erneut.

4. Setze das Werkzeug von Botbot auf der in Schritt 3 ermittelten Position ein. Führe dann die **Handlung ✓** aus, die der Blaupause auf dem Solo-Tableau zugeordnet ist. Gehe dann zum anderen Aktionsplättchen (Blaupause oder Beetaktionsplättchen), neben das du Botbots Werkzeug eingesetzt hast. Führe auch die **Handlung ✓** aus, die dieser Blaupause, bzw. dem Beetaktionsplättchen, zugeordnet ist. Botbot macht also immer Überstunden!

**Wichtig:** Im seltenen Fall, dass du für Botbot kein Werkzeug regulär neben einer Blaupause einsetzen darfst: Nimm das bisher nicht eingesetzte Werkzeug, dessen Symbol in der Spalte am weitesten oben steht. Setze es **auf** die Blaupause, deren Symbol du in Schritt 1 ermittelt hast (ungeachtet der Platzierungsregeln). Diese Blaupause darf für die weitere Runde nicht mehr ausgeführt werden und Botbot macht in diesem Fall keine Überstunden, sondern führt nur die Handlung aus, die der Blaupause zugeordnet ist.

5. Botbot führt nach den Überstunden noch die **den Zusatzeffekt des aktuellen Solo-Plättchens aus** (siehe dazu auf Seite 27 unten).



**Schritt 1:** Prüfe anhand der Blaupause-Spalte von oben nach unten die Bedingungen, zunächst »Barriere abräumen«: **Botbot** muss 1 Barriere entfernen können. Wir nehmen in diesem Beispiel an, alle Barrieren sind bereits entfernt. **Botbot** kann die Bedingung nicht erfüllen. Prüfe weiter, Bedingung »Kompost«: **Botbot** muss 3 oder weniger Blumenklötzchen im Blumenvorrat haben. Dies ist der Fall.

Gehe zu Schritt 2.



**Schritt 2:** Auf dem aktuellen Solobot-Plättchen suchst du das Werkzeug oben in der Werkzeug-Spalte, den »Schraubendreher«. Du prüfst, ob **Botbot** den Schraubendreher neben der Blaupause »Kompost« einsetzen darf. Nein, da dort bereits dein Werkzeug »Schraubendreher« liegt. Du schaust wieder auf dem Solobot-Plättchen und suchst das nächste Werkzeug von oben, die »Schaufel«. Dieses Werkzeug darf **Botbot** neben der Blaupause einsetzen.

Bestimme nun, **Schritt 3**, die Position, an der das Werkzeug eingesetzt wird, und prüfe die Spalte mit den Positionsmarkierungen. Die beiden oberen Positionen sind bereits besetzt. Das Werkzeug wird also auf der dritten angegebenen Position eingesetzt. Führe nun, **Schritt 4**, die Handlungen aus, die den Blaupausen »Kompost« (zuerst) und »Luftschiffe beliefern« (danach) auf **Botbots** Tableau zugeordnet sind.





# Das Solospiel – Handlungen des Botbots (Aktionen)

Hat Botbot 1 Werkzeug eingesetzt, führt Botbot die speziellen Handlungen passend zur gewählten Blaupause aus. Denke daran, dass Botbot immer Überstunden macht! Im Folgenden erklären wir dir die Handlungen von Botbot.

## Ausweichaktion

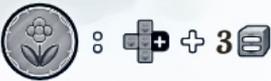
Ist es Botbot nicht möglich, 1 Handlung auszuführen, weil zum Beispiel die Bedingung nicht erfüllt wird, dann führt Botbot stattdessen immer die Handlung »2 Blumen nehmen« aus. Dazu musst du den aktuellen Blumenvorrat und die Frachtcontainer auf dem Solo-Tableau überprüfen:

- ▶ Prüfe den untersten Frachtcontainer auf dem Solo-Tableau, auf dem noch Plätze für Blumen frei sind. Gib Botbot 1 Blume, die dem am weitesten links liegenden freien Platz entspricht, in den Blumenvorrat.
- ▶ Wiederhole die Prozedur für die zweite Blume mit dem nächstoberen Frachtcontainer (falls vorhanden) oder sonst mit dem am zweitweitesten links liegenden freien Platz.
- ▶ Gibt es keinen freien Platz mehr auf einem der Container auf dem Solo-Tableau, dann erhält Botbot 1 Bot-Ladung pro nicht erhaltener Blume.



Botbot führt die Handlung »2 Blumen nehmen« aus. Dazu wird der unterste Frachtcontainer auf dem Tableau geprüft. Es ist nur 1 Container vorhanden. Gib Botbot entsprechend dem am weitesten links gelegenen, freien Platz, 1 lila Blume in seinen Blumenvorrat. Da es keinen weiteren freien Platz auf dem Container gibt, erhält Botbot keine zweite Blume, sondern stattdessen 1 Bot-Ladung.

## Beet



**Handlung ✓:** Botbot nimmt das oberste Beet (falls vorhanden) des dortigen Beetplättchen-Stapels und legt es neben das Solo-Tableau. Lege dann 3 Blumen in den Blumenvorrat, die der Farbe dieses Beetplättchens entsprechen.

## Luftschiffe beliefern



**Bedingung ?:** Botbot muss mindestens 3 unterschiedliche Blumen in seinem Blumenvorrat haben.  
**Handlung ✓:** Botbot liefert bis zu 3 Blumen an die Frachtcontainer auf dem Spielplan:

- ▶ Botbot liefert von rechts nach links bis zu 2 passende Blumen an den Frachtcontainer, der mit Botbots Punktemarker markiert ist.
- ▶ Verschiebe danach den Punktemarker 1 Position nach links zum nächsten Container. Ist dies bereits der Container ganz links gehe stattdessen zurück zum ganz rechten Container.
- ▶ Botbot liefert von rechts nach links bis zu 2 passende Blumen an den nun mit dem Punktemarker markierten Frachtcontainer, solange bis insgesamt 3 Blumen geliefert wurden. Gehe nötigenfalls noch einen Schritt weiter, falls noch immer keine 3 Lieferungen möglich sind.
- ▶ Für je 2 grüne Energie durch diese Lieferungen erhält Botbot sofort 1 Sauerstoffpunkt. Zeige 1 überzähligen Rest grüner Energie auf dem Mini-Speicherakku auf der dafür vorgesehenen Stelle des Solo-Tableaus vorübergehend durch ein Komposterdeplättchen an.
- ▶ Für komplett belieferte Frachtcontainer erhält Botbot 1 Sauerstoffpunkt als Belohnung.



Botbot hat mindestens 3 unterschiedliche Blumen im Vorrat und liefert daher: Zunächst an den Frachtcontainer, der mit dem Punktemarker markiert ist, und komplettiert ihn mit der Lieferung 1 roten Blume. Schiebe danach den Punktemarker um 1 Position nach links zum dort liegenden Container. Botbot liefert von rechts nach links 2 gelbe Blumen (beachte: Botbot nutzt niemals das Kontor). Botbot erhält somit  $3+3+1=7$  grüne Energie, also 3 Sauerstoffpunkte und hat einen Rest von 1 Energie. Aus einem vorhergehenden Spielzug ist 1 überzählige Energie übrig, dargestellt durch das Kompostplättchen. Das Kompostplättchen wird entfernt und die 1 gespeicherte Energie zu den 7 gerade erspielten hinzugefügt. Botbot erhält somit insgesamt 4 Schritte auf der Sauerstoffleiste sowie 1 weiteren Sauerstoffpunkt wegen des komplettierten Containers.



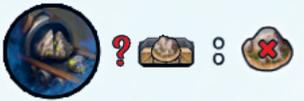
### Neue Frachtcontainer



**Bedingung ?**: Botbot muss den Platz haben, 1 neuen Frachtcontainer auf dem Solo-Tableau platzieren zu können.

**Handlung ✓**: Botbot nimmt sich den Container vom obersten Warteschleifenplatz und platziert ihn auf dem **untersten**, freien Andockplatz des Solo-Tableaus. Außerdem erhält Botbot 1 Bot-Ladung. Fülle danach die Warteschleife wieder auf.

### Barriere abräumen



**Bedingung ?**: Es liegt noch mindestens 1 Barriere auf einem der Andockplätze für Frachtcontainer auf dem Solo-Tableau.

**Handlung ✓**: Botbot entfernt die Barriere, die am weitesten oben liegt. Botbot erhält keine Bonusaktion durch das Entfernen der Barriere.

### Frische Blumen



**Bedingung ?**: Botbot hat 3 oder weniger Blumen im Blumenvorrat.

**Handlung ✓**: Botbot führt die Handlung »2 Blumen nehmen« aus. Siehe Ausweichaktion.

### Arbor wächst



**Bedingung ?**: Botbot erfüllt die Voraussetzung, den eigenen Arbor um 1 Level aufwerten zu dürfen.

**Handlung ✓**: Botbot wertet den eigenen Arbor um 1 Level auf.

## Bedingungen Aufwertung Arbor

Folgende Bedingungen müssen je nach Tableau erfüllt sein, damit Botbot den eigenen Arbor um 1 Level aufwerten darf. Es gibt sie in unterschiedlichen Varianten:



Anzahl Frachtcontainer auf dem Solo-Tableau.



Anzahl entfernter Barrieren.



Anzahl an Bot-Ladungen.



Blumen im Blumenvorrat.



Anzahl Wälder neben dem Solo-Tableau.



Anzahl Beete neben dem Solo-Tableau.

## Zusatzeffekte der aktuellen Solobot-Plättchen

Hat Botbot 1 Werkzeug eingesetzt und die entsprechenden Handlungen durchgeführt, werden diese Zusatzeffekte ausgeführt (je nach Plättchen):



Botbot erhält 1 Blume von jeder Farbe, die nicht in im Blumenvorrat auf dem Solo-Tableau vorhanden ist.



Entferne alle Blumen des Frachtcontainers, der auf Botbots Anlegedocks am weitesten unten liegt, und lege sie zurück in den allgemeinen Vorrat.



Entferne die beiden Ausbauarten rechts und links des Teleskops und fülle die Auslage wieder auf.



Rolle einen der Würfel, die für das Solospiel nicht genutzt werden. Je nach Würfelwert: Nimm den angezeigten Wald aus der offenen Auslage bzw. 1 von Botbots bereitgelegten drei 2x2-Wäldern und lege ihn, mit Seite II nach oben, rechts neben das Solo-Tableau. Ist der Wald bereits vergeben, gib Botbot den nächst kleineren Wald, der noch verfügbar ist. Führe den Soforteffekt des Waldes aus: Gib Botbot die entsprechenden Sauerstoffpunkte und/oder werte Botbots Energiewürfel auf die nächsthöhere Augenzahl auf.



Botbot erhält 1 Blume von jeder Farbe.



Entferne die Frachtcontainer aller Warteschleifenfelder und fülle sie wieder auf.



Ist dieses Symbol einem Zusatzeffekt auf den Solobot-Plättchen zugeordnet, so **muss** Botbot 1 Bot-Ladung abgeben, um den Zusatzeffekt der Karte auszuführen. Kann diese Bot-Ladung nicht abgeben werden, wird auch der Zusatzeffekt des Plättchens nicht ausgeführt.



### Zu eigenen Frachtcontainern liefern

Botbot macht 1 Lieferung an **jeden** seiner persönlichen Frachtcontainer. Diese müssen von unten nach oben und von links nach rechts beliefert werden. Dafür erhält Botbot grüne Energie wie weiter oben bei den Lieferungen an die Frachtcontainer auf dem Spielplan beschrieben.

Sollte Botbot für eine Lieferung nicht die passende Blume haben, folge diesen Anweisungen in dieser Reihenfolge:

1. Tausche 3 Blumen derselben Farbe aus Botbots Blumenvorrat gegen 1 Blume der geforderten Farbe. Stehen dafür mehrere Farben zur Auswahl, die getauscht werden könnten, wähle die Farben in der auf dem Solo-Tableau angegebenen Reihenfolge von links nach rechts.
2. Gib 1 Bot-Ladung von Botbot ab und platziere die geforderte Blume direkt aus dem allgemeinen Vorrat.
3. Verzichte auf die Lieferung an diesen Frachtcontainer und gehe zum nächsten Container.

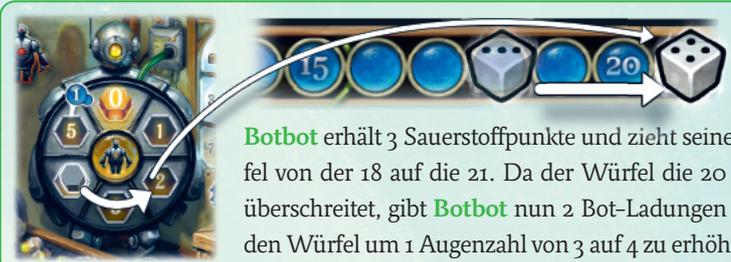
Wirf danach vollständig belieferte Frachtcontainer auf den Ablagestapel und lege darauf liegende Blumen in den allgemeinen Vorrat.



Die Übersicht im Blumenvorrat erinnert euch an die Tauschreihenfolge.

### Der Würfel auf der Sauerstoffleiste

Sobald der Würfel des Botbots auf der Sauerstoffleiste ein 10er-Feld erreicht, gibt Botbot 2 Bot-Ladungen ab und erhöht den Würfel um 1 Augenzahl. Hat Botbot keine 2 Ladungen, dann wird die Aufwertung des Würfels nicht durchgeführt. Stattdessen erhält Botbot 1 Bot-Ladung.



Botbot erhält 3 Sauerstoffpunkte und zieht seinen Würfel von der 18 auf die 21. Da der Würfel die 20 Punkte überschreitet, gibt Botbot nun 2 Bot-Ladungen ab, um den Würfel um 1 Augenzahl von 3 auf 4 zu erhöhen.

## Spielablauf – Die weiteren Phasen der Spielrunde

### Die Handwerksphase

Botbot legt das verbliebene Werkzeug auf das entsprechende Handwerk. Botbot führt **niemals** die Aktion aus, die das Handwerk anbietet, sondern nimmt stattdessen **immer** 1 Sauerstoffpunkt.

**Zusätzlich** erhält Botbot die Ladungen, die sich durch Bonusmarker auf dem Handwerk angesammelt haben.



Botbot hat den Schraubenschlüssel (4) überbehalten und setzt ihn zum passenden Handwerk.

- ▶ Botbot bekommt keinen Frachtcontainer.
- ▶ Stattdessen erhält Botbot 1 Bot-Ladung ...
- ▶ ... und zusätzlich 1 Sauerstoffpunkt.

### Die Waldphase

Der Spielzug von Botbot wird übersprungen.

### Die Einkommensphase

In der Sauerstoffphase erhält Botbot folgendes Einkommen:

- ▶ Sauerstoffpunkte in Höhe der Augenzahl des Würfels auf der Sauerstoffleiste.
- ▶ Sauerstoffpunkte durch das erreichte Arborlevel.
- ▶ Sauerstoffpunkte und evtl. Energie durch die Seite I der eigenen Wälder (nur in höheren Schwierigkeitsgraden – siehe Seite 29).

**Hinweis:** Am Ende von Runde 2 hat Botbot alle 6 Solobot-Plättchen 1× eingesetzt. Mische nun alle Plättchen und bilde daraus einen neuen Nachziehstapel.

### Die Schlusswertung

In der Schlusswertung erhält Botbot Sauerstoffpunkte für eigene ausgewachsene Wälder (Waldplättchen auf Seite II).

# Schwierigkeitsgrade des Botbots



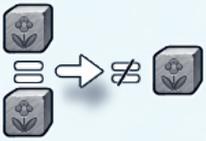
Das Solospiel kannst du in 4 unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden spielen: Normal, Herausfordernd, Schwer oder Sehr schwer. Wähle dazu das passende Tableau für Botbot im Spielaufbau. Folgende Regeländerungen musst du für die höheren Schwierigkeitsgrade im Vergleich zu »Normal« beachten:

## Schwierigkeitsgrad Herausfordernd



Botbot **muss keine Bot-Ladung abgeben**, um den Zusatzeffekt der Solobot-Plättchen auszuführen.

## Schwierigkeitsgrad Schwer



Wie Herausfordernd. Zusätzlich: Botbot **tauscht 2 Blumen** derselben Farbe (statt 3) aus dem Blumenvorrat gegen 1 geforderte Blume bei Lieferungen an persönliche Frachtcontainer.

## Schwierigkeitsgrad Sehr Schwer



Wie Herausfordernd und Schwer. Zusätzlich: Erhält Botbot **Wälder**, verbleiben sie vorerst auf Seite I neben dem Solo-Tableau. Sie werden **erst am Spielende** vor der Schlusswertung auf **Seite II** gedreht. Botbot erhält in diesem Fall in der Einkommensphase das Einkommen dieser Wälder.



# Credits

**Autoren:** Michael Keller, Uwe Rosenberg, Andreas Odendahl  
**Illustrationen:** Lukas Siegmon  
**Grafik-Design und Layout:** Björn Pollmeyer  
**Entwicklung und Umsetzung:** The Game Builders  
**Redaktion:** Dirk Schröder, Thorsten Hanson, Andreas Odendahl  
**Regelkorrektur:** Tobias Rieger

PLANTA NUBO begann seine Reise als »Loyang-Würfelspiel« aus der Feder von Mike Keller. Sowohl Mike als auch ode. sind große Fans des Spiels »Vor den Toren von Loyang« von Uwe Rosenberg, das im Jahre 2009 von H@ll Games veröffentlicht wurde. Mike zeigte sein Spiel Uwe, der begeistert in das Projekt einstieg. Kurz danach spielte ode. den Prototyp und wurde von Mike gebeten, ebenfalls am Spiel mitzuarbeiten. Von da an entwickelte die Autorengemeinschaft das Spiel zusammen weiter. Nachdem Thorsten Hanson und ode. 2022 The Game Builders gegründet hatten, stand schnell der Entschluss fest, das Spiel über den neuen Verlag zu veröffentlichen.

Viele Änderungen wurden von vielen wunderbaren Testern und Testerinnen eingebracht. Die weisen Worte von Julian Steindorfer und Roman Rybiczka waren für die Entwicklung des Spiels prägend. Dirk Schröder und Karina Weening haben sich unersetzlich gemacht. Weitere Tester und Testerinnen haben es mit ihrem wertvollen Feedback ermöglicht, das Spiel bis zu seiner Reife zu entwickeln:

*Linda Dennissen, Julia Wennekamp, Claudia Odendahl, Rebecca Zeeb, Ralph Bruhn, Frank Tietmeyer, Yvonne Marder, Silke Hast, Martina und Carsten Laßmann, Elke Schwarz, Volker Nattermann, Ellen Kreyer, Christian Tööörner, Sven Nieder, Björn Pollmeyer, Dirk Wingerter, Suzan und Eerko Vissering, Olinda Marinho E Campos, Natalie Licht, Fiona Vom Brocke, Tobias Rieger, Carsten Burak, Dagmar Bock, Martina Weidner, Florian Widmer, Fabian Steins, Brosi Studer, Markus Schön, Serdar Gönül, Markus »Kusi« Haldemann, Daniel Maissen, Res Gerber Karl Resmann, Anita Breen, Remo Badetscher, Marcel Schmutz, Lukas Läderach, Andreas Jutzi, Janine Brodbeck, Moritz Blatter, Tobias Troxler, Peter Gardo, Ivo Bättig, Manuel Iseli, Cédric Rothacher, Serdar Gönül, Lisa Jansen, Carsten Huusmann, Stefan Günter, Bodo Merz, Christian Seidel, Sheila Santos, Isra Cendrero und die Testrunden aus Leiria, vom Spielverein »Geimerei« Burgdorf, bei den Rateringen Spielertagen und dem Herner Spielewahnsinn.*

# Anmerkungen

In Planta Nubo steckt sprichwörtlich jede Menge Leidenschaft. Eine lange Entwicklungszeit, drei Autoren, mit Mike Keller an der Spitze, viele Prototypen, unzählige Testrunden und kaum weniger Stunden vor dem Bildschirm waren nötig, um dieses Spiel von der Idee zur Veröffentlichung zu führen.

Als junger Verlag lernen wir bei der Umsetzung unserer Spiele jeden Tag dazu. Ob es das Schreiben der Spielregel, die Besprechung der Produktion mit Druckereien oder Vertriebsfragen sind – wenn ihr unsere Spiele spielt, bekommt ihr quasi live mit, wie wir lernen.

Dazu gehört, dass wir auch Fehler machen. Besonders unter Zeitdruck. Daher bitten wir euch, uns kleine Tippfehler oder ein knarziges Regelwerk zu entschuldigen. Wir bieten euch an, jederzeit für Regelfragen zur Verfügung zu stehen. Schreibt uns an die unten angegebene E-Mail-Adresse, wenn ihr Fragen habt. Alternativ schaut euch bei Boardgamegeek in den Foren zum Spiel um. Wir werden versuchen dort Rede und Antwort zu stehen.

Darüber hinaus werden wir das Regelwerk als »Living Rule« updaten und ggf. FAQs veröffentlichen. Folgt dem QR-Code unten, um zur Seite des Spiels auf unserer Homepage zu gelangen.

Wir wollen noch einigen Menschen besonders danken: Julian Steindorfer stand uns in schweren Zeiten immer mit Rat und aufmunternden Worten zur Seite. Und Julian sei auch nochmal hochhoffiziell bescheinigt, dass er die Idee hatte, das Spiel Overgrown zu nennen, jetzt der Name unserer Solarpunk-Welt, die von Lukas Siegmon kongenial ins Bild gesetzt wurde! Auch Uli Blenemann, Matthias Nagy und Uwe Rosenberg hatten immer ein offenes Ohr für uns Jungverleger, wenn wir sie mit Fragen und Bitten um Ratschläge belästigt haben. Und last, but not least, Björn Pollmeyer – unser Grafik-Designer. Björn hat unter immensem Zeitdruck alle Druckdaten angefertigt und die Spielregel gelayoutet. Ohne ihn wären wir aufgeschmissen gewesen.

Wir wünschen euch viel Spaß mit Planta Nubo und seiner Solarpunk-Welt! Sollte euch das Thema des Spiels gefallen, dann schaut euch das Buch »Planta Nubo« an! Sven Nieder und Andi Bottlinger haben mit uns und den Autor:innen die Welt von Overgrown geschaffen. Von den 20 Kurzgeschichten der Anthologie findet ihr – wenn es der enge Zeitplan noch zulässt – eine als Leseprobe in diesem Spiel!

*The Game Builders, August 2023.*



PLANTA NUBO  
Eine Solarpunk-Anthologie in der Welt von  
»Overgrown«  
Hardcover | 384 Seiten | 13,5 x 21,5 cm  
ISBN 978-3-98600-013-4  
[www.calderan.de](http://www.calderan.de)



[info@gamebuilders.de](mailto:info@gamebuilders.de) | [www.gamebuilders.de](http://www.gamebuilders.de)

# Über Planta Nubo und die Welt Overgrown

PLANTA NUBO ist an das Esperanto angelehnt und heißt in etwa Pflanze oder etwas freier Garten in den Wolken. Es ist auch die Bezeichnung des Ortes, den ihr auf dem Cover dieses Brettspiels sehen könnt. Angesiedelt ist Planta Nubo in der Welt von Overgrown.

Overgrown, das ist unsere Erde in 100 Jahren. Nach einer großen Umweltkatastrophe hat die Menschheit den Neuanfang gewagt. Die Rettung kam dabei aus einer unerwarteten Richtung: von den Pflanzen. Als das Ökosystem des Planeten schon am Zusammenbrechen war, entsprangen plötzlich die Arboren aus dem Boden – gigantische Bäume, die neuen Lebensraum für unzählige Arten boten. Die wenigen Überlebenden verließen den Boden und bauten sich in den Baumkronen eine neue Zivilisation auf – harmonisch im Einklang mit der Natur.

Zugleich nutzen die Menschen Überreste alter Technologien in kreativer und nachhaltiger Weise und haben so zum Beispiel riesige Gartenroboter und bienenartige Luftschiffe gebaut. Das Ziel:

Eine neue, üppige Welt wachsen zu lassen, die von allen inzwischen Overgrown genannt wird.

PLANTA NUBO und Overgrown haben wir sehr bewusst im Solarpunk-Genre verortet. Gemeint ist damit eine Bewegung, die sich einer nachhaltigen und regenerativen Zukunft widmet. Im Gegensatz zu dystopischen Szenarien oder utopischen Technologien, konzentriert sich Solarpunk auf eine Welt, in der erneuerbare Energie, soziale Gerechtigkeit, demokratische Teilhabe und ökologische Nachhaltigkeit im Mittelpunkt stehen.

Die Solarpunk-Ästhetik zeichnet sich durch eine Vielzahl von Merkmalen aus, einschließlich grüner Architektur, urbanem Gartenbau, erneuerbarer Energiequellen wie Solarenergie und Windkraft, recycelten Materialien und nachhaltigem Transport. Die Idee ist es, eine positive Vision der Zukunft zu schaffen, die Lösungen für die Herausforderungen des Klimawandels und der Umweltzerstörung bietet.

## Glossar – Symbole Arbor-Bedingungen

Um mit eurem Arbor die Level 1, 2 und 3 zu erreichen, müsst ihr jeweils verschiedene Voraussetzungen erfüllen. Die Plättchen mit den Aufstiegsvoraussetzungen erhaltet ihr zufällig zu Beginn des Spiels. Sie unterscheiden sich also jeweils von Partie zu Partie:



Habe die angegebene Anzahl an Barrieren von deiner Anpflanzfläche entfernt (in diesem Fall 3).



Habe die angegebene Anzahl an Wäldern in deiner Anpflanzfläche platziert (in diesem Fall 3 Waldplättchen).



Habe die angegebene Anzahl Felder dieses Typs Wald in deiner Anpflanzfläche (in diesem Fall 9 braune Waldfelder).



Habe diese Anzahl Komposterde (nicht durch Wälder überdeckt) in deiner Anpflanzfläche platziert (in diesem Fall 5 Komposterdeplättchen). Blumen dürfen darauf liegen.



Habe ein Raster von entweder 3x5 oder 5x3 Feldern deiner Anpflanzfläche bedeckt (durch Beete, Komposterde oder Wälder).



Habe diese Anzahl Felder deiner Anpflanzfläche bedeckt, die durch ein kupfernes Rohr mit dem Energiekreislauf verbunden sind (in diesem Fall 4).



Habe von diesem Typ Beet diese Anzahl an Beetfeldern (nicht durch Wälder überdeckt) in deiner Anpflanzfläche (in diesem Fall 5 orange Beetfelder). Blumen dürfen darauf liegen.



Habe diese Anzahl Blumenklötzchen auf deiner Plattform (in diesem Fall 7 Blumen). Es zählen Blumen auf Beeten und Blumentöpfen.



Habe diese Anzahl an ausgewachsenen Wäldern (mit der Seite II) in deiner Anpflanzfläche platziert (in diesem Fall 1).



Dein Energiewürfel muss mindestens diese Augenzahl zeigen (in diesem Fall 5).



Habe vom angegebenen Typ diese Anzahl Ausbaukarten an deine Plattform angelegt (in diesem Fall 6 beliebige Ausbaukarten).



Habe diese Anzahl an Sauerstoff-Symbolen (umgedrehte Plugin-Plättchen) auf deinem Energiekreislauf freigeschaltet (in diesem Fall 4).



Habe diese Anzahl Sauerstoffpunkte erreicht (in diesem Fall 10).

# Glossar - Symbolübersicht

Die Mondphasen stehen für die Spielrunden. Je voller der Mond, desto später im Spiel. Der Vollmond ist das Symbol für die Schlusswertung.	Handwerk	Barriere	Kontor, nutzbar 1x pro Blaupause oder Modulaktion
Beetfarben  beliebiges Beet/beliebige Blume  Blumen	Frachtcontainer ...	im Lufthafen ...	auf Werkhäuschen
Beliebige Beetplättchen	Komposterdeplättchen		Standby-/Batterie-Marker
Plugin-Plättchen ...	auf-gewertet	Energiewürfel	
Ausbaukarte	Modulkarte	Oxyfarmkarte	
Waldplättchen ... bestimmter Sorte	Waldfelder bestimmter Sorte	Braun Flieder Grün	
Verbindung Ausbaukarte mit Energiekreislauf (Kabelwurzel)	Verbindung Anpflanzfläche mit Energiekreislauf (kupfernes Rohr)	Gartenbot-Ladung	Einkommen
Grüne Energie	Sauerstoffpunkt	Sauerstoffpunkt in der Schlusswertung	

# Glossar - Aktionsübersicht

Kostenpfeil	»Wenn, dann ...«-Pfeil	Erhalte aus Vorrat	Entferne	Nutze 1 angrenzendes Aktionsplättchen	Nutze beide angrenzenden Aktionsplättchen
1 Gartenbot-Ladung	Erhalte: 1 beliebige Blume	1 Ausbaukarte	Entferne 1 Blume und kompostiere sie	Werte 1 Plugin-Plättchen auf, indem du es auf die Rückseite drehst.	Werte 1 Waldplättchen auf, indem du es auf die Rückseite drehst.
1 Frachtcontainer	1 Kompost	1 beliebiges Beet	Entferne 1 Barriere	Werte deinen Arbor auf (falls du die Bedingung erfüllt) und führe die Bonusaktion aus.	Werte deinen Energie-Würfel auf.
Erhalte 1 Kompost aus dem Vorrat und lege ihn in deinen persönlichen Vorrat <b>oder</b> lege 1 Kompost aus deinem persönlichen Vorrat in deine Anpflanzfläche.				Führe 1 Modul-Aktion aus (keine Ausbauwerkstatt!)	Führe 1 Modul-Aktion »Ausbauwerkstatt« aus.
Erhalte 1 Standby- <b>und</b> 1 Batteriemarker. Lege die Marker jeweils auf passende Modulkarten.				Führe die Aktion(en) eines der auf dem Spielplan liegenden Handwerke aus.	Ignoriere die Farbvorgabe eines Platzes auf einem persönlichen Frachtcontainer.
Erhalte das, was hinter dem Doppelpunkt steht, so oft, wie du Batterien auf dieser Karte hast.		Komplett beliefeter, persönlicher Frachtcontainer.		Kompostiere 1 Blume, die auf einem von kupfernen Rohren umfassten Feld deiner Anpflanzfläche liegt. Lege die Blume auf deinen Komposthaufen (nicht in den allgemeinen Vorrat). Du erhältst dafür 1 Sauerstoffpunkt.	