

Sattgrün



SPIELANLEITUNG

KOSMOS

Sattgrün

Ein Spiel für 1–5 Pflanzenfreunde ab 10 Jahren und solche, die es noch werden wollen.
Von Molly Johnson, Robert Melvin, Aaron Mesburne, Kevin Russ und Shawn Stankewich.

Die folgenden Seiten erklären das **normale Spiel** und sind alles, was ihr zum Spielen benötigt. Möchtet ihr einen leichteren Einstieg? Dann findet ihr auf Seite 13 die Änderungen für das **vereinfachte Spiel**. Ab Seite 14 folgen zusätzliche Inhalte wie **Herausforderungen** und der **Solo-Modus**, die ihr zunächst überspringen könnt.

SPIELMATERIAL

60 verschiedene Pflanzenkarten

(5 Arten mit je 12 Karten, jede Art hat ihr eigenes Symbol und ihre eigene Farbe)



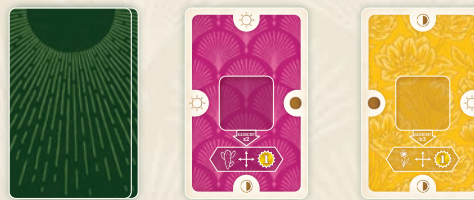
Sukkulenten Blütenpflanzen



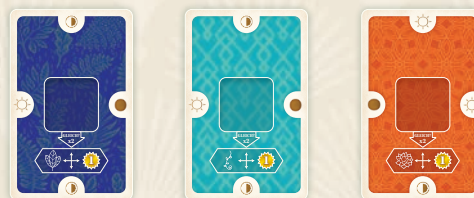
Blattpflanzen Kletterpflanzen Ungewöhnliche Pflanzen

60 verschiedene Zimmerkarten

(5 Arten mit je 12 Karten, die Farben entsprechen denen der Pflanzenarten)



Sukkulenten Blütenpflanzen



Blattpflanzen Kletterpflanzen Ungewöhnliche Pflanzen

10 Übersichtskarten

(2 Karten pro Person)



5 Aufbewahrungskarten

(1 Karte pro Person)



30 Zielkarten (nur für die fortgeschrittene Wertung)



10 Zielkarten
„Pflanzen“

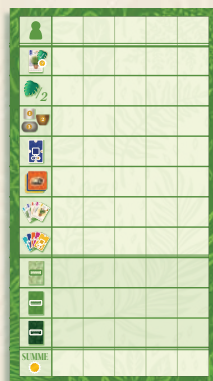


10 Zielkarten
„Gegenstände“



10 Zielkarten
„Zimmer“

1 Wertungsblock



45 verschiedene Gegenstands- plättchen „Möbelstücke / Haustiere“ (9 Arten mit je 5 verschiedenfarbigen Plättchen, werden auf Zimmerkarten platziert)



Tisch



Sessel



Sofa



Lampe



Regal



Goldfisch



Vogel



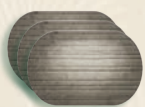
Katze



Hund

36 Blumentopf-Plättchen

(3 besondere Arten mit je 6 Blumentöpfen
und 18 Terrakotta-Blumentöpfe)



Stein
(3 Punkte)



Holz
(2 Punkte)



Keramik
(1 Punkt)



Terrakotta
(0 Punkte)

1 Stoffbeutel

(für die Gegenstandsplättchen)



**LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!**
Mit der kostenlosen
Erklär-App



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen?
Dann ladet euch die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter.

45 Gegenstandsplättchen „Pflege“

(3 Arten mit je 15 Plättchen,
beschleunigen das Pflanzenwachstum)



Dünger



Blumenkelle



Gießkanne

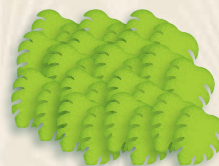
36 Grüne Daumen

(für besondere Aktionen einsetzbar)



60 Blattmarker aus Holz

(zum Markieren des Pflanzenwachstums)



Blätter mit Wert 1
(klein, hellgrün)



Blätter mit Wert 3
(groß, dunkelgrün)

SPIELVORBEREITUNG

Siehe Seite 13 für das **vereinfachte Spiel**
und Seite 17 für das **Solo-Spiel**.

- 1** Gebt **alle 90 Gegenstandsplättchen** in den Beutel. (Das sind alle quadratischen Möbelstück-, Haustier- und Pflegeplättchen.) Mischt sie gut durch. Legt den Beutel in die Mitte eurer Spielfläche, sodass ihn alle gut erreichen können. Zieht 4 Plättchen aus dem Beutel und legt sie offen als Reihe neben den Beutel.
- 2** Mischt **alle Pflanzenkarten** zu einem verdeckten Stapel. Legt den Stapel oberhalb des Beutels bereit. Deckt 4 Karten vom Stapel auf und legt sie oberhalb der Plättchen als Reihe aus.
- 3** Mischt **alle Zimmerkarten** zu einem verdeckten Stapel. Legt den Stapel unterhalb des Beutels bereit. Deckt 4 Karten vom Stapel auf und legt sie unterhalb der Plättchen als Reihe aus.

Diese nun fertige Auslage ist der *Markt*.
- 4** Legt **alle Blätter** und **alle Grünen Daumen** als Vorrat neben dem Markt bereit.
- 5** Bereitet die **Blumentöpfe** vor. Wie viele ihr benötigt, hängt davon ab, wie viele Personen ihr seid:

Nehmt alle Terrakotta-Blumentöpfe plus

- 1 Person:** 4 Blumentöpfe jeder besonderen Art
- 2 Personen:** 3 Blumentöpfe jeder besonderen Art
- 3 Personen:** 4 Blumentöpfe jeder besonderen Art
- 4 Personen:** 5 Blumentöpfe jeder besonderen Art
- 5 Personen:** 6 Blumentöpfe jeder besonderen Art

Legt die herausgesuchten Blumentöpfe als Stapel neben den Markt. Räumt alle übrigen Blumentöpfe zurück in die Schachtel – ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

- 6** Nehmt euch je **2 Übersichtskarten** und **1 Aufbewahrungskarte**. Legt sie vor euch aus. Räumt alle übrigen Übersichts- und Aufbewahrungskarten zurück in die Schachtel.

- 7** Zieht **jeweils 1 Pflanzenkarte** und **1 Zimmerkarte** von den verdeckten Stapeln. Legt diese 2 Karten offen vor euch aus – unterhalb eurer Übersichts- und Aufbewahrungskarten.
- 8** Wer von euch die Pflanzenkarte mit dem **höchsten Wachstumswert** (oben rechts) hat, beginnt die Partie. Bei Gleichstand entscheidet, wessen Pflanzennamen früher im Alphabet vorkommt.
- 9** Die Spielreihenfolge bestimmt, wer zum Start wie viele **Grüne Daumen** erhält:

Wer die Partie beginnt, erhält keinen Grünen Daumen.

Die Person rechts davon erhält 2 Grüne Daumen.

Alle anderen erhalten je 1 Grünen Daumen.

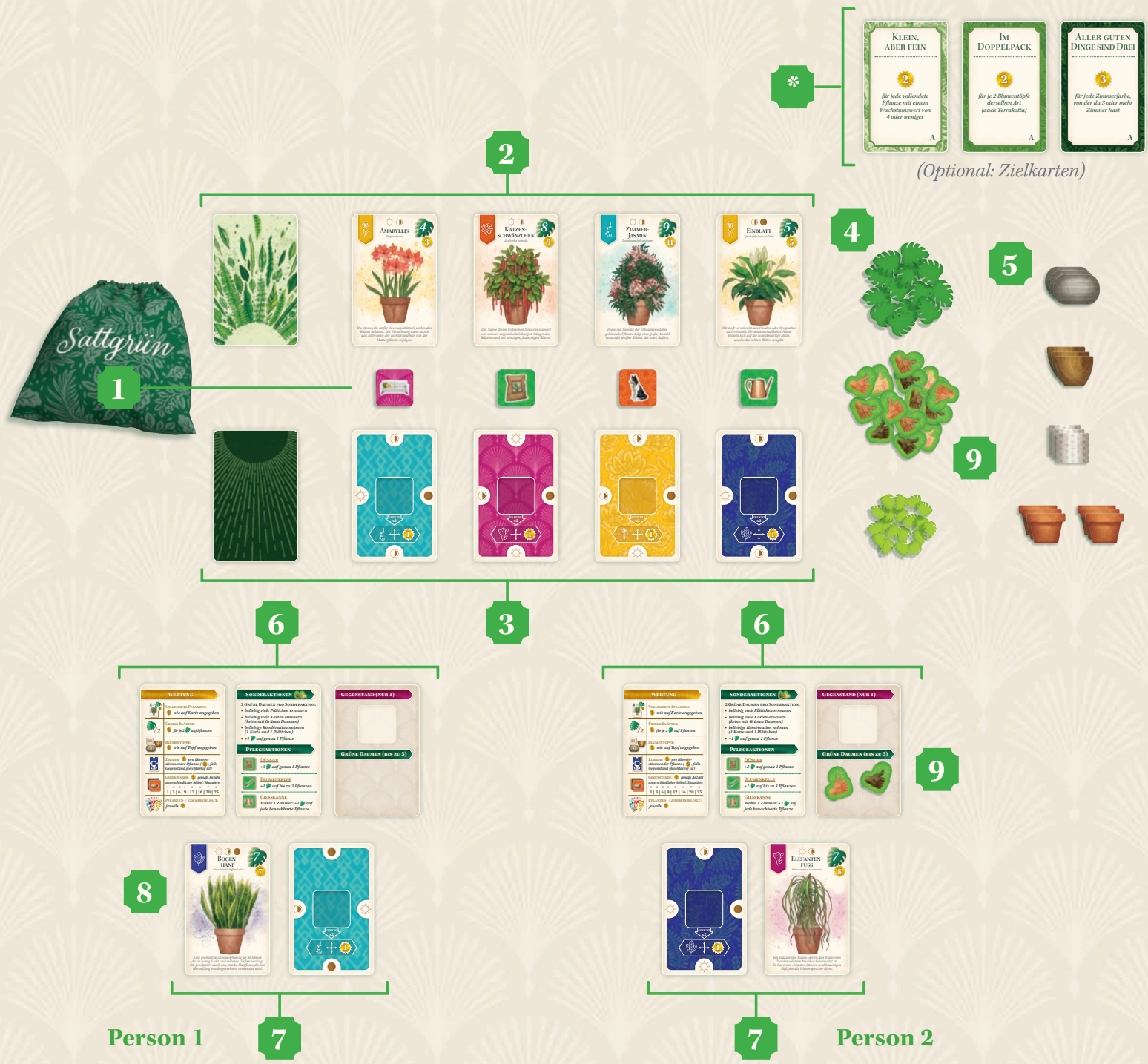
FÜR FORTGESCHRITTENE: ZIELKARTEN

Habt ihr *Sattgrün* bereits einige Male gespielt? Dann könnt ihr Zielkarten hinzunehmen, durch die ihr bei Spielende zusätzliche Punkte erzielen könnt.

- Mischt die Zielkarten getrennt voneinander (Pflanzen, Gegenstände, Zimmer). Zieht dann **1 Zielkarte jeder Art**. Räumt die übrigen Zielkarten zurück in die Schachtel – ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.
- Legt die 3 gezogenen Zielkarten offen aus, sodass alle sie gut sehen können. Diese Karten geben euch Bedingungen vor, die ihr erfüllen könnt, um bei Spielende zusätzliche Punkte zu erhalten.

Mehr zu den Zielkarten auf Seite 12.

BEISPIELHAFTER SPIELAUFBAU FÜR 2 PERSONEN



SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

Eine Partie *Sattgrün* verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Ihr seid abwechselnd am Zug. Dabei sammelt ihr Pflanzenkarten, Zimmerkarten und Gegenstandsplättchen, mit denen ihr euer stetig größer werdendes Zuhause ausstattet.

Wer am Zug ist, wählt eine ausliegende Kombination aus **einer Karte und einem Plättchen** und platziert beides im persönlichen Bereich direkt vor sich – dieser Bereich ist das **Zuhause**. So entsteht im Spielverlauf vor euch allen euer schachbrettartiges Zuhause aus 5×3 Karten. Euer Ziel ist, eure Pflanzen wachsen zu lassen, bis sie **vollendet** sind. Dadurch erhaltet ihr **Blumentöpfe**, in die ihr

eure wertvollen Pflanzen einpflanzt. Ihr lasst eure Pflanzen wachsen, indem ihr passende Karten aneinanderlegt oder Pflegeplättchen einsetzt. Dieses Wachstum markiert ihr mit den **grünen Blattmarkern**. Am Ende jedes Zuges erhält die nicht genommene Karte einen Grünen Daumen. Zuletzt füllt ihr den Markt mit einer neuen Karte und einem neuen Plättchen wieder auf.

Das Spiel endet, sobald ihr alle euer Zuhause aus 5×3 Karten fertiggestellt habt. Ihr wart jeweils 13-mal an der Reihe.

Dann geht ihr zur **Schlusswertung** über. Wer schließlich die meisten Punkte hat, gewinnt!

DAS SPIEL BEGINNT

Noch vor dem ersten Spielzug wählt ihr alle gleichzeitig die Startpositionen eurer ersten Pflanzen- und Zimmerkarte. Dazu ordnet ihr beide Karten so neben- oder übereinander an, wie ihr mögt. Beachten müsst ihr nur, dass beide Karten „richtig herum“ liegen.

Wer dabei ein Lichtbedürfnis seiner Pflanze erfüllt, legt sofort 1 Blatt auf diese Pflanzenkarte (siehe Schritt 3 rechts).

Nun geht es los mit dem ersten Spielzug!

EIN SPIELZUG

1. Eine Karte und ein Plättchen nehmen

Zu Beginn jedes Zuges liegen vier Pflanzenkarten, vier Gegenstandsplättchen und vier Zimmerkarten aus. Diese Auslage ist der Markt. Er besteht aus vier Spalten mit je einer Pflanzenkarte, einem Gegenstandsplättchen und einer Zimmerkarte.

Wähle eine Spalte aus und nimm dir das Gegenstandsplättchen sowie eine der beiden Karten dieser Spalte – also entweder die Pflanzenkarte (siehe Beispiel A) oder die Zimmerkarte (siehe Beispiel B).

Falls auf der von dir gewählten Karte Grüne Daumen liegen, erhältst du alle diese Grünen Daumen.

Hinweis: Bevor du deine Wahl triffst, darfst du deine Grünen Daumen einsetzen. Mit ihnen kannst du den Markt verändern oder deine Auswahlmöglichkeiten vergrößern. Mehr dazu auf Seite 9.



2. Die Karte im Zuhause anlegen

Im Spielverlauf legst du ein schachbrettartiges 5×3-Raster vor dir aus. Diese Auslage ist dein „Zuhause“. Für das Anlegen von Karten gelten diese Regeln:

- Du musst Karten immer senkrecht oder waagrecht an bereits ausliegende Karten anlegen.
- Pflanzenkarten musst du an Zimmerkarten anlegen und umgekehrt, sodass sich ein Schachbrettmuster ergibt.
- Du darfst Karten nicht außerhalb dieses 5×3-Rasters anlegen.
- Karten müssen stets „richtig herum“ liegen, du darfst sie nicht um 180° drehen.
- Sobald du eine Karte einmal angelegt hast, darfst du sie in späteren Zügen nicht mehr verschieben.

Hinweis: Beim Anlegen müssen weder die Lichtbedürfnisse noch die Farben der Karten übereinstimmen. Beides bringt jedoch Vorteile (siehe Schritt 3 unten bzw. Wertung auf Seite 10).

3. Lichtbedürfnisse prüfen und Blätter erhalten

Beim Auslegen der Pflanzen- und Zimmerkarten versuchst du deine Pflanzen so zu platzieren, dass ihre Lichtbedürfnisse erfüllt sind. Denn so wachsen deine Pflanzen, bis du sie schließlich „vollendest“ (siehe Schritt 5 auf Seite 8).

Das Wachstum einer Pflanze haltet ihr mit den grünen Blättern fest. Die kleinen, helleren Marker stehen für 1 Blatt, die großen, dunkleren Marker für 3 Blätter. Wenn eine Pflanze „1 Blatt erhält“, bekommt sie also einen hellgrünen Blattmarker mit Wert 1. Ihr könnt jederzeit 3 hellgrüne Blattmarker gegen 1 dunkelgrünen tauschen (und umgekehrt).

Jede Pflanze zeigt im oberen Bereich ihrer Karte ein bis drei Lichtbedürfnisse. An jeder Seite einer Zimmerkarte sind die dortigen Lichtverhältnisse angegeben. Falls beides miteinander **übereinstimmt**, also das Symbol an der Seite der Zimmerkarte einem der Lichtbedürfnisse auf der Pflanzenkarte entspricht, erhält diese Pflanze 1 Blatt.

Wenn du eine Karte so anlegst, dass sie an mehrere Karten angrenzt, überprüfst du das Licht an all diesen Seiten. So kannst du in einem Zug mehrere Blätter (für eine oder verschiedene Pflanzen) erhalten.

Hinweis: Egal ob du erst Pflanzen- oder Zimmerkarten anlegst, sobald es zu einer Übereinstimmung kommt, erhältst du für sie 1 Blatt.

Beispiel eines fertigen Zuhauses



Lichtbedürfnisse



Sonnenlicht



Halbschatten



Schatten

Übereinstimmung



Blatt
mit Wert 1



Blatt
mit Wert 3



4. Plättchen platzieren bzw. einsetzen

Du darfst Möbelstücke und Haustiere in deinem Zuhause platzieren sowie Pflegeplättchen einsetzen, um deine Pflanzen weiter wachsen zu lassen. Dabei darfst du das soeben erhaltene Plättchen, ein zuvor aufbewahrtes Plättchen (siehe Schritt 6) oder sogar beide platzieren bzw. einsetzen.

Möbelstück oder Haustier platzieren

Du kannst auf jeder deiner Zimmerkarten ein Möbelstück oder Haustier platzieren, das noch keines hat. Denn auf jeder Zimmerkarte darf höchstens 1 Plättchen liegen. Die Farbe eines Plättchens muss nicht mit der Farbe der Zimmerkarte übereinstimmen. (Allerdings kann das bei Spielende mehr Punkte geben, siehe Seite 10.)

5. Pflanzen vollenden und eintopfen



Wachstums-
wert

Sobald auf einer Pflanze Blätter im Wert des angegebenen Wachstumswerts liegen, hast du sie **vollendet**. Lege alle Blätter von ihr in den Vorrat zurück. Topfe diese Pflanze dann ein. Nimm dir dafür den Blumentopf mit dem höchsten Wert aus dem Vorrat. Falls es keinen der besonderen Blumentöpfe mehr im Vorrat gibt, nimm stattdessen einen Terrakotta-Blumentopf. Lege den Blumentopf auf die Pflanzenkarte, um anzuzeigen, dass sie vollendet und eingetopft ist.

Hinweis: Eingetopfte Pflanzen können keine Blätter mehr erhalten – weder aufgrund ihrer Lichtbedürfnisse noch durch den Einsatz von Pflegeplättchen.

Pflegeplättchen einsetzen

Deine Pflanzen erhalten Blätter, wenn du ihre Lichtbedürfnisse erfüllst. Zusätzlich kannst du ihnen Blätter hinzufügen, wenn du dich um sie kümmerst, indem du Pflegeplättchen einsetzt.

Jedes Pflegeplättchen kann **nur einmal** eingesetzt werden. Sobald du eines eingesetzt hast, lege es in die Schachtel zurück.

Es gibt drei verschiedene Arten von Pflegeplättchen. Jedes kann für eine besondere **Pflegeaktion** eingesetzt werden:

- **Dünger:** Wähle 1 Pflanze und füge ihr 3 Blätter hinzu. Du musst diese 3 Blätter einer einzelnen Pflanze hinzufügen. Falls die Pflanze bereits mit weniger als 3 Blättern vollendet ist, fügst du nur so viele Blätter hinzu, wie benötigt.
- **Blumenkelle:** Wähle 3 Pflanzen und füge ihnen jeweils 1 Blatt hinzu. Du darfst zwar bis zu 3 deiner Pflanzen wählen, aber keiner mehr als 1 Blatt hinzufügen. Falls du weniger als 3 unvollendete Pflanzen in deinem Zuhause hast, fügst du entsprechend weniger Blätter hinzu.
- **Gießkanne:** Wähle 1 Zimmerkarte und füge jeder benachbarten Pflanze 1 Blatt hinzu. Je nachdem, welche Zimmerkarte du wählst, kannst du 1 bis 4 Pflanzen jeweils 1 Blatt hinzufügen.

Solltest du mal in der (unwahrscheinlichen) Situation sein, einer Pflanze kein Blatt hinzufügen zu wollen, musst du das nicht.

Dünger



+3



Erinnerung: Ein großes
Blatt steht für 3 Blätter.



Blumenkelle



+1

+1

+1



Gießkanne



+1

+1

+1

+1



6. Plättchen und Grüne Daumen aufbewahren

Du hast eine Aufbewahrungskarte, auf der du **genau 1 Gegenstand** und **bis zu 5 Grüne Daumen** für einen späteren Zug aufbewahren kannst. Du entscheidest, in welchem Zug du etwas von deiner Aufbewahrungskarte einsetzt.

Du kannst ein und dasselbe Gegenstandsplättchen durchaus über mehrere Züge hinweg aufbewahren. Zudem kannst du ein aufbewahrtes Plättchen freiwillig aus dem Spiel entfernen, um stattdessen ein anderes Plättchen aufzubewahren.

Alles, was du nicht aufbewahren kannst, geht verloren. Überzählige Gegenstandsplättchen (die du also nicht einsetzen konntest oder wolltest) musst du aus dem Spiel entfernen. Überzählige Grüne Daumen legst du in den Vorrat zurück.

7. Den Markt auffüllen

Im letzten Schritt deines Zuges füllst du den Markt auf. Zuerst legst du einen Grünen Daumen aus dem Vorrat auf die übrige Karte in der Spalte, aus der du deine Karte genommen hast. Danach füllst du die leeren Plätze auf: Ziehe dafür 1 Karte vom entsprechenden Stapel und ziehe 1 Plättchen aus dem Beutel.

Damit ist dein Zug beendet und es geht im Uhrzeigersinn weiter.

Hinweis: Falls du eine Karte und ein Plättchen aus unterschiedlichen Spalten genommen hast (durch einen Grünen Daumen, siehe unten), kommt der neue Grüne Daumen auf die Karte derjenigen Spalte, aus der du die Karte genommen hast, nicht das Plättchen.

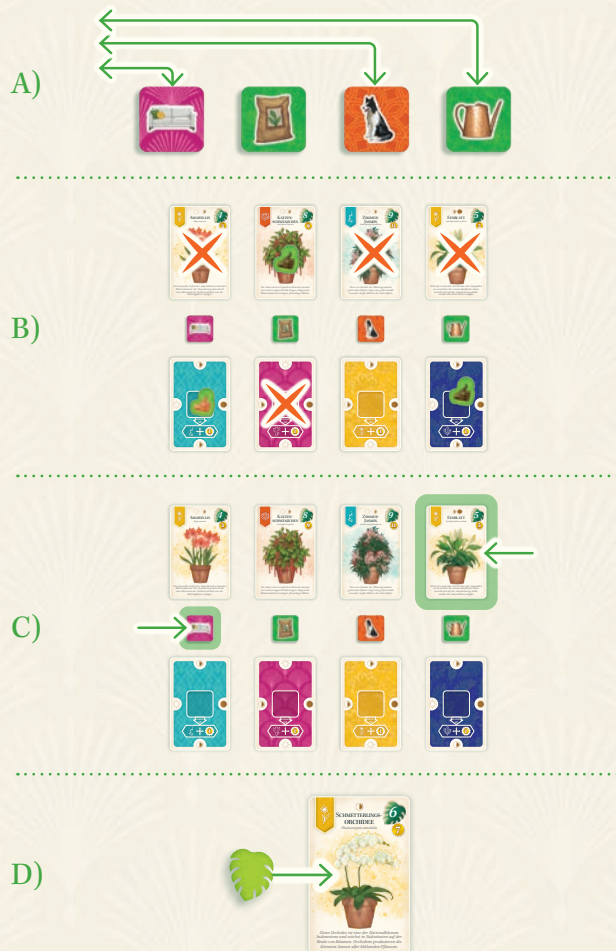
Grüne Daumen einsetzen



In deinem Zug kannst du deine Grünen Daumen einsetzen, um verschiedene Sonderaktionen auszuführen. **Für jede Sonderaktion musst du 2 Grüne Daumen einsetzen:**

- A) **Plättchen erneuern** (bevor du aus dem Markt nimmst):
Du kannst beliebig viele Plättchen im Markt erneuern. Wähle 1 bis 4 Plättchen im Markt und lege sie zunächst beiseite. Ziehe dann neue Plättchen aus dem Beutel und fülle so die leeren Stellen im Markt auf. Ziehe die Plättchen eines nach dem anderen und fülle von links nach rechts auf. Gib zuletzt die beiseitegelegten Plättchen zurück in den Beutel.
- B) **Karten erneuern** (bevor du aus dem Markt nimmst):
Du kannst beliebig viele Karten, auf denen kein Grüner Daumen liegt, im Markt erneuern. Dies funktioniert genauso wie das Erneuern der Plättchen, außer dass du die erneuerten Karten unter ihre jeweiligen Stapel legst.
- C) **Freie Auswahl** (wenn du aus dem Markt nimmst):
Du darfst 1 beliebige Karte und 1 beliebiges Plättchen aus dem Markt nehmen (statt jeweils aus der gleichen Spalte). Wichtig: Dies ersetzt deine normale Auswahl. Daher darfst du diese Aktion nur einmal pro Zug ausführen.
- D) **+1 Blatt:** Füge 1 deiner Pflanzen 1 Blatt hinzu.

Lege alle eingesetzten Grünen Daumen in den Vorrat zurück. Du darfst so viele dieser Aktionen ausführen, wie du möchtest, solange du ausreichend viele Grüne Daumen hast.



SPIELEND & WERTUNG

Hinweis: Ihr könnt das Wertungsblatt auch als PDF von unserer Internetseite herunterladen.

Das Spiel endet, sobald ihr jeweils 15 Karten (als 5×3-Raster) in eurem Zuhause vor euch ausliegen habt. Ihr wart dann jeweils 13-mal am Zug. Wertet anschließend die folgenden Kategorien und tragt eure Punkte auf einem Wertungsblatt ein:

1 Vollendete Pflanzen

Du erhältst Punkte für jede deiner vollendeten Pflanzen. Das sind deine Pflanzen, die du im Spielverlauf ein-topfen konntest (weil du ihren Wachstumswert erreicht hast). Auf jeder Pflanzenkarte ist oben rechts in dem goldenen Stern angegeben, wie viele Punkte du für sie erhältst.



2 Blätter auf unvollendeten Pflanzen

Zähle, wie viele Blätter noch auf deinen unvollendeten Pflanzen liegen. Für je 2 Blätter erhältst du 1 Punkt. Bei einer ungeraden Anzahl rundest du ab. *Beispiel: Hast du 7 Blätter übrig, erhältst du 3 Punkte.*

3 Blumentöpfe

Zähle die Punkte deiner Blumentöpfe zusammen. Sie sind verschieden viele Punkte wert: Stein-Blumentöpfe je 3 Punkte, Holz-Blumentöpfe je 2 Punkte, Keramik-Blumentöpfe je 1 Punkt. Terrakotta-Blumentöpfe sind keine Punkte wert.



4 Zimmerkarten

Gehe alle deine Zimmerkarten einzeln und nacheinander von oben links nach unten rechts durch. Du erhältst 1 Punkt für jede benachbarte Pflanze, deren Art mit dem Zimmer übereinstimmt (gleiche Farbe). Liegt auf der Zimmerkarte ein Gegenstandsplättchen der gleichen Farbe? Dann verdoppelst du die Punkte für diese Zimmerkarte.



5 Möbelstücke und Haustiere

Du erhältst Punkte für die Anzahl deiner unterschiedlichen Möbelstücke und Haustiere. Je mehr unterschiedliche du hast, desto mehr Punkte erhältst du. *(Plättchen mit dem gleichen Möbelstück/Haustier, aber unterschiedlicher Farbe zählen hierbei nicht.)*

	GEGENSTÄNDE: gemäß Anzahl unterschiedlicher Möbel / Haustiere
	1 2 3 4 5 6 7 8
	1 3 6 9 12 16 20 25

6 Bonus „Pflanzenvielfalt“

Du erhältst 3 Punkte, falls du alle 5 Pflanzenarten in deinem Zuhause ausliegen hast.

7 Bonus „Zimmervielfalt“

Du erhältst 3 Punkte, falls du alle 5 Zimmerfarben in deinem Zuhause ausliegen hast.

	PFLANZEN- / ZIMMERVIelfALT:
	jeweils

* Zielkarten

Falls ihr mit den Zielkarten spielt: Du bekommst für jede ausliegende Zielkarte Punkte entsprechend ihrer Bedingung, je nachdem, ob bzw. wie gut du sie erfüllst (*siehe Seite 12 für Details*).



Zählt dann alle Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Grüne Daumen übrig hat. Immer noch Gleichstand? Dann teilt ihr euch den Sieg oder spielt einfach noch eine Partie!



	Lea	Jan	Eva	Tom	Alex
	27	30	26	25	32
	2	1	1	3	0
	7	6	6	9	8
	16	14	15	21	13
	12	20	16	12	9
	0	3	3	3	0
	3	0	3	0	3
	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-
SUMME	67	74	67	73	65

BEISPIEL-WERTUNG (ERGEBNIS VON LEA)

- Vollendete Pflanzen $2 + 2 + 0 + 5 + 7 + 0 + 8 + 3 = 27$ Punkte
 - Blätter auf unvollendeten Pflanzen $5 : 2$ (abgerundet) = 2 Punkte
 - Blumentöpfe $1 + 2 + 1 + 3 = 7$ Punkte
 - Zimmerkarten $2 (1 \times 2 P.) + 2 (2 \times 1 P.) + 2 (2 \times 1 P.) + 4 (2 \times 2 P.) + 2 (2 \times 1 P.) + 4 (2 \times 2 P.) + 0 = 16$ Punkte
 - Möbelstücke und Haustiere..... $5 \text{ unterschiedliche} = 12$ Punkte
 - Bonus „Pflanzenvielfalt“ $\text{fehlende } \underline{\text{Blütenpflanze}} = 0$ Punkte
 - Bonus „Zimmervielfalt“ $\text{alle } 5 \text{ Farben vorhanden} = 3$ Punkte
- SUMME..... 67 Punkte**

ZIELKARTEN – ERLÄUTERUNGEN

Die Zielkarten – dir ihr optional hinzunehmen könnt – geben verschiedene Kriterien vor, für die ihr bei Spielende zusätzliche Punkte erhalten könnt. Nachfolgend werden einige der häufig vorkommenden Formulierungen näher erläutert sowie typische Fragen beantwortet.

Bei einigen Zielkarten geht es darum, von etwas **am meisten** zu haben. Ein Gleichstand reicht dabei schon aus. Es erhalten also alle von euch die Punkte, die „am meisten“ davon haben.

Diese Karten können nicht im Solo-Spiel verwendet werden. Falls du eine solche gezogen hast, lege sie ab und ziehe eine Ersatzkarte.

Es gibt zwei Zielkarten, bei denen es um **jede Zimmerfarbe bzw. Pflanzenart** geht (siehe rechts). Wertet bei diesen Karten alle fünf Farben bzw. Arten einzeln. Es werden also für jede Zimmerfarbe bzw. Pflanzenart die angegebenen Punkte vergeben.

Manche Zielkarten geben Punkte für Farben bzw. Arten, die man **nicht** hat. Damit sind ebenso die fünf Zimmerfarben und Pflanzenarten gemeint (unterscheidbar durch Symbol und Farbe) bzw. die vier Arten von Blumentöpfen. Terrakotta-Töpfe sind zwar keine Punkte wert, gelten aber als eigene Blumentopf-Art.

Die Angabe „**perfekte Lichtverhältnisse**“ bezieht sich auf die Übereinstimmung der Lichtsymbole zwischen den Karten. Perfekte Lichtverhältnisse sind gegeben, wenn an allen Seiten jeder Karte, die Lichtsymbole übereinstimmen. *Beispiel (siehe rechts):*

- A) Die Zimmer-Jasmin (oben links) findet perfekte Lichtverhältnisse vor. Sie benötigt entweder Sonnenlicht oder Halbschatten. Die Zimmer links und unten ■ liefern Halbschatten, während das Zimmer rechts ■ Sonnenlicht bietet.
- B) Der Titanenwurz (oben rechts) benötigt Halbschatten. Das Zimmer links ■ bietet jedoch Schatten, sodass hier keine perfekten Lichtverhältnisse vorliegen.
- C) Beim gelben Zimmer ■ in der unteren Reihe liegen ebenfalls keine perfekten Lichtverhältnisse vor. Die Symbole mit der Nachtflatterorchidee rechts daneben stimmen nicht überein.



Stein



Holz



Keramik



Terrakotta

Perfekte Lichtverhältnisse



VARIANTE: VEREINFACHTES SPIEL

Das vereinfachte Spiel von *Sattgrün* lässt manche Spielelemente weg und kommt mit weniger Regeln daher. Es eignet sich sehr gut für den Einstieg oder wenn jüngere Menschen mitspielen.

Spielvorbereitung

Bereitet das Spiel wie auf Seite 4 beschrieben vor – mit einer Änderung: Räumt die Grünen Daumen und die Blattmarker zurück in die Schachtel. Nehmt euch jeweils nur 1 Übersichtskarte und legt sie mit der Wertungsseite nach oben vor euch.

Spielzug

Es gelten die normalen Regeln mit den folgenden Änderungen:

- **Grüne Daumen:** Da es im vereinfachten Spiel keine Grünen Daumen gibt, könnt ihr auch keine Grünen Daumen für die Sonderaktionen einsetzen.
- **Gegenstand aufbewahren:** Es gilt weiterhin, dass ihr nur 1 Gegenstand für einen späteren Zug aufbewahren könnt.
- **Pflanzen vollenden:** Pflanzen werden nun einfacher vollendet. Ignoriert jegliche Lichtsymbole und Wachstumswerte auf den Zimmer- und Pflanzenkarten. Stattdessen gilt:
 - Sobald du dir ein Pflegeplättchen aus dem Markt nimmst, darfst du sofort eine deiner Pflanzen vollenden. Die Art des Plättchen ist dabei egal, sie funktionieren alle gleich.
 - Wenn du eine Pflanze vollendest, nimm dir einen beliebigen Blumentopf und lege ihn auf die Pflanzenkarte. (Im vereinfachten Spiel geben Blumentöpfe keine Punkte. Nimm dir daher den, der dir am besten gefällt.)

Vereinfachte Wertung am Spielende

- Jede vollendete Pflanze ist genau **5 Punkte** wert – unabhängig von dem Punktwert, der auf der Pflanzenkarte angegeben ist.
- Im vereinfachten Spiel gibt es keine Blätter, die gewertet werden.
- Blumentöpfe sind keine Punkte wert.
- Wertet eure Zimmerkarten, Möbelstücke und Haustiere sowie die beiden Boni „Pflanzenvielfalt“ und „Zimmervielfalt“ wie im normalen Spiel.
- Im vereinfachten Spiel gibt es keine Zielkarten.

Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Pflanzen vollendet hat. Immer noch Gleichstand? Dann teilt ihr euch den Sieg!

Nicht verwendete Spielelemente



Vereinfachtes Vollenden von Pflanzen



Vereinfachte Wertung

		Lea	Jan	Eva	Tom	Alex
A)		35	30	25	35	40
B)		-	-	-	-	-
C)		-	-	-	-	-
		15	14	12	14	13
		12	20	16	12	9
D)		0	3	3	3	0
		3	0	3	0	3
		-	-	-	-	-
E)		-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-
		65	67	59	64	65

HERAUSFORDERUNGEN

Zieht eure eigene *Sattgrün*-Pflanze heran, indem ihr euch insgesamt 50 Herausforderungen stellt. Ihr könnt vor jeder Partie frei entscheiden, ob ihr diesen Modus verwenden möchtet. Falls ja, wählt vorher einfach einen der drei Bereiche aus: **Szenarien** (15x), **Normales Spiel** (25x) oder **Regel-Varianten** (10x). Jeder Bereich funktioniert etwas anders und ist nachfolgend genauer beschrieben.

Es können bis zu vier Personen ihren Fortschritt festhalten. Wer das möchte, schreibt seinen Namen unter eine der Pflanzen. Jeder Pflanze ist ein eigenes Symbol zugeordnet:    . Diese Symbole finden sich auch bei den einzelnen Herausforderungen wieder.

Ab dann gilt: Immer wenn du eine Herausforderung meisterst, markierst du dein Symbol bei der Herausforderung sowie ein Blatt deiner Pflanze auf dieser Seite. So wächst deine Pflanze Blatt um Blatt! Schaffst du es, deine Pflanze zur vollen Pracht zu verhelfen?



Name



Name



Name



Name

HERAUSFORDERUNGEN – SZENARIEN (AUCH SOLO)

Jedes Szenario gibt vor, welche Zielkarten zum Einsatz kommen. Zudem können weitere Ziele angegeben sein, die am Ende der Partie alle erfüllt sein müssen, um das Szenario erfolgreich zu meistern.

Wählt zu Beginn aus, welches Szenario ihr spielen möchtet. Ihr könnt sie in beliebiger Reihenfolge spielen, wobei sie zunehmend anspruchsvoller werden. Alle von euch, die nach der Partie die **benötigte Punktzahl sowie alle weiteren Ziele** erreicht haben, haben das Szenario gemeistert! Markiert euer Symbol bei genau diesem Szenario. Wie immer gilt: Wer eine Herausforderung meistert und sein Symbol markiert, markiert ebenfalls ein Blatt seiner Pflanze auf dieser Seite.

Die Szenarien können auch im Solo-Spiel verwendet werden. Dann bietet es sich an, sie nacheinander in Reihenfolge zu spielen.

Szenario	Zielkarten	Benötigte Punktzahl	Weitere Ziele	Gemeistert?
1	  			   
2	  			   
3	  			   
4	  		• Vollende alle Pflanzen.	   
5	  		• Setze keine Blumenkelle ein.	   
6	  		• Vollende mindestens 1 Pflanze von jeder der 5 Pflanzenarten.	   
7	  		• Platziere 8 verschiedene Gegenstände in deinem Zuhause.	   
8	  		• Sorge für perfekte Lichtverhältnisse*. • Alle platzierten Gegenstände müssen farblich zu ihrem Zimmer passen.	   
9	  		• In jeder Spalte dürfen nur Pflanzen und Zimmer derselben Art/Farbe sein. • Erziele 5+ Punkte mit übrigen Blättern.	   
10	  		• Beende die Partie mit höchstens 3 Pflanzenarten. • Erziele 10+ Punkte mit Blumentöpfen.	   
11	  		• Beende die Partie ohne Haustier in deinem Zuhause. • Beende die Partie mit 3+ Grünen Daumen.	   
12	  		• Besitze 4+ Pflanzen derselben Art. • Erziele 35+ Punkte mit Pflanzen.	   
13	  		• Sorge für perfekte Lichtverhältnisse*. • In jedem Zimmer muss ein Gegenstand platziert sein.	   
14	  		• Setze keine Gießkanne ein. • Erziele 20+ Punkte mit Zimmerkarten.	   
15	  		• Erreiche „Pflanzen-“ und „Zimmervielfalt“. • Erziele 40+ Punkte mit Pflanzen.	   

* Siehe Beispiel auf Seite 12.

HERAUSFORDERUNGEN – NORMALES SPIEL

Spiele eine Partie *Sattgrün* mit den ganz normalen Regeln. Nach der Partie darf jeder genau eine Herausforderung markieren, die er oder sie in dieser Partie gemeistert hat (und danach wie immer ein Blatt der eigenen Pflanze auf Seite 14 markieren).

Hinweis: Diese Herausforderungen können nicht im Solo-Spiel verwendet werden

1. Erziele 70+ Punkte.
2. Erziele 80+ Punkte.
3. Erziele 90+ Punkte.
4. Erziele 100+ Punkte.
5. Besitze 5+ Pflanzen derselben Art.
6. Besitze 5+ Zimmer derselben Farbe.
7. Vollende 8 Pflanzen.
8. Sammle* 8 verschiedene Gegenstände.
9. Erziele 30+ Punkte mit vollendeten Pflanzen.
10. Erziele 40+ Punkte mit vollendeten Pflanzen.
11. Erziele 20+ Punkte mit Zimmerkarten.
12. Erziele 25+ Punkte mit Zimmerkarten.
13. Alle Gegenstände passen zu ihrem Zimmer.

14. Erziele 9+ Punkte mit Blumentöpfen.
15. Erziele 12+ Punkte mit Blumentöpfen.
16. Erziele 10+ Punkte mit Zielkarten.
17. Erziele 15+ Punkte mit Zielkarten.
18. Erziele 10+ Punkte mit übrigen Blättern.
19. Erreiche „Pflanzen-“ und „Zimmervielfalt“.
20. Gewinne mit 10+ Punkten Unterschied.
21. Gewinne mit 15+ Punkten Unterschied.
22. Sammle* alle 4 verschiedenen Haustiere.
23. Sammle* alle 5 verschiedenen Möbelstücke.
24. Erziele 8 Punkte mit 1 Zimmer.
25. Beende die Partie mit 5 Grünen Daumen.

** Ein Gegenstand auf deiner Aufbewahrungskarte gilt als gesammelt.*

HERAUSFORDERUNGEN – REGEL-VARIANTEN

Diese 10 Regel-Varianten verändern das Spiel jeweils mit einem kleinen Kniff und sorgen für noch mehr Abwechslung. Probiert sie aus, sobald ihr *Sattgrün* einige Male gespielt habt. Bestimmt vor der Partie, mit welcher Variante ihr spielen wollt. Nach der Partie dürft ihr alle euer Symbol bei genau dieser Herausforderung markieren (und danach wie immer ein Blatt der eigenen Pflanze auf Seite 14).

Hinweis: Diese Herausforderungen können nicht im Solo-Spiel verwendet werden.

1. Beim Anlegen von Karten müssen alle Lichtverhältnisse und -bedürfnisse übereinstimmen.
2. Für jede Sonderaktion werden 3 Grüne Daumen benötigt (statt 2).
3. Zu Beginn zieht jeder 1 Zimmerkarte: Zimmer dieser Farbe darfst du nicht aus dem Markt nehmen.
4. Spielt mit 2 Sätzen Zielkarten (also zweimal 3 Karten). Bei Spielende entscheidet jeder für sich selbst, den zu wertenden Satz an Zielkarten.
5. Statt Zielkarten auszulegen, zieht jeder 1 geheime Zielkarte jeder Art. Sie gelten nur für einen selbst.

6. Es gibt kein 5x3-Raster. Ihr dürft eure Karten in beliebiger Form auslegen.
7. Es gibt keine Aufbewahrungskarten. Ihr müsst Plättchen und Grüne Daumen immer im gleichen Zug einsetzen (oder am Ende des Zugs abgeben).
8. Dünger kann nicht eingesetzt werden. Stattdessen kann er gegen 3 Grüne Daumen eingetauscht werden.
9. Im eigenen Zug können 5 Grüne Daumen eingesetzt werden, um eine beliebige Pflegeaktion durchzuführen (Dünger, Blumenkelle, Gießkanne).
10. Der Markt besteht nur aus 3 Spalten (statt 4).

DAS SOLO-SPIEL

Spielvorbereitung

Folge den normalen Regeln zur Spielvorbereitung. Einzige Änderung: Du erhältst zu Beginn 2 Grüne Daumen. Zudem kannst du frei wählen, ob du mit oder ohne Zielkarten spielen möchtest.

Lege über jede Spalte im Markt einen der Stein-Blumentöpfe (im Wert von 3 Punkten). Bilde dann einen Stapel aus 12 Blumentöpfen und platziere ihn über dem verdeckten Pflanzenstapel: unten 4x Terrakotta, dann 4x Keramik, ganz oben 4x Holz. Lege die übrigen Terrakotta-Töpfe links neben dem Stapel bereit.



Spielablauf

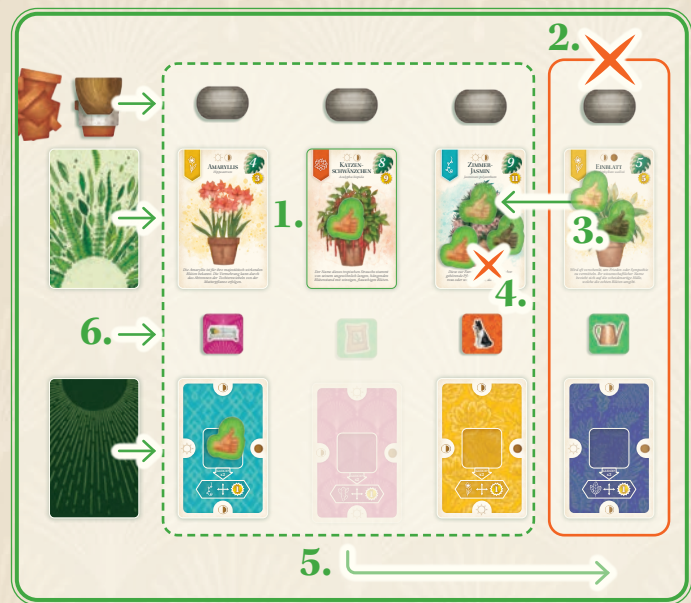
Dein Spielzug läuft grundsätzlich nach den normalen Regeln ab. Es gelten dabei folgende Änderungen:

Der Markt funktioniert wie ein Fließband (siehe Bild rechts). Fülle den Markt am Ende jedes Zuges wie folgt auf:

1. Platziere wie üblich einen Grünen Daumen auf die übrig gebliebene Karte.
2. Lege übrige Karten und Gegenstände der rechten Spalte ab. Falls du in diesem Zug keine Pflanze vollendet hast, lege zusätzlich den Blumentopf über dieser Spalte ab. Sammle die abgelegten Blumentöpfe am Rand der Spielfläche.
3. Verschiebe alle Grünen Daumen, die ggf. auf abgelegten Karten lagen, auf die jeweils nächsten Karten zur Linken.
4. Überprüfe nun alle Karten: Falls jetzt auf einer Karte 3 oder mehr Grüne Daumen liegen, lege alle Grünen Daumen von dieser Karte in den Vorrat zurück.
5. Verschiebe alle Karten und Plättchen so weit wie möglich nach rechts. Dadurch wird die linke Spalte leer.
6. Fülle nun alle leeren Plätze im Markt mit entsprechenden Karten und Plättchen auf. Nimm den obersten Blumentopf vom Stapel und lege ihn über die linke Spalte.

Wenn du in deinem Zug eine Pflanze vollendest:

- Falls das die **erste Pflanze** in diesem Zug war, nimm dir den Blumentopf über der rechten Spalte des Marktes.
- Falls du **weitere Pflanzen** im gleichen Zug vollendest, nimm dir jeweils den Blumentopf von den zuvor abgelegten, der den niedrigsten Wert hat. (Du nimmst dir also keinen weiteren aus dem Markt oder vom Stapel, sondern von den vorher bereits abgelegten Blumentöpfen.)
- **Ausnahme:** Wenn du in deinem letzten Zug (Blumentopf-Stapel leer) mehrere Pflanzen vollendest, topfe alle diese Pflanzen in Terrakotta-Töpfen aus dem Vorrat ein (statt in den jeweils niedrigsten abgelegten Topf).



Spielende & Wertung

Das Spiel endet wie üblich nach 13 Zügen. Führe die Wertung nach den normalen Regeln durch. Die Tabelle zeigt, wie gut du mit deiner Punktzahl abgeschnitten hast!

Eine besondere Herausforderung ist das Solo-Spiel mit den Szenarien auf den Seiten 14–15.

60+	Ein guter Anfang.
70+	Es wird.
80+	Sehr gut!
90+	Ausgezeichnet!
100+	Meisterhaft!

ZIMMERPFLANZEN AUS DER GANZEN WELT

NORDAMERIKA

- Venusfliegenfalle – *Dionaea muscipula*
- Echtes Weißmoos – *Leucobryum glaucum*
- Warzenkaktus – *Mammillaria celsiana*

MITTELAMERIKA

- Frauenhaarfarn – *Adiantum raddianum*
- Große Flamingoblume – *Anthurium andraeanum*
- Elefantenfuß – *Beaucarnea recurvata*
- Bergpalme – *Chamaedorea elegans*
- Mexikanischer Schneeball – *Echeveria elegans*
- Guzmanie – *Guzmania lingulata*
- Bunte Pfeilwurz – *Maranta leuconeura*
- Mimose – *Mimosa pudica*
- Monstera – *Monstera deliciosa*
- Kletter-Philodendron – *Philodendron hederaceum*
- Schlangen-Fetthenne – *Sedum morganianum*
- Einblatt – *Spathiphyllum wallisii*
- Purpurtute – *Syngonium podophyllum*
- Zebrakraut – *Tradescantia zebrina*

WESTAFRIKA

- Glücksbambus – *Dracaena sanderiana*
- Geigenfeige – *Ficus lyrata*
- Bogenhanf – *Sansevieria trifasciata*

FARBLEGENDE

- Magenta – *Sukkulenten*
- Gelb – *Blütenpflanzen*
- Blau – *Blattpflanzen*
- Türkis – *Kletterpflanzen*
- Orange – *ungewöhnliche Pflanzen*

SÜDAMERIKA

- Frauenhaarfarn – *Adiantum raddianum*
- Engelsflügel-Begonie – *Begonia coccinea*
- Mexikanischer Schneeball – *Echeveria elegans*
- Mosaikpflanze – *Fittonia verschaffeltii*
- Amaryllis – *Hippeastrum*
- Bunte Pfeilwurz – *Maranta leuconeura*
- Roter Glücksklee – *Oxalis triangularis*
- Weihnachtskaktus – *Schlumbergera x buckleyi*

EUROPA

- Zimmer-Alpenveilchen – *Cyclamen persicum*
- Efeu – *Hedera Helix*
- Dach-Hauswurz – *Sempervivum tectorum*

ASIEN

- Echte Aloe – *Aloe vera*
- Zimmer-Alpenveilchen – *Cyclamen persicum*
- Korallen-Wolfsmilch – *Euphorbia lactea*
- Kletterfeige – *Ficus pumila*
- Porzellanblume – *Hoya carnosa*
- Zimmer-Jasmin – *Jasminum polyanthum*
- Roter Glücksklee – *Oxalis Triangularis*
- Ufopflanze – *Pilea peperomioides*

OSTAFRIKA

- Zimmer-Alpenveilchen – *Cyclamen persicum*
- Katzenohr – *Kalanchoe tomentosa*
- Usambaraveilchen – *Saintpaulia ionantha*
- Schwarzäugige Susanne – *Thunbergia alata*
- Glücksfeder – *Zamioculcas zamiifolia*

SÜDOSTASIEN

- Elefantenohr – *Alocasia calidora*
- Titanenwurz – *Amorphophallus titanum*
- Chinesischer Feigenbaum – *Ficus retusa*
- Schmetterlingsorchidee – *Phalaenopsis amabilis*
- Betelpfeffer – *Piper betle*
- Einblatt – *Spathiphyllum wallisii*
- Kastanienwein – *Tetrastigma voinierianum*

SÜDAFRIKA

- Frizzle Sizzle – *Albuca spiralis*
- Grünlilie – *Chlorophytum comosum*
- Klivie – *Clivia Miniata*
- Geldbaum – *Crassula ovata*
- Kaktus-Wolfsmilch – *Euphorbia ingens*
- Zebra-Haworthie – *Haworthia attenuata*
- Haworthie – *Haworthia cooperi*
- Amaryllis – *Hippeastrum*
- Lebender Stein – *Lithops otzeniana*
- Stehende Geranie – *Pelargonium x hortorum*
- Erbsenpflanze – *Senecio rowleyanus*
- Pagageienblume – *Strelitzia reginae*

OZEANIEN

- Katzenschwänzchen – *Acalypha hispida*
- Elefantenohr – *Alocasia calidora*
- Zimmertanne – *Araucaria heterophylla*
- Känguruwein – *Cissus antarctica*
- Hasenplotenfarn – *Davallia fejeensis*
- Goldene Efeutute – *Epipremnum aureum*
- Porzellanblume – *Hoya carnosa*
- Stehende Geranie – *Pelargonium x hortorum*
- Schmetterlingsorchidee – *Phalaenopsis amabilis*

REGELÜBERSICHT

Ein Spielzug im Überblick

1. 1 Karte und 1 Plättchen nehmen
(aus derselben Spalte oder Grüne Daumen einsetzen)
2. Die Karte im Zuhause anlegen
3. Lichtbedürfnisse prüfen und Blätter erhalten
4. Plättchen platzieren bzw. einsetzen
5. Ggf. Pflanzen vollenden und eintopfen
6. 1 Plättchen und bis zu 5 Grüne Daumen aufbewahren
7. Den Markt auffüllen

Pflegeplättchen einsetzen

- Dünger: 1 Pflanze +3 Blätter
- Blumenkelle: 3 Pflanzen je +1 Blatt
- Gießkanne: 1 Zimmer wählen,
jede benachbarte Pflanze +1 Blatt



Grüne Daumen einsetzen (2 pro Aktion):

- Plättchen erneuern
- beliebige Kombination nehmen
- Karten erneuern (keine mit Grünen Daumen)
- +1 Blatt auf genau 1 Pflanze



CREDITS

Das Flatout Games CoLab für *Sattgrün* besteht aus:

Joseph Z. Chen: Entwicklung, Marketing
Molly Johnson: Autorin, Entwicklung, Artdirection, Administration, Marketing
Dylan Mangini: Grafikdesign
Robert Melvin: Autor, Entwicklung, Logistik
Aaron Mesburne: Autor, Entwicklung, Artdirection, Marketing
Kevin Russ: Autor
Shawn Stankewich: Autor, Entwicklung, Projektmanagement, Artdirection, Grafikdesign, Produktion, Marketing, Crowdfunding

Illustration: Beth Sobel

Solo-Variante: Shawn Stankewich



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Anfang 2019 gründete Flatout Games das Flatout Games CoLab mit der Idee, sich mit großartigen Leuten aus der Brettspielbranche zusammenzutun und gemeinsam coole Dinge zu entwickeln.

Wir streben das Bestmögliche an, indem wir jeden in den gesamten Prozess einbeziehen. Durch gemeinsame Anstrengungen und gemeinsame Gewinne möchten wir bei allen Beteiligten Leidenschaft und Begeisterung wecken. Dieses CoLab-Spiel ist ein leidenschaftliches Projekt für alle Beteiligten, und wir sind alle Teil eines vernetzten Teams – wir gehen Risiken ein und werden gemeinsam belohnt.

DANKSAGUNGEN

Flatout Games bedankt sich bei allen, die dazu beigetragen haben, *Sattgrün* zu dem tollen Spiel zu machen, das es heute ist: Marleen Arenivar, Haley Shae Brown, Victoria Caña, Brian Chandler, Ross Connell, Jeremy Davis, Chris Domes, Justin Faulkner, Randy Flynn, Kevin Grote, Spencer Harris, Ashwin Kamath, Anuj Khattar, Carla Kopp, Emma Larkins, Peter McPherson, Gavin McGruddy, Jessie Mesburne, Tony Miller, Robert Newton, Cody Thompson, Alex Uboldi, Samantha Vellucci und John Zinser; Playtest Northwest, Blue Highway Games, Arcane Comics, Seattle Area Tabletop Designers und Zephyr Workshop.

Flatout Games möchte sich auch bei allen bedanken, deren frühe Unterstützung geholfen hat, dieses Spiel möglich zu machen: Collin Alligood, Jean Arrington, James Chapman, Tru North Dermatology, Jennifer J S Domingo, Shelby Edge, Benjamin Guinane, Sean Gulla, Philip Hamel, Michael & Holly Indence, Chinh Le, Andreas Lind, Aidan McClory, Theresa L. Misenhelter, Glenn und Beverly Myers, oppcostgames, Rick Osborne, Dave Raynor, Evan Riley und Mac Vogelsang.

Der KOSMOS Verlag dankt allen, die beim Testspielen und Regellesen beteiligt waren, sowie Birgit Grimm für die Überprüfung der Pflanzennamen.

Autoren: Molly Johnson, Robert Melvin, Aaron Mesburne, Kevin Russ, Shawn Stankewich

Illustration: Beth Sobel

Übersetzung und Grafik: Sebastian Wenzlaff

Deutsche Redaktion: Wolfgang Lüdtker
mit Sebastian Wenzlaff

© 2022 Alderac Entertainment Group
© 2023 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter
Art.-Nr.: 683245
Alle Rechte vorbehalten. MADE IN CHINA



Alderac Entertainment Group
Projektmanagement: Nicolas Bongiu
Produktion: David Lepore, Adelheid Zimmerman