

Wald der Wunder

Ein puzzeliges Spiel von Ikhwan Kwon,
für 1–4 Personen ab 8 Jahren.
Dauer ca. 25 Minuten.

INHALT

- 4 Waldtableaus (zweiteilig)
- 6 Beutel
- 95 Plättchen
- 1 Startmarker
- 1 Sammeltableau
- 1 Wertungsblock

Spielidee

Die Herzkönigin hat ganz bestimmte Vorstellungen, wie es im Wald der Wunder aussehen soll: Die sprechenden Bäume sollen auseinander stehen, prächtige Rosenbüsche zusammenwachsen und dazwischen soll ein gemütlicher Pfad für die Schachfiguren entstehen. Wer schafft es, die Forderungen der Herzkönigen am besten zu erfüllen und die wundersamen Dinge in seinem Waldstück geschickt anzulegen? Worauf wartest du noch? *Lege los!*



Spielvorbereitung

Sortiert zunächst alle Plättchen nach **Formen**. Legt dann alle Plättchen einer Form **in den entsprechenden Beutel** (die Form ist jeweils auf dem Beutel aufgedruckt). Legt die Beutel in die Tischmitte. Den Beutel mit den kleinen quadratischen Plättchen (= Bonusplättchen) legt ihr etwas abseits daneben.

Waldtableau: Seite mit Schachfeldern in der Mitte



Wertungsübersicht Seite „A“



Nur vor dem ersten Spiel:
Löst vorsichtig alle Plättchen aus den Stanztafeln.



Bonusplättchen

Nehmt euch alle jeweils ein **zweiteiliges Waldtableau** und entscheidet euch, mit welcher Seite und Wertung ihr spielen möchtet. Für das erste Spiel empfehlen wir die Tableauseite mit den **mittig angeordneten Schachfeldern** und die **Wertungsübersicht A** zu verwenden.

In weiteren Spielen könnt ihr beide Seiten des Waldtableaus mit den Wertungsübersichten A oder B beliebig kombinieren. Achtet aber immer darauf, dass ihr alle mit der **gleichen Kombination** spielt.

Wer zuletzt eine Pflanze gegossen hat, bekommt als erstes den Hut als **Startmarker** und auch das **Sammeltableau**.



Sammeltableau und Startmarker

Spielablauf

Das Spiel wird in Runden gespielt. Pro Runde bekommt jeder Spieler ein großes Plättchen, welches er auf seinem Waldtableau ablegt. Sobald jemand sein Plättchen nicht mehr auf dem Tableau ablegen kann, endet das Spiel und die Punkte werden ermittelt.

Rundenablauf

Wenn du den Startmarker vor dir liegen hast, wählst du **einen der 5 Beutel** aus der Tischmitte. Der abseits liegende Beutel mit den Bonusplättchen, darf **nie** ausgewählt werden. Du mischst die Plättchen im Beutel gut durch und ziehst zufällig **so viele Plättchen heraus, wie Personen am Spiel teilnehmen**. Diese legst du auf das Sammeltableau.



ACHTUNG! In der allerersten Runde (und nur da) ziehst du ein zusätzliches Plättchen aus dem Beutel und legst es mit auf das Sammeltableau.

Du beginnst und suchst dir **ein Plättchen vom Sammeltableau** aus, welches du auf dein Waldtableau legst. **Reihum folgen dann alle anderen Mitspieler** und wählen ebenfalls jeweils ein Plättchen vom Sammeltableau und legen es auf ihr Waldtableau ab.

Am Ende einer Runde bleibt immer ein Plättchen auf dem Sammeltableau übrig. Dieses wird einfach in die nächste Runde mitgenommen und kann dann, wie jedes andere Plättchen, ausgewählt werden.

Für die neue Runde wechselt der Startspieler im Uhrzeigersinn. Er erhält den Startmarker und das Sammeltableau mit dem liegengebliebenen Plättchen und beginnt die neue Runde.

HINWEISE:

- Es kann durchaus der gleiche Beutel wie zuvor gewählt werden. Gibt es jedoch von einer Form nicht mehr genügend Plättchen für alle, muss ein anderer Beutel gewählt werden.
- Von Runde zu Runde wird es schwerer, die Formen auf eurem zuwachsenden Waldtableau unterzubringen. Solange ihr jedoch Platz für eines der Plättchen vom Sammeltableau habt, muss es auch genommen und gelegt werden.

Legeregeln



- Die Plättchen dürfen beliebig gedreht und gewendet werden.
- Die Abbildungen dürfen auch quer oder auf dem Kopf stehen.
- Die Plättchen müssen innerhalb des angedeuteten Rasters gelegt werden und dürfen nicht über den Rand hinausragen.
- Bereits belegte Felder dürfen nicht überbaut werden.
- Die Plättchen dürfen gleichzeitig auf Schachfelder und Wiese gelegt werden.

Abgesehen davon dürfen die Plättchen aber frei gelegt werden, d. h. sie müssen sich nicht berühren.



Auf was ihr sonst beim Platzieren der wundersamen Dinge achten solltet, zeigt euch die **Wertung** auf Seite 4.

Bonusplättchen



Immer wenn du eine **Spielkartenfigur direkt an eine andere Spielkartenfigur** anlegst,

nimmst du dir ein zufälliges **Bonusplättchen** aus dem Beutel. Legst du gleichzeitig an mehrere Spielfigurenkarten an, darfst du dir sogar entsprechend mehr Bonusplättchen aus dem Beutel ziehen (für jede Spielfigurenkarte eins). Die Bonusplättchen legst du zunächst neben dein Waldtableau. Sie werden erst **am Ende eingebaut**.



Spielende

Sobald einer von euch **keines** der Plättchen vom Sammeltaleau auf seinem Waldtableau legen kann, endet das Spiel. Die Runde wird noch zu Ende gespielt. Alle, die in dieser Runde kein Plättchen mehr legen konnten, nehmen sich als Ersatz ein Bonusplättchen. Nun setzen alle noch ihre gesammelten Bonusplättchen auf dem Waldtableau ein. Dann folgt die Wertung:

Wertung



Erhalte 5 Punkte für jede Schachfigur, die **auf einem Schachfeld** steht.



Erhalte 8 Punkte für **jede Spalte**, in der 2 oder mehr Pilze liegen.

Allgemein: Die Pilze müssen nicht angrenzend liegen, sie müssen sich aber in derselben Spalte befinden. Jede Spalte wird einzeln betrachtet und gewertet.



Rosenfelder, die **direkt aneinander liegen** (diagonal zählt nicht), bilden einen **Rosenbusch**. Erhalte für **jeden** Rosenbusch mit 1/2/3/4/5 oder mehr Rosenfeldern entsprechend 1/4/9/16/25 Punkte. Für Rosenbüsche mit mehr als 5 Feldern erhältst du trotzdem nur 25 Punkte.



Für **jede Zeile** mit mindestens 2 Bäumen darin, erhältst du Punkte, entsprechend dem Abstand von Baum zu Baum (die Baumfelder selber zählen auch mit). Sollte es mehr als 2 Bäume in einer Zeile geben, zählt nur 1x der größte Abstand.

Wertung



Erhalte 6 Punkte für jede Schachfigur, die **auf einem Schachfeld** steht. Erhalte -3 Punkte, für jede Schachfigur die **nicht** auf einem Schachfeld steht.



Erhalte 0/4/12 Punkte für **jede Spalte**, in der entsprechend 1/2/3+ Pilze liegen.

SCHACHFIGUREN

PILZE

ROSEN

BÄUME



Rosenfelder, die **direkt aneinander liegen** (diagonal zählt nicht), bilden einen **Rosenbusch**. Erhalte für **jeden** Rosenbusch mit 1/2/3/4/5+ Rosenfelder entsprechend -1/3/10/20/0 Punkte.



Erhalte für **jede Zeile** mit 1/2/3/4 Bäumen darin, entsprechend 1/4/9/18 Punkte. Für die Wertung zählen allerdings nur die Bäume, die mindestens **ein Feld Abstand** zu einem anderen Baum haben (in waagerechter Richtung).

Strafpunkte



Am Ende verteilt die Herzkönigin **je 5 Minuspunkte** für:

- Jede Fläche, die nicht mit einem Plättchen belegt ist. Dabei zählen mehrere leere Felder, die zusammenhängen, als eine Fläche.
- Jedes übrig gebliebene Bonusplättchen.

Schreibt eure Namen oben auf den Wertungsblock und tragt dann die Punkte ein, die ihr in den jeweiligen Kategorien erreicht habt. Am Ende gewinnt, wer die Forderungen der Herzkönigin am besten erfüllt und die meisten Punkte erzielt hat.

Beispiel für Wertung A



Schachfiguren:

9 Schachfiguren auf den mittleren Schachfeldern.

$9 \times 5 = 45$ Punkte

Rosen (gelbe Zahlen im Beispiel):

2 Rosenbüsche, einer mit 5 Rosen, einer mit 1 Rose.

$25 + 1 = 26$ Punkte

Pilze (blaue Zahlen im Beispiel):

3 Spalten haben 2 oder mehr Pilzfelder.

$3 \times 8 = 24$ Punkte

Bäume (weiße Zahlen im Beispiel):

In jeder Zeile zählt die längste Distanz zwischen 2 Bäumen, wobei die Baumfelder mitgezählt werden.

$5 + 4 + 6 + 2 = 17$ Punkte

Leere Flächen (rote Zahlen im Beispiel):

Es gibt 3 leere Flächen, die jeweilige Größe der Fläche spielt dabei keine Rolle.

$3 \times -5 = -15$ Punkte

Übrig gebliebene Bonusplättchen:

Keine

Summe: $45 + 26 + 24 + 17 - 15 = 97$ Punkte



Beispiel für Wertung B

Schachfiguren: 3 Figuren auf Schachfeldern, 1 Figur nicht auf einem Schachfeld. $3 \times 6 - 3 = 15$ Punkte

Rosen (gelbe Zahlen im Beispiel):
Ein Rosenbusch mit 5 Feldern, einer mit 2 Feldern und zwei mit je 1 Feld.
 $0 + 3 - 1 - 1 = 1$ Punkt

Pilze (blaue Zahlen im Beispiel):
In zwei Spalten liegen 3 oder mehr Pilze, in einer Spalte 2 Pilze.
 $12 + 12 + 4 = 28$ Punkte

Bäume (weiße Zahlen im Beispiel):
Es zählen nur Bäume, die horizontal nicht neben einem anderen Baum stehen. $16 + 9 + 1 + 1 + 1 = 28$ Punkte

Leere Flächen: keine

Übrig gebliebene Bonusplättchen (rote Zahlen im Beispiel): $1 \times -5 = -5$ Punkte

Summe: $15 + 1 + 28 + 28 - 5 = 67$ Punkte



Solo Regeln

Lege zu Beginn die 5 Beutel auf deine linke Seite. Jede Runde suchst du dir einen Beutel aus und ziehst zufällig zwei Plättchen. Du entscheidest dich für eins der beiden Plättchen und legst es an. Das andere Plättchen kommt aus dem Spiel. Den verwendeten Beutel legst du nun auf deine rechte Seite. Erst wenn alle Beutel einmal gewählt wurden und auf der rechten Seite liegen, legst du alle Beutel auf die linke Seite zurück und hast wieder die freie Wahl. Wenn du kein Plättchen mehr anlegen kannst, endet das Spiel sofort und du zählst deine Punkte zusammen. Vergleiche das Ergebnis:

< 70 Punkte: Leider konntest du die Herzkönigin nicht besänftigen. Du musst noch ein bisschen üben, sonst fällst du in Ungnade.

70 – 89 Punkte: Der Wald sieht ganz nett aus. Jedoch ist

die Herzkönigin nur mäßig begeistert. Das kannst du besser!

90 – 109 Punkte: Nicht schlecht! Die Herzkönigin ist mit deiner Arbeit zufrieden. Schaffst du noch mehr?

110 – 129: Großartig! Die Herzkönigin ist begeistert und lobt dich außerordentlich!

> 130: Perfekt! Die Königin ist vor Freude außer sich und erweist dir alle Ehren!

Spielautor: Ikhwan Kwon

Illustration: Eugenia Smolenceva

Game agency: Forgenext



Redaktion (DE): Anatol Dündar



Damit diese Spielanleitung so verständlich und so wenig kompliziert wie möglich zu lesen ist, haben wir uns entschieden die Form des generischen Maskulinums zu verwenden. Dennoch sollen sich natürlich alle angesprochen fühlen.

Game published by Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2019 All rights reserved.
www.lifestyle-boardgames.com
mail@lifestyleltd.ru

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

