

Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt, bis keiner mehr Dominosteine hat.
 Der Spieler mit 4 Punkten (durch Startvorgabe) beginnt.
 Neben bzw. benachbart = waagrecht / senkrecht. Diagonal zählt nicht.

Ablauf eines Zuges in Reihenfolge der Schritte A - D:

A) Platziere 1 Domino-Stein auf dem Spielplan:

- Wähle 1 Domino Deines Bestandes (offen stehend vor Dir) und platziere ihn. Der Domino darf nicht in ein Gebiet hineinragen (braune Fläche).
- Mind. 1 Tier des neuen Dominos muss neben einem Tier der selben Art ODER auf einem der 4 Startfelder platziert werden.
*Startfelder = 4 Bachzuläufe am oberen Rand.
 (neben = waagrecht oder senkrecht, nie diagonal)*
- Der grüne JOKER-Marker zeigt die aktuelle Joker-Tierart an. Das Joker-Tier darf neben jeder Tierart platziert werden bzw. jede Tierart darf neben das Joker-Tier platziert werden.
- Der neue Domino muss an jedes Nachbar-Tier passen.
- Kannst/willst Du keinen Domino platzieren, geht 1 davon ungenutzt aus dem Spiel. Du wählst ihn aus.

B) Setze 1 Pflanze auf den Spielplan:

optionaler Schritt

- Wähle genau 1 beliebige Pflanze von Deiner Pflanzen-Ablage und setze sie auf ein freies (= ohne Pflanze) Gebietsfeld (braun) neben dem neu platzierten Domino. Es kann ggf. sein, dass diese Aktion nicht machbar ist.
- Sollte noch ein Gebiets-Plättchen auf dem Gebietsfeld liegen, lege es zuvor auf eine beliebige freie Stelle dieses Gebietes.
- Sollten Wolken-Plättchen auf dem gewählten Gebietsfeld liegen, nimm diese vorher fort und lege sie auf freie Wolkenfelder Deiner Ablage.
 Kein Platz? = Führe Wolken-Aktion(en) aus oder gib Wolke(n) aus dem Spiel.

C1) Erhalte Punkte für gesetzte Pflanze:

Hast Du in Schritt B) eine Pflanze* auf den Spielplan gesetzt, erhalte 1 Punkt pauschal + 1 Punkt je weiterer Pflanze im selben Gebiet mit gleichem oder niedrigerem Wert als der Wert der neuen Pflanze ist.

Werte: GRAS = 1 / BUSCH = 2 / KIEFER = 3 / EICHE = 4

*eigene oder neutrale

C2) Prüfe: Finden Gebiets-Wertungen statt?

- Führte der neue Domino zum Abschluß von 1 - x Gebieten, wird gewertet. Abschluß: Jedes zum Gebiet benachbarte BACH-Feld hat 1 Tier oder das BACH-Feld ist isoliert (= kein Platz mehr für einen Domino).
- **Jedes betroffene Gebiet wird separat wie folgt gewertet:**
 - ➔ Für jede Farbe darin wird der Gesamtwert der Pflanzen ermittelt.
Patt: Die Beteiligten sind nicht bei der Wertung dabei.
 - ➔ Bleibt nur EINE Farbe übrig, erhält deren Besitzer beide Punkt-Werte des Gebiets-Plättchens.
 - ➔ Sind MEHRERE Farben übrig, geht an die Farbe mit höherem Gesamtwert der hohe Punkt-Wert des Gebiet-Plättchens, der niedrigere Punkt-Wert geht an die Farbe mit weniger Gesamtwert.
 - ➔ Die NEUTRALE Farbe wird zwar mit gewertet, aber nicht abgetragen.
 - ➔ Du als Auslöser erhältst das Gebiets-Plättchen und legst es vor Dir ab. Auf der Rückseite (geheim halten) sind noch 1 - 5 Punkte fürs Spielende.

D) Fülle Deinen Bestand auf:

- Lege 1 Domino aus Deiner Reserve (wenn möglich) in Deinen Bestand.
- Der nächste Spieler, der noch Dominos hat, ist am Zug.

WÄHREND DEINES ZUGES:

Zusätzlich erlaubt: 1 - x Wolken-Aktionen
 = gezahlte Wolke(n) in Schachtel legen



Ändere die JOKER-Tierart: Kosten: 2 Wolken
 Versetze den Joker auf eine beliebige Tierart.



Zusatz-Spielzug: Kosten: 3 Wolken (ggf. mehrfach wählbar)
 Am Ende Deines Zuges hast Du sofort noch 1 Zug.



Pflanzen zurück holen: Kosten: 1 - 4 Wolken (je nach Wert der Pflanze)
 Hole 1 eigene / neutrale Pflanze vom Spielplan auf Deine Pflanzen-Ablage (wo Platz für Art + Farbe der Pflanze ist).

Spielende:

Hat niemand mehr Dominos, endet das Spiel. Alle nicht abgeschlossenen Gebiete werten noch. Aber niemand erhält danach das jeweilige Gebiets-Plättchen.

Jeder Spieler: Jede Wolke auf Pflanzenablage = 1 Punkt, jede Pflanze dort = minus 1 - 4 P. (je nach Art). + Punkte von Rückseite der Gebiets-Plättchen. Meiste Punkte siegen. *Patt: Beteiligter mit mehr Gebiets-Plättchen siegt.*