



WONDER WOODS™

Der Herbst ist gekommen. Der Regen lässt in den Wäldern die Pilze wachsen. Du nutzt einen Tag mit schönem Wetter und setzt deine Ortskenntnis ein, um die besten Fundstellen im Wald zu erkunden. Sammle Pfifferlinge, Morcheln, Steinpilze und Riesenschirmlinge. Aber Vorsicht, du bist nicht der einzige, der sich im Unterholz auskennt. Setz dein Gespür ein, um die schmackhafteste Ernte heimzubringen!

Spielmaterial

- + 35 Körbchen aus Holz (in 5 Farben)
- + 56 Pilze aus Holz: 14 Pfifferlinge, 14 Morcheln, 14 Steinpilze, 14 Riesenschirmlinge
- + 1 Startspieler-Märke
- + 4 Ablagen
- Pilzfundstelle (1 Ablage pro Pilzsorte)
- + 16 Ertragskarten mit dem Wert 1, 3, 5 und 7 für jede Pilzsorte

Ziel des Spiels

Erziele eine Pilzernte, die mehr wert ist als die deiner Gegenspieler.

Aufbau

Jeder Spieler nimmt 7 Körbe der gleichen Farbe. Er behält 5 davon und legt die 2 anderen in die Mitte des Tisches. Bei einer Partie mit weniger als 5 Spielern werden die nicht verwendeten Körbe in die Schachtel zurückgelegt.

Legt die 4 Pilzfundstellen in die Mitte des Tisches, wie auf der Abbildung zum Aufbau gezeigt. Unterhalb jeder dieser Ablagen legt ihr Pilze der entsprechenden Sorte aus.

Die nebenstehende Tabelle zeigt, wie viele Pilze je nach Spielerzahl ausgelegt werden.

Die übrigen Pilze werden in die Schachtel zurückgelegt und kommen in dieser Partie nicht zum Einsatz.

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

Eli Thomas Wolf
 Simon Douchy



Legt alle Ertragskarten offen vor euch aus.

1. Sortiert sie nach Pilzsorten und legt sie auf die passenden Fundstellen.
2. Wenn ihr 4 Kartenstapel gebildet habt, mischt ihr jeden einzelnen davon verdeckt.
3. Zieht von jedem Stapel eine Karte, ohne sie anzusehen, und schiebt sie unter die passende Fundstelle. Eine Ertragskarte, die so unter eine Fundstelle geschoben wird, zeigt am Ende des Spiels den Wert an, den jeder einzelne Pilz dieser Sorte hat.
4. Mischt alle verbliebenen Ertragskarten verdeckt und teilt sie nach dem folgenden Schema an die Spieler aus:

Anzahl der Spieler	Anzahl der Karten auf der Hand	Anzahl der Karten auf dem Nachziehstapel
2	4	Legt die übrigen Karten verdeckt als Nachziehstapel neben die Fundstellen.
3	4	0
4	3	0
5	2	Legt 2 Karten zurück in die Schachtel, ohne sie anzusehen.

Der Spieler, der zuletzt Pilze sammeln war, wird Startspieler und legt den Startspieler-Marker vor sich.



So wird gespielt

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Jede Runde ist in 2 Phasen aufgeteilt, die in der folgenden Reihenfolge ablaufen.

Phase 1: Die Ernte

In dieser Phase nutzt du deine Körbe, um Pilze an den Fundstellen zu sammeln.

✦ **Wenn du am Zug bist**, wähle eine Fundstelle und lege dort deine Körbe ab. Beachte die folgenden Regeln:

❖ Du musst deine Körbe auf die freie Spalte legen, die am weitesten links auf der ausgewählten Fundstelle liegt. Fülle alle freien Felder dieser Spalte auf. Nimm dir dann einen der Pilze, die unterhalb der Fundstelle ausliegen und leg ihn vor dich. Gibt es keine Pilze mehr, nimmst du dir nichts.



❖ Wenn du nicht genügend Körbe hast, um eine Spalte komplett zu füllen, musst du eine andere Fundstelle wählen.

❖ Wenn alle Spalten einer Fundstelle schon gefüllt sind, kannst du an dieser Fundstelle keine Körbe platzieren.

❖ Wenn du keine Körbe platzieren kannst oder willst, musst du passen.

✦ Sobald du einen Pilz gesammelt hast, ist der Spieler zu deiner Linken am Zug.

✦ Die Erntephase geht weiter, bis alle Spieler gepasst haben.

Beispiel: Amelie versucht, einen Riesenschirmling zu ernten. Weil die ersten beiden Spalten dieser Fundstelle bereits voll sind, legt sie 3 ihrer Körbe aus, um die leere Spalte zu befüllen, die am weitesten links liegt. Sie nimmt sich einen Riesenschirmling aus dem Vorrat und legt ihn vor sich.



Die Bonuspilze

Sobald alle Spieler gepasst haben, werden für jede Fundstelle Bonuspilze an den Spieler vergeben, der dort die meisten Körbe abgelegt hat. Sind keine Pilze mehr übrig, erhält der Spieler nichts. Bei Gleichstand erhält niemand einen Bonuspilz.

Beispiel 1: Am Ende dieser Runde hat kein weiterer Spieler Körbe bei den Riesenschirmlingen abgestellt. Amelie (orange) hat also dort die meisten Körbe, sie erntet einen Bonuspilz.



Beispiel 2: Bei den Pfifferlingen sind Benjamin (violett) und Amelie (orange) gleichauf, beide haben dort 3 Körbe. Keiner von ihnen erntet an dieser Fundstelle in dieser Runde einen Bonuspilz.



Nachdem ihr alle Bonuspilze vergeben habt, ist die Erntephase beendet. Nehmt eure Körbe von den Fundstellen zurück und beginnt dann mit PHASE 2.

Phase 2: Waldgeflüster

Beginnend mit dem Startspieler, müsst ihr im Uhrzeigersinn eine der folgenden Aktionen ausführen:

- ✦ Eine Ertragskarte aus eurer Hand verdeckt vor euch ablegen und dann einen Korb in eurer Farbe nehmen.
- ✦ Passen.

Sobald die Runde beendet ist, decken die Spieler, die einen Korb genommen haben, gleichzeitig die vor ihnen liegende Karte auf.

WICHTIG: Wenn ihr zu zweit spielt, deckt ihr eine Ertragskarte vom Stapel in der Tischmitte auf.

Anmerkung: Wenn Karten aufgedeckt werden, geben sie zusätzliche Hinweise für alle Spieler. Ihr könnt dann besser schlussfolgern, welchen Wert jede einzelne Pilzsorte hat.



Beispiel: René hat eine Karte verdeckt vor sich ausgelegt und kann sich deshalb einen zusätzlichen Korb nehmen.



Nachdem die Ertragskarten aufgedeckt worden sind, ist die Phase Waldgeflüster beendet: Der Spieler, der den Startspielerstein hat, gibt ihn nun dem Spieler zu seiner Linken und eine neue Runde beginnt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn an mindestens 2 Fundstellen kein Pilz mehr ausliegt. Die Spieler beenden noch die laufende Erntephase, dann endet die Partie. Deckt alle Ertragskarten auf, die ihr zu Spielbeginn unter die Fundstellen geschoben habt.

Die Zahlen auf den Karten zeigen euch den Wert jedes Pilzes der entsprechenden Sorte an. Zählt die Werte aller eurer Pilze zusammen.

Der Spieler, der die meisten Punkte erzielt, gewinnt die Partie!

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Pilze gesammelt hat. Besteht immer noch Gleichstand, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.



René hat 4 Riesenschirmlinge und 4 Pfifferlinge gesammelt. Bei Spielende werden die Karten aufgedeckt: Jeder Riesenschirmling ist 3 Punkte wert, jeder Pfifferling 7 Punkte. René erhält 12 Punkte für seine Riesenschirmlinge (4x3 Punkte) und 28 Punkte für seine Pfifferlinge (4x7 Punkte), also insgesamt **40 Punkte!**



© 2022 Blue Orange Edition. Wonder Woods und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. www.blueorangegames.eu

