

Ein Spiel von Steffen Bogen

MOORLAND



für 2 bis 4 Personen, ab 10 Jahren

SPIELANLEITUNG



Thema und Ziel des Spiels



Die ersten Sonnenstrahlen bahnen sich ihren Weg durch lichte Nebelschwaden, die noch immer über dem Hochmoor liegen. Auf schwankendem Untergrund wiegen sich uralte Bäume im Wind. Hier ist nicht nur der Lebensraum für hoch spezialisierte Tier- und Pflanzenarten, sondern vor allem ein unvergleichlich bedeutsamer Ort für unser Klima. In diesem Spiel seid ihr verantwortlich für die Renaturierung dieses faszinierenden, aber auch fragilen Ökosystems, mit Lebewesen, die an die extremen Bedingungen angepasst sind.

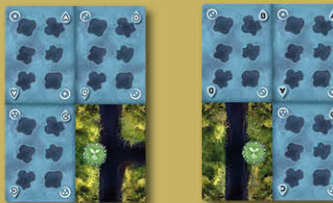
Wer erweckt das eigene Moor durch eine clevere Verknüpfung der Wasserwege und das Verteilen der Pflanzen zu neuem Leben? Bringt Pflanzen und Tierarten in die richtige Balance und gewinnt den Wettstreit um das beste Ökosystem.

Spielmaterial

4 Ablagen (1 für jede Person)



16 Moorpläne (4 für jede Person)



Vorderseite

Rückseite

1 Wertungsblock



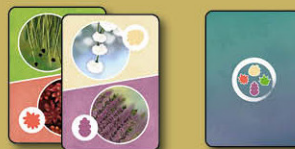
60 Moorkarten



Vorderseite

Rückseite

14 Pflanzenkarten



Vorderseite

Rückseite

4 Wasserkarten



Vorderseite

Rückseite

88 Pflanzenmarker (je 22 pro Pflanzensorte)



Wollgras

Binsen

Torfmoos

Heidekraut

12 Wassermarker



1 Pilzmarker

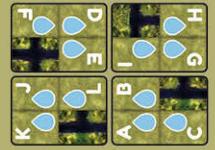


Ersatzteileservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteileservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Spielvorbereitung

- 1** Mischt die **4 Wasserkarten** und legt sie nebeneinander in die Tischmitte. Die gelegten Karten bilden den **Mooraufbau**. Für euer erstes Spiel empfehlen wir, die Karten, mit den weißen Buchstaben nach oben, in einem zufälligen 2x2-Raster auszulegen. Auf der Rückseite der Spielanleitung werden einige Aufbau-Varianten vorgestellt.

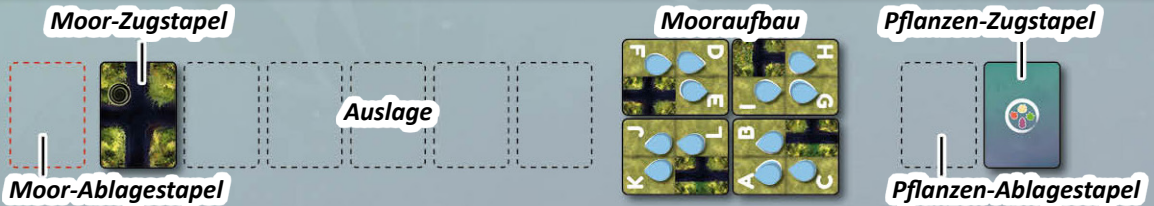


- 2** Nehmt die **12 Wassermarker** und legt je einen davon auf jedes Tropfensymbol des Mooraufbaus.



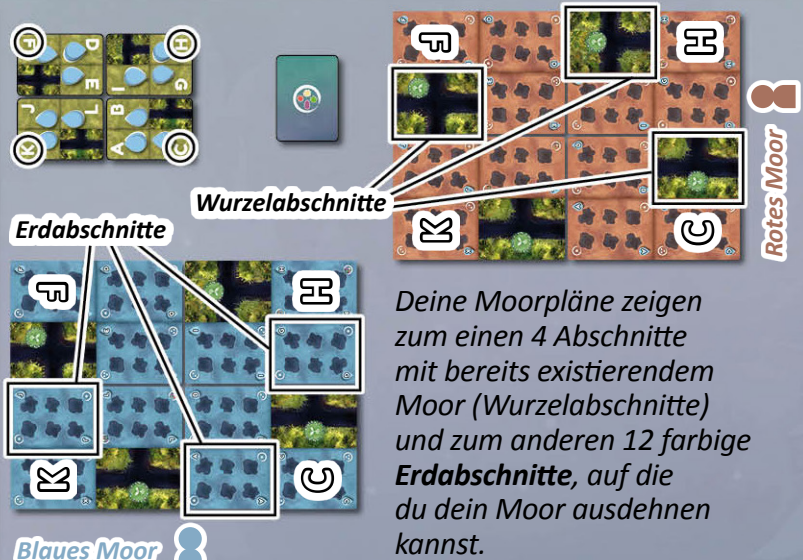
- 3** Nehmt die **60 Moorkarten**. (Falls ihr zu zweit oder dritt spielt, sortiert zunächst die 12 Karten mit dem Symbol aus und legt sie ungenutzt in die Schachtel zurück.) Mischt die Moorkarten dann und legt sie verdeckt als **Moor-Zugstapel** neben dem Mooraufbau ab. Lasst daneben Platz für die **Auslage** aus 3 bis 5 Karten und für den **Moor-Ablagestapel**.

- 4** Mischt die **14 Pflanzenkarten** und legt anschließend die obersten 12 Karten verdeckt als **Pflanzen-Zugstapel** neben dem Mooraufbau ab. Lasst daneben Platz für den **Pflanzen-Ablagestapel**. Legt die übrigen 2 Pflanzenkarten ungesehen zurück in die Schachtel.



- 5** Bildet daneben einen Vorrat für die 4 verschiedenen Sorten von **Pflanzenmarkern**: Wollgras (weiß), Binsen (grün), Torfmoos (rot) und Heidekraut (lila).

- 6** Jede Person nimmt sich die **4 Moorpläne** einer Farbe und legt aus diesen ihr eigenes **Moor** zusammen, indem sie den Mooraufbau aus Schritt 1 nachbildet. Dabei sollten alle Moorpläne dem Mooraufbau entsprechend auf dem Tisch ausgerichtet sein. Dies könnt ihr am einfachsten anhand der Buchstaben bzw. Wurzelabschnitte in den äußeren Ecken erkennen.



7 Jede Person nimmt sich eine **Ablage** und legt sie neben das eigene Moor. Stellt sicher, dass unter der Ablage freier Platz für Moorkarten bleibt.



8 Bestimmt eine Startperson und gebt ihr den **Pilzmarker**.



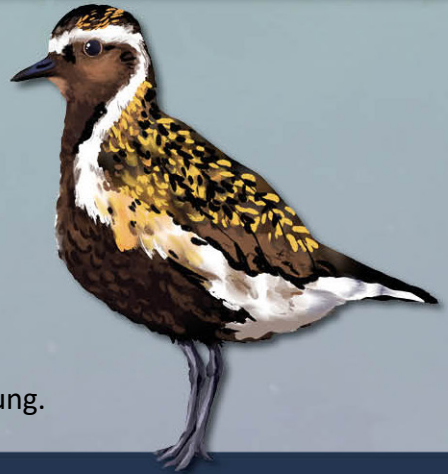
Spielablauf

Moorland wird über 12 Runden gespielt.

Jede Runde besteht aus den folgenden 3 Phasen:

- 1) Aufdeckphase *(siehe unten)*
- 2) Aktionsphase *(siehe Seite 5)*
- 3) Aufräumphase *(siehe Seite 13)*

Nach der 12. Runde endet das Spiel mit einer Schlusswertung.



1) Aufdeckphase

Deckt die oberste Pflanzenkarte vom Pflanzen-Zugstapel auf und legt sie offen auf den Pflanzen-Ablagestapel. Dies ist die **aktuelle Pflanzenkarte**. (Die meisten Pflanzenkarten zeigen zwei verschiedene Pflanzensorten. Es gibt jedoch auch zwei Karten, auf denen alle vier Sorten abgebildet sind.)



Bildet anschließend die **Auslage**, indem ihr Moorkarten vom Moor-Zugstapel aufdeckt:

Im Spiel zu **zweit** werden jede Runde 3 Moorkarten aufgedeckt.

Im Spiel zu **drift** werden jede Runde 4 Moorkarten aufgedeckt.

Im Spiel zu **viert** werden jede Runde 5 Moorkarten aufgedeckt.



2) Aktionsphase

Die Person mit dem Pilzmarker beginnt die Aktionsphase mit ihrem Spielzug. Dann führt die Person zu ihrer Linken einen Spielzug aus, dann die eventuell dritte Person usw. So verläuft die Aktionsphase im Uhrzeigersinn, bis jede Person einen Spielzug ausgeführt hat.

Wenn du mit deinem Spielzug an der Reihe bist, führst du die folgenden **drei Aktionen** nacheinander aus:

A) Nimm dir eine Moorkarte aus der Auslage (siehe unten)

B) Setze gegebenenfalls Pflanzenmarker in dein Moor (siehe Seite 7)

C) Spiele gegebenenfalls Moorkarten in dein Moor (siehe Seite 8)

Nachdem alle Personen ihren Spielzug ausgeführt haben, endet die Aktionsphase und ihr fahrt mit der Aufräumphase fort.



A) Nimm dir eine Moorkarte aus der Auslage

Wähle **eine Moorkarte** aus der offenen Auslage und lege sie unterhalb deiner Ablage ab. Du darfst nicht darauf verzichten eine Karte zu nehmen.

Tip: Für eine bessere Übersicht ist es hilfreich, die Karte so zu drehen, dass sie der Ausrichtung deines Moores entspricht.

Beispiel - Eine Karte aus der Auslage nehmen:

Peter wählt in seinem ersten Spielzug die mittlere Moorkarte aus der Auslage und legt sie unterhalb seiner Ablage ab.

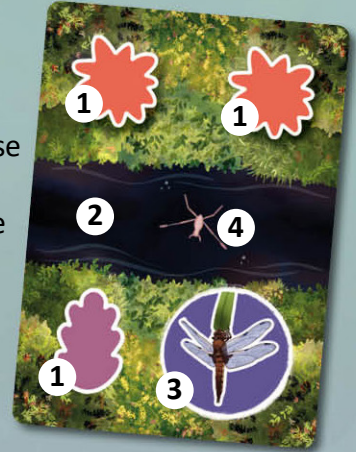


Jede Moorkarte, die du durch Aktion A erhältst, wirst du im weiteren Spielverlauf auf einen Erdabschnitt deines Moors ausspielen müssen. Wie dies genau geschieht, ist bei Aktion C auf Seite 8 erklärt. Die Elemente, die dazu auf den Karten abgebildet sind, sollen hier jedoch schon einmal erläutert werden:

Aufbau der Moorkarten

1 Pflanzen:

Auf jeder Moorkarte sind 1 bis 4 Pflanzensymbole zu sehen. Diese zeigen an, welche Pflanzenmarker ein Erdabschnitt aufweisen muss, damit die Karte auf ihm ausgespielt werden darf. Teilweise beinhalten diese Pflanzensymbole noch ein zusätzliches Symbol, das Auskunft darüber gibt, was nach dem Ausspielen der Karte mit dem jeweiligen Pflanzenmarker geschieht, nämlich ob er:



◀ **vertrocknet** (komplett entfernt wird) oder



◀ **verwurzelt** (dauerhaft darauf abgelegt wird).



◀ Hat das Pflanzensymbol kein zusätzliches Symbol, wird dessen Pflanzenmarker hingegen innerhalb des Moors weiterschwemmt (*Einzelheiten siehe Seiten 9 und 10*).

2 Wasserwege:

Die Moorkarten zeigen unterschiedlich geformte Wasserwege, die miteinander verbunden werden können. Du solltest versuchen deine Moorkarten so auf die Erdabschnitte auszuspielen, dass sie ein zusammenhängendes Netzwerk aus Wasserwegen bilden. Dies hilft dir dabei, Pflanzenmarker an die richtigen Stellen im Moor zu schwemmen (*siehe Seite 9*). Außerdem erhältst du am Spielende Punkte für deinen längsten zusammenhängenden Wasserweg.

3 Tierarten:

Einige Moorkarten zeigen je ein Tierart-Symbol. Insgesamt gibt es 6 verschiedene Tierarten. Hier ist es ratsam, am Spielende möglichst viele verschiedene zu haben. Denn je größer die Artenvielfalt im eigenen Moor ist, desto mehr Punkte gibt es am Spielende. Aber auch jedes Paar einer Tierart ist etwas wert. Folgende Tierarten sind entsprechend oft im Spiel vertreten: 8x Käfer, 4x Vögel, 4x Schlangen, 4x Libellen, 4x Schmetterlinge und 4x Frösche.


Anmerkung:

Wir benutzen den Begriff der Tierart hier zur besseren Unterscheidbarkeit und nicht im wissenschaftlich korrekten Sinne.

4 Wasserläufer:

Auf einigen Moorkarten befinden sich Wasserläufer auf den Wasserwegen. Diese zählen nicht zu den Tierarten. Stattdessen bringen sie am Spielende zusätzliche Punkte für diejenigen Personen, die in ihrem Moor die meisten von ihnen haben.

B) Setze gegebenenfalls Pflanzenmarker in dein Moor

Nachdem du eine Moorkarte genommen hast, **darfst** du nun **Pflanzenmarker einer Sorte** aus dem Vorrat nehmen und auf einen beliebigen deiner **Erdabschnitte** setzen. Von welcher Pflanzensorte diese Marker sein dürfen und wie viele du davon auf den gewählten Erdabschnitt setzen musst, hängt jedoch von dem **Wachstumssymbol**  ab, das in jeweils zwei Ecken des Abschnitts abgebildet ist:

Zeigt der Erdabschnitt diese Art Symbole, musst du genau **eine** der Pflanzensorten wählen, die auf der **aktuellen Pflanzenkarte** in der Tischmitte abgebildet sind. Von dieser gewählten Sorte nimmst du dann exakt so viele Marker aus dem Vorrat, wie das Wachstumssymbol Pünktchen zeigt (1, 2 oder 3) und setzt sie auf den Abschnitt.




Setze auf den Erdabschnitt **1 Pflanzenmarker** einer Sorte, die auf der aktuellen Pflanzenkarte abgebildet ist.



Setze auf den Erdabschnitt **2 Pflanzenmarker** einer Sorte, die auf der aktuellen Pflanzenkarte abgebildet ist.

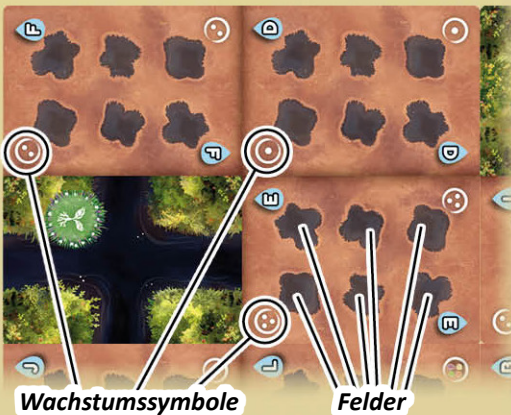


Setze auf den Erdabschnitt **3 Pflanzenmarker** einer Sorte, die auf der aktuellen Pflanzenkarte abgebildet ist.

Ist auf dem Abschnitt hingegen dieses Sonder-Symbol  abgebildet, darfst du **1 Pflanzenmarker einer Sorte deiner Wahl** aus dem Vorrat nehmen und auf den Abschnitt setzen.



Setze **1 Pflanzenmarker** einer **beliebigen** Pflanzensorte auf den Erdabschnitt.





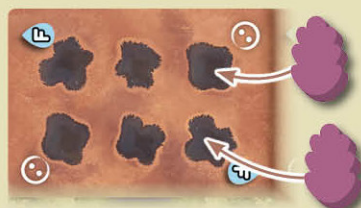
Beachte, dass jeder Erdabschnitt **6 Felder** hat. Jedes dieser Felder bietet Platz für genau 1 Pflanzenmarker. Falls durch diese Aktion das Limit von 6 Markern auf deinem gewählten Erdabschnitt überschritten würde, platziere von den genommenen Pflanzenmarkern dort so viele, wie noch Platz ist, und lege die überschüssigen unten rechts auf deine Ablage. Diese überschüssigen Marker zählen bei Spielende Minuspunkte.



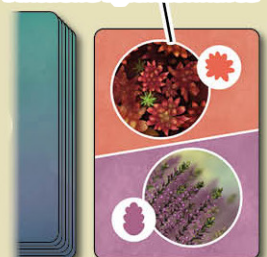
Vorrat für Pflanzenmarker: Der Pflanzenmarker-Vorrat ist nicht limitiert. Falls einmal nicht genug Pflanzenmarker im Vorrat sind, benutzt anderes Material als Ersatz.

Beispiel 1 - Pflanzenmarker in das Moor setzen

Annika möchte Pflanzenmarker auf den Erdabschnitt  setzen. Dieser zeigt das 2er-Wachstumssymbol. Sie wählt daher von der aktuellen Pflanzenkarte die Pflanzensorte Heidekraut (lila) und setzt 2 lilafarbene Pflanzenmarker aus dem Vorrat auf 2 freie Felder von Abschnitt .



Aktuelle Pflanzenkarte

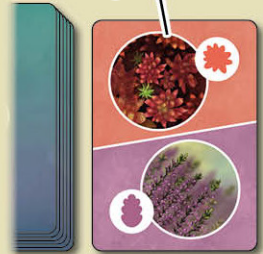


Beispiel 2 - Pflanzenmarker in das Moor setzen



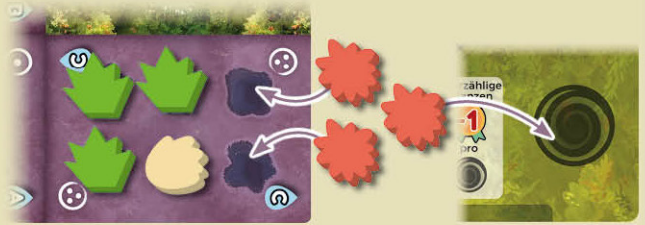
Peter möchte Wollgras (weiß) in sein Moor setzen, welches die aktuelle Pflanzenkarte nicht zeigt. Er darf aber z.B. 1 weißen Pflanzenmarker aus dem Vorrat auf den Erdabschnitt setzen, da dieser das Sonder-Wachstumssymbol zeigt.

Aktuelle Pflanzenkarte



Beispiel 3 - Pflanzenmarker in das Moor setzen

Rebi möchte Torfmoos (rot) auf den Erdabschnitt setzen. Dieser zeigt das 3er-Wachstumssymbol. Da sich hier aber nur noch 2 freie Felder befinden, muss sie einen der genommenen roten Pflanzenmarker unten rechts auf ihre Ablage legen.



C) Spiele gegebenenfalls Moorkarten in dein Moor

Mit dieser Aktion darfst du schließlich **eine oder mehrere deiner Moorkarten**, die unterhalb deiner Ablage liegen, auf beliebige Erdabschnitte deines Moors ausspielen.

Um eine Moorkarte auf einen Erdabschnitt auszuspielen, müssen auf diesem **alle** Pflanzenmarker vorhanden sein, die auch auf der Karte abgebildet sind (es ist egal ob auf dem Abschnitt noch weitere Pflanzenmarker liegen).

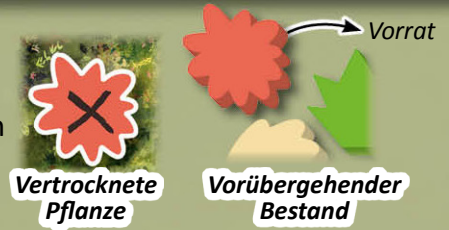


Ist diese Voraussetzung gegeben, handle nun folgende fünf Schritte ab:

1. Nimm von dem Erdabschnitt zunächst alle Pflanzenmarker herunter und lege sie als sogenannten **vorübergehenden Bestand** vor dir ab.
2. Lege nun die Moorkarte auf den Erdabschnitt. Dabei kannst du sie so ausrichten, wie du möchtest (um 0 oder 180 Grad gedreht). Die Wasserwege müssen dabei an keine der eventuell benachbarten Wasserwege passen. Allerdings ist es von Vorteil, wenn du ein halbwegs zusammenhängendes Netzwerk aus Wasserwegen bildest.
3. Prüfe, ob es auf der gespielten Moorkarte Pflanzensymbole gibt, die das „**Verwurzelte Pflanze**“-Symbol aufweisen. Falls ja, lege auf jedes davon je einen Pflanzenmarker der entsprechenden Sorte aus deinem vorübergehenden Bestand. Alle Marker auf verwurzelten Pflanzen bleiben darauf bis zum Spielende liegen.



4. Prüfe, ob es auf der gespielten Moorkarte Pflanzensymbole gibt, die das „**Vertrocknete Pflanze**“-Symbol aufweisen. Falls ja, lege für jedes davon je einen Pflanzenmarker der entsprechenden Sorte aus deinem vorübergehenden Bestand **in den Vorrat** zurück.



5. Alle übrigen Pflanzenmarker deines vorübergehenden Bestandes legst du schließlich auf den **Wasserweg** der ausgespielten Moorkarte und musst diese Pflanzenmarker nun sofort **schwemmen**.

Schwemmen bedeutet, dass du die auf dem Wasserweg abgelegten Pflanzenmarker entlang des entstandenen Netzwerks verbundener Wasserwege zu **Erdabschnitten** bewegst, die an dieses Netzwerk angrenzen. Du kannst frei entscheiden, welche der Marker du zu welchem erreichbaren Erdabschnitt schwemmst, so lange es einen durchgehenden Wasserweg dorthin gibt. Außerdem benötigt auch hierbei jeder Pflanzenmarker ein eigenes freies Feld auf dem jeweiligen Erdabschnitt.

Alternativ können Pflanzenmarker auf erreichbare freie **Wurzelfelder** geschwemmt werden. Davon gibt es in deinem Moor insgesamt vier: je einen auf jedem deiner Wurzelabschnitte. Auf jedem Wurzelfeld ist Platz für einen beliebigen Pflanzenmarker, der dann dort bis zum Spielende verbleibt.



Beispiel - Schwemmen

*Annika spielt diese Moorkarte auf den Erdabschnitt **F**. Zuvor hat sie entsprechend die beiden darauf liegenden lilafarbenen Pflanzenmarker heruntergenommen. Diese legt sie nun zurück auf den Wasserweg der Karte und schwemmt die beiden Marker sogleich entlang des Netzwerks, in beliebiger Verteilung, auf freie Felder der Erdabschnitte **D** und/oder **B**.*



*Einer der beiden Pflanzenmarker darf alternativ auch auf das freie Wurzelfeld 1 geschwemmt werden. Der Erdabschnitt **I** sowie das Wurzelfeld 2 können nicht über das Netzwerk aus Wasserwegen erreicht werden, und auf Erdabschnitt **E** gibt es keine freien Felder.*

Weitere Hinweise zum Schwemmen:

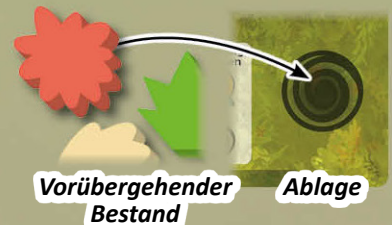
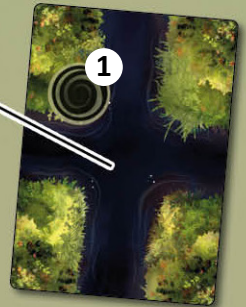
- Es gibt Moorkarten und Wurzelabschnitte, in deren Mitte der Wasserweg **unterbrochen** ist. Pflanzenmarker können entsprechend nicht durch diese Abschnitte hindurch geschwemmt werden. Beim Ausspielen einer solchen Moorkarte auf einen Erdabschnitt darfst du allerdings dessen zu schwemmende Pflanzenmarker in jede der 4 Richtungen schwemmen.
- Pflanzenmarker, die du schwemmen musst, für die du aber keinen Platz findest (weil es keine erreichbaren Felder auf Erdabschnitten und Wurzelabschnitten gibt), musst du unten rechts auf deine Ablage legen.
- Die Wachstumssymbole auf den Erdabschnitten spielen beim Schwemmen keine Rolle. Das heißt, es können beliebig viele Pflanzenmarker auf denselben Erdabschnitt geschwemmt werden, solange für jeden davon ein Feld frei ist.



Die Rückseite der Moorkarten

Alle Moorkarten zeigen auf ihrer Rückseite eine Wasserwegkreuzung. Beim Ausspielen von Moorkarten darfst du dich auch immer dafür entscheiden, sie mit der Rückseite nach oben auszuspielen. Dies darfst du auf jedem Erdabschnitt tun, auf dem mindestens 1 Pflanzenmarker einer beliebigen Sorte liegt. Handle dafür folgende Schritte ab:

1. Nimm wie üblich alle Pflanzenmarker von dem gewählten Erdabschnitt herunter und lege sie als vorübergehenden Bestand vor dir ab.
2. Lege die Karte mit der Rückseite nach oben auf den Erdabschnitt.
3. Entferne dann **einen Pflanzenmarker** deines vorübergehenden Bestandes und lege ihn unten rechts auf deine Ablage. (Das Wirbelsymbol **1** auf der Kartenrückseite soll hierfür als Erinnerung dienen.) Alle übrigen Pflanzenmarker deines vorübergehenden Bestandes legst du wie üblich auf den Wasserweg der ausgespielten Karte und schwemmst sie sofort entlang der Wasserwege.

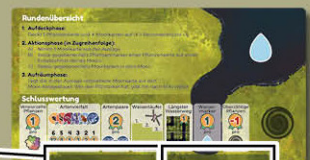


Wann musst du Moorkarten ausspielen?

Grundsätzlich kannst du auch darauf verzichten, Moorkarten auszuspielen.

Falls du allerdings bereits **3 Moorkarten** unterhalb deiner Ablage liegen hast, musst du mindestens eine davon ausspielen (zur Not mit der Rückseite nach oben). Wie an den angedeuteten Feldern am unteren Rand der Ablage zu sehen ist, darfst du maximal 2 ungespielte Karten mit in die nächste Runde nehmen.

Außerdem musst du in der **zwölften Runde** dein Moor auf jeden Fall vervollständigen, indem du dann alle deine noch ungespielten Karten in dein Moor spielst.



Sonderfall: Solltest du einmal eine Moorkarte aus den eben genannten Gründen in dein Moor spielen müssen, aber gar keine Pflanzenmarker mehr auf deinen Erdabschnitten liegen haben, tue Folgendes: Spiele die Karte dennoch mit der Rückseite nach oben auf einen dieser Erdabschnitte. Nimm dann einen beliebigen Pflanzenmarker aus dem Vorrat und lege ihn unten rechts auf deine Ablage.

Wassermarker erhalten

Überprüfe ganz **am Ende deines Spielzuges**, nachdem du mit dem Ausspielen deiner Moorkarten fertig bist, ob du dabei Erdabschnitte abgedeckt hast, die noch keine andere Person abgedeckt hat.

(Aufgrund des Mooraufbaus sind die Positionen der einzelnen Erdabschnitte im eigenen Moor bei allen Personen identisch und jeweils mit den gleichen Buchstaben markiert.)

Für jeden Abschnitt, den du gerade als erste Person abgedeckt hast (egal ob mit der Vorder- oder Rückseite einer Moorkarte), erhältst du jetzt einen Wassermarker. Diesen nimmst du von dem Feld des **Mooraufbaus** in der Tischmitte, der dem Buchstaben des abgedeckten Abschnitts entspricht, und legst den Wassermarker oben rechts auf deine Ablage. Am Spielende ist jeder Wassermarker auf deiner Ablage 1 Siegpunkt wert.



Wassermarker ausgeben

Du darfst in deinem Spielzug jederzeit Wassermarker von deiner Ablage ausgeben um Pflanzenmarker in deinem Moor zu versetzen.

Für jeden Wassermarker, den du aus gibst, darfst du genau einen Pflanzenmarker von einem beliebigen Erdabschnitt nehmen und auf ein freies Feld auf einem beliebigen anderen Erdabschnitt legen. Die beiden Abschnitte müssen **nicht** über Wasserwege miteinander verbunden sein.

Ausgegebene Wassermarker werden zurück in die Schachtel gelegt und können nicht erneut erhalten werden.

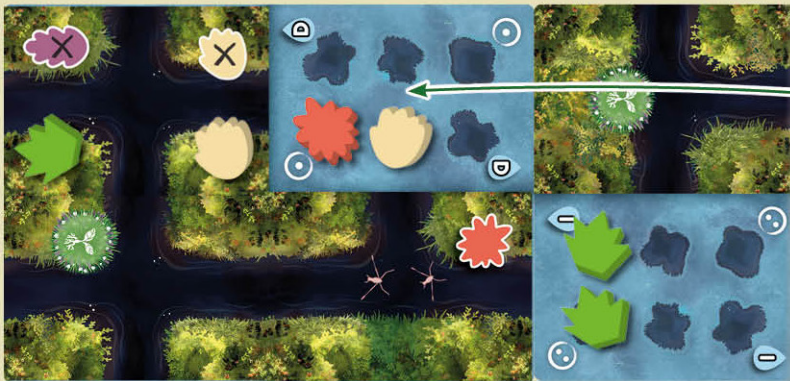
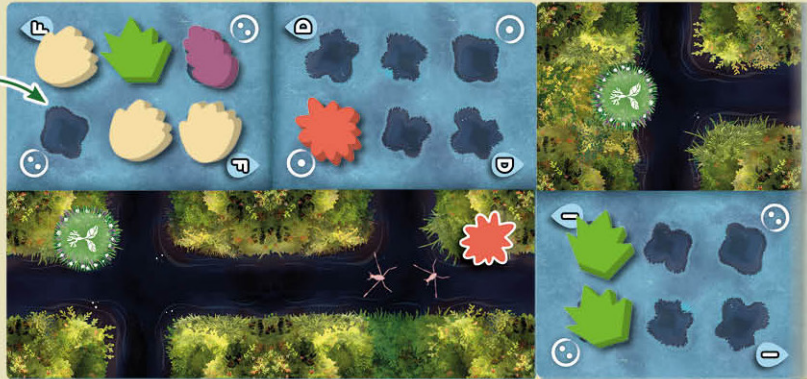


Beispiel - Moorkarten ins Moor spielen



Peter hat 2 Moorkarten vor sich liegen und möchte beide in dieser Runde in sein Moor spielen. Zunächst spielt er Moorkarte 1 auf Erdabschnitt F.

Dazu nimmt er alle Pflanzenmarker des Erdabschnitts als vorübergehenden Bestand zu sich und platziert die Karte. Da sie zwei verwurzelte Pflanzen zeigt, nimmt Peter die entsprechenden Pflanzenmarker (weiß und grün) vom vorübergehenden Bestand und legt sie auf die passenden Symbole auf der Karte. Außerdem zeigt die Karte zwei vertrocknete Pflanzen, also legt Peter die entsprechenden Pflanzenmarker (weiß und lila) vom vorübergehenden Bestand zurück in den Vorrat. Nun bleibt ein weißer Pflanzenmarker übrig, den er auf den Wasserweg der Karte zurücklegt und auf Erdabschnitt D schwemmt.



Anschließend spielt Peter seine zweite Moorkarte auf Erdabschnitt D. Da er dort nicht die erforderlichen



Pflanzenmarker besitzt, spielt er die Moorkarte mit der Rückseite nach oben. Er muss nun einen der beiden Pflanzenmarker des Abschnitts (rot oder weiß) unten rechts auf seine Ablage legen. Er entscheidet sich für den roten Pflanzenmarker und schwemmt den weißen Pflanzenmarker auf Erdabschnitt D. Nachdem er alle Aktionen abgeschlossen hat, überprüft Peter noch anhand des Mooraufbaus in der Tischmitte, ob er dabei Erdabschnitte als erste Person abgedeckt hat. Da er tatsächlich Abschnitt D als erste Person abdecken konnte, nimmt er den entsprechenden Wassermarker vom Mooraufbau und legt ihn auf seine Ablage.

3) Aufräumphase

Nachdem alle Personen ihren Spielzug ausgeführt haben, legt ihr die letzte in der Auslage verbliebene Moorkarte offen auf den Moor-Ablagestapel.



Dann reicht die Person mit dem Pilzmarker diesen an die Person zu ihrer Linken weiter, die ihn vor sich abstellt. Beginnt anschließend die nächste Runde mit der Aufdeckphase.



Spielende

Das Spiel endet nach 12 Runden (also nach der Runde, in der der Pflanzen-Zugstapel leer geworden ist). Jetzt findet die Schlusswertung statt. Nehmt den Wertungsblock zur Hand und geht Schritt für Schritt durch die 7 Wertungskategorien.

Schreibt für jede Person auf, wie viele Siegpunkte (SP) sie pro Kategorie erhält:



1. Verwurzelte Pflanzen:

1 SP für jeden Pflanzenmarker im eigenen Moor.



2. Artenvielfalt:

Siegpunkte für unterschiedliche Tierarten im eigenen Moor:

6 Tierarten: 12 SP / 5 Tierarten: 8 SP / 4 Tierarten: 5 SP

3 Tierarten: 3 SP / 2 Tierarten: 2 SP / 1 Tierart: 1 SP



3. Artenpaare:

2 SP für jedes Paar aus zwei gleichen Tierarten im eigenen Moor.

Beispiel: Für 4 Käfer erhält *Annika* 4 SP. Für 3 Libellen erhält *Peter* 2 SP.



4. Wasserläufer:

SP für die Anzahl der Wasserläufer im Vergleich zu den anderen Personen: 1. Platz: 7 SP / 2. Platz: 3 SP / 3. Platz: 1 SP

- Im Spiel zu zweit wird der 3. Platz nicht vergeben.
- Du musst mindestens 1 Wasserläufer in deinem Moor haben, um SP erhalten zu können.
- Bei Gleichstand addiert ihr die Siegpunkte für eure Plätze und teilt sie dann gleichmäßig auf (gegebenenfalls abrunden).

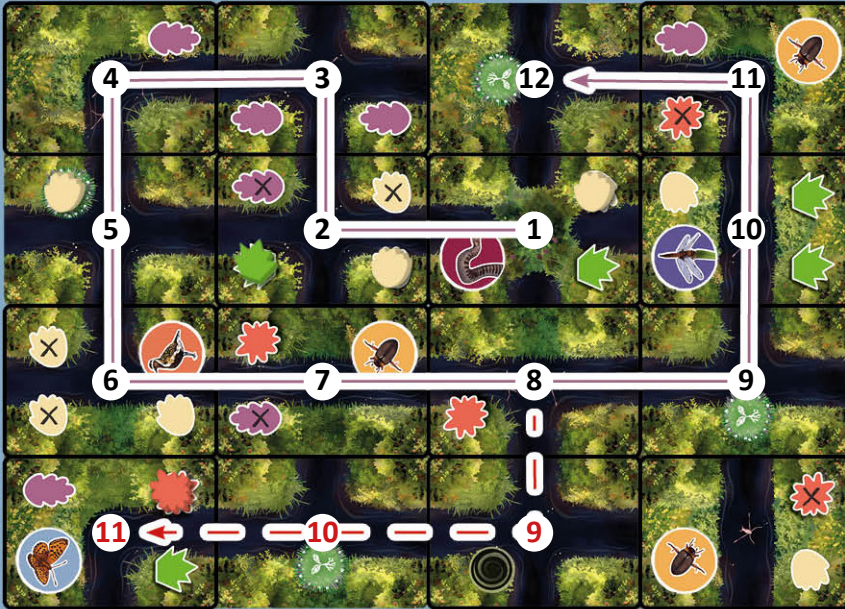


Beispiel: *Annika* und *Peter* haben jeweils 6 Wasserläufer. *Rebi* hat 4 Wasserläufer. *Annika* und *Peter* zählen die SP für den 1. und 2. Platz zusammen (7+3=10) und erhalten somit je 5 SP. *Rebi* erhält 1 SP für den 3. Platz.



5. Längster Wasserweg:

1 SP für jeden Abschnitt, der mittels eines durchgehenden Wasserwegs verbunden ist und die längste Kette innerhalb des eigenen Moores bildet. Bei der Bestimmung der längsten Kette darf kein Abschnitt mehrfach gezählt werden.



Beispiel: Der längste Wasserweg im Moor von *Annika* verbindet 12 Abschnitte. Daher erhält sie 12 SP. (Der Teil, der mit der rot-gestrichelten Linie markiert ist, stellt einen alternativen Abschluss des Wasserweges dar, durch den dieser jedoch nur 11 Abschnitte lang wäre.)



6. Wassermarker:

1 SP für jeden Wassermarker auf der eigenen Ablage.



7. Überzählige Pflanzen:

-1 SP für jeden Pflanzenmarker auf der eigenen Ablage.



Zählt für jede Person die Siegpunkte zusammen, die sie in den einzelnen Wertungskategorien erhalten hat. Die Person mit den insgesamt meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand hinsichtlich der meisten Punkte teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.

In unserer **Deep Print Games App** findet ihr virtuelle Wertungsblätter zu all unseren Spielen. Jetzt kostenlos im App Store und bei Google Play.



Ohne Moor nix los: Warum wir die Moore in Deutschland und weltweit unbedingt erhalten müssen

Moorland widmet sich auf spielerische Weise einem Lebensraum, dessen Bedeutung für unseren Planeten immer noch zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt wird: Dass tropischer Regenwald und Korallenriffe bedroht sind und unseren Schutz verdienen, hat wohl jede:r schon einmal gehört – aber dass Moore ungemein wichtige Naturräume sind, gerade im Kampf gegen den Klimawandel?




Das Hohe Venn, eine 600 km² große Moorfläche im Grenzgebiet von Belgien und Deutschland.
Foto © Marisa04/Pixabay

Die Zerstörung natürlicher Moorflächen setzt nämlich große Mengen Klimagas frei und befeuert so die globale Erwärmung. Das lässt sich weltweit beobachten, gilt aber auch für Deutschland: Die Trockenlegung ehemaliger Moorflächen ist für 37 Prozent der Treibhausgase verantwortlich, die unsere Landwirtschaft ausstößt – dabei bedecken Moore gerade einmal 7 Prozent der landwirtschaftlich genutzten Fläche. Dass auch die Artenvielfalt in diesen sensiblen Lebensräumen leidet, wenn der Mensch Moore entwässert und ihnen mit dem Torfabbau das organische Bodenmaterial entzieht, liegt auf der Hand. Doch was können wir tun, um das Klima zu schützen und seltene, hoch spezialisierte Moorlebewesen wie Goldregenpfeifer und Moosjungfer-Libelle zu bewahren?



Moorfrosch mit der für Männchen während der Paarungszeit typischen Blaufärbung.
Foto © Volmer/Naturschutzring Dümmer

Auf die Bedeutung und Bedrohung von Mooren aufmerksam zu machen, ist ein wichtiger Schritt. Das tut auch *Moorland*: Hier könnt ihr Moore spielerisch mit Wasser versorgen und für ein intaktes Netzwerk des Lebens sorgen. Tatsächlich ist die sogenannte Wiedervernässung eine erfolgreiche Strategie, um Moore weltweit zu renaturieren und zugleich eine gewisse Nutzung zu ermöglichen. Im Rahmen „nasser Landbewirtschaftung“, der sogenannten Paludikultur, grasen z.B. Wasserbüffel auf Moorflächen und geerntetes Schilf liefert den Rohstoff für Verpackungen oder Substrate für den Gartenbau.

IN NATURE


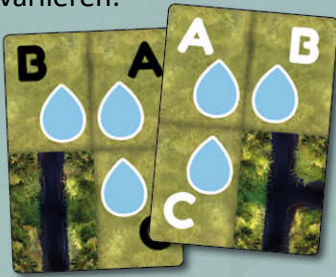
Moorland, Deep Print Games und die internationale Naturschutzstiftung Global Nature Fund (GNF) tun gemeinsam etwas – und du bist dabei: Mit dem Kauf eines Spiels *Moorland* unterstützt du Umweltschutzprojekte rund um den Globus und hier bei uns vor der Haustür. So setzt sich der GNF gemeinsam mit dem Netzwerk Lebendige Seen Deutschland für den Erhalt und die Wiedervernässung von Moorflächen ein. International arbeitet der GNF an der Zertifizierung von Torfersatzstoffen wie Rindenmulch, Kompost und Kokosfasern: In deren Nutzung liegt eine große Chance für die Erhaltung der Moore und ihrer einzigartigen Geschöpfe.

Erfahrt mehr über die Projekte des Global Nature Fund:



Aufbau-Varianten

Sobald ihr das Spiel kennengelernt habt und eine neue Herausforderung sucht, könnt ihr bei Schritt 1 der Spielvorbereitung den Mooraufbau variieren:

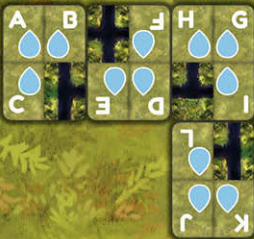


Alle Wasserkarten haben eine einfache und eine schwere Seite. Die Seite mit den weißen Buchstaben hat Wurzelabschnitte mit vielen Wasseranbindungen, die es leichter machen, ein Wassernetzwerk aufzubauen.

Die Seite mit den schwarzen Buchstaben ist in dieser Hinsicht herausfordernder. Ihr könnt beim Aufbau weiße und schwarze Buchstaben beliebig kombinieren und die Schwierigkeit auf diese Weise bewusst steuern.



Anstatt die Wasserkarten in einem 2x2-Raster vorzubereiten, könnt ihr sie auch anders zusammenlegen. Dabei müssen die langen Kanten der Karten jedoch immer in eine Richtung zeigen und mindestens ein **Abschnitt** jeder Karte muss mindestens einen Abschnitt einer anderen Karte komplett berühren. Hier ein paar Vorschläge:



Wir danken allen, die durch unermüdliches Testen und Feedback zu diesem Spiel beigetragen haben, insbesondere Jutta, Konrad, Laurenz, Michael, den Spieleabenden in der Mainaustraße und der Dienstrunde des kunsthistorischen Kolloquiums. Ein besonderer Dank geht an Barbara Mayer für thematische Tipps!



Spieldesign: Steffen Bogen
Artwork: Annika Heller
Entwicklung: Peter Eggert, Moritz Thiele
Spielanleitung: Moritz Thiele, Viktor Kobilke, VEB Spielekombinat Katja Volk

© 2023 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

www.deep-print-games.com

Vertrieb:

Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung
der Anleitung, des Spielmaterials
oder der Illustrationen ist nur mit
vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



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