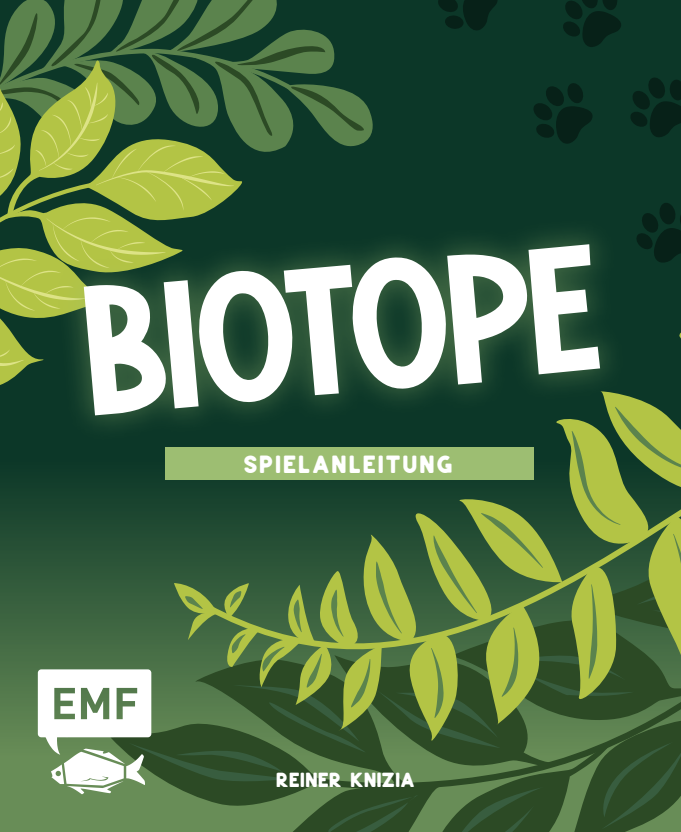




BIOTOPE

SPIELANLEITUNG

EMF



REINER KNIZIA

INHALT

2 Blöcke mit 4 Spielszenarien

2 Würfel

außerdem benötigt (nicht im Spiel enthalten):

1 Stift pro Person

SPIELIDEE

Auf der Jagd nach der höchsten Punktzahl geht es bei **Biotope** darum, die gewürfelten Symbole auf geschickte Weise auf eurem Blatt einzutragen. Wer schafft dabei den besten Lebensraum? Bei diesem Würfelspiel ist Taktik gefragt, aber natürlich spielt auch die berühmte Portion Glück eine Rolle.

SPIELVORBEREITUNG

Zunächst entscheidet ihr euch gemeinsam für eins der vier Spielszenarien. Dann bekommt jede Person ein Blatt des gewählten Szenarios, welches ihr gut sichtbar vor euch platziert. Legt pro Person einen Stift bereit und holt die Würfel aus der Schachtel. Schon kann es losgehen!

SPIELABLAUF

Die Person, die zuletzt Geburtstag hatte, beginnt mit Würfeln und wirft beide Würfel in die Mitte. Nun tragen alle die gewürfelten Symbole in zwei leere Felder ihres jeweiligen Blatts ein. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter mit Würfeln, das Ergebnis tragen immer alle Mitspielenden ein.

Beim Eintragen der Symbole gelten folgende Regeln:

- Jeder wählt von den zwei gewürfelten Symbolen eins aus, welches direkt neben ein bereits eingetragenes oder vorgedrucktes Symbol auf eurem Blatt eingezeichnet werden muss. Das zweite gewürfelte Symbol muss wiederum neben das erste eingetragen werden.
- Ihr dürft die gewürfelten Symbole also in selbstgewählter Reihenfolge einzeichnen, müsst aber stets beide eintragen, wenn noch zwei verbundene Felder auf eurem Blatt frei sind, selbst wenn es zu eurem Nachteil ist.
- Wenn beide Würfel Symbole zeigen, dürft ihr diese nicht in zwei einzelne, nicht verbundene Felder eintragen. Ihr dürft auch nicht nur eins

der gewürfelten Symbole einzeichnen und das andere weglassen.

- Wenn ein Würfel kein Symbol zeigt, wird das Symbol auf dem anderen Würfel als erstes Symbol eingetragen und kein zweites.
- Wenn beide Würfel kein Symbol zeigen, dürft ihr euch für ein Symbol eurer individuellen Wahl entscheiden, welches ihr jeweils als erstes Symbol eintragt und kein zweites.

Tipp:

Vermeidet möglichst, einzelne leere Felder auf eurem Blatt zu schaffen, da ihr diese nur dann füllen dürft, wenn einer oder beide Würfel kein Symbol zeigen.

Hinweis:

Wer bei der Vergabe von künstlerischer Begabung übergangen wurde, darf die Symbole auch vereinfacht einzeichnen, so lange sie gut zu unterscheiden sind.



SPIELENDEN UND WERTUNG

Das Spiel endet, sobald alle Spielenden sämtliche Felder ihres Blatts gefüllt haben oder nur noch einzelne Felder übrig sind, die nicht mehr gefüllt werden können. Wenn eine Person also nur noch einzelne Felder übrig hat, jedoch zwei Symbole gewürfelt wurden, muss sie ihr Spiel beenden. Diejenigen, die noch weiter eintragen können, dürfen das Spiel fortsetzen, bis auch sie keine Möglichkeit mehr zum Eintragen haben. Die bereits ausgeschiedenen Personen dürfen im Fall von einem späteren Würfelwurf mit nur einem oder keinem Symbol jedoch nicht wieder ins Spiel einsteigen.

Nachdem alle ihr Spiel beendet haben, werden die jeweiligen Punkte zusammengezählt. **Wer die meisten Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.** Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner*innen.

Blatt 1:

Jede Gruppe von 3-5 verbundenen Häusern ist 10 Punkte wert. Jede Gruppe von 6 oder mehr verbundenen Häusern ist 25 Punkte wert. Selbes gilt für Bäume, Tiere und Blumen. Für eine reine Wasserverbindung des zentralen Wasserfelds zu einem der vier Ränder gibt es jeweils 15 Punkte.

1

PUNKTE

3-5 6+	10x 1 25x	10
3-5 6+	10x 1 25x 1	35
3-5 6+	10x 25x 2	50
3-5 6+	10x 25x 1	25
→	15x 2	30
GESAMT		150

Blatt 2:

Jede Gruppe von 3 oder mehr verbundenen Häusern ist 10 Punkte wert. Selbes gilt für Bäume, Tiere, Blumen und Wasser. Für jedes Haus, das einen Baum, ein Tier, eine Blume und ein Wasserfeld neben sich hat, gibt es 15 Punkte. Kreist das Haus ein, wenn ihr dies erreicht.

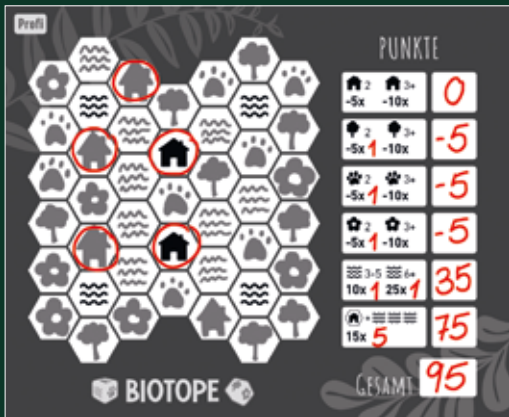
Blatt 3:

Jede Gruppe von genau 2 verbundenen Häusern ist 10 Punkte wert. Jede größere Gruppe erhält keine Punkte. Selbes gilt für Bäume, Tiere und Blumen. Für jedes Haus, das mindestens 3 Wasserfelder neben sich hat, gibt es 15 Punkte. Kreist das Haus ein, wenn ihr dies erreicht.

Profi-Blatt:

Das Profi-Blatt hält eine besondere Herausforderung bereit, da die meisten Gruppen Minuspunkte einbringen. Deshalb ist es schwieriger, eine hohe Punktzahl zu erreichen. Jede Gruppe von genau 2 verbundenen Häusern zählt 5 Minuspunkte. Jede größere Gruppe zählt 10 Minuspunkte. Selbes gilt für Bäume, Tiere und Blumen. Jede Gruppe von 3-5 verbundenen Wasserfeldern ist 10 Punkte wert. Jede Gruppe

von 6 oder mehr verbundenen Wasserfeldern ist 25 Punkte wert. Für jedes Haus, das mindestens 3 Wasserfelder neben sich hat, gibt es 15 Punkte. Kreist das Haus ein, wenn ihr dies erreicht.



SOLO-VARIANTE

Du kannst auch allein spielen. Das funktioniert genauso wie das Grundspiel. In der Tabelle kannst du schauen, wie gut dein Ergebnis ist:

170+ Punkte	Biotope-Master
150-165 Punkte	Profi-Topograph*in
130-145 Punkte	Landschaftsgärtner*in
100-125 Punkte	Bodenarbeiter*in
0-95 Punkte	Landstreicher*in

WEITERE COOLE WÜRFELSPIELE



Kriss Kross – Wer erreicht die höchste Punktzahl?
GTIN 4260478342507

Pipeline – Wer schafft die besten Verbindungen?
GTIN 4260478342576

Impressum

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen. Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2025

© 2025 Edition Michael Fischer GmbH,
Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Autor: Dr. Reiner Knizia, 2025. All rights reserved.
Covergestaltung, Layout und Satz: Janine Kühnle
Produktmanagement und Lektorat: Ina Luers

Bildnachweis (alle Bilder von Shutterstock): © clearviewstock,
© kazoka, © Shmizla, © NikWB, © kornn, © tabako_ua, © pambudi,
© Supza, © Wiktorja Matynia, © Ilya_mahfuza, © venustyStudio.

GTIN 4260478343146

Gedruckt in China

www.emf-verlag.de