



WONDER WOODS™

Het is herfst, het heeft veel geregend en er groeien volop paddenstoelen in het bos. Op een mooie dag ga je cantharellen, morieljes, boleten en parasolzwammen plukken in het bos dat je door en door kent. Maar wees snel, want jij bent niet de enige die weet dat al dat lekkers daar groeit.

Probeer de lekkerste oogst te verzamelen!

Speelmateriaal

- + 35 houten manden (in 5 kleuren)
- + 56 houten paddenstoelen:
14 cantharellen, 14 morieljes,
14 boleten, 14
parasolzwammen
- + 1 startspelerfiche (bos)
- + 4 paddenstoelenborden
(één per soort)
- + 16 informatiekaarten
met waarde 1, 3, 5
en 7 voor elke soort
paddenstoel



Doel van het spel

Verzamel een paddenstoelengoest die meer waard is dan die van de andere spelers.

Vorbereiding

Iedere speler neemt 7 manden in dezelfde kleur. Ze leggen er 5 voor zich neer en leggen de overige 2 in het midden van de tafel. Doe in een spel met minder dan 5 spelers de overgebleven manden terug in de doos.

Let de 4 paddenstoelenborden in het midden van de tafel, zoals in het voorbeeld op de volgende pagina.

Leg bij elk bord paddenstoelen van die soort klaar, zoals in de tabel hiernaast aangegeven:

Doe overgebleven paddenstoelen terug in de doos.
Ze worden niet gebruikt in dit spel.

Aantal spelers	Aantal paddenstoelen van elke soort
2	8
3	10
4	12
5	14

Leg de informatiekaarten open. Daarna:

- 1.! Sorteert ze per soort paddenstoel en leg ze in stapels op de respectievelijke paddenstoelenborden.
- 3.! Schud de 4 stapels gedekt.
- 4.! Trek van elke stapel 1 willekeurige kaart en leg die onder het respectievelijke paddenstoelenbord zonder ze te bekijken. De informatiekaart onder het paddenstoelenbord geeft aan hoeveel punten paddenstoelen van die soort waard zijn aan het einde van het spel.
- 5.! Schud de overige gedekte informatiekaarten samen en deel ze uit aan de spelers volgens deze tabel:

Aantal spelers	Aantal kaarten per speler	Aantal kaarten in de trekstapel
2	4	Mfhef!sfduvboef! l bbsufoljoflfo!sfl tubofrh hfef! uobbtuef! qpeef otuprfrocpefo.
3	4	0
4	3	0
5	2	Epf!3!l bbsufolfsvhljo! ef!epp!(!poefs!{fluf! cfl jll fo.

De speler die als laatste een paddenstoel heeft geplukt, wordt startspeler en legt het startspelerfiche voor zich neer.



Spelverloop

Het spel duurt meerdere ronden. Elke ronde bestaat uit 2 fases die de spelers in de volgende volgorde spelen:

Fase 1: oogsten

De speler gebruikt in deze fase zijn manden om paddenstoelen te oogsten bij de paddenstoelenborden.

✦ !Jo!{jjo!cfvsu!kiest de speler een paddenstoelenbord en zet zijn manden er volgens de volgende regels op:

❖ Hij moet zijn manden op de meest linkse lege kolom van het paddenstoelenbord plaatsen, zodat alle lege velden daarin zijn gevuld. Hij mag dan een van de beschikbare paddenstoelen onder dit paddenstoelenbord oogsten en voor zich leggen. Als er geen paddenstoelen meer beschikbaar zijn, kan hij er geen oogsten.



❖ Als de speler niet voldoende manden heeft om een kolom te vullen, moet hij een ander paddenstoelenbord kiezen.

❖ Als alle kolommen van een paddenstoelenbord al vol zijn, kan een speler geen manden meer op dat paddenstoelenbord zetten.

❖ Als een speler geen manden kan of wil zetten op een paddenstoelenbord, slaat hij zijn beurt over.

✦ Zodra een speler een paddenstoel heeft geoogst, is de speler links van hem aan de beurt.

✦ De oogstfase duurt tot alle spelers hun beurt hebben overgeslagen.

Voorbeeld: Anna wil een parasolpaddenstoel oogsten. De twee eerste kolommen zijn al vol, daarom moet ze 3 van haar manden in de derde kolom, de meest linkse lege kolom, plaatsen, zodat die is gevuld. Ze mag dan een parasolpaddenstoel uit de voorraad nemen en voor zich leggen.



Bonuspaddenstoelen

Als alle spelers hun beurt hebben uitgespeeld, krijgen de spelers met de meeste manden op elk paddenstoelenbord een bonuspaddenstoel. Als er geen paddenstoelen meer beschikbaar zijn, krijgt de speler geen bonus. Bij een gelijke stand krijgt niemand een extra paddenstoel.

Voorbeeld 1: aan het einde van deze beurt voegde na Anna geen enkele andere speler nog manden toe aan het paddenstoelenbord van de parasolpaddenstoelen. Anna (oranje) heeft de meeste manden op dit bord en mag daarom een extra paddenstoel van deze soort oogsten.



Voorbeeld 2: op het paddenstoelenbord van de cantharellen plaatsten Benjamin (paars) en Anna (oranje) ieder 3 manden. Geen van beiden krijgt een extra paddenstoel van dit bord.



Nadat de bonuspaddenstoelen zijn uitgedeeld, is de oogstfase voorbij. De spelers nemen al hun manden van de paddenstoelenborden terug. Daarna begint FASE 2.

Fase 2: informatie uitwisselen

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, moeten de spelers ofwel:

- ✦ een informatiekaart uit hun hand gedekt voor zich leggen en een extra mand in hun kleur nemen;
- ✦ een beurt overslaan.

Nadat alle spelers een keuze hebben gemaakt, draaien de spelers die een mand namen, tegelijkertijd de kaart voor zich open.

CFMBOHSJLL: in een spel met 2 spelers draaien de spelers een informatiekaart van de stapel open in het midden van de tafel.

Pq n fsl joh de omgedraaide kaarten geven alle spelers informatie, want zo kunnen ze beter inschatten hoeveel de verschillende soorten paddenstoelen aan het einde van het spel waard zullen zijn.

Nadat de informatiekaarten werden omgedraaid, is de uitwisselingsfase voorbij. De startspeler geeft het startspelerfiche door aan de speler links van hem. Een nieuwe ronde begint.



Voorbeeld: Simon legt een kaart uit zijn hand gedekt voor zich, open en mag 1 extra mand nemen.



Einde van het spel

Het spel is gedaan als minstens 2 soorten paddenstoelen bij de paddenstoelenborden op zijn. De spelers maken de oogstfase af en daarna is het spel gedaan.

Draai bij elk paddenstoelenbord de informatiekaart die er in het begin van het spel onder werd gestopt, om.

Het getal op de kaart geeft aan hoeveel elke paddenstoelensort waard is.

De spelers berekenen de totale waarde van hun paddenstoelengroei. De speler met de hoogste waarde wint het spel.

Bij een gelijke stand wint van hen de speler die de meeste paddenstoelen heeft geoogst. Is het dan nog gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.



Daan heeft 4 witte en 4 gele paddenstoelen. Aan het einde van het spel ontdekt hij dat de witte paddenstoelen 3 punten waard zijn en de gele paddenstoelen 7 punten. Daan krijgt 12 punten voor zijn witte paddenstoelen (4 x 3 punten) en 28 punten voor zijn gele paddenstoelen (4 x 7 punten). Zijn totaalscore bedraagt 40 punten.

© 2022 Blue Orange Edition. Wonder Woods en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verdeeld onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. www.blueorangegames.eu