

Keine Lust die
Anleitung zu lesen?
Schau dir dieses
Video an:



PAPER WORLD

8+ 2-4 20'

Ein Spiel von Alexandre Aguilar
und Benoit Turpin

SPIELZIEL

In Paper World erschafft ihr Landschaften aus Papier. Stapelt die Karten in der richtigen Reihenfolge und ihr bekommt am Ende die meisten Punkte!

INHALT

- 96 Landschaftskarten, im Weiteren als „Landschaften“ bezeichnet
- 4 Start-Landschaften
- 10 Zielkarten, im Weiteren als „Ziele“ bezeichnet
- 3 Sets von Punkteplättchen (4, 2 und 1 Punkte)
- 1 Scherenplättchen

SPIELAUFBAU

1. Bereite die Kartenstapel vor:

- Im Spiel **zu viert** nutzt ihr alle Landschaftskarten.
- Im Spiel **zu dritt** entfernt ihr die 20 Landschaftskarten mit der **roten** Rückseite.
- Spielt ihr **zu zweit**, entfernt ihr die 20 **roten** und die 20 **gelben** Landschaftskarten.

2. Nehmt euch jeweils eine **Start-Landschaft** (an der Rückseite erkennbar) und legt sie offen vor euch aus.

3. Mischt die Landschaften und bildet **5 offene Stapel**, die ungefähr gleich hoch sind. Platziert diese Stapel nebeneinander in der Tischmitte.

Rote Rückseite

Gelbe Rückseite

Start-Landschaft

- Wählt **3 beliebige Ziele** und legt sie offen aus. (Nehmt in der ersten Partie die Ziele mit dem **☼**-Symbol.)
- Legt die Punkteplättchen aus:
 - Zu **dritt und viert** legt ihr zu jedem Ziel je ein Plättchen mit 4, 2 und 1 Punkt.
 - Zu **zweit** legt ihr nur je ein Plättchen mit 2 und 1 Punkt zu jedem Ziel.



6. Wer zuletzt eine Schere benutzt hat, beginnt!

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

In deinem Zug führst du eine der beiden Aktionen aus

- NIMM** eine oder mehrere Landschaften.
- LEGE** eine oder mehrere Landschaften in deine Auslage.

In beiden Fällen gilt: Du darfst **mehrere** Landschaften nehmen oder legen, wenn sie die **gleiche Zahl** oder die **gleiche Farbe** haben.

KARTEN NEHMEN

- Sage an, was du nehmen möchtest.
Zum Beispiel: „Ich nehme die blauen Landschaften.“
- Du nimmst **ALLE** Landschaften der **angesagten Farbe** oder **Zahl**, die gerade als oberste Karten auf den Stapeln liegen.
- Du darfst am Ende deines Zuges höchstens 9 Landschaften auf der Hand haben. Lege überzählige Karten auf einen verdeckten Ablagestapel vor dir ab.

Ich nehme die blauen Landschaften.



Ich nehme die 2er.

Jede Karte in deinem Ablagestapel und jede Handkarte zählt bei Spielende als Minuspunkt.

HINWEIS: Eventuell kann man sehen, welche Landschaften unter der obersten Karte im Stapel kommen. Entscheidet selbst, ob ihr dann den Stapel unterhalb der obersten Karte neu mischen wollt.

KARTEN LEGEN

- Sage an, was du legen wirst.
Zum Beispiel „Ich lege 2er.“
- Du darfst auf **einen oder mehrere Stapel** in deiner Auslage legen:
 - Entweder Landschaften derselben Farbe
 - ODER** Landschaften mit der selben Zahl.

LEGEREGELN

- Du musst nicht alle Karten dieser Art legen.
Beispielsweise darfst du gelbe Landschaften auf der Hand behalten auch wenn du angesagt hast, gelbe Landschaften zu legen.
- Du legst Landschaften in einem 3x3-Raster aus. Dabei bildest du Stapel gleicher Landschaften.
- Um einen Stapel zu beginnen, legst du die Karte senkrecht oder waagrecht angrenzend an eine andere Landschaft. Beachte dabei dein 3x3-Raster!
- Jeder Stapel muss in aufsteigender Reihenfolge gelegt werden. Zuerst die 1, darauf die 2 usw. bis zur 5.



- Du musst aufsteigend legen, gleiche Zahlen aufeinander sind nicht erlaubt.
- Ein Stapel darf nur aus gleichfarbigen Landschaften bestehen. Aber du darfst mehrere Stapel der gleichen Farbe bilden

Beispiel: „Ich lege grüne Landschaften.“ Die 4 und die 5 lege ich auf die ausliegende grüne 3, die 2 auf die grüne 1. Ich darf danach noch grüne Landschaften auf der Hand haben.



ÜBERPRINGEN

Beim Legen von Landschaften darfst du eine Zahl überspringen, wenn du dafür eine beliebige Karte verdeckt auf deinen Ablagestapel legst.

HINWEIS: Du darfst auch die 1 überspringen und mit einer anderen Zahl den Stapel beginnen.

WICHTIG: Du darfst in deinem Zug nur 1x eine Zahl überspringen.

Beispiel: Eine gelbe 1 liegt schon in deiner Auslage. Du hast 2, 4 und 5 in Gelb auf deiner Hand. Du kannst warten, bis du die gelbe 3er-Landschaft bekommst oder die gelben Landschaften auf die 1 in deiner Auslage legen. Dabei musst du allerdings fürs Überspringen der 3 eine beliebige Karte auf deinen Ablagestapel legen.

Jede Karte in deinem Ablagestapel bringt dir 1 Minuspunkt!



SCHERENPLÄTTCHEN

Wenn du in deinem Zug eine Karte mit dem Scheren-Symbol legst und in diesem Zug nicht überdeckst, platzierst du am Ende deines Zuges das Scherenplättchen auf dieser Karte. Trifft dies auf mehrere Karten zu, entscheidest du selbst auf welche dieser Karten du das Plättchen legst.



VORTEIL: So lange das Scherenplättchen in deiner Auslage liegt, musst du beim Überspringen keine Karte auf deinen Ablagestapel legen.

NACHTEIL: Du darfst auf die Landschaft mit dem Scherenplättchen keine Karte legen. Erst wenn das Plättchen entfernt wurde, weil du oder eine andere Person eine Landschaft mit einem Scherensymbol gelegt hat, darfst du auf diesen Stapel wieder Karten legen.

Hinweis: Es ist erlaubt eine Landschaft zu legen, damit das Scherenplättchen zu erlangen und noch im gleichen Zug das Plättchen beim Überspringen zu nutzen. Ebenso darf ich noch im gleichen Zug das Plättchen versetzen, wenn ich danach eine andere Landschaft mit dem Scheren-Symbol lege.



ZIELKARTEN

Hast du am Ende deines Zuges die Bedingung einer Zielkarte erfüllt, nimmst du dir das höchste Punkteplättchen, das noch an diesem Ziel liegt.

Du darfst aber nur 1 Plättchen eines Ziels nehmen. Erfüllst du später also dieses Ziel noch einmal, bekommst du kein weiteres Punkteplättchen.



SPIELLENDE

Befinden sich in der Tischmitte nur noch höchstens 2 Stapel, wird das Spielende ausgelöst. Alle kommen noch einmal an die Reihe und haben einen letzten Zug.

WERTUNG

- Jede Karte, die zuoberst auf einem Stapel in deiner Auslage liegt, bringt dir Punkte. Jeder Stern ist 1 Punkt.
- Füge die Punkte deiner Punkteplättchen hinzu.
- Für jede Karte in deiner Hand oder in deinem Ablagestapel verlierst du 1 Punkt.
- Wer das Scherenplättchen bei Spielende hat, erhält weitere 2 Punkte.

Wer am meisten Punkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt, wer von den Beteiligten weniger Karten in seinem Ablagestapel hat. Ist dies auch gleich, gewinnen die beteiligten Personen gemeinsam.

Beispiel: Deine ausliegenden Landschaften bringen dir 15 Punkte. Außerdem erhältst du 4 Punkte durch dein Punkteplättchen und 2 weitere Punkte durch das Scherenplättchen. Allerdings hast du noch 3 Handkarten und 2 Karten in deinem Ablagestapel, weshalb du 5 Punkte wieder verlierst.

Du hast insgesamt 16 Punkte erreicht.



Autoren: Alexandre AGUILAR und Benoît TURPIN
Illustrationen: Olivier DEROUETTEAU
Grafikdesign: Supacat Axel Mahé

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Daniel Müller
Redaktion: Stefan Stadler

© 2024 HUCH! | www.hutter-trade.com
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | GERMANY

ZIELE

L DERSELBEN FARBE: gleichfarbige Landschaften in deiner Auslage in L-Form (auch gedreht oder gespiegelt).

DIESELBEN ZAHLEN IN DEN ECKEN: Auf den 4 Eckfeldern deines 3x3-Rastres liegen Landschaften mit derselben Zahl.

L MIT 2EN: 2er-Landschaften in deiner Auslage in L-Form (auch gedreht oder gespiegelt).

VERSCHIEDENFARBIGES QUADRAT: Quadratisch angeordnete und zueinander angrenzende Landschaften mit unterschiedlichen Farben.

9 STAPEL: Jedes Feld des 3x3-Rastres ist belegt.

GLEICHFARBIGE DIAGONALE: Die 3 Stapel einer der beiden Diagonalen haben die gleiche Farbe.

REIHE MIT 3EN: Die Stapel einer Reihe (nicht Spalte!) haben eine 3 als oberste Karte.

2 STAPEL MIT 5EN: Mindestens bei 2 Stapeln liegt eine 5 obenauf.

1-2-3-4-5 SICHTBAR: In deiner Auslage liegen die Zahlen 1 und 2 und 3 und 4 und 5 als oberste Karten.

SPALTE MIT 2-5-2: In einer Spalte deines Rastres liegen Stapel mit diesen Zahlen obenauf. Die Reihenfolge muss stimmen!

DIAGONALE MIT 2-3-4: In einer der beiden Diagonalen müssen Stapel mit 2 und 3 und 4 als oberste Karten ausliegen. Die Reihenfolge muss stimmen, die Richtung (von oben nach unten oder umgekehrt) ist beliebig.

3 STAPEL MIT 4EN: Auf mindestens 3 Stapeln muss eine 4 als oberste Karte liegen.

5 STAPEL MIT 1EN: Auf mindestens 5 Stapeln muss eine 1 als oberste Karte liegen.

REIHE MIT WERT 9: Die 3 obersten Karten von Stapeln einer Reihe (nicht Spalte!) ergeben zusammen 9.

SPALTE MIT WERT 12: Die obersten Karten von Stapeln einer Spalte (nicht Reihe!) ergeben zusammen 12.

3 STAPEL MIT SCHEREN: Auf mindestens 3 Stapeln sind Scheren-Symbole auf der obersten Karte.

QUADRAT MIT 3EN: Quadratisch angeordnete und zueinander angrenzende Landschaften mit 3 als oberste Karte.

GLEICHFARBIGES QUADRAT: Quadratisch angeordnete und zueinander angrenzende Landschaften mit derselben Farbe.

KREUZ MIT UNTERSCHIEDLICHEN ZAHLEN: Die Stapel der mittleren Reihe und Spalte müssen auf der obersten Karte unterschiedliche Zahlen haben.

VERSCHIEDENFARBIGES KREUZ: Bei den Stapeln der mittleren Reihe und Spalte müssen auf den äußeren Stapeln alle 4 Farben vertreten sein. Die Farbe des mittleren Stapels ist egal.

FÜR EXPERTEN

Ändert die Regeln beim Überspringen:

- Du darfst in deinem Zug **mehrmals überspringen**.
- Du darfst **mehrere Zahlen** überspringen.
Beispiel: Du legst eine 3 als erste Karte deines Stapels und legst 2 beliebige Karten fürs Überspringen von 1 und 2 ab.
- Mit dem Scherenplättchen musst du insgesamt 1 Karte weniger ablegen beim Überspringen in deinem Zug.

