

## Hutan - KSR (fortgeschrittene Version)

Ihr spielt 9 Durchgänge, in denen jeder Spieler je 2-mal am Zug ist. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

### Beginn eines Durchgangs:

- ◆ Ab Durchgang 2 bereitet der jeweilige Startspieler (mit dem Schuppentier) die AUSLAGE vor.
- ◆ Bei 2, 3, 4 Spielern nimmt er 3, 5, 7 Karten eines beliebigen der vorbereiteten Blumenkarten-Stapel und legt diese OFFEN in die Tischmitte.
- ◆ Er nimmt sich direkt 1 der offenen Karten und legt das SCHUPPENTIER in die Auslage, welches ab jetzt statt einer Karte genommen werden kann.

### Ablauf eines Zuges in 3 aufeinander folgenden Phasen:

#### 1) BLUMEN

#### PFLANZEN:

- ◆ NIMM 1 Karte / das Schuppentier (wird nächster Startspieler) aus der Auslage.
- ◆ NIMM die auf der Karte angezeigten Blumen bzw. 1 beliebige Blume (wenn du das Schuppentier genommen hast).
- ◆ LEGE die Karte auf den allgemeinen Ablagestapel.  
Das Schuppentier behältst du bis zum Beginn des Folge-Durchgangs.
- ◆ PLATZIERE die genommenen Blumen auf deinen Regenwald-Tafeln wie folgt:
  - ➔ **Mind. 1 Blume**, die nun neu platziert wird, muss neben / auf 1 Blume liegen, die in früheren Zügen platziert wurde (natürlich nicht im 1. Zug).  
Steht ein Baum / Tier auf einer Blume, gilt diese Blume trotzdem als vorhanden.\*
  - ➔ Jedes Feld deiner Tafeln hat Platz für 1 Blume. Du darfst 1 Blume auf 1 Blume gleicher Farbe legen, so dass es temporär dann 2 sind (nur bis Phase 2).
  - ➔ Auf den insgesamt 3 Wasserfeldern darf keine Blume liegen.
  - ➔ Jede im selben Zug platzierte Blume muss auf ein anderes Feld gelegt werden UND waagrecht oder senkrecht mit anderen gerade gelegten Blumen in einer Gruppe verbunden sein.
  - ➔ Ist keine Blumenkarte regelkonform nutzbar, dann nimm eine beliebige Karte aus der Auslage und NIMM genau 1 beliebige Blume.

#### 2) BÄUME WACHSEN

#### LASSEN & GEBIETE VOLLENDEN:

Gebiete: 2 - 5 Felder  
Form: durch schwarze  
Quadrate angezeigt

- ◆ Sobald eine 2. Blume auf einer ersten liegt, kommt die 2. direkt in allg. Vorrat und dafür STELLST du 1 beliebigen BAUM auf die 1. Blume.  
Gehen die Bäume aus, verwendet ihr irgendeinen Ersatz.
- ◆ Sind alle Felder eines Gebietes mit Blumen EINER Farbe gefüllt, gilt es als VOLLENDET und bringt später Siegpunkte.  
*Beispiel:* 4 ■■■ = 4 SP für ein Gebiet aus 3 Feldern
- ◆ Zum Spielende unvollendete / mischfarbige Gebiete punkten in selber Höhe wie vollendete, aber MINUS.

#### 3) PERFEKTE LEBENSRAÜME ÜBERPRÜFEN:

- ◆ PERFEKT = Auf allen Feldern eines Gebietes sind Blumen EINER Farbe UND auf allen Blumen dort steht je 1 Baum.
- ◆ Hast du einen perfekten Lebensraum geschaffen, DARFST du jetzt das genau zur Blumen-Farbe darin passende TIER vom Vorrat NEHMEN (falls noch da) UND gegen den ZULETZT platzierten BAUM austauschen.  
Gibt es kein passendes Tier, bleibt der Baum halt stehen.

#### AUSBREITUNG: optional

Hast du **gerade ein Tier platziert**, DARFST du nun je 1 Blume vom Vorrat auf allen direkt an dem Tier angrenzenden Feldern platzieren, nie diagonal. Die Farben sind auf leeren Feldern frei wählbar.  
Liegen nun 2 Blumen gleicher Farbe aufeinander, siehe Phase 2.

- ◆ **BEACHTE. Je Spielzug kannst du nur MAX. 1 TIER erhalten.**

**Ende eines Durchgangs:** War jeder Spieler 2-mal dran - **es liegt also nichts mehr in der Auslage** - endet der laufende Durchgang.

**Ende Spielzug:** Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

**Spielende:** Nach 9 Durchgängen endet das Spiel und es erfolgt die Wertung.  
Wer die meisten SP erzielt, gewinnt. *Patt: Der Beteiligte, der das nächste Mal früher dran kommen würde (aufgrund des Schuppentiers), ist im Vorteil.*

Jeder Baum:	2 SP	Vollendetes Gebiet:	? SP (neben Quadraten)
Jedes Tier:	3 ... 12 SP (in Pflanze, je Baum 3 SP)	in EINER Farbe	■■■
Leeres Gebiet:	0 SP	Unvollendet (mit mind. 1 Blume):	} wie oben, } aber minus
Sonderkarten:	? SP (je nach Erfüllungsgrad)	Mischfarbig (mit mind. 2 Farben):	

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI  
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 09.05.25

\*gemäß Statement vom Autor Granerud auf BGG.

## Hutan - KSR (Familien-Version)

Ihr spielt 9 Durchgänge, in denen jeder Spieler je 2-mal am Zug ist. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

### Beginn eines Durchgangs:

- ◆ Ab Durchgang 2 bereitet der jeweilige Startspieler (mit dem Schuppentier) die AUSLAGE vor.
- ◆ Bei 2, 3, 4 Spielern nimmt er 3, 5, 7 Karten eines beliebigen der vorbereiteten Blumenkarten-Stapel und legt diese OFFEN in die Tischmitte.
- ◆ Er nimmt sich direkt 1 der offenen Karten und legt das SCHUPPENTIER in die Auslage, welches ab jetzt statt einer Karte genommen werden kann.

### Ablauf eines Zuges in 3 aufeinander folgenden Phasen:

#### 1) BLUMEN PFLANZEN:

- ◆ NIMM 1 Karte / das Schuppentier (wird nächster Startspieler) aus der Auslage.
- ◆ NIMM die auf der Karte angezeigten Blumen bzw. 1 beliebige Blume (wenn du das Schuppentier genommen hast).
- ◆ LEGE die Karte auf den allgemeinen Ablagestapel.  
Das Schuppentier behältst du bis zum Beginn des Folge-Durchgangs.
- ◆ PLATZIERE die genommenen Blumen auf deinen Regenwald-Tafeln wie folgt:
  - ➔ **Mind. 1 Blume**, die nun neu platziert wird, muss neben / auf 1 Blume liegen, die in früheren Zügen platziert wurde (natürlich nicht im 1. Zug).  
Steht ein Baum / Tier auf einer Blume, gilt diese Blume trotzdem als vorhanden.\*
  - ➔ Jedes Feld deiner Tafeln hat Platz für 1 Blume. Du darfst 1 Blume auf 1 Blume gleicher Farbe legen, so dass es temporär dann 2 sind (nur bis Phase 2).
  - ➔ Auf den insgesamt 3 Wasserfeldern darf keine Blume liegen.
  - ➔ Jede im selben Zug platzierte Blume muss auf ein anderes Feld gelegt werden UND waagrecht oder senkrecht mit anderen gerade gelegten Blumen in einer Gruppe verbunden sein.
  - ➔ Ist keine Blumenkarte regelkonform nutzbar, dann nimm eine beliebige Karte aus der Auslage und NIMM genau 1 beliebige Blume.

#### 2) BÄUME WACHSEN LASSEN & GEBIETE VOLLENDEN:

Gebiete: 2 - 5 Felder  
Form: durch schwarze  
Quadrate angezeigt

- ◆ Sobald eine 2. Blume auf einer ersten liegt, kommt die 2. direkt in allg. Vorrat und dafür STELLST du 1 beliebigen BAUM auf die 1. Blume. Gehen die Bäume aus, verwendet ihr irgendeinen Ersatz.
- ◆ Sind alle Felder eines Gebietes mit Blumen EINER Farbe gefüllt, gilt es als VOLLENDET und bringt später Siegpunkte.  
*Beispiel:* 4 ■■■ = 4 SP für ein Gebiet aus 3 Feldern
- ◆ Zum Spielende unvollendete / mischfarbige Gebiete werten 0 Punkte.

#### 3) PERFEKTE LEBENS-RÄUME ÜBERPRÜFEN:

- ◆ PERFEKT = Auf allen Feldern eines Gebietes sind Blumen EINER Farbe UND auf allen Blumen dort steht je 1 Baum.
- ◆ Hast du einen perfekten Lebensraum geschaffen, DARFST du jetzt das genau zur Blumen-Farbe darin passende TIER vom Vorrat NEHMEN (falls noch da) UND gegen den ZULETZT platzierten BAUM austauschen. Gibt es kein passendes Tier, bleibt der Baum halt stehen.
- ◆ **BEACHTE. Je Spielzug kannst du nur MAX. 1 TIER erhalten.**

**Ende eines Durchgangs:** War jeder Spieler 2-mal dran - **es liegt also nichts mehr in der Auslage** - endet der laufende Durchgang.

**Ende Spielzug:** Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

**Spielende:** Nach 9 Durchgängen endet das Spiel und es erfolgt die Wertung.  
Wer die meisten SP erzielt, gewinnt. *Patt: Der Beteiligte, der das nächste Mal früher dran kommen würde (aufgrund des Schuppentiers), ist im Vorteil.*

Jeder Baum: 2 SP  
Jedes Tier: 3 ... 12 SP (in Pflanze, je Baum 3 SP)  
Leeres Gebiet: 0 SP

Vollendetes Gebiet: ? SP (neben Quadraten)  
in EINER Farbe ■■■