

# The Glade

## **EINLEITUNG**

*Endlich Sommer! Und mitten im Wald erwartet uns die Lichtung. Indem die Spieler den Wald mit Tieren, Waldfrüchten und Blättern zum Leben erwecken, können sie ihre Giftpilze auf die Lichtung pflanzen. Sie bilden Sätze aus 3 Plättchen, um 1 eigenen Giftpilzmarker auf das zentrale Lichtungstableau zu setzen.*

*Sie vervollständigen einen Satz aus 4 Plättchen, um ihrem eigenen Lager einen Giftpilzmarker hinzuzufügen.*

*Legt Plättchen, die zu den Feldern der Giftpilze in der Lichtung passen und ihr könnt diese in euer Lager legen, um Punkte und Zusatzaktionen zu erhalten.*

*Sobald 1 Spieler alle seine Giftpilzmarker von seiner Seite der Lichtung entfernt hat oder wenn ein Spieler sein Bänkchen mit Plättchen nicht mehr vollständig auffüllen kann, werden die Punkte gezählt und der Spieler mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen.*

*Nachdem die Spieler das Grundspiel gespielt haben, sollten sie das „Übereinstimmungsspiel“ spielen, in dem sie ihre Waldplättchen auch mit Tieren, Waldfrüchten oder Blättern auf ihrem Waldtableau in Übereinstimmung bringen müssen.*



*Richard Breese*

## SPIELMATERIAL

- 1 **Lichtungstableau**
- 4 doppelseitige **Waldtableaus**
- 48 **Giftpilzmarker** aus Holz, je 12 in den 4 Spielerfarben mit 1 Giftpilz auf einer Seite und 2 Giftpilzen auf der anderen Seite.
- 128 **Waldplättchen**
- 4 **Plättchenbänkchen**
- 1 **Startspielermarker (Giftpilz)** aus Holz
- 48 **Übereinstimmungsmarker** aus Holz
- 1 **Stoffbeutel**
- 1 **Wertungsblock**
- 2 **Regelhefte** - Deutsch & Englisch

## SPIELAUFBAU FÜR DAS GRUNDSPIEL

Die folgenden Regeln sind für 2-4 Spieler. Die Regeln für das Solospiel sind auf *Seiten 11-12* zu finden.

Zuerst sollten die Spieler das Grundspiel spielen. Nachdem sie damit vertraut sind, können sie zum „Übereinstimmungsspiel“ übergehen (s. *Seite 12*).

1. Die **Waldplättchen** werden in den **Beutel** gelegt und gut gemischt.
2. Das **Lichtungstableau** wird in die Mitte der Spielfläche gelegt, sodass die Seite mit den umlaufenden 48 Giftpilzsymbolen sichtbar ist.

Jeder Spieler erhält Folgendes:

3. 12 **Giftpilzmarker** in seiner gewählten Spielerfarbe. Diese legt jeder an seiner Seite der Lichtung auf die 12 Giftpilzfelder, mit der Seite nach oben, die 1 Giftpilz zeigt.
4. 1 **Plättchenbänkchen**
5. 8 zufällig aus dem Beutel gezogene **Waldplättchen**. Diese legt jeder offen auf sein Plättchenbänkchen so, dass die anderen Spieler sie nicht sehen können.
6. 1 zufälliges **Waldtableau**. Dieses legt jeder an seiner Seite so an die Lichtung an, dass die Seite ohne Symbole sichtbar ist.
7. Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt. Er nimmt den **Startspielermarker**.
8. Die **Übereinstimmungsmarker** werden in die Spielschachtel zurückgelegt. Sie werden nur im Übereinstimmungsspiel benutzt.
9. Der Bereich links vom Waldtableau jedes Spielers ist sein **Lager**.

Das Spiel kann jetzt beginnen!



## STRUKTUR DES SPIELS

Mit dem Startspieler beginnend und weiter reihum im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler einen Spielzug aus.

Im eigenen Spielzug muss jeder Spieler eine von zwei möglichen Aktionen ausführen:

- 1-4 Plättchen legen
- Einen Giftpilzmarker nehmen

Falls der Spieler nach seiner Aktion mindestens 1 Giftpilzmarker in seinem Lager hat und mindestens 1 leeres umschlossenes Feld auf seinem Waldtableau, kann er anschließend noch eine oder sogar mehrere Zusatzaktionen ausführen. Umschlossene Felder und Zusatzaktionen werden auf Seite 10 erklärt.

Am Ende seines Spielzugs zieht der Spieler neue Plättchen aus dem Beutel, um sein Bänkchen auf 8 Plättchen aufzufüllen.

Das Spielende wird ausgelöst, wenn:

- Ein Spieler alle seine 12 Giftpilzmarker von seiner Seite des Lichtungstableaus entfernt hat, oder
- Wenn nicht mehr genug Waldplättchen im Beutel sind, damit ein Spieler sein Bänkchen auf 8 Plättchen auffüllen kann.

In beiden Fällen wird das Spiel noch fortgesetzt, bis alle Spieler gleich viele Spielzüge gehabt haben. Danach folgt die Schlusswertung.

## ANMERKUNGEN

Spielautor und Grafik: Richard Breese  
Unterstützung und Ratschläge: Penny Gray  
Illustrationen: Vicki Dalton  
Regelheft: Richard Breese und Paul Grogan (Gaming Rules!)  
Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Testspieler: Jonathan Badger, Julie Bartrop, Caroline Bleasdale, Sebastian Bleasdale, William Bleasdale, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Vicki Dalton, Shane Fowler, Alexander Frank, Andreas Frank, Verena Frank, Penny Gray, Paul Grogan, Andrew Harding, Jacob Horstkamp, Tomasz Kwiecinski, Ali Parsons, Fred Parsons, Graham Parton, Alan Paull, Charlie Paull, Tony Ross, Dawn Rowe, Emma Smith, Graham Staplehurst, Toni Stride, Gillian Weinberg, Simon Weinberg und Ian Wilson.

Veröffentlichung 2023 von:

**R&D Games**

3 Denne Close

Stratford upon Avon

CV37 6XL

United Kingdom

Kontakt: [rqbrees@gmail.com](mailto:rqbrees@gmail.com)



## WALDPLÄTTCHEN

Das Spiel enthält 2 Sätze aus je 64 Waldplättchen - einen Frühlingsatz und einen Sommersatz. Jedes Plättchen hat 3 Merkmale, die im Grundspiel und im Übereinstimmungsspiel benutzt und durch folgende Symbole dargestellt werden:

Ein **Tier** - das große Symbol, es kann in jeder der 4 Farben sein:



Igel

Maus

Eichhörnchen

Kröte

Eine **Waldfrucht** - das Symbol rechts unten, es kann in jeder der 4 Farben sein:



Eichel

Brombeere

Haselnuss

Pilz

Ein **Blatt** - das kleine Symbol unten links. Alle Blätter einer Art haben immer dieselbe Farbe und zeigen die Farbe der Tier- und Waldfruchtsymbole des Plättchens an.



Buche = hellgrün



Kastanie = dunkelgrün



Ahorn = hellbraun



Eiche = dunkelbraun

Diese beiden Plättchen-Sätze sind identisch bis auf ein viertes Merkmal - die **Jahreszeit**. Diese wird durch die Hintergrundfarbe und das kleine Jahreszeitsymbol rechts oben angezeigt.



Blassgrüner Hintergrund und Gras = Frühling



Blassgelber Hintergrund und Blüte = Sommer

Dieses vierte Merkmal wird im Grundspiel und im Übereinstimmungsspiel ignoriert. Es erlangt erst Bedeutung im Spiel mit der Erweiterung *The Glade in Winter*. (Weitere Informationen dazu sind an Seite 1 des Schachtelbodens zu finden.)

# PLÄTTCHEN-SÄTZE

Ein Satz aus Waldplättchen besteht aus 1-4 Plättchen, die mindestens 1 gemeinsames Merkmal haben und weitere Merkmale, die entweder *alle gleich* oder *alle verschieden* sein müssen. Zum Beispiel:

Diese 3 Plättchen bilden einen Satz mit 1 gemeinsamen Merkmal. Die Früchte sind alle gleich (Brombeeren), während die Tiere und Blätter alle verschieden sind.



Diese 3 Plättchen bilden keinen Satz. Die Tiere (Igel) sind zwar alle gleich und die Blätter sind alle verschieden. Die Früchte haben aber weder ein gemeinsames Merkmal noch sind alle verschieden, denn es sind 2 Haselnüsse und 1 Eichel.



Diese 4 Plättchen bilden einen Satz mit 1 gemeinsamen Merkmal. Die Tiere sind alle gleich (Eichhörnchen) und die Blätter und Früchte sind alle verschieden.



Diese 3 Plättchen bilden einen Satz mit 2 gemeinsamen Merkmalen. Die Tiere (Kröten) und Blätter sind alle gleich, während die Früchte alle verschieden sind.



Da das Spiel insgesamt 2 Sätze aus gleichen Plättchen enthält, ist es möglich, 2 identische Plättchen zu ziehen (außer der Hintergrundfarbe). Obwohl 2 identische Plättchen einen Satz bilden, wird es aber nie möglich sein, diesen Satz um ein drittes oder viertes Plättchen zu erweitern, da es keine anderen Plättchen mit denselben 3 Merkmalen gibt.



**Wichtig:** Obwohl die meisten Beispiele Sätze aus 3 oder 4 Plättchen zeigen, können auch nur 2 Plättchen einen Satz bilden und sogar auch 1 einzelnes Plättchen gilt als Satz. Aber nur ein Satz aus 4 Plättchen gilt als „vollständiger“ Satz.

# AKTION 1: 1-4 PLÄTTCHEN LEGEN

Um diese Aktion auszuführen, legt der Spieler 1-4 Plättchen von seinem Bänkchen auf sein Waldtableau, um 1 oder mehr Plättchen-Sätze zu bilden. Wenn er dabei mindestens einen Satz aus 3 oder 4 Plättchen bildet, nimmt er auf verschiedene Weise einen Giftpilzmarker.

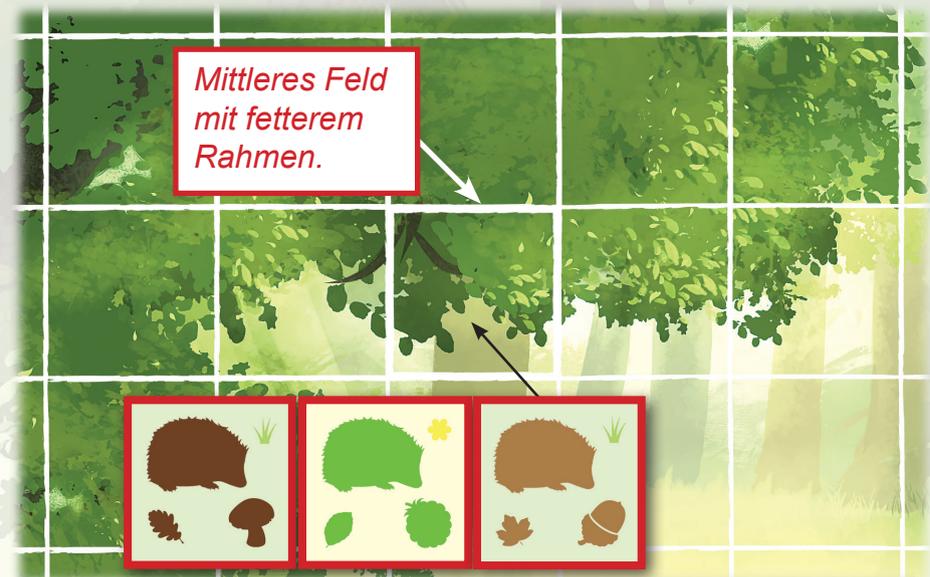
## Legeregeln für Plättchen

- Die neuen Plättchen müssen alle in eine horizontale oder vertikale Reihe auf das Waldtableau gelegt werden, entweder direkt miteinander verbunden oder durch bereits liegende Plättchen.
- Die Plättchen müssen selbst oder mit bereits liegenden Plättchen, mit denen sie orthogonal verbunden werden, auf jeden Fall einen Satz bilden.

Grundsätzlich ist es am besten, so viele Plättchen zu spielen wie man kann. Öfter als nicht wird man in der Lage sein, einen Satz mit mindestens 3 Plättchen zu bilden. Aber manchmal wird man nur in der Lage sein, weniger Plättchen zu legen oder man will es absichtlich tun.

- In seinem ersten Spielzug muss jeder Spieler Plättchen so auf sein Waldtableau legen, dass 1 Plättchen auf dem mittleren Feld liegt - das ist das Feld mit dem fetten Rahmen.

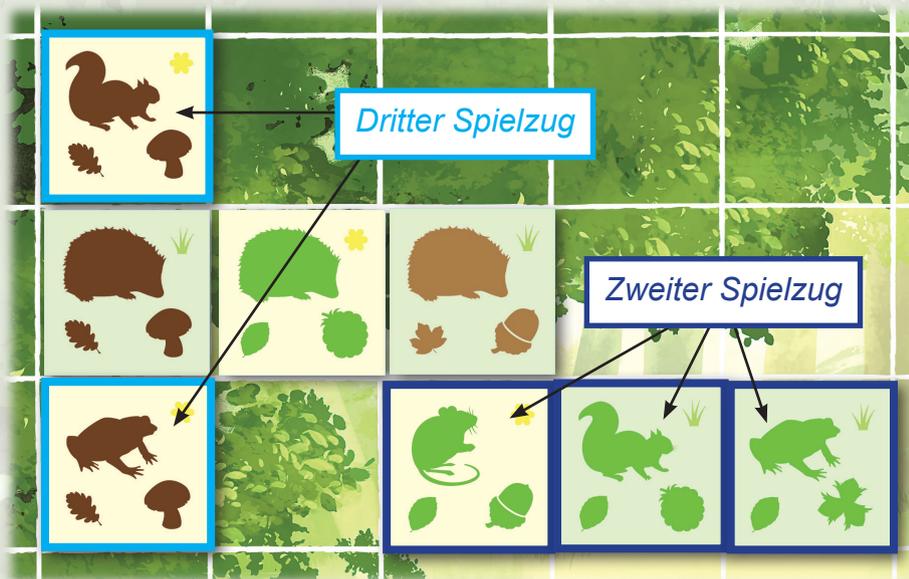
In ihrem *ersten Spielzug* spielt Lucy einen Satz mit 3 Igeln. 1 Plättchen muss auf das mittlere Feld gelegt werden.



- In weiteren Spielzügen ist es ratsam, neue Plättchen so auf sein Waldtableau zu legen, dass diese mit bereits dort liegenden Plättchen verbunden werden, aber dies muss nicht zwangsweise so getan werden. Plättchen können auf alle zulässigen Felder des Waldtableaus gelegt werden, sie müssen nicht unbedingt benachbart zu bereits liegenden Plättchen gelegt werden.

Beispiel: In ihrem **zweiten Spielzug** spielt Lucy einen Satz aus 3 hellgrünen Plättchen. Das ist ein Satz mit 1 gemeinsamen Merkmal (Farbe bzw. Blätter). Die Tiere und Früchte sind alle verschieden. Die hellgrüne Maus bildet einen Satz aus 2 Plättchen mit einem bereits vorher gelegten Plättchen (einen Satz mit Eicheln).

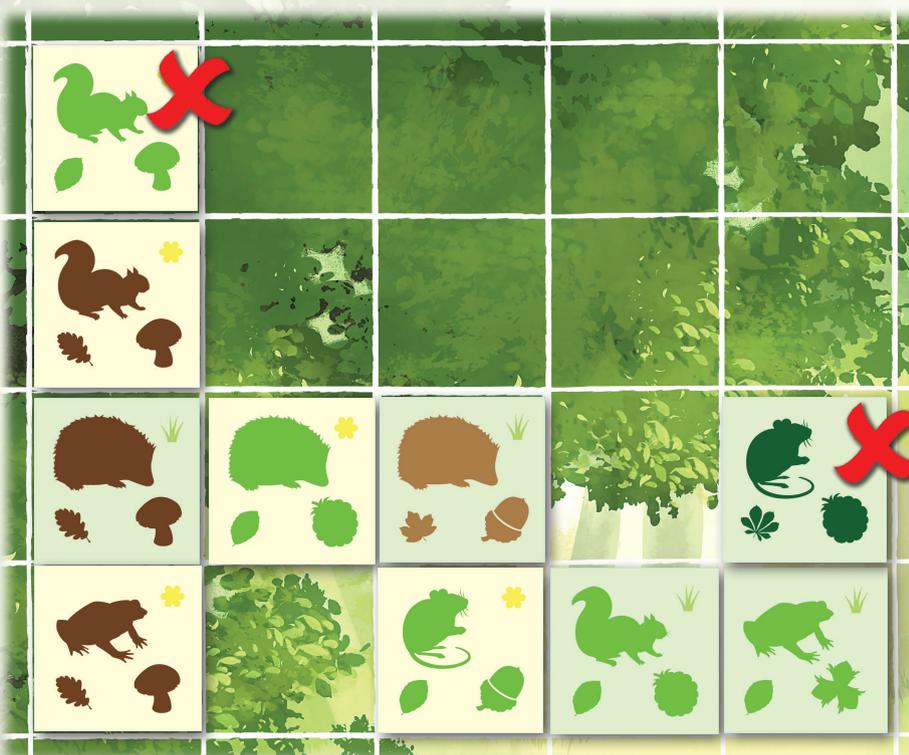
In ihrem **dritten Spielzug** spielt Lucy 2 Plättchen, um einen Satz aus 3 Plättchen zu bilden, der 2 gleiche Merkmale hat - Pilze und Blätter (die Tiere sind alle verschieden).



### Ungültige Legebeispiele

Die 2 mit X markierten Plättchen dürfen so nicht gelegt werden. Das hellgrüne Eichhörnchen (oben links) kann nicht auf dieses Feld gelegt werden, weil es mit den 3 dunkelbraunen Plättchen darunter keinen Satz bildet.

Die dunkelgrüne Maus (rechts unten) kann nicht neben die hellgrüne Kröte gelegt werden, weil dadurch kein Satz gebildet wird (keins der 3 Merkmale erfüllt die Bedingungen).



### Unverbundene Gruppen

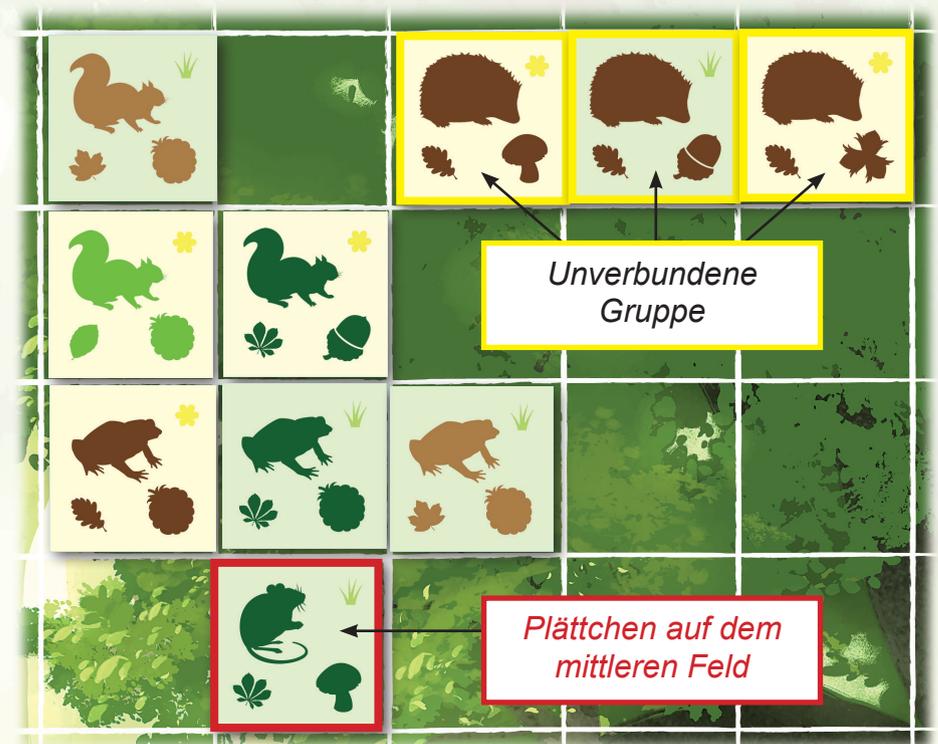
Wie bereits erwähnt, kann ein Satz aus 1-4 Plättchen prinzipiell überall auf das Waldtableau gelegt werden, solange die Plättchen mit allen damit orthogonal verbundenen Plättchen auch einen gültigen Satz bilden. Neue Plättchen müssen aber nicht zwingend mit bereits liegenden Plättchen orthogonal verbunden werden.

Das könnte beispielsweise geschehen, um ein umschlossenes Feld zu bilden (s. Seite 10) oder um einen neuen Satz zu bilden, der mit den bereits liegenden Plättchen nicht verbunden werden kann (s. Beispiel unten).

Allerdings ist jede nicht durch andere Plättchen mit dem mittleren Feld orthogonal verbundene Gruppe am Spielende 1 Minuspunkt wert. Eine Gruppe besteht aus 1 Plättchen oder mehreren, die orthogonal miteinander verbunden sind.

Eine unverbundene Gruppe kann später mit allen anderen Gruppen verbunden werden, um am Spielende den Minuspunkt zu vermeiden.

Beispiel: Emma spielt einen Satz aus 3 dunkelbraunen Igel, mit dem sie in einem späteren Spielzug ein umschlossenes Feld bilden will. Dieser Satz ist allerdings nicht durch andere Plättchen mit dem mittleren Feld verbunden und bildet daher eine unverbundene Gruppe.



## Einen Satz aus 1 oder 2 Plättchen bilden

Wenn der Spieler nach dem Legen seiner Plättchen einen Satz aus nur 1 oder 2 Plättchen gebildet hat (d. h., er hat keinen Satz mit 3 oder 4 Plättchen gebildet), ist die Aktion damit beendet.

*Hinweis:* Dies ist nur möglich, wenn der Spieler 1 oder 2 Plättchen legt; wenn er 3 oder 4 Plättchen legt, bildet er auch mindestens einen Satz aus 3 oder 4 Plättchen.

## Einen Satz aus 3 Plättchen bilden

Wenn der Spieler nach dem Legen seiner Plättchen mindestens 1 Satz aus 3 Plättchen gebildet hat, führt er die folgenden Schritte für jeden dieser gerade gebildeten Sätze aus 3 Plättchen aus:

1. Er ermittelt das „fehlende“ vierte Plättchen, um diesen Satz zu einem Satz aus 4 Plättchen zu vervollständigen.
2. Dann nimmt er den ganz linken Giftpilzmarker von seiner Seite des Lichtungstableaus und legt ihn auf ein Feld in der Mitte des Lichtungstableaus, das durch die 3 Merkmale des „fehlenden“ vierten Plättchens bestimmt ist. Alle Spieler sollten sich daran beteiligen, das richtige Feld zu finden, um zu vermeiden, dass ein Marker auf ein falsches Feld gelegt wird.

Alle Waldplättchen können prinzipiell Teil vieler verschiedener Sätze aus 4 Plättchen sein. Wenn ein Satz aus 3 Plättchen gebildet wird, gibt es aber immer nur genau 1 bestimmtes „fehlendes“ Plättchen, um daraus einen Satz aus 4 Plättchen zu bilden.

Falls der gebildete Satz aus 3 Plättchen 1 gemeinsames Merkmal hat, wird der Giftpilzmarker so gelegt, dass 1 Pilz sichtbar ist.  
Falls der Satz 2 gemeinsame Merkmale hat, wird der Giftpilzmarker so gelegt, dass 2 Pilze sichtbar sind.

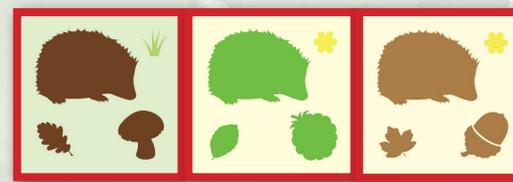
Falls auf dem Feld bereits ein Giftpilzmarker liegt, erhält der Besitzer (das kann auch der aktive Spieler selbst sein) ihn zurück als Belohnung dafür, dass er seinen Satz eher gebildet hat. Der Besitzer legt diesen Giftpilzmarker in sein Lager, ohne dessen sichtbare Seite zu ändern. Dann legt der Spieler seinen Giftpilzmarker auf das nun freie Feld.

*Hinweis:* Jeder vom eigenen Rand des Lichtungstableaus entfernte Giftpilzmarker ist am Spielende 1 Punkt wert.

### Spielbeispiele:

In ihrem **ersten Spielzug** (s. Seite 4) hatte Lucy (Gelb) einen Satz aus 3 Plättchen gespielt mit 1 gemeinsamen Merkmal - der Igel. Die Blätter und Früchte sind alle verschieden. Das „fehlende“ vierte Plättchen ist daher der dunkelgrüne Igel mit Haselnuss. Lucy nimmt den ganz linken Giftpilzmarker von ihrer Seite des Lichtungstableaus und legt ihn auf das Feld, das diesem „fehlenden“ vierten Plättchen entspricht (dunkelgrüner Igel mit Haselnuss).

Weil der Satz nur 1 gemeinsames Merkmal hat, legt Lucy den Giftpilzmarker so, dass 1 Pilz sichtbar ist.

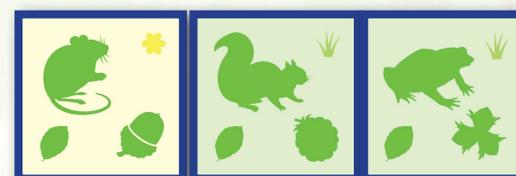


Fehlendes Plättchen



In ihrem **zweiten Spielzug** (s. Seite 5) spielt Lucy einen Satz mit 3 hellgrünen Plättchen. Die Tiere und Früchte sind alle verschieden. Lucy nimmt wieder den ganz linken Giftpilzmarker von ihrer Seite des Lichtungstableaus und legt ihn auf das Feld, das diesem „fehlenden“ vierten Plättchen entspricht (hellgrüner Igel mit Pilz).

Weil der Satz nur 1 gemeinsames Merkmal hat, legt Lucy den Giftpilzmarker so, dass 1 Pilz sichtbar ist.



Fehlendes Plättchen



In ihrem **dritten Spielzug** (s. Seite 5) spielt Lucy 2 Plättchen und verbindet diese mit dem dunkelbraunen Igel mit Pilz, um einen Satz mit 3 Plättchen zu bilden, der 2 gleiche Merkmale aufweist - Pilz und Blätter. Die Tiere sind alle verschieden. Lucy nimmt den ganz linken Giftpilzmarker von ihrer Seite des Lichtungstableaus und legt ihn auf das Feld, das diesem „fehlenden“ vierten Plättchen entspricht (dunkelbraune Maus mit Pilz).

Da es 2 gemeinsame Merkmale gibt, legt sie den Giftpilzmarker so auf das Lichtungstableau, dass 2 Pilze sichtbar sind.



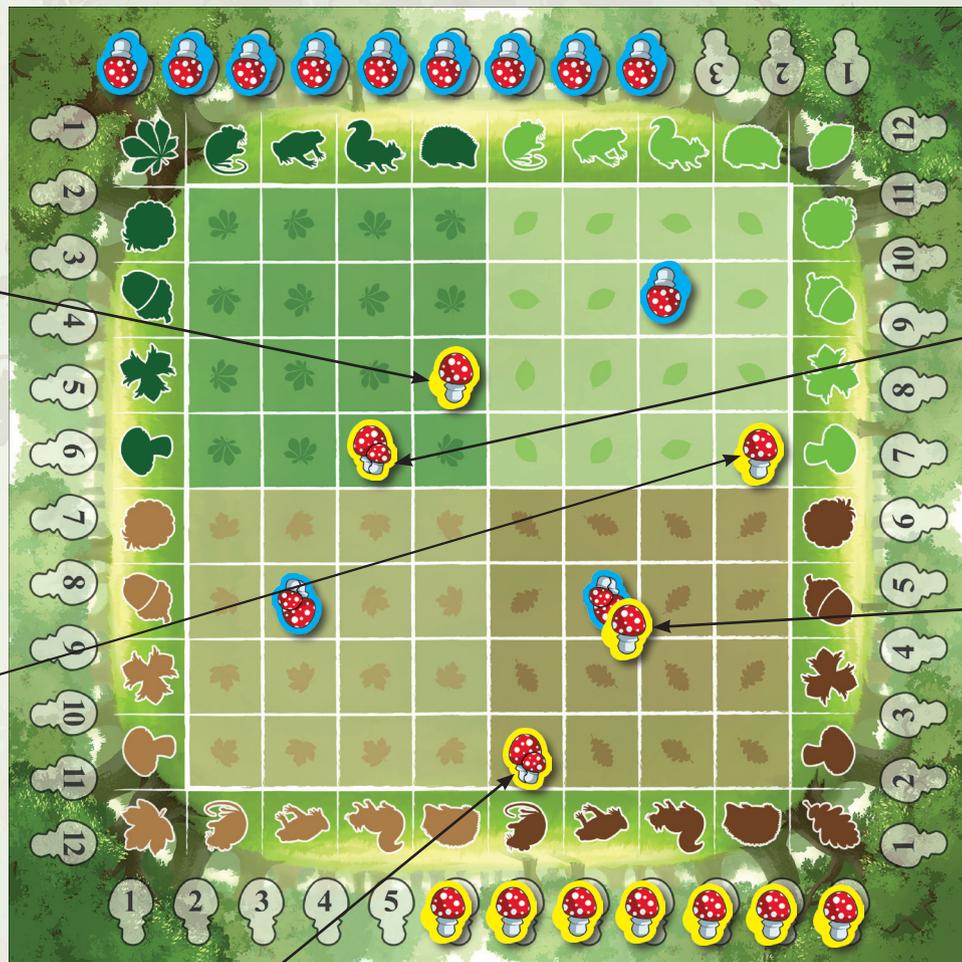
Fehlendes Plättchen



In der Zwischenzeit hatte Emma (Blau) verschiedene Waldplättchen auf ihr Waldtableau gespielt (nicht abgebildet) und einige blaue Giftpilzmarker auf das Lichtungstableau gelegt.

In ihrem **vierten Spielzug** spielt Lucy einen Satz aus 3 Eichhörnchen und bildet damit gleichzeitig auch 2 weitere Sätze: Einen Satz aus 2 Eichhörnchen mit Brombeere und einen Satz aus 3 Eichel (mit verschiedenen Tieren und Blättern).

*Hinweis:* Mit diesem Spielzug hat Lucy auch ein umschlossenes Feld geschaffen (s. Umschlossene Felder, Seite 10).



Beim ersten Satz mit 3 dunkelgrünen Eichhörnchen fehlt ein dunkelgrünes Eichhörnchen mit Pilz. Da dieser Satz 2 gemeinsame Merkmale gibt, legt sie einen Giftpilzmarker so auf das Lichtungstableau, dass 2 Pilze sichtbar sind.



Beim zweiten Satz mit 3 Eicheln fehlt eine dunkelbraune Kröte mit Eichel. Dieser Satz hat nur 1 gemeinsames Merkmal, also legt Lucy einen Giftpilzmarker mit nur 1 sichtbaren Pilz auf das Lichtungstableau.



Emma hatte allerdings bereits einen Giftpilzmarker (Blau) mit 2 sichtbaren Pilzen auf das Feld der dunkelbraunen Kröte mit Eichel gelegt (weil sie auch einen Satz gebildet hatte, bei dem die dunkelbraune Kröte mit Eichel fehlt). Lucy gibt Emma ihren Giftpilzmarker zurück, die ihn mit unveränderter Seite nach oben in ihr Lager legt. Dann legt Lucy ihren Giftpilzmarker (Gelb) mit 1 sichtbaren Pilz auf dieses Feld.



## Keine Giftpilzmarker mehr

Falls ein Spieler einen Giftpilzmarker von seiner Seite des Lichtungstableaus nehmen müsste und dort keine mehr sind, erhält er Entschädigung:

1. Für jeden Giftpilzmarker mit 1 Giftpilz, den er nehmen müsste, dreht er einen seiner Marker mit 1 sichtbaren Giftpilz auf die Seite mit 2 sichtbaren Giftpilzen (es spielt keine Rolle, wo sich dieser Marker befindet).
2. Für jeden Giftpilzmarker mit 2 Giftpilzen, den er nehmen müsste, dreht er zwei seiner Marker mit 1 sichtbaren Giftpilz auf die Seite mit 2 sichtbaren Giftpilzen (es spielt keine Rolle, wo sich diese Marker befinden).

Durch das Umdrehen der Giftpilzmarker erhält der Spieler dieselbe Anzahl Punkte bei der Wertung als wenn er einen Giftpilzmarker genommen und gelegt hätte.

*Hinweis:* Dies sind die einzigen Situationen, in denen ein Giftpilzmarker von der Seite mit 1 sichtbaren Giftpilz auf die Seite mit 2 sichtbaren Giftpilzen gedreht wird, außer wenn diese Seite ursprünglich erforderlich ist.

*Nicht vergessen:* Sobald ein Spieler alle 12 Giftpilzmarker von seiner Seite des Lichtungstableaus genommen hat, wird das Spielende ausgelöst.

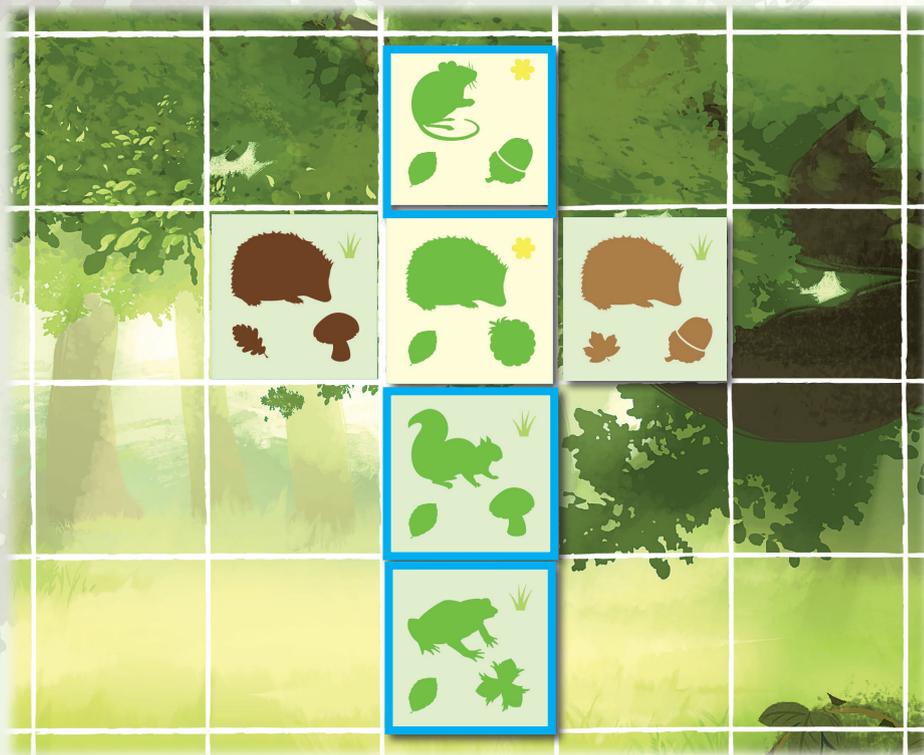
## Einen Satz aus 4 Plättchen bilden

Wenn der Spieler einen Satz Plättchen auf sein Waldtableau spielt, ist es gut möglich, dass er dabei mit einem oder mehr Plättchen einen Satz aus 4 Plättchen bildet bzw. vervollständigt.

*Beispiel: Ein Satz aus 2 Plättchen mit 1 gemeinsamen Merkmal (Pilz) wird gelegt. Das Plättchen mit der Maus bildet einen Satz aus 4 Plättchen mit 2 gemeinsamen Merkmalen (Pilz und Blatt).*



*Beispiel: 3 neue Plättchen werden gelegt und ein Satz aus 4 Plättchen wird gebildet, mit 1 gemeinsamen Merkmal (Blatt).*



Zuerst zählt der Spieler die Anzahl der Plättchen, die er hinzugefügt hat, um den Satz aus 4 Plättchen zu vervollständigen. In dem ersten Beispiel oben hatte er 2 Plättchen gelegt, nur 1 davon wurde hinzugefügt, um den Satz aus 4 Plättchen zu vervollständigen. Im zweiten Beispiel hatte er 3 Plättchen gelegt, die alle hinzugefügt wurden, um den Satz aus 4 Plättchen zu vervollständigen. Wenn der Spieler 4 Plättchen auf einmal legt, müssen diese selbst einen vollständigen Satz bilden und er legt entsprechend einen Giftpilzmarker von seiner Seite des Lichtungstableaus in sein Lager. Falls er damit gleichzeitig auch einen weiteren Satz bildet, verfährt er entsprechend der Größe des Satzes.

## Falls er 1 Plättchen hinzugefügt hat:

Wenn er 1 neues Waldplättchen zu einem vorhandenen Satz aus 3 Plättchen hinzufügt, um einen Satz aus 4 Plättchen zu bilden, nimmt der Spieler den Giftpilzmarker aus der Mitte des Lichtungstableaus, der die Merkmale dieses vierten Plättchens markiert, falls vorhanden. Die sichtbare Seite des Markers wird dabei nicht verändert, da diese bereits festgelegt wurde, als der ursprüngliche Satz gebildet wurde. (Falls der Satz 2 gemeinsame Merkmale hat, wurde der Giftpilzmarker bereits so gelegt, dass 2 Pilze sichtbar sind, und so hat der Besitzer schon davon profitiert).

Falls es in der Lichtung keinen entsprechenden Giftpilzmarker gibt, nimmt er den ganz linken Giftpilzmarker von seiner Seite des Lichtungstableaus und legt ihn so in sein Lager, dass 1 Giftpilz sichtbar ist. (Dies ist eine Ausnahme zu der grundsätzlichen Regel, dass der Giftpilzmarker mit 2 sichtbaren Giftpilzen genommen wird, wenn der Satz 2 gemeinsame Merkmale hat. Der Spieler hatte schon profitiert, als er den ursprünglichen Satz aus 3 Plättchen gebildet hatte.)

## Falls er 2-3 Plättchen hinzugefügt oder 4 Plättchen gelegt hat:

Der Spieler nimmt den ganz linken Giftpilzmarker von seiner Seite des Lichtungstableaus und legt ihn in sein Lager.

Er legt ihn so in sein Lager, dass 1 Giftpilz sichtbar ist, falls der gebildete/gelegte Satz aus 4 Plättchen 1 gemeinsames Merkmal hat oder so, dass 2 Giftpilze sichtbar sind, falls der Satz 2 gemeinsame Merkmale hat.

*Beispiel: Dieser Satz aus 4 Plättchen hat 1 gemeinsames Merkmal: das Tier (Maus). Daher legt der Spieler einen Giftpilzmarker mit 1 sichtbaren Giftpilz in sein Lager.*

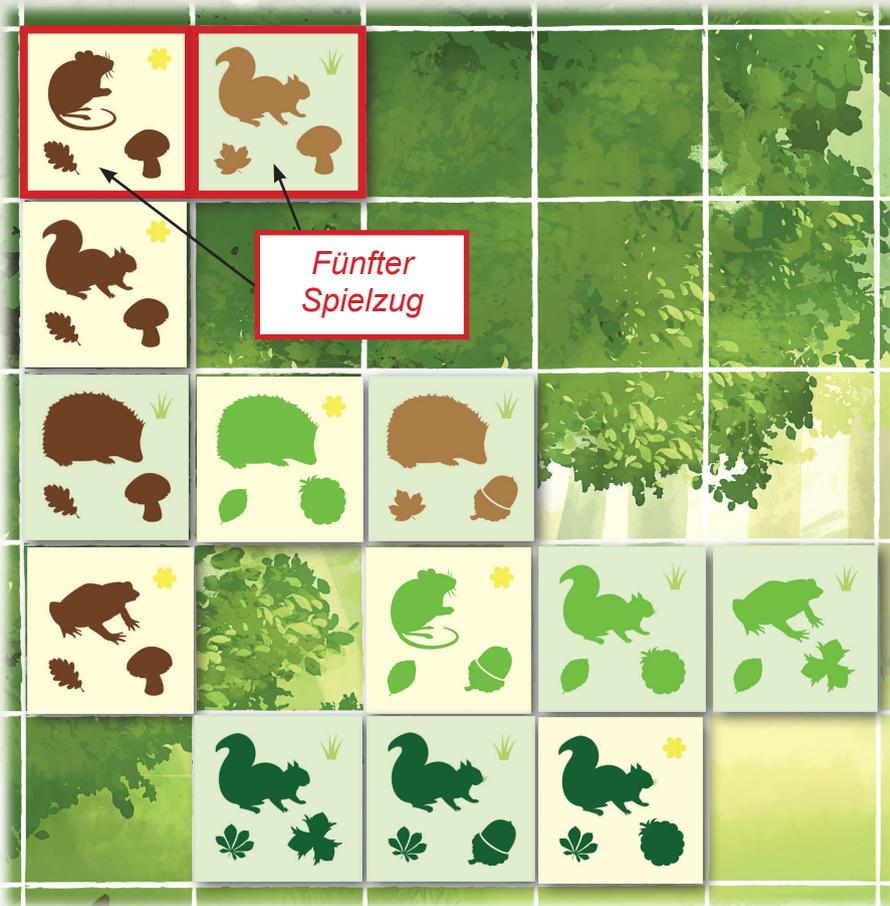


*Beispiel: Dieser Satz aus 4 Plättchen hat 2 gemeinsame Merkmale: das Tier (Kröte) und das Blatt. Daher legt der Spieler einen Giftpilzmarker mit 2 sichtbaren Giftpilzen in sein Lager.*



Beispiel: In ihrem **fünften Spielzug** legt Lucy einen Satz aus 2 Plättchen mit 1 gemeinsamen Merkmal (Frucht).

Die dunkelbraune Maus mit Pilz vervollständigt einen Satz aus 4 Plättchen. Sie prüft die Lichtung, ob dort ein Giftpilzmarker auf dem Feld der dunkelbraunen Maus mit Pilz ist. Das ist der Fall und sie nimmt ihn vom Lichtungstableau und legt ihn so in ihr Lager, dass die sichtbare Seite unverändert bleibt.



## AKTION 2: EINEN GIFTPILZMARKER IN BESITZ NEHMEN

Die Giftpilzmarker in der Mitte Lichtungstableaus (nicht die am Rand) markieren die Merkmale „fehlender“ vierter Plättchen - das sind die erforderlichen Plättchen, um Sätze aus 3 Plättchen zu Sätzen aus 4 Plättchen zu vervollständigen. Die Farbe des Giftpilzmarkers gibt an, auf dem Waldtableau welchen Spielers der Satz aus 3 Plättchen ist - entweder auf dem eigenen oder dem eines anderen Spielers.

Wenn der Spieler 1 Plättchen auf seinem Bänkchen hat, das den Merkmalen eines Feldes auf der Lichtung entspricht, auf dem ein Giftpilzmarker liegt (egal, von welchem Spieler), kann er dieses Plättchen legen, um den Giftpilzmarker in Besitz zu nehmen.

**Tipp:** Giftpilzmarker in Besitz zu nehmen bringt Punkte, und zwar umso mehr, wenn diese anderen Spielern gehören. Daher sollte man immer auf Gelegenheiten achten, Giftpilzmarker in Besitz zu nehmen.

Um einen Giftpilzmarker in Besitz zu nehmen, führt der Spieler folgende Schritte aus:

1. Er legt das Plättchen von seinem Bänkchen offen vor sich aus.
2. Er nimmt den Giftpilzmarker aus dem Feld der Lichtung legt ihn so, wie er ist, in sein Lager.
  - a. Falls es sein eigener Giftpilzmarker ist, legt er das Plättchen dann auf sein Waldtableau.
  - b. Falls der Giftpilzmarker einem anderen Spieler gehört, legt er das Plättchen auf das Waldtableau dieses Spielers und vollendet damit dessen Satz aus 4 Plättchen, falls möglich. Falls das nicht möglich ist, legt er das Plättchen auf sein eigenes Waldtableau.

### 2a Das Plättchen auf das eigene Tableau legen

Falls der Spieler das Plättchen regelgerecht auf sein eigenes Waldtableau legen kann, um den Satz aus 4 Plättchen zu vervollständigen, muss er das tun.

Falls dies nicht möglich ist (weil benachbarte Plättchen es verhindern oder das Plättchen über den Rand hinaus gelegt werden müsste), muss er das Plättchen auf ein anderes zulässiges Feld seines Waldtableaus legen, selbst wenn er dadurch eine unverbundene Gruppe mit nur 1 Plättchen legen muss.

**Hinweis:** Es kann passieren, dass der Satz aus 3 Plättchen, durch den der Giftpilzmarker auf die Lichtung gelegt wurde, nicht gefunden werden kann - dabei sollten alle Spieler helfen. Falls es diesen Satz tatsächlich nicht gibt, wurde der Giftpilzmarker fälschlicherweise auf die Lichtung gelegt. In diesem Fall legt der Spieler das Plättchen auf ein zulässiges Feld seines Waldtableaus.

### 2b Das Plättchen auf das Tableau eines anderen Spielers legen

Falls der Spieler das Plättchen regelgerecht auf das Waldtableau des Besitzers legen kann, um dessen Satz aus 4 Plättchen zu vervollständigen, muss er das tun. Falls dafür 2 Felder infrage kommen, entscheidet der aktive Spieler, wohin er es legt.

Falls es nicht möglich ist, das Waldplättchen auf das Waldtableau dieses gegnerischen Spielers zu spielen, um den Satz aus 4 Plättchen zu vervollständigen muss der Spieler das Plättchen auf sein eigenes Waldtableau legen, den Legeregeln entsprechend.

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass durch das Legen eines vierten Waldplättchens auf dem Tableau des Gegners ein neuer Satz aus 3 Plättchen gebildet wird. In dem Fall legt der Besitzer des Waldtableaus einen Giftpilzmarker auf die Lichtung nach den üblichen Regeln.

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass durch das Legen eines vierten Waldplättchens auf dem Tableau des Gegners ein zweiter Satz aus 4 Plättchen gebildet wird. In dem Fall wird dieser zweite Satz ignoriert. (Der Gegner hatte bereits profitiert, indem er einen Giftpilzmarker auf die Lichtung gelegt hatte, nachdem er den Satz aus 3 Plättchen gebildet hatte. Der Spieler selbst hatte bereits profitiert, indem er einen Giftpilzmarker von der Lichtung genommen hatte.)

**Achtung** - ein Spieler kann einen Satz aus 4 Plättchen auf einem gegnerischen Waldtableau nur dann vervollständigen, wenn es einen entsprechenden Giftpilzmarker auf der Lichtung gibt! Es kann passieren, dass ein Giftpilzmarker, der zum „fehlenden“ vierten Plättchen passt, bereits in Besitz genommen wurde, als ein anderer Satz aus 4 Plättchen vervollständigt wurde. In dem Fall kann das vierte Plättchen nicht dem Satz aus 3 Plättchen auf dem Waldtableau hinzugefügt werden, weil der passende Giftpilzmarker nicht mehr auf der Lichtung ist.

**Tipp:** Die Spieler müssen nicht die Waldtableaus der Gegner prüfen, um zu sehen, ob sie auf deren Waldtableau einen Satz aus 4 Plättchen bilden können. Sie müssen nur auf die Lichtung schauen. Falls dort einer ihrer Giftpilzmarker liegt, zeigt dieser an, welches Plättchen erforderlich ist, um deren Satz zu vervollständigen.

## UMSCHLOSSENE FELDER UND ZUSATZAKTIONEN

Ein umschlossenes Feld ist ein einzelnes Feld auf einem Waldtableau, das an allen Seiten auf den 4 orthogonal benachbarten Feldern von Plättchen umgeben ist. Auf den diagonal benachbarten Feldern eines umschlossenen Feldes müssen keine Plättchen sein. Ein Feld am Rand des Waldtableaus kann kein umschlossenes Feld sein, da es weniger als 4 orthogonal benachbarte Felder hat, auf denen Plättchen liegen können.

Wenn ein Spieler mit seiner Aktion ein umschlossenes Feld geschaffen hat, kann er einen Giftpilzmarker (oder einen Übereinstimmungsmarker, wenn das Übereinstimmungsspiel gespielt wird) aus seinem Lager auf das umschlossene Feld spielen, um eine Zusatzaktion auszuführen. Das kann er in diesem Spielzug oder in einem späteren tun.

Er legt den Giftpilzmarker so auf das umschlossene Feld, wie er ist (1 oder 2 Giftpilze sichtbar). Der Giftpilzmarker kann seine eigenen Spielerfarbe haben oder die eines anderen Spielers. Auf ein umschlossenes Feld kann immer nur maximal 1 Giftpilzmarker gespielt werden. Anschließend muss er eine weitere Aktion (1-4 Plättchen legen) ausführen! Falls ein Spieler mehrere leere umschlossene Felder hat, kann er auf diese Weise in demselben Spielzug auch mehrere Zusatzaktionen ausführen.

Falls der Spieler durch die Zusatzaktion ein weiteres umschlossenes Feld schafft, kann er dieses sofort oder später auf gleiche Weise nutzen, wie oben beschrieben.

**Wichtig:** Zwischen den einzelnen Aktionen wird das Bänkchen des Spielers nicht aufgefüllt, das geschieht nur am Ende seines Spielzugs!

**Hinweis:** Auf ein Feld des Waldtableaus mit einem Giftpilzmarker kann nichts anderes mehr gelegt werden.

Jeder Giftpilzmarker (oder Übereinstimmungsmarker im Übereinstimmungsspiel) auf einem umschlossenen Feld ist am Spielende 1 zusätzlichen Punkt wert.

**Beispiel:** In ihrem vierten Spielzug hatte Lucy einen Satz mit 3 Eichhörnchen gespielt und damit ein umschlossenes Feld geschaffen.

Lucy hätte in ihrem vierten Spielzug sofort einen Giftpilzmarker auf das umschlossene Feld legen können oder sie hätte die Wahl gehabt, damit bis zu einem späteren Spielzug zu warten, um dann die Zusatzaktion auszuführen.

Hier legt Lucy den gelben Giftpilzmarker mit 2 sichtbaren Pilzen auf das umschlossene Feld. Dann führt sie eine Zusatzaktion aus.



## SPIELENDEN UND WERTUNG

Das Spielende wird ausgelöst, sobald ein Spieler alle 12 Giftpilzmarker von seiner Seite des Lichtungstableaus genommen hat oder am Ende seines Spielzugs sein Bänkchen nicht mehr auf 8 Plättchen auffüllen kann.

In beiden Fällen wird das Spiel noch fortgesetzt, bis alle Spieler gleich viele Spielzüge gehabt haben, d. h., der Spieler rechts vom Startspieler führt den letzten Spielzug des Spiels aus.

Falls der Spieler rechts vom Startspieler das Spielende ausgelöst hat, endet das Spiel mit dem Ende des Spielzugs dieses Spielers.

Dann erfolgt mithilfe des Wertungsblocks die Schlusswertung. Jeder Spieler erhält Punkte wie folgt:

1 point for each of your  in the centre of the glade

1 Punkt je eigenen Giftpilzmarker auf der Lichtung (Mitte des Tableaus, noch am Rand liegende bringen keine Punkte).

1 point for each of your  taken by your opponents

1 Punkt je eigenen Giftpilzmarker, den andere Spieler haben (in ihrem Lager oder auf umschlossenen Feldern).

2 points for each  (of any player) in your store

2 Punkte je Giftpilzmarker im eigenen Lager (eigene und die anderer Spieler).

3 points for each  (of any player) in your enclosures

3 Punkte je Giftpilzmarker auf eigenen umschlossenen Feldern (eigene und die anderer Spieler).

1 point for each of your double  (wherever they are)

1 Punkt je eigenen Giftpilzmarker mit 2 Giftpilzen, egal, wo diese sind. Jeder Spieler sollte alle seine Marker überprüfen.

1–4 points for each match counter (matching game)

1-4 Punkte je eigenen Übereinstimmungsmarker (nur Übereinstimmungsspiel, s. Seite 12).

1 pt for each match counter in your enclosures (matching game)

1 Punkt je Übereinstimmungsmarker auf eigenen umschlossenen Feldern (nur Übereinstimmungsspiel).

-1 pt for each unconnected group of forest tiles

-1 Punkt je Plättchengruppe mit 1 oder mehr Plättchen, die nicht orthogonal mit dem zentralen Feld verbunden ist.

## The Glade score sheet

				
<b>Player</b>				
1 point for each of your  in the centre of the glade				
1 point for each of your  taken by your opponents				
2 points for each  (of any player) in your store				
3 points for each  (of any player) in your enclosures				
1 point for each of your double  (wherever they are)				
1–4 points for each match counter (matching game)				
1 pt for each match counter in your enclosures (matching game)				
-1 pt for each unconnected group of forest tiles				
<b>Total</b>				

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Spielsieger.

Im Falle eines Gleichstands für den Spielsieg gewinnt der daran beteiligte Spieler mit den wenigsten ungespielten Giftpilzmarkern an seiner Seite des Lichtungstableaus. Falls auch dabei Gleichstand herrscht, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

## DAS ÜBEREINSTIMMUNGSSPIEL

Für das Übereinstimmungsspiel wird prinzipiell der gleiche Spielaufbau vorgenommen wie für das Grundspiel, aber mit folgenden Änderungen:

Jeder Spieler nimmt ein zufälliges Waldtableau und legt es mit der Seite offen vor sich aus, auf der die 12 Tier-, Blatt und Fruchtsymbole zu sehen sind.

Die Übereinstimmungsmarker werden in gute Reichweite für alle Spieler neben das Lichtungstableau gelegt.



### Spielablauf

Das Übereinstimmungsspiel wird auf gleiche Weise gespielt wie das Grundspiel mit folgendem Unterschied: Wenn ein Spieler 1 Waldplättchen auf ein Feld seines Waldtableaus spielt, auf dem ein Symbol ist und 1 Symbol des gespielten Plättchens damit übereinstimmt, nimmt er den entsprechenden Übereinstimmungsmarker. Wer einen Blatt-Übereinstimmungsmarker nimmt, nimmt den mit dem höchsten verfügbaren Wert. Die Übereinstimmungsmarker werden in das eigene Lager gelegt.

Der mittlere Ring aus 8 Tieren und Fruchtsymbolen ist einzigartig auf jedem Waldtableau, Also müssen die Spieler sich nicht unbedingt beeilen, die entsprechenden Übereinstimmungsmarker zu erhalten. Diese Marker sind je 1 Punkt wert.

Die 4 Blattsymbole in den Ecken sind aber überall gleich, daher gibt es hierbei einen Wettbewerb, diese Marker so schnell wie möglich zu nehmen. Der erste Spieler, der einen Blatt-Übereinstimmungsmarker eines bestimmten Typs nimmt, nimmt den mit 4 Punkten, der nächste den mit 3 Punkten usw.

Jeder Übereinstimmungsmarker ist am Spielende 1 Punkt wert außer Blatt-Übereinstimmungsmarker, die 1-4 Punkte wert sind, je nachdem wie auf dem Marker angezeigt.

*Beispiel: Lucy hat 2 Waldplättchen gespielt, ein hellgrünes Eichhörnchen mit Haselnuss und eine dunkelbraune Maus mit Haselnuss. Das Mausplättchen legt sie auf ein Feld mit dunkelbraunem Maus-Symbol. Lucy nimmt den dunkelbraunen Maus-Übereinstimmungsmarker und legt ihn in ihr Lager.*



Wenn ein Spieler einen Giftpilzmarker in Besitz nimmt und falls er dann ein Waldplättchen auf ein gegnerisches Waldtableau legt und das Feld ein übereinstimmendes Symbol hat, nimmt der aktive Spieler (nicht der Gegner) den Übereinstimmungsmarker.

Übereinstimmungsmarker können auf gleiche Weise auf umschlossene Felder gelegt werden wie Giftpilzmarker und sind dann am Spielende 1 zusätzlichen Punkt wert.

## REGELN FÜR DAS SOLOSPIEL

Im Solospiel versucht der Spieler, seine 12 Giftpilzmarker in so wenigen Spielzügen zu spielen wie möglich und dabei möglichst viele Punkte zu erzielen.

Der Spieler nimmt ein Waldtableau und entscheidet, ob er das Grundspiel oder das Übereinstimmungsspiel spielen will.

### Spielvorbereitung

Für das Solospiel wird prinzipiell der gleiche Spielaufbau vorgenommen wie für das Grundspiel, aber mit folgenden Änderungen:

Es wird nur 1 Wald-Tableau benutzt und das Lichtungstableau. Der Spieler legt seine Giftpilzmarker an seine Seite des Lichtungstableaus wie üblich.

Dann zieht er 12 Waldplättchen aus dem Beutel und legt sie offen vor sich aus. Falls er 2 identische zieht, legt er 1 davon wieder zurück in den Beutel und zieht ein neues.

Er legt 12 Giftpilzmarker einer anderen Spielerfarbe auf die Felder der Lichtung, die den 12 gezogenen Waldplättchen entsprechen, sodass je 1 Giftpilz sichtbar ist.

Anschließend legt er die 12 gezogenen Waldplättchen in den Beutel zurück und mischt den Inhalt gut.

Dann zieht er 8 Waldplättchen aus dem Beutel und stellt sie auf sein Bänkchen (oder legt sie einfach auf den Tisch, es schaut ja kein anderer Spieler zu).

Schließlich zieht er 1 weiteres Plättchen und legt es verdeckt neben sein Waldtableau, ohne es anzusehen.

### Spielablauf

Wenn der Spieler am Ende seines Spielzugs neue Plättchen zieht, zieht er immer 1 zusätzliches Plättchen und legt es unbesehen verdeckt neben die anderen verdeckten Plättchen, die er bereits gezogen hat. Mit diesen Plättchen wird die Anzahl seiner Spielzüge gezählt.

Wenn er einen Giftpilzmarker auf ein Feld der Lichtung legt (indem er einen Satz aus 3 Plättchen gebildet hat) und dort bereits ein Giftpilzmarker der anderen Spielerfarbe liegt, legt er diesen einfach in die Spielschachtel zurück und legt seinen eigenen Marker auf das Feld wie üblich.

Giftpilzmarker der anderen Spielerfarbe kann er wie üblich in Besitz nehmen, wenn er die Aktion Giftpilzmarker in Besitz nehmen ausführt. Die Regeln dafür sind unverändert. Da er das Waldplättchen nicht auf das Waldtableau des anderen Spielers legen kann (weil dieser keins hat), legt er es stattdessen auf ein zulässiges Feld seines eigenen Waldtableaus (falls benachbart zu einem bereits liegenden Plättchen, muss es damit wie üblich einen Satz bilden).

Des Spiel wird solange fortgesetzt, bis der Spieler alle seine 12 Giftpilzmarker von seiner Seite des Lichtungstableaus gespielt hat. In diesem letzten Spielzug füllt er sein Bänkchen nicht mehr auf und zieht auch kein verdecktes Plättchen.

### Schlusswertung

Vorrangiges Ziel ist es, das Spiel mit so wenigen Spielzügen wie möglich zu beenden (die durch die verdeckten Plättchen neben dem Waldtableau gezählt werden). Das nächste Ziel ist es, so viele Punkte wie möglich zu erhalten (die auf übliche Weise gezählt werden).

Beispielsweise ist es besser, das Spiel in 10 Spielzügen mit 25 Punkten zu beenden anstatt in 11 Spielzügen mit 34 Punkten.

Viel Erfolg!