



REGELWERK



ÜBERSICHT

Die Sonne geht über leeren Straßen und verfallenen Wolkenkratzern auf. Niemand weiß, warum sie verlassen wurden oder seit wann – denn es ist niemand mehr da, der es wissen könnte. Es gibt jedoch Hoffnung: Die Natur ist widerstandsfähig und hat bereits begonnen, durch Risse im Asphalt und aus Regenwasserkanälen zu sprießen. Die Wildtiere kehren zurück und suchen Zuflucht in Briefkästen und unter Brücken. Mit deiner Hilfe kann dieses Monument aus Beton und Stahl wieder zu einem üppigen Ökosystem werden.

In Overgrown sammeln die Spieler abwechselnd Kacheln aus dem Äther und platzieren sie in ihrer Stadt, wobei sie Sets aus Erd-, Wasser- und Sonnenkacheln bilden, die sich zu überwucherten Blöcken ihrer Stadt verbinden. Überwucherte Blöcke können sich dann weiter verbinden, um neue Ökosysteme zu bilden. Die Spieler können auch Muster aus Kacheln eines einzigen Elements bilden, die sich zwar nicht zu Überwucherungen verbinden, aber Wildtiere in ihre Stadt locken. Die Spieler müssen sich gut überlegen, wo sie ihre Kacheln platzieren, da dies bestimmt, welche Kacheln ihren Gegnern zur Verfügung stehen. Sobald ein Spieler seine Stadt gefüllt hat, endet das Spiel und der Spieler mit der grünsten Stadt gewinnt!

SPIELMATERIAL



48 ELEMENT-KACHELN
(JE 16 ERDE, WASSER UND SONNE)



30 VERPESTUNGSKACHELN



24 ÜBERWUCHERTE KACHELN



14 ÖKOsystem-KACHELN
(DOPPELT SO DICK WIE DIE ÜBERWUCHERTEN KACHELN)



5 KRATER-KACHELN
(4 STADTKACHELN UND 1 ÄTHER-KACHEL MIT HIGHLIGHT-RAHMEN)



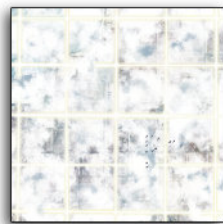
15 WILDTIERMARKER



4 REFERENZKARTEN



8 AUREN
(4 GROSSE & 4 KLEINE)



1 ÄTHER-BRETT



RECYCLINGBEUTEL



15 WILDTIERKARTEN



4 STADT-BRETTER

DREH MICHUM!

Die Krater-, Überwucherungs- und Ökosystem-Kacheln haben alternative Seiten, die ihren Punktwert/ Spielzweck zeigen. Du kannst die Seite, die du bevorzugst, nach oben legen.

AUFBAU

1. Leg den Äther auf den Boden der Spieleschachtel zwischen allen Spielern
2. Jeder Spieler nimmt sich eine Stadt, die kleine und große Aura seiner Farbwahl und eine Referenzkarte
3. Jeder Spieler legt seine kleine Aura in eine der Ecken des Äthers
4. Füll den Äther wie folgt mit Kacheln
 - i. Füll den Recyclingbeutel mit 9 Element-Kacheln jeder Art (☀️🌊🌳), 3 Verpestungskacheln (🦠), und der Ätherkraterkachel (🌋)
 - ii. Leg zuerst von den äußeren Feldern ausgehend zufällig jeweils ein Kachelpaar aus dem Recyclingbeutel auf jedes Feld



- iii. Wenn die Krater-Kachel gezogen wird, leg sie auf ihr eigenes Feld; leg die andere gezogene Kachel zurück in den Recyclingbeutel

Wenn die Krater-Kachel innerhalb einer Aura platziert wird, verschiebe die Aura um ein Feld diagonal in Richtung Zentrum

Du kannst den Highlight-Rahmen (📐) um die Krater-Kachel legen, um zu zeigen, dass das Feld in diesem Spiel nicht verwendet wird

- iv. Sobald der Äther komplett gefüllt ist, sollte der Recyclingbeutel leer sein und alle Felder sollten 2 Kacheln haben, außer dem Feld mit der Krater-Kachel

5. Jeder Spieler legt eine Krater-Kachel (🌋) in seine Stadt, die der Position der Krater-Kachel im Äther entspricht

6. Leg die folgenden Element-Kacheln entsprechend der Spieleranzahl in den Recyclingbeutel

2 Spieler: 5 von jedem Element (15 Kacheln)

3 Spieler: 6 von jedem Element (18 Kacheln)

4 Spieler: 7 von jedem Element (21 Kacheln)

(Übrig gebliebene Element-Kacheln kommen zurück in die Schachtel)

7. Misch den Wildtierstapel und leg ihn neben den Äther. Decke dann so viele Karten auf, wie es Spieler gibt, plus 1

8. Leg die Überwucherungs-, Ökosystem-, Verpestungskacheln und Wildtiermarker so hin, dass alle Spieler sie erreichen können

SPIELREGELN

Der Spieler, der zuletzt eine Pflanze gegossen hat, fängt an. Jeder Spieler macht in seinem Zug 5 Schritte in dieser Reihenfolge:

SAMMLE ein Kachelpaar von einem einzigen Feld im Äther.

PLATZIERE die ausgewählten Kacheln in deiner Stadt.

VERSCHIEBE die Aura deiner Spielerfarbe im Äther so, dass sie mit der Position der platzierten Kacheln übereinstimmt.

LOCKE Wildtiere durch übereinstimmende aufgedeckte Wildtiermuster an.

ÜBERWUCHERE Teile deiner Stadt durch Kombinieren von Elementen.

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe, bis ein Spieler nichts mehr **PLATZIEREN** kann, was das Ende des Spiels auslöst.

SAMMELN

Wähle ein Kachelpaar aus einem beliebigen Feld im Äther, das von der Aura eines beliebigen Spielers umgeben ist.

Wenn kein Feld innerhalb der Auren Kacheln hat, lege 3 Verpestungskacheln (2 Kacheln, wenn es nur 2 Spieler sind) in den Recyclingbeutel und fülle den gesamten Äther wieder auf, beginnend mit den leeren Auren. Ziehe dann wie gewohnt aus den Auren.

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass dir die Verpestung ausgeht, fülle den Vorrat wieder auf, ohne zusätzliche Verpestung in den Beutel zu legen.



James (der orangefarbene Spieler) hat 2 gültige Ziehmöglichkeiten: das Paar Sonnen- und Wasserkacheln aus seiner Aura oder das Paar Erdkacheln aus der Aura von **Anita's** (der violetten Spielerin).

PLATZIEREN

Platziere die Kacheln, die du gerade gesammelt hast, in deiner Stadt. Die Kacheln können auf beliebigen freien Feldern platziert werden, müssen aber nebeneinander liegen. (Diagonalen ausgenommen)

Die Kacheln müssen nicht neben zuvor platzierten Kacheln liegen, nur Kacheln, die im selben Zug platziert werden, müssen nebeneinander liegen.

Der Platz mit der Krater-Kachel ist nicht nutzbar, und die Krater-Kachel kann niemals verschoben werden.

Wenn in deiner Stadt keine zwei benachbarten freien Plätze mehr übrig sind, **endet das Spiel sofort!**



Nachdem **James** ein Kachelpaar gesammelt hat, muss er es in seiner Stadt platzieren. Er hat nur drei freie Felder in der unteren rechten Ecke seiner Stadt, auf denen er seine Kacheln nebeneinander platzieren kann. Er darf die Kacheln nicht auf den freien Feldern auf der linken Seite platzieren, da er sie dort nicht nebeneinanderlegen könnte.

VERPESTUNG!

Einmal platziert, sind Verpestungskacheln schwer zu entfernen, aber du wirst belohnt, wenn du sie beseitigen kannst.

UNGÜLTIGE PLATZIERUNG

(Kacheln liegen nicht nebeneinander)



GÜLTIGE PLATZIERUNG

(Kacheln liegen nebeneinander)



VERSCHIEBEN

Entferne deine Aura aus dem Äther. Verwende dann den Krater als gemeinsamen Bezugspunkt zwischen deiner Stadt und dem Äther und bringe deine Aura in den Äther zurück, wobei sie der Position der 2 Kacheln entspricht, die du während des Schritts **PLATZIEREN** in deiner Stadt platziert hast.

Wenn sich deine Aura mit der eines anderen Spielers überschneiden würde, umgib mit deiner kleineren Aura nur den Bereich, der noch nicht von der Aura des anderen Spielers umgeben ist. Wenn sich deine Aura vollständig mit den Auren anderer Spieler überschneiden würde, lass

deine Aura einfach aus dem Äther entfernen.

Du solltest immer nur eine (oder keine) deiner Auren im Äther haben. Lass keine Aura, die du in einem früheren Zug bewegt hast, zurück, wenn du zu einer anderen wechselst.

VERSCHIEBE, BEVOR DU ANLOCKST!

Stell sicher, dass du den Schritt **VERSCHIEBEN** vor **ANLOCKEN** abschließt

Nachdem **James** die Sonnen- und Wasserkacheln auf die markierten Felder in seiner Stadt gelegt hat, bewegt er seine Aura im Äther entsprechend. Da sich seine Aura aber mit der von **Anita** überschneiden würde, nimmt er seine

große Aura weg und legt seine kleine Aura so, dass sie die Wasser- und Verpestungskacheln umgibt, die noch nicht umgeben waren.



ANLOCKEN

Wenn irgendwelche Muster von Element-Kacheln in deiner Stadt mit einer aufgedeckten Wildtierkarte übereinstimmen, nimmst du einen verfügbaren Wildtiermarker und legst ihn auf die Kachel, die durch den Pfotenabdruck angezeigt wird. Dann deckst du eine neue Wildtierkarte auf, um die übereinstimmende Karte zu ersetzen.

- Muster können gedreht und/oder gespiegelt werden, um sie anzupassen
(dadurch gibt es manchmal mehrere gültige Felder, auf denen der Wildtiermarker platziert werden kann).
- Keine der Kacheln, die zum Anlocken von Wildtieren verwendet werden, darf bereits Wildtiermarker darauf haben.
- Du kannst keine Wildtiere mit einer Karte anlocken, die in deinem Zug aufgedeckt wurde.
- Du kannst in einem Zug mehrere Wildtiere anlocken.

ANGELOCKTE WILDTIERE

(Muster können gedreht und/oder gespiegelt werden und trotzdem übereinstimmen)



ANGELOCKTE WILDTIERE

(Wildtiere können auf einem der mittleren Kacheln platziert werden, da das Muster gespiegelt werden kann)



NICHT ANGELOCKTE WILDTIERE

(auf dem Muster sind bereits Wildtiere vorhanden)



ÜBERWUCHERN

Wenn sich in deiner Stadt Elementgruppen aus Erd-, Wasser- und Sonnenkacheln nebeneinander befinden, verbinden sie sich und überwuchern einen Teil der Stadt! Leg die 3 Element-Kacheln, aus denen die Elementgruppe besteht, in den Recyclingbeutel und ersetze dann 1 der 3 entfernten Element-Kacheln durch eine Überwucherte Kachel. Das Überwuchern ist für jede gültige Elementgruppe in deiner Stadt **verpflichtend**.

Wenn dann Gruppen von 3 benachbarten Überwucherten Kacheln vorhanden sind, verbinden sie sich zu einer Ökosystem-Kachel. Wirf die 3 Überwucherten Kacheln auf ihren Stapel und ersetze eine davon durch eine Ökosystem-Kachel.



UNGÜLTIGE GRUPPEN

Die 3 Kacheln der Gruppe müssen direkt nebeneinander liegen, Diagonalen zählen nicht.



Wenn es mehrere gültige Gruppen gibt, entscheidest du, welche Kacheln sich verbinden.



Du kannst die neue Kachel auf einem der Felder platzieren, die zuvor von einer der zusammengeführten Kacheln bedeckt waren.



VERPESTUNG!

Die Ökosystem-Kachel beseitigt benachbarte Verpestungen, wenn sie wächst!



Alle Wildtierteile auf Kacheln, die zum Überwuchern verwendet wurden, werden auf die neue Kachel verschoben, unabhängig davon, wo sie platziert wird. Mehrere Wildtiere können auf einer Überwucherten oder Ökosystem-Kachel landen, wenn mehrere Kacheln, die zum Überwuchern verwendet wurden, Wildtiere enthalten.

Immer wenn eine Ökosystem-Kachel wächst, werden alle Verpestungskacheln in den 4 angrenzenden Feldern entfernt! Behalte die Verpestung in der Nähe deiner Stadt, da du bei der Wertung einen Bonus für die Beseitigung bekommst!

1



Die neu platzierte Wasserkachel vervollständigt das Muster auf einer der Wildtierkarten. **James** nimmt einen Wildtiermarker und legt ihn auf die auf der Karte angegebene Kachel. Dann deckt er eine neue Wildtierkarte auf.

2



James hat auch eine Erd-, Wasser- und Sonnenkachel, die eine Elementgruppe bilden, die er zu einer Überwucherten Kachel überwuchern lassen kann. Er legt den Wildtiermarker beiseite, bevor er die Element-Kacheln in den Recyclingbeutel zurücklegt.

3



Nachdem er die Element-Kacheln in den Recyclingbeutel zurückgelegt hat, legt **James** eine Überwucherkachel auf einen der drei vorherigen Plätze der Element-Kacheln. Er entscheidet sich dafür, die Sonnenkachel zu ersetzen, da er so eine Gruppe von Überwucherten Kacheln bilden kann, die er weiter zu einem Ökosystem überwuchern kann!

4



James legt das Ökosystem an die Stelle, an der er ursprünglich die Sonnenkachel platziert hatte, weil es die Verpestung daneben beseitigt!

Dann legt er den beiseite gelegten Wildtiermarker auf das neu platzierte Ökosystem zurück.

SPIELEND & WERTUNG

Wenn ein Spieler keine Kachel mehr **PLATZIEREN** kann (d. h. in seinem Zug keine zwei Kacheln nebeneinander platzieren kann), endet das Spiel sofort und die Spieler bekommen Punkte basierend auf den Kacheln und Wildtieren in ihrer Stadt:

WILDTIERE



1 auf einer Element-Kachel



2 auf einer Überwucherten Kachel

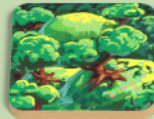


3 auf einer Ökosystem-Kachel

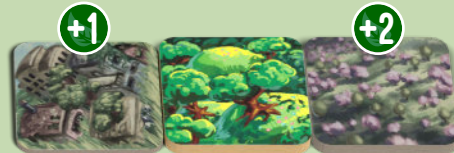
TILES



1 für eine Überwucherte Kachel



2 für eine Ökosystem-Kachel allein...



...aber auch die Basis der angrenzenden Steine, falls vorhanden, addieren

VERPESTUNG

1 für jede Verpestungskachel, die aus der Stadt entfernt wurde

Der Spieler mit den meisten gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten Verpestungskacheln in seiner Stadt.
Wenn es immer noch unentschieden ist, gewinnt der Spieler mit den meisten Wildtieren.

1 Diese Wildtiere befinden sich auf einem Ökosystem, daher ist es 3 wert

2 Dieses Ökosystem grenzt an ein anderes Ökosystem, daher ist es 4 wert (2 + 2)

3 Dieses Ökosystem grenzt an ein Ökosystem und eine Überwucherte Kachel, daher ist es 5 wert (2 + 2 + 1)

4 Diese Überwucherte Kachel ist 1 wert

5 Dieses Ökosystem grenzt an 2 Überwucherte Kacheln, also ist es 4 wert (2 + 1 + 1)

6 Diese Überwucherte Kachel ist 1 wert

7 Vergiss nicht den Bonus 1 für die Verpestungskachel, die er vorher beseitigt hat!



James hat das Spiel beendet, weil er in seinem Zug keine Kacheln platzieren konnte, da er keine zwei leeren Felder nebeneinander in seiner Stadt hat.

Nachdem er die Punkte seiner Kacheln und Wildtiere sowie seinen Bonuspunkt für die Beseitigung der Verpestungskachel addiert hat, hat er insgesamt 19.

ERWEITERTES WACHSTUM DES ÖKOSYSTEMS

Probier mal die folgenden alternativen Regeln für **ÜBERWUCHERE** aus:

- Neue Überwucherte- oder Ökosystem-Kacheln können nur eine der Kacheln ersetzen, die in der aktuellen Runde gelegt wurden.
- Wenn beide in dieser Runde gelegten Kacheln zum Wachsen der neuen Kachel verwendet wurden, entscheidet der Spieler, welche Kachel ersetzt wird.



Nach dem Platzieren der hervorgehobenen Erd- & Sonnenkacheln muss die resultierende Überwucherte Kachel die Erdkachel ersetzen, da die anderen Sonnen- & Wasserkacheln in einer früheren Runde gelegt wurden.

TEAMSPIEL

Das Spielen in 2er-Teams ist eine tolle Option für 4 Spieler, die an einem strategischeren 4-Spieler-Spiel interessiert sind. Wenn ihr in Teams spielt, nehmt die folgenden Änderungen an den Regeln vor:

- Jedes Team wählt ein einziges Paar Auren aus und teilt es sich. *(Jeder Spieler hat weiterhin seine eigene Stadt)*
- Die Spieler sitzen so, dass sich die Teams in der Zugreihenfolge abwechseln. *(Orange 1, Lila 1, Orange 2, Lila 2)*
- Spielt wie gewohnt abwechselnd; beim **VERSCHIEBEN**, bewegt ihr die Aura eures Teams, als wäre es eure eigene.
- Am Ende des Spiels gewinnt das Team mit den meisten Punkten!

SOLO-MODUS

Für ein schnelles Rätsel, das du alleine spielen kannst, nimm die folgenden Änderungen vor:

AUFBAU

- Nimm nur eine große Aura und leg sie in eine Ecke des Äthers an einer der beiden Kanten.
- Wenn die erste Verpestungskachel im Äther abgelegt wird, leg auch eine Verpestungskachel in deiner Stadt an derselben Stelle ab.
- Zieh eine einzige Wildtierkarte vom Stapel und leg den Rest zurück in die Schachtel.
- Nachdem du den Äther gefüllt hast, legst du 2 von jedem Element in den Recyclingbeutel.
- Du musst keinen Verpestungsstapel aufbauen; im Solo-Modus wird keine Verpestung mehr benötigt.

Du kannst den Schwierigkeitsgrad ändern, indem du den Aufbau wie folgt modifizierst:

- Leicht:** Zieh keine Wildtierkarten und leg keine Verpestung in deine Stadt.
- Schwer:** Zieh 2 Wildtierkarten und leg Verpestungskacheln in deine Stadt, die den ersten 2 Verpestungskacheln entsprechen, die du für den Äther gezogen hast.
- Unmöglich:** Zieh 3 Wildtierkarten und leg Verpestungskacheln in deine Stadt, die allen 3 Verpestungskacheln entsprechen, die du für den Äther gezogen hast.

SPIELREGELN

- Das Ziel des Spiels ist es, die gesamte Verpestung sowohl aus dem Äther als auch aus deiner Stadt zu beseitigen und alle Wildtiere aus den gezogenen Karten (falls vorhanden) anzulocken.
- Das Spiel wird genauso wie das Basisspiel gespielt, außer in der Art und Weise, wie der Äther wieder aufgefüllt wird.
 - Wenn du Überwucherung erzielst und der Platz im Äther, der dem Platz entspricht, an dem du die neue Kachel platziert hast, leer ist, wird er aus dem Beutel wieder aufgefüllt.
 - Wenn du ein Ökosystem entwickelst, füllst du auch die 4 angrenzenden Felder im Äther wieder auf. (falls leer)
 - Wenn deine Aura zu Beginn deines Zuges leer ist, verlierst du!
- Sobald alle Verpestungen beseitigt und alle Wildtiere angelockt wurden, hast du gewonnen!

MUSS MAN IN SEINEM ZUG EIN KACHELPAAR SAMMELN?

Ja, das Sammeln ist verpflichtend; du kannst nicht passen.

HABEN DIE VERSCHIEDENEN WILDTIERMARKER UND ÖKOSYSTEM-KACHELN EINE BESONDERE BEDEUTUNG?

Mit den einzigartigen Wildtiermarkern und Ökosystem-Kacheln kannst du deine Stadt individuell gestalten, aber sie funktionieren alle gleich, wenn es um die Endwertung geht.

ICH HABE 3 ÖKOSYSTEME NEBENEINANDER. PASSIERT DANN ETWAS?

Die Ökosysteme sind vollständig gewachsen. Sie bringen dir viele , weil sie nebeneinander liegen, aber sie verbinden sich nicht weiter.

KANN ICH IN EINEM ZUG MEHRERE WILDTIERE ANLOCKEN?

Ja, solange nach dem Anlocken von Wildtieren aus dem ersten Muster noch keine Wildtiermarker auf den Kacheln liegen, die das zweite Wildtiermuster bilden.

KÖNNEN SICH ZWEI VERPESTUNGSKACHELN IN EINEM EINZIGEN FELD IM ÄTHER BEFINDEN?

Ja, es ist definitiv möglich, zwei Verpestungskacheln zusammenzuziehen, wenn man den Äther füllt, und es kann wehtun, wenn man beim Sammeln stecken bleibt. Wenn du etwas weniger Drama in deinen Spielen bevorzugst, kannst du eine Hausregel hinzufügen, nach der du neu ziehen musst, wenn du ein Verpestungspaar ziehst.

WAS PASSIERT, WENN BEIM AUFFÜLLEN DES ÄTHERS DIE KACHELN AUSGEHEN?

Befindet sich auf einem Feld nur eine einzelne Kachel, lege diese zurück in den Beutel. Abgesehen davon, wird der Sammelschritt wie gewohnt fortgesetzt. Wenn du den Äther auffüllst, beginne zuerst mit den leeren Feldern in den Auren.

Autor: Bryan Bell

Grafiken: Andy Alves

Schriftarten:

Ostrich Sans ist unter der SIL Open Font License, Version 1.1, lizenziert.

Symbole:

Sonne von Lorc, lizenziert unter CC BY 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

Wasserfall von Delapouite, lizenziert unter CC BY 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

Boden von heri kusyanto (<https://thenounproject.com/icon/soil-6361265/>)

Blatt von Lorc, lizenziert unter CC BY 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

Flacher Pfotenabdruck von Lorc, lizenziert unter CC BY 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

Neuer Trieb von Lorc, lizenziert unter CC BY 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

Dauer-Symbol von Delapouite, lizenziert unter CC BY 3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

DANKSAGUNGEN

Vielen Dank an meine Lebens- und Geschäftspartnerin Anita, die mich dazu gebracht hat, dieses Spiel zu Ende zu bringen, und für die unzähligen Spieltests während der Entwicklung.

Vielen Dank an Byron, Travis und James für die endlosen Spieltests und die kostenlose Unterstützung beim Schreiben/Bearbeiten.

Vielen Dank an PlaytestNW & Blue Highway Games für die Ausrichtung wertvoller Designer-/Branchentreffen in der Region Puget Sound. Besonders danke ich Connor, Ashwin, Rob, Ted, Clint, Hollis und Joseph für die wiederholten Spieltests und ihre unschätzbaren Erkenntnisse.

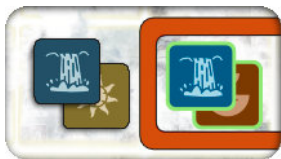
Besonderer Dank geht an Amy Zhang für ihre Hilfe beim Entwerfen des Good Time Hat-Logos.

Besonderer Dank geht an Andy Alves. Ein Spiel, in dem es darum geht, eine zerstörte Stadt in ein pulsierendes Paradies zu verwandeln, muss schön sein, und das ist es dank dir geworden.

Besonderer Dank geht an Trevor Cassidy, der mich Andy vorgestellt hat.

REFERENZ

SAMMELN



Nimm ein Kachelpaar aus einem beliebigen Bereich innerhalb der Aura eines Spielers.

PLATZIEREN



Platziere die Kacheln nebeneinander in deiner Stadt.

VERSCHIEBEN



Verschiebe deine Aura so, dass sie mit der Position deiner abgelegten Kacheln übereinstimmt.

ANLOCKEN



Platziere einen Wildtiermarker auf alle übereinstimmenden Muster und deck eine neue Karte auf.

PUNKTE

WILDTIERE



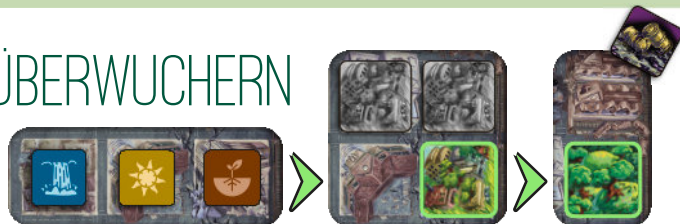
KACHELN



VERPESTUNG



ÜBERWUCHERN



Kombiniere Elemente, um Überwucherte Kacheln wachsen zu lassen. Kombiniere dann Überwucherte Kacheln, um Ökosysteme zu schaffen und Verpestungen zu beseitigen.