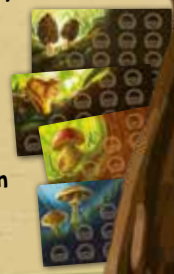


SCHÄTZE DES WALDES

Der Herbst ist da, der Regen hat die Wälder schön feucht gehalten und die Pilze schießen nur so aus dem Boden! An einem sonnigen Tag machen sich deine Freunde und du auf, um die besten Pilzplätze zu finden. Pfifferlinge, Steinpilze, Morcheln und Parasole warten darauf, von euch gesammelt zu werden. Aber Achtung! Ihr seid nicht die einzigen, die diesen geheimen Platz kennen! Nutze deine Fähigkeiten, um die besten Pilze zu sammeln!

- ## Inhalt
- + 35 Körbe (in 5 Farben)
 - + 56 Pilze: 14 Pfifferlinge, 14 Morcheln, 14 Steinpilze, 14 Parasole
 - + 1 Startspielermarker (Waldplättchen)
 - + 4 Pilztafeln (eines pro Pilzsorte)
 - + 16 Pilzkarten mit den Werten 1, 3, 5 und 7 für jede Pilzsorte
- 

Ziel des Spiels

Sorge dafür, dass deine Pilzernte mehr wert ist als die deiner Gegner!

Aufbau

Jeder Spieler nimmt sich **7 Körbe einer Farbe**. Jeder behält 5 davon und legt die 2 übrigen Körbe in die Mitte des Tisches. Bei einem Spiel mit weniger als 5 Spielern werden alle Körbe mit nicht benutzten Farben wieder zurück in die Schachtel gelegt.

Legt die **4 Pilztafeln** für alle gut erreichbar in die Mitte des Tisches (so wie auf der nächsten Seite gezeigt).

Legt unterhalb jeder Pilztafel die **Pilze** der auf der Tafel abgebildeten Sorte bereit, abhängig von der Spieleranzahl. Orientiert euch dabei an der Tabelle rechts.

Anzahl der Spieler	Anzahl der Pilze jeder Sorte
2	8
3	10
4	12
5	14

Legt alle Pilze, die jetzt noch übrig bleiben, zurück in die Schachtel. Ihr braucht sie für diese Partie nicht.

Bereitet jetzt die **Pilzkarten** vor:

1. **Sortiert die Karten** nach Pilzsorten und legt sie als Stapel jeweils auf die zugehörige Pilztafel.
 2. Wenn ihr die 4 Stapel gebildet habt, **mischt ihr jeden Stapel**.
 3. Nehmt von jedem der Stapel verdeckt eine Karte und **legt sie unter die jeweilige Pilztafel**, ohne sie anzuschauen. Die Pilzkarte unter Tafel gibt an, welchen Wert ein Pilz dieser Sorte bei Spielende haben wird. **Die Pilzkarten unter den Tafeln werden erst bei Spielende aufgedeckt**.
 4. Mischt jetzt alle übrigen Pilzkarten zu einem Stapel zusammen und gebt dann jedem Spieler verdeckt eine bestimmte Anzahl an Karten auf die Hand.
- Orientiert euch dabei an dieser Tabelle:

Spieleranzahl	Anzahl Handkarten pro Spieler	Übrige Karten im Stapel
2	4	Legt die übrigen Karten als Nachziehstapel bereit.
3	4	0
4	3	0
5	2	Legt 2 zufällig ausgewählte Karten verdeckt zurück in die Schachtel.

Wer von euch zuletzt beim Pilzesammeln war, wird Startspieler und legt den Startspielermarker vor sich ab.



Spielaufbau für 4 Spieler

Spielablauf

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde ist in zwei Phasen aufgeteilt, die in dieser Reihenfolge gespielt werden:

Phase 1: Pilze sammeln

In dieser Phase sammelst du mit Hilfe deiner Körbe die Pilze von den Tafeln.

✦ **Wenn du am Zug bist**, wählst du eine Pilztafel und legst deine Körbe nach folgenden Regeln an:

- ❖ Du musst Körbe immer **in die Spalte legen, die am weitesten links** auf der von dir ausgewählten Pilztafel noch frei ist. Wenn du eine Spalte mit deinen Körben belegt hast, dann darfst du dir **genau einen** der Pilze unterhalb der jeweiligen Tafel nehmen und vor dir ablegen. Wenn unterhalb einer Tafel keine Pilze mehr übrig sind, dann kannst du von dort auch keine mehr sammeln.



- ❖ Wenn du nicht genug Körbe hast, um eine Spalte vollständig zu belegen, dann musst du **eine andere Pilztafel wählen**.
- ❖ Wenn alle Spalten einer Pilztafel schon voll sind, dann kannst du auf diese Tafel auch **keine Körbe mehr legen**.
- ❖ Wenn du in deinem Zug keine Körbe legen willst oder keine mehr legen kannst, dann **musst du passen**.

- ✦ Sobald du einen Pilz gesammelt hast, ist der Spieler links von dir an der Reihe.
- ✦ Die Phase „Pilze sammeln“ dauert so lange, bis alle Spieler gepasst haben.



Beispiel: Amelie versucht, die Parasol-Pilze zu sammeln. Weil die ersten zwei Spalten voll sind, muss sie 3 ihrer Körbe benutzen, um die dritte Spalte aufzufüllen, da diese die am weitesten links liegende ist, die noch frei ist. Sie darf sich jetzt genau einen Parasol aus der Auslage nehmen und vor sich ablegen. Hätte sie nur noch 2 Körbe gehabt, hätte sie auf diese Pilztafel keine Körbe legen können.



Bonuspilze

Sobald alle Spieler gepasst haben, bekommen die Spieler mit den meisten Körben auf einer Pilztafel einen zusätzlichen Pilz von der jeweiligen Sorte. Sollten unter einer Tafel keine Pilze mehr übrig sein, bekommt man auch keinen Bonuspilz mehr von dort. Auch bei einem Gleichstand zwischen den Körben bekommt niemand einen Bonuspilz dieser Sorte.

Beispiel 1: Am Ende dieser Runde hat nach Amelie kein anderer Spieler mehr Körbe auf diese Pilztafel gelegt. Da Amelie (orange) die meisten Körbe (3) auf dieser Tafel hat, darf sie sich einen zusätzlichen Pilz von unterhalb dieser Tafel nehmen.



Beispiel 2: Auf dieser Pilztafel haben Benjamin (lila) und Amelie (orange) genau gleich viele Körbe liegen (jeweils 3). Deshalb bekommt niemand einen Bonuspilz von unterhalb dieser Tafel.



Nachdem die Bonuspilze ausgeteilt wurden, ist die Phase „Pilze sammeln“ vorbei.

Nehmt eure Körbe von den Pilztafeln zurück, bevor ihr mit Phase 2 beginnt.

Phase 2: Informationen austauschen

Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn musst du entweder:

- + **Eine Pilzkarte** verdeckt aus deiner Hand vor dir **ablegen**, um einen **zusätzlichen Korb deiner Farbe zu bekommen** oder
- + **passen** und damit deinen Zug beenden.

Alle Spieler, die einen Korb bekommen haben, drehen dann gleichzeitig die Pilzkarte um, die sie vor sich abgelegt haben.

WICHTIG: Wenn ihr zu zweit spielt, dann wird am Ende von Phase 2 immer zusätzlich für alle sichtbar eine Pilzkarte vom Stapel aufgedeckt.

Anmerkung: Wenn die Karten aufgedeckt werden, dann können alle Spieler die Zahlen darauf sehen. Sie grenzen weiter ein, wie viel die unterschiedlichen Pilzsorten wert sein könnten. Die aufgedeckten Karten bleiben immer für alle sichtbar liegen.



Beispiel: Benjamin hat eine seiner Karten vor sich abgelegt und darf sich deshalb einen zusätzlichen Korb nehmen. Die Karte muss er am Ende von Phase 2 für alle sichtbar umdrehen.

Wenn die Pilzkarten aufgedeckt wurden, ist die Phase „Informationen austauschen“ vorbei. Wer Startspieler war, gibt das Startspielerplättchen an den Spieler links von ihm weiter. Jetzt beginnt die nächste Runde.



Spielende

Das Spiel endet, wenn unterhalb von mindestens zwei Pilztafeln **keine Pilze mehr übrig sind**. Die Spieler beenden dann noch die Phase 1 „Pilze sammeln“, anschließend findet die **Schlusswertung** statt.

Deckt jetzt die Pilzkarten auf, die zu Spielbeginn unter jede Pilztafel gelegt wurden.

Die **Zahlen** auf den aufgedeckten Karten zeigen euch, wie viel ein Pilz der jeweiligen Sorte wert ist.

Zählt so den **Gesamtwert** all eurer gesammelten Pilze zusammen. Wer den höchsten Wert erreicht hat, gewinnt das Spiel!

Bei **Gleichstand** gewinnt der Spieler mit den meisten Pilzen. Wenn es auch dabei einen Gleichstand geben sollte, dann teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg.



*Benjamin hat 4 weiße Pilze (Parasole) und 4 gelbe Pilze (Pfifferlinge) gesammelt. Bei Spielende wurde für die weißen Pilze die 3-Punkte-Karte aufgedeckt, für die gelben Pilze die 4-Punkte-Karte. Benjamin bekommt also 12 Punkte für seine weißen Pilze (4 x 3 Punkte) und 28 Punkte für seine gelben Pilze (4 x 7 Punkte). Insgesamt hat er damit **40 Punkte!***

Autor: Anonym
Illustration: Simon Douchy
Design: Blue Orange, HUCH!



© 2022 Blue Orange Edition.
Der Originaltitel des Spiels lautet „Wonder Woods“. Wonder Woods und Blue Orange sind Marken von Blue Orange Edition, Frankreich. Publiziert und vertrieben unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. Made in China. Entwickelt in Frankreich. www.blueorangegames.eu.

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

© 2022 HUCH!
www.hutter-trade.com

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | DEUTSCHLAND

