


2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 1 16.09.25 09:11

# Die Natur strotzt vor Leben!

Auf der Erde gibt es Millionen Arten – darunter Pflanzen, Pilze, Insekten, Vögel, Reptilien und Säugetiere. Sie alle haben einen angeborenen Drang zu wachsen und zu gedeihen.

*Nature* simuliert ein dynamisches Ökosystem rund um eine kleine Wasserstelle. Das Ziel besteht darin, die eigene Population zu vergrößern und dabei zwei Gefahren zu trotzen: Verhungern und zur Beute werden. Passt euch strategisch an die sich verändernde Umwelt an, damit eure Spezies gedeihen können und ihre Populationen nicht schrumpfen. Es gibt Tausende einzigartiger Arten zu entdecken.

**Willkommen in der unfassbaren Vielfalt von *Nature!***





2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 2 16.09.25 09:11

# INHALT



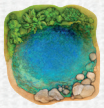
**Population**
Ziel von *Nature* ist es, eine florierende Population aufzubauen. Population steht für Tiere, die ernährt und geschützt werden müssen.



**Nahrung**
Jede Population braucht Nahrung. Es gibt zwei Arten von Nahrung: Pflanzen und Fleisch . Jede Nahrung, die eine Population in einer Runde ernährt hat, ist am Ende des Spiels 1 Punkt wert.



**Sichtschirme**
Lege deine Nahrung / am Ende jeder Runde hinter deinen Sichtschirm. So bleibt deine Punktzahl bis zum Ende des Spiels verborgen.



**Wasserstelle**
Die Wasserstelle ist der einzige Ort, an dem Tiere Pflanzen fressen können. Pro Runde werden nur begrenzt viele Pflanzen zur Wasserstelle gelegt, also kommt rechtzeitig, bevor die Nahrung aufgebraucht ist!



**Jäger-Karten**
Du kannst mit einer *Jäger*-Merkmalskarte eine deiner Spezies zu einem Jäger machen. Ein Jäger frisst keine Pflanzen an der Wasserstelle. Stattdessen frisst er Fleisch, indem er andere Tiere jagt.



**Größenräder**
Jede Spezies hat ein Größenrad , um ihre Größe anzuzeigen. Größere Spezies fressen an der Wasserstelle mehr Nahrung und sind besser gegen Jäger gewappnet.




**Nature-Karten**
Im *Nature*-Stapel gibt es 8 verschiedene Merkmale. Diese Merkmale sind besondere Eigenschaften, mit denen sich deine Spezies an die veränderliche Umwelt anpassen, damit sie überleben und gedeihen.



**Schneeleopard**
Eine der großartigsten Startfiguren der Evolutionsgeschichte.



**Solo-Karten**
Diese Karten werden nur verwendet, wenn du *Nature Solo* spielst. Jede Karte stellt eine gegnerische Spezies mit eigener Persönlichkeit dar.



2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 3 16.09.25 09:11

# AUFBAU

1. Legt die Wasserstelle auf den Tisch.
2. Platziert die Größenräder an gegenüberliegenden Seiten des Tisches.
3. Legt die Population neben die Größenräder .
4. Stellt die Nahrungsfächer mit Pflanzennahrung und Fleischnahrung in die Nähe der Wasserstelle.
5. Mischt die *Nature*-Karten und legt sie als verdeckten *Nature*-Stapel bereit.
6. Legt die *Jäger*-Karten in die Nähe der Wasserstelle.
7. Nehmt euch jeweils einen Sichtschirm.
8. Die Person, die das beeindruckendste Tiergeräusch machen kann, beginnt und bekommt den Schneeleoparden.
9. Zu Beginn jeder Runde wird eine festgelegte Menge Pflanzen zur Wasserstelle gelegt. Ziehe die oberste Karte des *Nature*-Stapels und multipliziere die angegebene Nahrungszahl (unten rechts) mit der Anzahl der Spielenden (Solo: wie 2-Personen-Spiel). Das entspricht der Menge an Pflanzen, die jede Runde zur Wasserstelle gelegt werden. Schiebe die Karte zur Erinnerung unter die Wasserstelle.

| Personenzahl | Nahrungszahl 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| **Solo** | 2 | 4 | 6 | 8 |
| **2 Personen** | 2 | 4 | 6 | 8 |
| **3 Personen** | 3 | 6 | 9 | 12 |
| **4 Personen** | 4 | 8 | 12 | 16 |




**Hinweis:** Wenn ihr zum ersten Mal *Nature* spielt, verwendet eine Karte mit der Nahrungszahl 3.



2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 4 16.09.25 09:11






2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 5 16.09.25 09:11

# NATURE SPIELEN

## ZIEL

Das Ziel von *Nature* ist es, deine Spezies an ein sich ständig wandelndes Ökosystem anzupassen, in dem Nahrung knapp ist und Räuber lauern. Du erhältst in jeder Runde 1 Punkt für jede Population, die du am Leben hältst. Um das nachzuvollziehen, lege am Ende jeder Runde die Nahrung, die deine Populationen gefressen haben, hinter deinen Sichtschirm.

Am Ende des Spiels erhältst du:

- 1 Punkt für jede Pflanze und jedes Fleisch hinter deinem Sichtschirm.
- 2 Punkte für jede deiner überlebenden Spezies.

## SPIELABLAUF

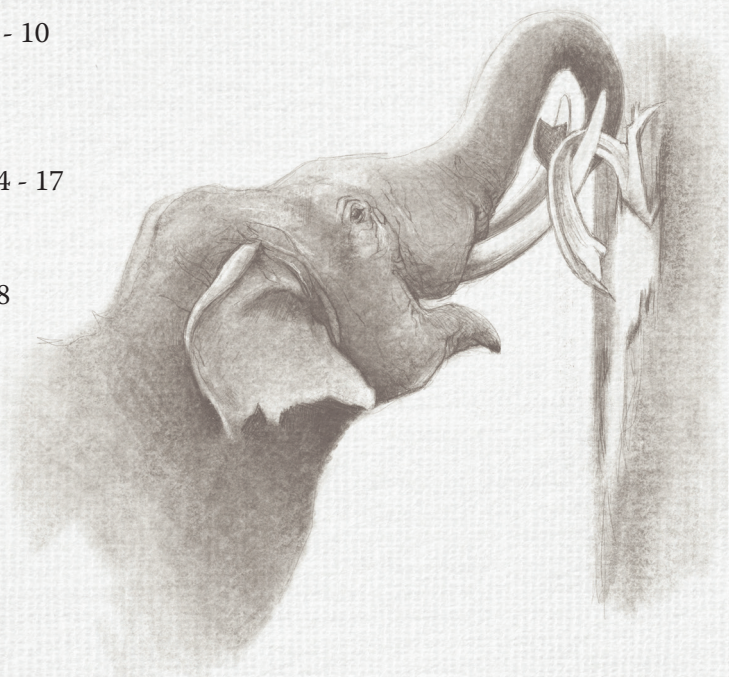
*Nature* wird über vier Runden gespielt. In jeder Runde durchlauft ihr die folgenden 4 Schritte:


**Vorbereitung:** . . . . . Seite 7
Pflanzen zur Wasserstelle legen
Eine neue Spezies erhalten
5 Karten ziehen

**Anpassungsphase:** . . . . . Seite 8 - 10
Karten ausspielen
Freie Aktionen
Merkmale aufdecken

**Ernährungsphase:** . . . . . Seite 14 - 17
Ernährungsaktionen
Freie Aktionen

**Rundenwertung:** . . . . . Seite 18



2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 6 16.09.25 09:11

# VORBEREITUNG

## 1. PFLANZEN HINZUFÜGEN

Legt die beim Aufbau (Seite 4) bestimmte Anzahl an Pflanzen zur Wasserstelle. Diese kommen zu den Pflanzen hinzu, die eventuell aus der vorherigen Runde übriggeblieben sind.

## 2. NEUE SPEZIES

In jeder Runde erhalten alle eine neue Spezies. Diese besteht aus:

- 1 Größenrad mit Größe 1 (oder mehr – siehe Abschnitt „Verlorene Größe“)
- 1 Population (oder mehr – siehe Abschnitt „Verstorbene Population“)

Das Größenrad steht für die Körpergröße der Tiere und die Population für die Anzahl der Tiere, die pro Runde ernährt werden müssen. Lege das Größenrad mit der grünen Sammler-Seite nach oben, um anzuzeigen, dass die Spezies beim Fressen die Aktion **Sammeln** ausführt.

### Verstorbene Population

Wenn du in der vorherigen Runde Population verloren hast → , füge die Gesamtzahl der verstorbenen Population deiner neuen Spezies hinzu.

Beispiel: Wenn in der vorherigen Runde 3 deiner Population **verstorben** sind, startet deine neue Spezies mit 4 Populationen.

### Verlorene Größe

Wenn eine deiner Spezies in der vorherigen Runde **ausgestorben** ist (siehe Seite 17), füge ihre Größe deiner neuen Spezies hinzu.

Beispiel: Wenn eine Spezies der Größe 3 ausgestorben ist, startet deine neue Spezies mit Größe 4. Oder wenn du in der vorherigen Runde zwei Spezies der Größe 1 verloren hast, startet deine neue Spezies mit Größe 3.

Verlorene Größe, die deine neue Spezies größer als das Maximum auf dem Größenrad machen würde, verfällt.

## 3. KARTEN ZIEHEN

Alle ziehen je 5 Karten vom *Nature*-Stapel. Es gibt **kein Handkartenlimit**, also kommen diese 5 Karten zu den Handkarten hinzu, die ihr eventuell noch aus der vorherigen Runde übrighabt

Wenn euch die Karten im *Nature*-Stapel ausgehen, mischt den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen *Nature*-Stapel.



2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 7 16.09.25 09:11

# ANPASSUNGSPHASE

Thematisch erstreckt sich die Anpassungsphase über Millionen von Jahren, in denen sich die verschiedenen Spezies an die sich ständig verändernde Umwelt anpassen. In dieser Phase erhalten alle nur jeweils einen Zug, also plant voraus!

## KARTEN SPIELEN

Die Person mit dem Schneeleoparden beginnt ihren Zug. Jede Karte in deiner Hand kann für eine der folgenden Aktionen eingesetzt werden:

- **Population vergrößern**
- **Größe erhöhen**
- **Merkmal spielen**

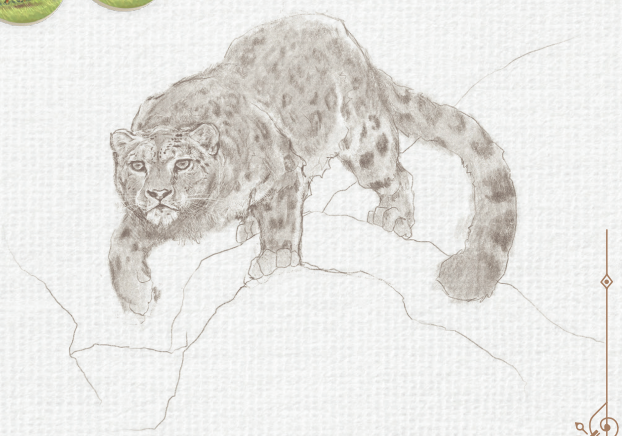
Während deines Zuges darfst du beliebig viele Karten spielen. Jede Aktion kann mehrfach und in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

### Population vergrößern

Lege eine beliebige Karte aus deiner Hand offen auf den Ablagestapel. Nimm dann eine Population aus dem Vorrat und füge sie einer deiner Spezies hinzu. Es gibt kein Limit dafür, wie viele Populationen eine Spezies haben darf.

**Tipp:** Das Ziel von *Nature* ist es, deine Population zu vergrößern. Du erhältst in jeder Runde Punkte, wenn du sie am Leben hältst.



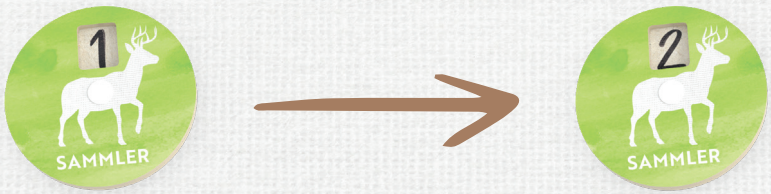


2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 8 16.09.25 09:11

**Tipp:**
Größere Spezies **fressen** beim Sammeln an der Wasserstelle mehr Pflanzen als kleinere Tiere. Dadurch machen sie ihnen die begrenze Nahrung häufig streitig.

## Größe erhöhen

Lege eine beliebige Karte aus deiner Hand offen auf den Ablagestapel. Erhöhe dann die Größe einer deiner Spezies, indem du das Größenrad auf die nächste Zahl drehst. Die maximale Größe auf dem *Nature*-Größenrad ist 4 – was ungefähr einem Nashorn, Elch oder Elefanten entspricht.




Die Größe einer Spezies bestimmt, wie effektiv sie im Sammeln, Verteidigen und Jagen ist. Diese Begriffe werden im Abschnitt „Ernährungsphase“ (Seiten 14 – 17) erklärt.

## Merkmal spielen

Nimm eine beliebige Karte aus deiner Hand und spiele sie verdeckt über einer deiner Spezies aus. Sie zählt nun als Merkmal, das die Spezies verändert, sobald sie am Ende der Anpassungsphase aufgedeckt wird. Eine Spezies kann **maximal 3 Merkmale** haben. Du darfst mehrere identische Merkmale bei ein und derselben Spezies ausspielen. Jedes davon zählt jedoch zum Limit von 3.

**Tipp:**
Jedes Merkmal ist stark – am effektivsten sind sie jedoch in Kombination mit anderen Merkmalen, die gut miteinander synergieren.





2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 9 16.09.25 09:11

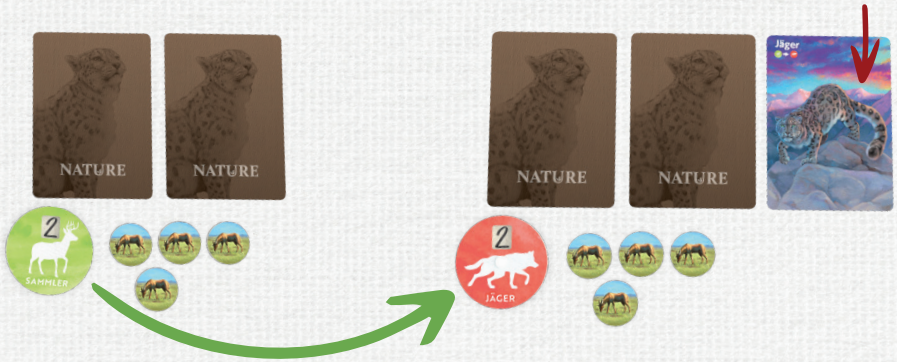
# FREIE AKTIONEN

Mit freien Aktionen kannst du deine Spezies anpassen, ohne eine Karte aus deiner Hand zu spielen. Freie Aktionen können mehrmals und jederzeit während deines Zugs in der Anpassungsphase ausgeführt werden.

## Zum Jäger werden

Du kannst eine *Jäger*-Karte direkt vom *Jäger*-Stapel als Merkmal bei einer deiner Spezies ausspielen. Das *Jäger*-Merkmal zählt zum Limit von 3 Merkmalen pro Spezies. Jede Spezies kann nur ein einziges *Jäger*-Merkmal haben.

Wenn du ein *Jäger*-Merkmal ausspielst, drehe das Größenrad der entsprechenden Spezies auf ihre rote *Jäger*-Seite. Damit kann die Spezies nun **jagen**, aber nicht länger Pflanzen an der Wasserstelle **sammeln**.




*Sam möchte eine seiner Spezies zum Jäger machen. Er nimmt eine Jäger-Karte vom Stapel und spielt sie als drittes Merkmal aus. Dann dreht er sein Größenrad um, um anzuzeigen, dass sie jetzt ein Jäger ist.*

## Merkmale entfernen

Du kannst Merkmale von einer deiner Spezies entfernen, um Platz für andere Merkmale zu machen. Lege *Jäger*-Merkmale zurück auf den *Jäger*-Stapel und andere Merkmale offen auf den Ablagestapel. Wenn du die *Jäger*-Karte entfernst, drehe dein Größenrad wieder auf die Sammler-Seite. Die Spezies kann nun keine anderen Spezies mehr **jagen**.

## Karten behalten

Du darfst beliebig viele Karten in deiner Hand behalten, um sie in einer späteren Runde oder während der Ernährungsphase als Nahrung auszuspielen.

**Tipp:** Behalte Karten in der Hand, um Pflanzen zur Wasserstelle zu legen, wenn du denkst, dass sie vor deiner ersten **Sammel**-Aktion aufgebraucht sein könnten.

# MERKMALE AUFDECKEN

Die Anpassungsphase endet, wenn alle einmal am Zug waren. Deckt nun all eure verdeckten Merkmale auf und fahrt mit der Ernährungsphase fort.



2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 10 16.09.25 09:11

# ÜBER MERKMALE

Merkmale werden an eine Spezies angelegt, um deren Fähigkeiten zu verändern. Die Regeln auf einer Merkmalskarte haben Vorrang vor den Grundregeln von Nature. Eine Spezies kann maximal 3 Merkmale haben.

## JAGDWERT UND VERTEIDIGUNGSWERT

Der Jagdwert und der Verteidigungswert einer Spezies entsprechen der Zahl auf ihrem Größenrad. Manche Merkmale erhöhen diese Werte.

Oben links auf jedem Merkmal gibt es zwei Felder: Der Wert im roten Feld wird zum Jagdwert addiert, der Wert im grauen Feld zum Verteidigungswert. Steht dort kein Wert, wird nichts addiert.

### MERKMALSKARTEN






2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 11 16.09.25 09:11

# AUSGELÖSTE FÄHIGKEITEN

Merkmale mit einem Ausrufezeichen ⚠ haben besondere Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn ihre Bedingung eintritt. Dies geschieht zwingend und unabhängig davon, wer gerade am Zug ist.










***Aasfressend*** wird immer dann ausgelöst, wenn eine Spezies **jagt**. Das kann während deines eigenen oder eines gegnerischen Zugs passieren. Wenn Aasfressend ausgelöst wird, **frisst** die Spezies 2 Fleisch.

***Opportunistisch*** wird während deines Zugs ausgelöst, falls nach dem **Sammeln** oder **Jagen** einer deiner Spezies noch Pflanzen an der Wasserstelle liegen. Wenn *Opportunistisch* ausgelöst wird, **frisst** die Spezies 2 Fleisch.

***Stoßzähne*** wird immer dann ausgelöst, wenn die Wasserstelle leer wird. Das kann während deines eigenen oder eines gegnerischen Zugs passieren. Wenn *Stoßzähne* ausgelöst wird, **frisst** die Spezies 1 Fleisch.

## PFLANZENFRESSER

Wenn eine neue Spezies zu Beginn der Runde ins Spiel kommt, startet sie als Pflanzenfresser. Sie **frisst** Pflanzen, indem sie an der Wasserstelle **sammelt**.

## ALLESFRESSER

Ein Merkmal mit ausgelöster Fähigkeit macht eine Spezies zu einem Allesfresser. Sie darf noch immer an der Wasserstelle **sammeln**, um Pflanzen zu **fressen**. Doch sie wird ebenso Fleisch **fressen**, wenn ihre Fähigkeit ausgelöst wird.

## FLEISCHFRESSER

Eine Spezies mit *Jäger*-Merkmal wird sofort zu einem Fleischfresser. Sie darf nicht länger an der Wasserstelle **sammeln**, um Pflanzen zu **fressen**. Stattdessen jagt sie, um Fleisch zu **fressen.**



2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 12 16.09.25 09:11

# BEISPIELE FÜR SPEZIES




*Diese Spezies der Größe 1 hat 2 Populationen, die Merkmale* Schnell *und* Gepanzert *sowie ein verdecktes Merkmal. Dieses wird am Ende der Anpassungsphase aufgedeckt. Der Verteidigungswert beträgt 5: 1 durch die Größe und +4 durch* Gepanzert.




*Diese Spezies der Größe 2 hat 3 Populationen, sowie die Merkmale* Sozial *und* Schnell. *Aufgrund ihrer Größe würde sie beim* ***Sammeln*** *an der Wasserstelle normalerweise 2 Pflanzen* **fressen**, *doch wegen* Sozial **frisst** *sie 4 Pflanzen. Wäre diese Spezies ein Jäger, würde* Sozial *ihr erlauben, beim* **Jagen** *2 Fleisch zusätzlich aus dem Vorrat zu nehmen.*




*Diese Spezies der Größe 3 hat 3 Populationen sowie die Merkmale* Jäger *und* Krallen.
*Ihr Jagdwert beträgt 5: 3 durch ihre Größe und +2 durch* Krallen.



2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 13 16.09.25 09:11

# ERNÄHRUNGSPHASE

Die Ernährungsphase repräsentiert einen kleinen Ausschnitt aus dem Ökosystem zu einem ganz bestimmten Zeitpunkt. Alle erhalten mehrere Züge während der Ernährungsphase, um ihre Spezies zu ernähren.

## WICHTIGE DEFINITIONEN

Dies ist eine hungrige Population: . Es liegen weder Pflanzen noch Fleisch darauf.

Diese Populationen sind gesättigt: / .

Wenn eine Population **verstirbt**, drehe sie um: →

**Zu Beginn der Ernährungsphase** gilt jede Population als hungrig. Beginnend bei der Person mit dem Schneeleoparden, erhalten im Uhrzeigersinn alle einen Zug, um jeweils eine ihrer Spezies zu ernähren.

Hinweis: Manchmal sind mehrere Züge nötig, um eine Spezies vollständig zu ernähren.

Fahrt so lange reihum mit euren Zügen fort, bis die **Ernährungsphase endet.**
Das tritt ein, wenn jede Population :

- ernährt wurde..... oder
- **verhungert** ist.....
- bei einer **Jagd getötet** wurde ...

## ERNÄHRUNGSAKTIONEN

In deinem Zug musst du aus den folgenden Aktionen die erste wählen, die möglich ist:

1. **Sammle** oder **jage** mit einer hungrigen Spezies.
2. Lass eine hungrige Population **verhungern**. (falls 1. nicht möglich)
3. **Passe**. (falls 1. und 2. nicht möglich)





2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 14 16.09.25 09:11

## Sammeln

Wenn eine Spezies **sammelt, frisst** sie Pflanzen an der Wasserstelle entsprechend ihrer Größe. Merkmale können diese Menge erhöhen. Lege jede **gefressene** Pflanze oben auf eine hungrige Population dieser Spezies.

Eine Spezies muss immer die komplette Menge **fressen,** außer:

- **Es gibt nicht genügend Pflanzen an der Wasserstelle.**
  Pflanzennahrung ist auf die Anzahl der Pflanzen an der Wasserstelle begrenzt. Wenn eine Spezies für 4 **sammeln** könnte, es aber nur 2 Pflanzen an der Wasserstelle gibt, so wird sie beim **Sammeln** nur 2 Pflanzen **fressen**.
- **Deine Spezies hat nicht genügend hungrige Populationen.**
  Eine Spezies darf nie mehr Nahrung **fressen** als sie hungrige Populationen hat. Wenn eine Spezies für 4 **sammeln** könnte, aber nur 1 hungrige Population hat, so wird sie beim **Sammeln** nur 1 Pflanze **fressen**. Die übrigen verbleiben an der Wasserstelle.




*Jeffrey hat eine Spezies der Größe 1 mit 4 Populationen. Sie **frisst** 3 Pflanzen beim **Sammeln**: 1 Pflanze für ihre Größe und 2 Pflanzen dank ihres* Krallen-*Merkmals. Jeffrey nimmt 3 Pflanzen von der Wasserstelle und legt sie auf 3 hungrige Populationen. Eine Population ist noch hungrig, daher muss Jeffrey warten, bis er diese Spezies in einem späteren Zug wieder ernähren kann. Hoffentlich sind dann noch Pflanzen an der Wasserstelle!*



2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 15 16.09.25 09:11

## Jagen




Eine Spezies, die während der Anpassungsphase ein Jäger-Merkmal erhalten hat, ist ein Jäger. Jäger können **jagen**, unabhängig davon, ob noch Pflanzen an der Wasserstelle liegen oder nicht.

Ein Jäger kann eine andere Spezies **jagen**, wenn er:

- hungrig ist.
- einen Jagdwert hat, der mindestens so hoch ist wie der Verteidigungswert seiner Beute.
- die Verteidigungsmerkmale seiner Beute (z. B. *Schnell*) überwinden kann.

Nach einer erfolgreichen **Jagd**:

1. Der Jäger **tötet** 1 Population der gejagten Spezies. Wer die gejagte Spezies kontrolliert, wählt aus, welche Population umgedreht werden soll. Diese tote Population wird zu Beginn der nächsten Runde wieder auf die lebende Seite gedreht und der neuen Spezies hinzugefügt.
2. Falls Nahrung auf der **getöteten** Population gelegen hat, lege sie zurück in den Vorrat.
3. Der Jäger **frisst** Fleisch in Höhe der Größe der gejagten Spezies aus dem Vorrat. Lege jedes **gefressene** Fleisch auf eine hungrige Population des Jägers. Überzähliges Fleisch bleibt im Vorrat.

Ein hungriger Jäger muss **jagen**, solange noch Beute verfügbar ist – selbst dann, wenn sie dir selbst gehört und/oder z. B. ein *Gehörnt*-Merkmal besitzt, das Population des Jägers tötet.




*Doms Spezies hat einen Jagdwert von 5: 3 durch ihre Größe und +2 durch Krallen. Maddies Spezies hat einen Verteidigungswert von 5: 3 durch ihre Größe und +2 durch Stoßzähne. Damit ist Maddies Spezies ein gültiges Ziel für die* ***Jagd.***

*Maddie dreht eine Population der gejagten Spezies um → . Diese wird in der nächsten Runde Maddies neuer Spezies hinzugefügt. Doms Spezies* ***frisst*** *3 Fleisch , weil Maddies Spezies Größe 3 hat. Er nimmt die Fleischnahrung aus dem Vorrat und legt sie auf 3 seiner hungrigen Populationen . Dom muss seine 2 verbleibenden hungrigen Population in einem späteren Zug noch ernähren.*



2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 16 16.09.25 09:11

### Verhungern

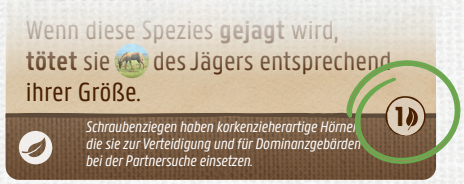
Wenn du mit einer deiner Spezies weder **sammeln** noch **jagen** kannst, musst du 1 ihrer hungrigen Populationen **verhungern** lassen. Drehe dafür 1 Population um → und zeige so, dass sie **verstorben** ist. Lege alle **verstorbenen** Populationen neben deinen Sichtschirm. Sie werden zu Beginn der nächsten Runde deiner neuen Spezies hinzugefügt. Falls es sich um die letzte Population der Spezies handelt, stirbt diese aus. Siehe „Aussterben“ weiter unten.

### Passen

Wenn es während deines Zuges keine Spezies mehr gibt, die du ernähren kannst oder **verhungern** lassen musst, musst du **passen**. In diesem Fall wirst du für den Rest der Ernährungsphase übersprungen.

## FREIE AKTION

Bevor du eine Ernährungsaktion ausführst (**sammeln, jagen, verhungern** oder **passen**), darfst du beliebig viele Karten von deiner Hand abwerfen, um Pflanzen zur Wasserstelle zu legen. Deren Anzahl wird durch die Nahrungszahl(en) der abgeworfenen Karte(n) bestimmt.




## AUSSTERBEN

Eine Spezies stirbt aus, wenn ihre letzte Population **verstirbt.**
Gehe wie folgt vor, wenn eine deiner Spezies ausstirbt:

- Lege all ihre **verstorbenen** Populationen sowie ihr Größenrad neben deinen Sichtschirm. Sie werden deiner neuen Spezies in der nächsten Runde hinzugefügt. Siehe „Vorbereitung“ auf Seite 7.
- Hatte die Spezies das *Jäger*-Merkmal, lege es zurück zum *Jäger*-Deck.
- Nimm ihre anderen Merkmale zurück auf die Hand. Diese Karten stehen dir sofort wieder zur Verfügung. Du kannst sie also schon während der aktuellen Ernährungsphase abwerfen, um Pflanzen zur Wasserstelle zu legen.

Zur Erinnerung: Es gibt kein Handkartenlimit.





2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 17 16.09.25 09:11

# WERTUNG

Entferne sämtliche Nahrung (Pflanzen und Fleisch ) von deinen gesättigten Populationen / und lege sie hinter deinen Sichtschirm. Diese Nahrung ist am Ende des Spiels je 1 Punkt wert.

Übrig gebliebene Pflanzen an der Wasserstelle bleiben dort liegen. In der Vorbereitung zur nächsten Runde legt ihr wieder so viele Pflanzen dazu wie auf Seite 4 beschrieben.

Gebt den Schneeleoparden nach links weiter und beginnt eine neue Runde mit der Vorbereitung. Fahrt am Ende der vierten Runde mit der Schlusswertung fort, die im folgenden Abschnitt beschrieben wird.

# ENDE DES SPIELS

Um den Erfolg eurer Spezies in *Nature* zu bestimmen, erhaltet ihr wie folgt Punkte:

- 1 Punkt für jede Nahrung / hinter dem eigenen Sichtschirm
- 2 Punkte für jede überlebende eigene Spezies (repräsentiert durch deren Größenrad)

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt die Person, deren überlebende Spezies insgesamt die meisten Merkmale besitzen. Besteht weiterhin Gleichstand, hat euer Ökosystem offenbar mehrere kodominante Spezies hervorgebracht – Das schreit nach einer Revanche!





2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 18 16.09.25 09:11

# NATURE-SPIELSYSTEM

*Nature* ist ein modulares Spielsystem. Sobald ihr mit dem Grundspiel vertraut seid, könnt ihr Module hinzufügen, um euer Spielerlebnis anzupassen. Ihr könnt ein Schauplatz-Modul für ein anderes Setting verwenden und darüber hinaus noch beliebig viele weitere Module eurer Wahl. Jede Kombination ergibt ein einzigartiges Ökosystem, das es zu entdecken gilt!

Jedes Nature-Modul ist für einen eigenen Spielstil konzipiert. Ein Modul kann zum Beispiel Bluffen oder dramatische Ereignisse einführen, während andere aggressive Strategien begünstigen oder solche, die Konflikte eher vermeiden. Mehr über die *Nature*-Module erfährst du unter: haba-play.com.

## VARIABLE SPIELDAUER

Ihr könnt zusätzliche Runden spielen, wenn ihr eine längere Partie wollt. Jede Zusatzrunde verlängert die Partie um etwa 20 Minuten. Mit mehreren Modulen und zwei Zusatzrunden kann Nature zum epischen 2-Stunden-Spiel werden!

## SCHNELLSPIEL-VARIANTE

In dieser Variante spielen alle während der Anpassungsphase ihre Karten gleichzeitig aus, ohne sich anzusehen, welche Aktionen die Mitspieler wählen. Das kann chaotisch sein, minimiert aber Wartezeiten und bildet außerdem gut ab, wie Zufallsmutationen die Evolution durch natürliche Selektion antreiben.

## REGELN FÜR 5 – 6 PERSONEN

Spielt mit der Schnellspiel-Variante, um Wartezeiten zu minimieren.





2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 19 16.09.25 09:11

# FAQ

**Was passiert, wenn uns Plättchen oder Größenräder ausgehen?**
Diese Ressourcen sind unbegrenzt. Sollten sie sich tatsächlich einmal erschöpfen, nutzt einfach einen Ersatz, wie z. B. Münzen, Würfel oder kleine Spielsteine.

**Kann ich weniger Nahrung fressen als angegeben?**
Nein. Manchmal **frisst** deine Spezies aber dennoch weniger, wenn sie nicht genug hungrige Population hat.

**Kann ich die verlorene und Größe aus der vorherigen Runde zu einer beliebigen Spezies hinzufügen?**
Nein, sie müssen zu deiner neuen Spezies hinzugefügt werden.

**Bekomme ich etwas für die Karte, die ich verliere, wenn ich ein Merkmal von meiner Spezies entferne?**
Nein.

**Kann ich während der Ernährungsphase Merkmale von meiner Spezies entfernen, um Pflanzen zur Wasserstelle zu legen?**
Nein, dafür kannst du nur Karten aus deiner Hand abwerfen

**Wenn meine Spezies der Größe 4 ausstirbt, kommt meine neue Spezies in der nächsten Runde mit Größe 5 ins Spiel?**
Nein. Die Maximalgröße ist auf dem Größenrad angegeben. In *Nature* ist die größte Zahl auf dem Größenrad 4.

**Wer entscheidet, welche Population getötet wird, wenn eine Spezies gejagt wird?**
Wer die gejagte Spezies kontrolliert, wählt aus, welche Population **getötet** wird. Das kann eine hungrige Population oder eine gesättigte Population / sein.

**Kann ich Karten von einer Runde zur nächsten auf der Hand behalten?**
Ja. Alle behaltenen Karten kommen zu den 5 Karten hinzu, die du zu Beginn der nächsten Runde ziehst. Es gibt kein Handkartenlimit.

**Was passiert, wenn ich ein Merkmal entferne, das meine Spezies zum Jäger gemacht hat?**
Drehe das Größenrad auf die Sammler-Seite. Die Spezies ist jetzt ein Sammler und kann nicht mehr **jagen.**

**Ist eine ausgelöste Fähigkeit optional?**

Nein. Die Fähigkeit wird jedes Mal ausgelöst, wenn ihre Bedingung erfüllt ist. Optional sind Effekte nur, wenn du sie nutzen „darfst“ bzw. „kannst“.



2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 20 16.09.25 09:11

# DIE GESCHICHTE VON NATURE

Unsere Geschichte beginnt mit Darwins bahnbrechender Evolutionstheorie: dass zufällige Mutationen, geformt durch natürliche Selektion über Millionen von Jahren, zur unglaublichen Vielfalt des Lebens auf der Erde geführt haben. Inspiriert von diesem Gedanken, entwickelte der russische Biologe Dmitry Knorre ein wissenschaftliches Spiel als Geschenk für Freunde – daraus wurde schließlich *Evolution*: *The Origin of Species.*



Dmitrys Spiel bildete die Grundlage für den international preisgekrönten Hit *Evolution*, der sogar von der weltweit führenden wissenschaftlichen Fachzeitschrift *Nature* gewürdigt wurde.

nature International weekly journal of science

***„Evolution beruht auf fundierter Biologie. Die Merkmale lassen sich in schwindelerregend vielen Kombinationen zusammenstellen, sodass jede Partie sehr unterschiedlich ausfallen kann. Das Thema Evolution ist nicht bloß aufgesetzt – es ist der Motor des Spiels."***

***– Stuart West, Professor der Evolutionsbiologie, University of Oxford***

Der Artikel in *Nature* stieß auf breites Interesse: Weitere wissenschaftliche Zeitschriften beleuchteten das Spiel und Hunderte Universitäten und Schulen setzten es als Lehrmittel ein. Es war ein wahr gewordener Traum, mit *Evolution* eine Brücke zwischen Wissenschaft und Spieldesign zu schlagen – zugleich machte die breite Nutzung auch Verbesserungsmöglichkeiten sichtbar.

Mit über einem Jahrzehnt Erfahrung in der Entwicklung der *Evolution*-Reihe hat Dominic Crapuchettes das Spiel von Grund auf neu gedacht. Das Ergebnis ist *Nature* – ein schlankes, fesselndes und endlos erweiterbares System, mit dem man unbegrenzt viele Ökosysteme erschaffen und entdecken kann.

*„Wenn ich weiter gesehen habe, so nur, weil ich auf den Schultern von Riesen stand." – Sir Isaac Newton*



2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 21 16.09.25 09:11

# Kostenfrei testen auf Smartphone oder Tablet!

Lade dir die kostenfreie App mit einem interaktiven Tutorial herunter – der einfachste Weg, das Spiel und seine Module kennenzulernen.

Erkunde eine umfangreiche Solo-Kampagne gegen eine KI, die aus jeder Partie lernt.

Scanne den QR-Code und tauche ein in die digitale Welt von *Nature*:






2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 22 16.09.25 09:11

## GAME DESIGN

**Autor** . . . . . Dominic Crapuchettes

**Redaktion** . . . . . Scott Rencher, Tony Mastrangeli, Madeleine Zehnle, Ben Goldman, Daniel Crapuchettes

**Autor des Solo-Spiels** . . . . . Richard Wilkins

## PLAYTESTING

**NorthStar Playtest-Team** . . . . . Ross Connell, Sam Sanders, Evan Shorrock, Jeffrey Lamb

***Nature* Playtest-Team** . . . . . Andrew Clifton, Drew Tschetter, Edward Krell, Jared Cleary, Paul Ogle, Robert Durant, Trevor Vanderwoerd

**Weitere Playtestende**

Elizabeth Hargrave, Matthew O'Malley, Julia Williamson, Rachel Crapuchettes, Lucy Lippard, Luke Warren, Bayard Catron, Charles & Kris Louma-Overstreet, Connie Vogelmann, David Vestal, Ben Jones, Daniel Heffley & Friends, Neil MacLaren, Gavin Miller, Max Runningen, Jason & Linus Hockley, Shilo & Finn Quetchenbach, Josephine Baker

## GRAFIK & PRODUKTION

**Künstlerische Leitung** . . . . . Tony Mastrangeli

**Künstlerische Beratung** . . . . . Dann May von Quillsilver, Ross Connell

**Grafikdesign** . . . . . Tony Mastrangeli, Ben Goldman, Gamze Derinoz, Andrew Frisch, Stefanie Neumann

**Schachtel-Cover** . . . . . Catherine Hamilton

**Illustrationen** . . . . . Catherine Hamilton

**Nahrungsplättchen** . . . . . Nina Pommelin

**Populationsplättchen** . . . . . Alyssa McCarthy

**Produktion** . . . . . Sam Sanders, Tony Mastrangeli, Ross Connell, Evan Shorrock

**Einleger-Design** . . . . . Sergio Soto von Blackform

## TEXT

**Spielanleitung** . . . . . Dominic Crapuchettes, Madeleine Zehnle, Liz Miller

**Flavor-Texte** . . . . . Madeleine Zehnle, Dominic Crapuchettes

**Lektorat** . . . . . Ross Connell, Sam Sanders, Jeffrey Lamb, Evan Shorrock, Ginny Loveday

**Deutsche Übersetzung** . . . . . Patrick Tonn



2014453001-Anleitung-Hauptteil-210x210-NATURE-Basic-V1.indd 23 16.09.25 09:11



22
PAP

HABA Sales GmbH & Co. KG • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach • Germany • **www.haba-play.com**
kundenservice@haba.de • Made in China

©2025 North Star Games, 10605 Concord Street
Suite 440, Kensington, MD 20895 Patents Pending. Color
and parts may vary from those pictured. MADE IN CHINA

NorthStar
GAME STUDIO
HABA