



LEGENDARY FORESTS

 TOSHIKI SATO

 BIBOUN



Bei LEGENDARY FORESTS schlüpfen die Spieler in die Rolle von Dryaden – Waldnymphen und Baumgeister der griechischen Mythologie. Sie haben das Ziel, einen Planeten mit herrlichem Wald zu erschaffen. Wer die schönste Welt entstehen lässt, gewinnt.



MATERIAL



Rückseite



125 Erdplättchen
(25 pro Spieler)



30 Bäume



1 Baufigur



Dieses Regelheft

ÜBERSICHT UND ZIEL DES SPIELS



Jeder Spieler lässt mithilfe von Erdplättchen seine eigene Welt entstehen. Jede Runde fügen alle Spieler ihrem persönlichen Planeten das gleiche Plättchen hinzu. Manche Plättchen ermöglichen es den Spielern auch, stattliche Bäume ins Spiel zu bringen.

Wer den besten Platz für jedes Plättchen findet und die Bäume am cleversten platziert, erhält die meisten Punkte und gewinnt die Partie.



SPIELELEMENTE

Erdplättchen

Alle Spieler haben den gleichen Satz Erdplättchen, die von 1 bis 25 durchnummeriert sind.

Die Nummerierung steht entweder auf hellem oder dunklem Hintergrund.



Die Plättchen zeigen Bereiche, die entweder von Blättern oder von Gras bedeckt sind. In Bereichen mit Blättern gibt es auch halbe Runen, in Bereichen mit Gras nicht.

Es gibt drei verschiedene Arten von Blättern:



Ahornblatt



Kirschblüte



Goldenes Ginkgoblatt

Jeder hat ein Set aus 25 Plättchen mit einer einheitlichen Rückseitenfarbe.



Außerdem ist die Rückseite des Plättchens 1 (siehe S. 4) anders gestaltet, damit man es schneller herausuchen kann.



Bäume

Die Bäume werden im Laufe der Partie in Regionen platziert, die mit Blättern derselben Farbe bedeckt sind. Mithilfe von Bäumen erhalten die Spieler Siegpunkte.

Baufigur

Diese Figur zeigt an, welcher Spieler als Erster einen Baum wählt, wenn im Laufe der Partie Bäume platziert werden sollen.





SPIELVORBEREITUNG

Hinweis

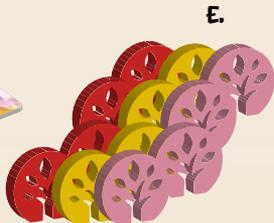
Im Laufe der Partie wächst der Planet der Spieler. Ausgehend von Plättchen 1 werden weitere Erdplättchen hinzugefügt, sodass er immer größer wird. Achtung: Die noch nicht platzierten Plättchen dürfen nicht mit den Plättchen, die bereits für den Planeten verwendet worden sind, durcheinandergebracht werden.



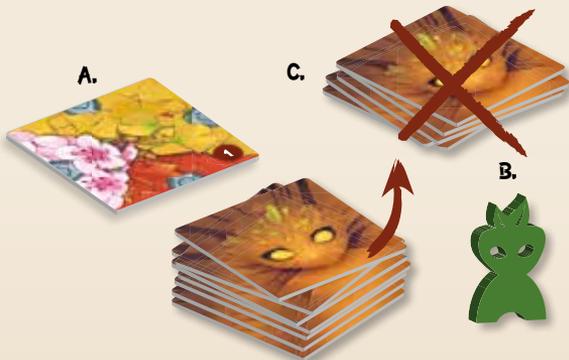
D.



A.



E.



A.

C.

B.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält das entsprechende Set mit 25 Erdplättchen.

A. Das Plättchen mit der Nummer 1 wird aus den Sets herausgesucht: Es ist dank seiner unterschiedlichen Rückseite leicht zu finden. Jeder Spieler legt dieses Plättchen seines Sets offen vor sich aus – das ist das Startplättchen seines neuen Planeten.

B. Ein auf beliebige Weise gewählter Spieler wird für die gesamte Partie zum Architekten bestimmt, beginnt und erhält die Baufigur.

C. Der Architekt dreht die Plättchen seines Sets auf die Rückseite (mit Ausnahme des Plättchens 1, das bereits offen ausliegt). Er mischt alle Plättchen und entfernt 5 zufällig ausgewählte, die er unbesehen in die Schachtel zurück legt. Aus den restlichen 19 Plättchen bildet er einen verdeckten Stapel.

D. Mit Ausnahme des Architekten legen alle anderen Spieler ihre 24 Plättchen offen und in einer beliebigen Anordnung vor sich ab.

Hinweis: Am einfachsten findet man später die gesuchten Plättchen, wenn man sie zuvor nach Zahlen auf- oder absteigend sortiert.

E. Für jeden Spieler werden zwei Bäume jeder Farbe als Vorrat in die Tischmitte gestellt. Etwaige übrige Bäume kommen zurück in die Schachtel.

Beispiel



Für eine Partie zu dritt werden 6 Bäume pro Farbe benötigt.



SPIELABLAUF

Die Partie verläuft über 19 Runden.

ABLAUF EINER RUNDE

Jede Runde besteht aus 4 Phasen, die nacheinander gespielt werden:

- 1 Der Architekt zieht ein Erdplättchen.
- 2 Die anderen Spieler suchen das gleiche Plättchen heraus.
- 3 Alle Spieler platzieren ihr Plättchen.
- 4 Die Spieler platzieren Bäume (gegebenenfalls).

1 Der Architekt zieht ein Erdplättchen



Der Architekt zieht das oberste Plättchen seines Stapels, deckt es auf und nennt laut dessen Zahl.

2 Die anderen Spieler suchen das gleiche Plättchen heraus

Die übrigen Spieler suchen aus ihren noch nicht platzierten Plättchen das Plättchen mit der genannten Zahl heraus.



3 Alle Spieler platzieren ihr Plättchen

Alle Spieler (auch der Architekt) legen das neue Plättchen gleichzeitig an ihren wachsenden Planeten an. Das neue Plättchen muss benachbart zu einem bereits liegenden Plättchen platziert werden. Dabei gelten folgende Regeln:

- *Mindestens eine Seite muss an ein Plättchen angelegt werden, das bereits Teil des Planeten ist. Das erste gezogene Plättchen muss also neben Plättchen 1 platziert werden.*
- *Die einander berührenden Seiten benachbarter Plättchen müssen dieselbe Farbe aufweisen.*
- *Das Plättchen kann beliebig gedreht werden.*
- *Ein einmal platziertes Plättchen darf nicht mehr verschoben oder entfernt werden.*

Kann ein Spieler ein Plättchen nicht legen, kommt es zurück in die Schachtel. Ist es allerdings möglich, ein Plättchen zu platzieren, muss es der Spieler in seinen Planeten einbauen.



Regionen und Runen

An jedem rosafarbenen, roten oder gelben Plättchenrand gibt es eine halbe Rune. Werden zwei halbe Runen miteinander verbunden, bilden sie eine ganze Rune.



Halbe Rune



Ganze Rune

Legt ein Spieler ein Plättchen, werden Bereiche derselben Farbe miteinander verbunden. Alle Bereiche einer Farbe, die miteinander verbunden sind, werden als „Region“ bezeichnet. Es gibt zwei verschiedene Arten von Regionen:

ABGESCHLOSSENE REGION : Eine Region die ausschließlich ganze Runen enthält, wird "Abgeschlossene Region" genannt.

OFFENE REGION : Eine Region, in der es eine oder mehrere halbe Runen gibt, wird "Offene Region" genannt.

In den Grasbereichen gibt es keine Runen. Sie können daher niemals Regionen bilden.

4 Die Spieler platzieren Bäume (gegebenenfalls)

Diese Phase findet nur statt, wenn der Architekt ein Plättchen zieht, das eine Zahl auf hellem Untergrund aufweist **X**.

Nachdem alle Spieler ihre Plättchen platziert haben, nimmt sich jeder Spieler - beginnend mit dem Spieler, der die **Baufigur** hat und danach weiter reihum im Uhrzeigersinn - einen **Baum** aus dem Vorrat in der Tischmitte und stellt ihn auf eine beliebige Region seines Planeten. Dabei gelten folgende Regeln:

- : Die Farbe des Baums muss der Farbe der Region entsprechen, in die er gestellt wird.
- : Bäume dürfen nie in Bereiche mit Gras gestellt werden.
- : Es können mehrere Bäume in dieselbe Region gestellt werden. Doch mehrere Bäume in derselben Region bringen nicht mehr Siegpunkte ein. Eine Region verfügt entweder über **keine** Bäume oder sie hat **Bäume** (1 oder mehrere).
- : Ist eine Baumfarbe im Vorrat nicht mehr verfügbar, kann der Spieler sich keine Bäume dieser Farbe mehr nehmen.
- : Ein einmal platzierter Baum darf nicht mehr verschoben oder entfernt werden.

Nachdem sich jeder einen **Baum** genommen hat, wird die **Baufigur** an den linken Nachbarn weitergegeben.

Beispiel



Diese 4 Plättchen bilden 3 gelbe Regionen, 1 rosafarbene Region und 2 rote Regionen. Aktuell sind lediglich die rosafarbene Region und eine der roten Regionen abgeschlossen (da es dort keine halben Runen mehr gibt). Der Spieler könnte einen gelben Baum in eine gelbe Region seiner Wahl stellen, aber nicht in eine andersfarbige Region.



ENDE EINER RUNDE

Nachdem alle Spieler ihr neues Plättchen und gegebenenfalls einen Baum platziert haben, beginnt eine neue Runde. Kann der Architekt kein neues Plättchen aufdecken, weil sein Stapel leer ist, geht es weiter, wie unter Ende der Partie beschrieben.



Hinweis

Zwei oder mehr Bäume in derselben Region viele Punkte ein wie ein einzelner Baum – unabhängig davon, ob die Region offen oder abgeschlossen ist.

ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, sobald alle Spieler nach der Ansage des Architekten ihr 19. Plättchen angelegt und gegebenenfalls einen Baum platziert haben. Dann berechnet jeder seine Siegpunkte nach den folgenden Regeln.

SIEGPUNKTE BERECHNEN

Nur Bäume bringen Siegpunkte ein. Die Anzahl der Siegpunkte richtet sich nach der Art der Region, in der sie stehen.

Steht ein Baum in einer Abgeschlossenen Region, bringt er pro ganzer Rune in dieser Region 2 Punkte ein.

Steht ein Baum in einer Offenen Region, bringt er pro ganzer Rune in dieser Region 1 Punkt ein. Halbe Runen zählen nicht

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gewinnen alle daran beteiligten Spieler – oder es wird sofort eine weitere Partie gespielt!

Beispiel

In diesem Beispiel gibt der Baum in der geschlossenen, L-förmigen rosafarbenen Region 8 Punkte (4x2), da diese Region 4 volle Runen beinhaltet. Der zweite rosafarbene Baum steht in einer offenen Region, die keine volle Rune beinhaltet, und gibt daher 0 Punkte. Die zwei gelben Bäume in der gelben Region (unten rechts) zählen lediglich einmal, da sie sich in derselben Region befinden. Diese Region ist zudem offen und beinhaltet zwei volle Runen, daher erhält der Spieler für diese Region 2 Punkte (2x1).



Der Spieler hat insgesamt 10 Siegpunkte.



IMPRESSUM

© 2017 Toshiki Sato
© 2019 IELLO

Autor
Toshiki Sato

Illustrator
Biboun

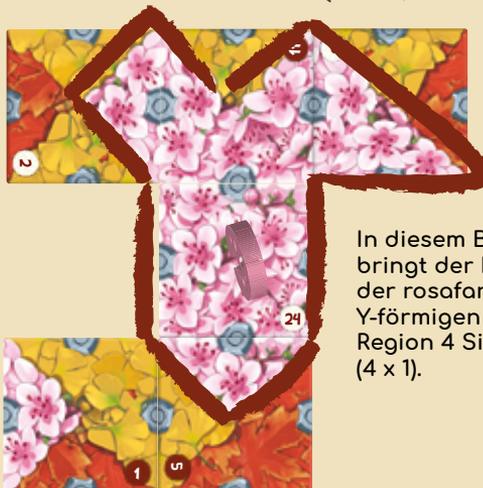
Projektmanager
Ludovic Papaïs

Graphikerin
Allison Machepey

Übersetzerin
Birgit Irgang

IELLO - 9, avenue des
Érables, lot 341 - 54180
Heillecourt - FRANCE

Beispiel (Fortsetzung)



In diesem Beispiel
bringt der Baum in
der rosafarbenen
Y-förmigen offenen
Region 4 Siegpunkte
(4 x 1).

Aus Japan zu euch

„**LEGENDARY FORESTS**“ wurde ursprünglich vom Verlag „Sato Familie“ in Japan unter dem Namen „8bit MockUp“ veröffentlicht. In dieser Fassung erschaffen die Spieler Welten mit Plättchen, auf denen Landschaften aus der Vogelperspektive abgebildet sind. Die drei Regionen weisen unterschiedliche Farben auf: Blau steht für Wasser, grün für Wiesen oder Bäume und Gelb für Wüste. Statt Bereichen mit Gras, wie in unserer Version, gibt es dort ein violettes, sumpfiges Nichts. Die Bäume sind Monumente, die durch Holzwürfel dargestellt werden. Und die Baufigur ist im Originalspiel eine Gottheit aus Holz.



WEITERE INFORMATIONEN GIBT ES HIER:

boardgamegeek.com/boardgame/225214/8bit-mockup



HUTTER
Trade GmbH & Co KG

Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, Deutschland

ACHTUNG! Nicht geeignet
für Kinder unter 3 Jahren:
Kleine Teile Erstickungsgefahr.

ATTENTION ! Ne convient
pas à un enfant de moins de
3 ans. Présence de petits
éléments susceptibles d'être
ingérés.

AVVERTENZE! Non adatto a
bambini di età inferiore a 3
anni. Contiene piccole parti
che potrebbero essere
ingerite.

