

Reed Ambrose

Wispwood

WALD DER LICHTER

Der Wald ist voller magischer Lichter!
Folgst du ihnen in die Nacht?



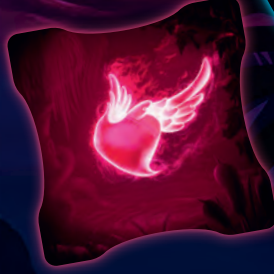
Kürbisse

Diese Irrlichter lieben Schabernack. Sie treiben im Wald ihr Unwesen und stiften Chaos.



Hüte

Diese Irrlichter mögen es gemütlich und kuscheln gern mit Katzen.



Herzen

Diese Irrlichter leben im Wald, weil sie Bäume so gern mögen.



Kugeln

Diese verspielten Irrlichter lieben Gesellschaft und reihen sich gerne entlang von Pfaden auf.



Lernt das Spiel schnell und einfach mit dem Video (English):



cge.as/ww-htp

AUFBAU

1. Teich

Die Irrlichter versammeln sich um einen mysteriösen Teich. Steckt die 4 Teichränder in beliebiger Reihenfolge an die Teichmitte. Legt den Teich in die Tischmitte.

2. Bäume

Mischt alle Irrlicht-/Baumplättchen verdeckt. Legt sie als verdeckte Stapel neben den Teich. Das sind die **Baumplättchen**. Merke: Bäume sind keine Irrlichter.

3. Irrlichter

Nehmt 8 Baumplättchen, verteilt sie zufällig auf die 8 Felder um den Teich herum, und dreht sie um auf ihre bunte Seite. Das sind **Irrlichtplättchen**.

4. Deine Katze

Wählt jeweils eine Katze. Nehmt jeweils 1 Baumplättchen und legt es vor euch. Legt eure Katze darauf, wie rechts abgebildet (mit der Seite ohne Baumstamm). Das ist der Anfang eures eigenen Waldes.

*Hinweis: Das Plättchen, auf dem deine Katze ist, ist kein Baum mehr. Deine Katze ist offensichtlich wichtiger als ein Baum, daher behandelst du diesen Platz im Raster so, als wäre dort nur **deine Katze**.*

Katze vorbereiten



Doppelseitiges Kleband

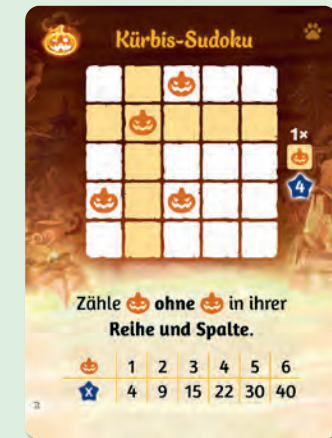


5

5. Zielkarten

Es gibt 5 Arten von Zielkarten – 4 für die Irrlicht-Arten und 1 für die Bäume.

Wählt gemeinsam 1 Zielkarte von jeder Art. Ihr könnt sie auch zufällig auswählen. Falls jemand zum ersten Mal mitspielt, könnt ihr auch nur die einfacheren Ziele mit **1 Pfote** verwenden.



Die Zielkarten geben an, was in dieser Partie Punkte bringt. Geht die Ziele am besten einmal durch, damit alle sie verstehen.

Die obere Hälfte zeigt ein Wertungsbeispiel.

Die untere Hälfte beschreibt, wie diese Irrlicht-Art Punkte bringt (★).

Einige Zielkarten sind auf Seite 14–15 genauer erklärt.

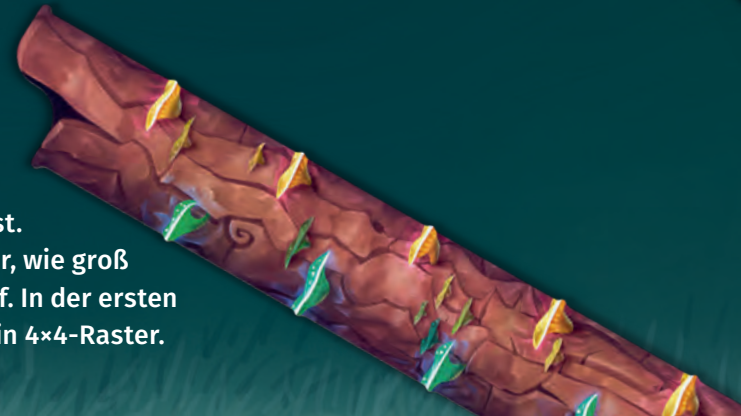
Es gibt 160 Plättchen im Spiel – 40 von jeder Irrlicht-Art.



Katze auf einem Baumplättchen

Raster-Hilfe

Nimm dir eine Raster-Hilfe, falls du möchtest. Damit siehst du besser, wie groß dein Wald werden darf. In der ersten Runde ist dein Wald ein 4x4-Raster.



6



6. Startmarker

Wer am nächsten an einer Lichtquelle sitzt, nimmt sich den Startmarker mit der Tatze und beginnt das Spiel.

Glühwürmchen

Die Glühwürmchenplättchen sind nur für den Solomodus. Spielt ihr mit mehreren Personen, legt sie einfach zurück in die Schachtel.



EIN NORMALER ZUG

Ihr spielt 3 Runden. In jeder Runde seid ihr mehrmals am Zug. Ihr spielt im Uhrzeigersinn, angefangen bei der Person mit dem Startmarker. Dein Zug sieht meistens so aus:

1. Wähle 1 Irrlicht.

Wähle 1 der Irrlichter vom Teich.

2. Wähle 1 der zwei Formen.

Dein gewähltes Irrlicht liegt zwischen 2 Formen. Wähle 1 davon. Nimm dein gewähltes Irrlicht und genügend Baumplättchen, um die gewählte Form zu legen.

Das Irrlicht darf in dieser Form an einem beliebigen Platz liegen. Du darfst die Form auch beliebig drehen und spiegeln.



3. Lege die Form in deinen Wald.

Mindestens 1 Plättchen der Form muss senkrecht oder waagerecht an ein bereits vorhandenes Plättchen in deinem Wald angrenzen.



Dein Wald wächst mit jedem Zug. In der ersten Runde darf er aber nicht größer werden als ein 4 x 4-Raster.



Hüte dich vor den Hüten!

Die Zielkarte für Hüte zeigt, wie Hüte in dieser Partie gelegt werden dürfen. Du kannst einen Hut nicht nehmen, wenn du ihn nicht nach dieser Regel legen kannst! Mehr dazu auf Seite 14.

Tipp: Die Raster-Hilfe hilft dir dabei, innerhalb des Rasters zu bleiben. In späteren Runden wird das Raster größer.

Runde 1	Runde 2	Runde 3
4 x 4	5 x 5	6 x 6

Hinweis: Zu Spielbeginn besteht dein Wald nur aus deiner Katze. Und es ist noch nicht festgelegt, ob sie in der Mitte oder am Rand deines Waldes ist – du weißt noch nicht mal, ob sie im nördlichen oder südlichen Teil deines Waldes ist! Du darfst deinen Wald also in beliebige Richtungen ausbauen, solange du innerhalb eines 4 x 4-Rasters bleibst.



DER TEICH

Immer weniger Irrlichter

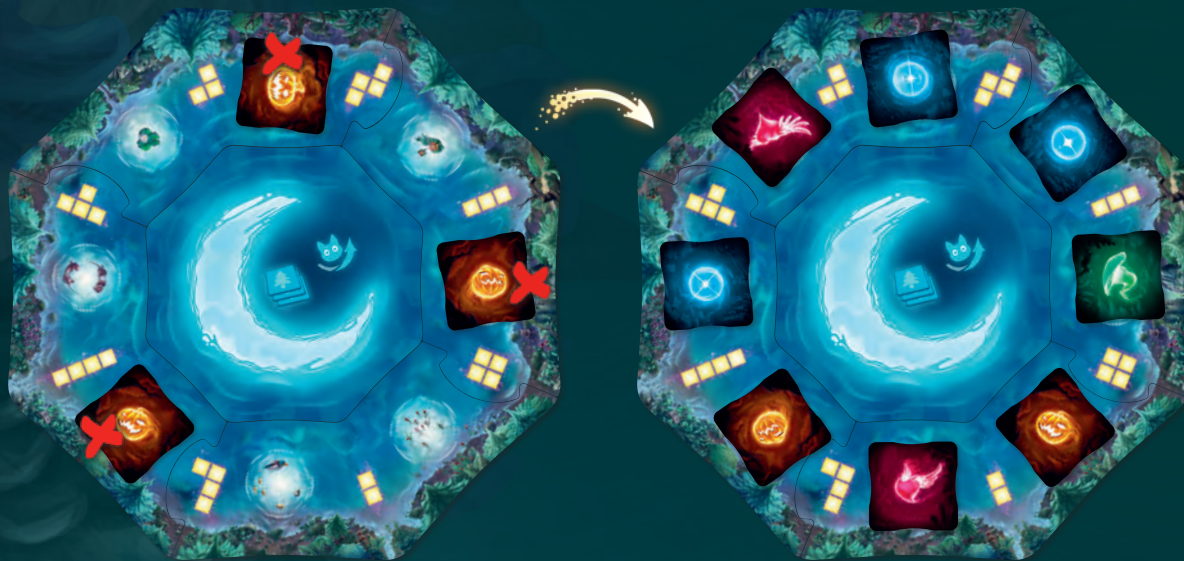
Nachdem ein Irrlicht vom Teich genommen wurde, wird er nicht aufgefüllt. Das heißt, die nächsten Personen haben weniger Irrlichter zur Auswahl.

Neue Irrlichter auslegen

Zu Beginn deines Zuges, falls alle Irrlichter am Teich von **derselben Art** sind, **darfst du alle abwerfen** und 8 neue zufällige Irrlichter auslegen. Sind zu Beginn deines Zuges keine Irrlichter am Teich, **musst** du 8 neue zufällige Irrlichter auslegen.

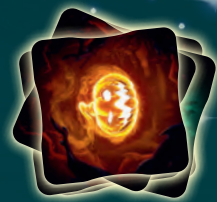
Nachdem du neue Irrlichter ausgelegt hast, setzt du deinen Zug ganz normal fort.

DU DARFST NEUE IRRLICHTER AUSLEGEN.



Abwurfstapel

Abgeworfene Irrlichter kommen offen auf einen Haufen weit weg von den Baumplättchen. Es ist unwahrscheinlich, dass euch die Baumplättchen ausgehen, aber falls das passiert, dreht einfach die abgeworfenen Irrlichter um, mischt sie verdeckt, und legt sie als neue verdeckte Stapel aus Baumplättchen bereit.



KATZENAKTIONEN

Zu Beginn des Spiels zeigt deine Katze mit der Seite nach oben, auf der sie ganz zu sehen ist. Dann ist sie **bereit**.

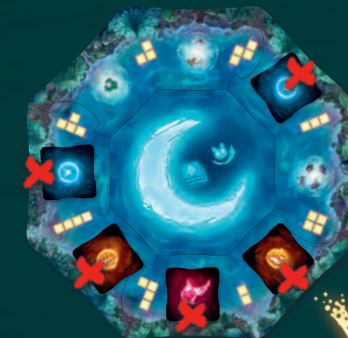
Auf der anderen Seite mit dem Baumstamm ist deine Katze **versteckt**. Immer wenn du eine Katzenaktion nutzt, **versteckt sich deine Katze** – du drehst sie also um auf die versteckte Seite.

Es gibt 2 Katzenaktionen:

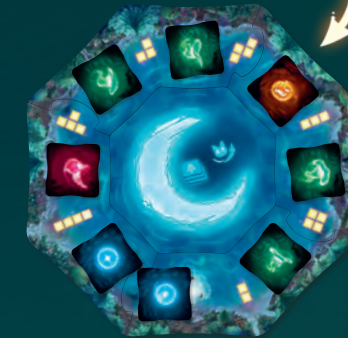
Neue Irrlichter auslegen

In deinem Zug, bevor du ein Irrlicht wählst: Ist deine Katze bereit, darf sie sich verstecken. Dann darfst du alle Irrlichter vom Teich abwerfen und 8 neue zufällige Irrlichter auslegen. Das darfst du auch dann machen, falls du zu Beginn deines Zuges neue Irrlichter ausgelegt hast, weil alle Irrlichter von derselben Art waren.

Normalerweise nutzt du diese Aktion, wenn du eine bestimmte Irrlicht-Art brauchst, die gerade nicht am Teich ist.



NEUE IRRLICHTER
AUSLEGEN



BEREIT



VERSTECKT

ODER

Beliebige Form wählen

In deinem Zug, nachdem du ein Irrlicht gewählt hast: Ist deine Katze bereit, darf sie sich verstecken. Dann darfst du eine beliebige der 8 Formen vom Teich wählen (statt eine der 2 Formen neben dem gewählten Irrlicht).

Mit dieser Aktion kannst du die Form wählen, die am besten zu deinem gewählten Irrlicht passt.



BELIEBIGE
FORM WÄHLEN



Hinweis: Solange deine Katze versteckt ist, kannst du keine Katzenaktion nutzen. Um deine Katze wieder bereitzumachen, musst du einen „Baum-Zug“ machen (siehe nächste Seite).

BAUM-ZUG

Statt ein Irrlicht zu nehmen, darfst du einen Baum-Zug machen.

Hinweis: Das darfst du auch dann machen, falls du in diesem Zug neue Irrlichter ausgelegt hast.



1. Nimm 1, 2 oder 3 Baumplättchen.

Lege sie einzeln nacheinander in deinen Wald. Jedes davon muss senkrecht oder waagrecht an mindestens 1 bereits vorhandenes Plättchen in deinem Wald angrenzen. Dein Wald darf außerdem nicht größer werden als das Raster für die aktuelle Runde (4x4 in Runde 1).

So kannst du Lücken in deinem Wald füllen, die du mit keiner der 8 Formen vom Teich füllen kannst.

Hinweis: In einem Baum-Zug musst du immer mind. 1 Baumplättchen nehmen.



2. Mache danach deine Katze bereit.

Falls deine Katze versteckt ist, drehe sie um auf die andere Seite. Sie ist jetzt wieder bereit. Das darfst du auch dann machen, falls du in diesem Zug eine Katzenaktion genutzt hast, um neue Irrlichter auszulegen.

*Hinweis: Manchmal kannst du keinen normalen Zug machen, weil du keines der Irrlichter regelkonform in deinen Wald legen kannst. In diesem Fall **musst** du einen Baum-Zug machen.*



ENDE DER RUNDE

Die Runde endet, sobald 1 Person ein volles Raster hat. Alle, die nach ihr am Zug sind, sind noch einmal dran. Dadurch sind alle gleich oft am Zug.

Den letzten Zug macht immer die letzte Person in Spielreihenfolge (also die Person rechts neben der Person mit dem Startmarker). Ist die letzte Person in Spielreihenfolge diejenige, die zuerst ein volles Raster hat, endet die Runde direkt nach ihrem Zug.



Bevor die nächste Runde beginnt, führt jeweils folgende Schritte aus:

1. Erhalte Punkte für deinen Wald.

Zähle deine Punkte für diese Runde (siehe Seite 11).



2. Bewege deine Katze.

Du darfst deine Katze auf ein anderes Baumplättchen bewegen, oder sie lassen, wo sie ist.



Die Hütte, denk an die Hütte!

Die Regel für die Hütte gilt nur beim Legen – danach muss sie nicht mehr erfüllt sein. Du erhältst in den späteren Runden immer noch Punkte für alle deine Hütte, auch wenn du die Katze bewegst, damit du noch mehr Hütte in deinen Wald legen kannst (siehe Seite 14).



3. Entferne alle Bäume.

Lege alle deine Baumplättchen verdeckt zurück auf die Stapel aus Baumplättchen. Da niemand ihre Irrlicht-Seite gesehen hat, könnt ihr sie einfach genauso benutzen wie die übrigen Baumplättchen in den Stapeln. (Lege aber nicht das Baumplättchen zurück, auf dem deine Katze ist. Deine Katze verteidigt es mit Fauchen und Krallen.) **Deine Irrlichter bleiben, wo sie sind.**



Geht zum Schluss den Startmarker im Uhrzeigersinn weiter und beginnt eine neue Runde.

NEUE RUNDE

Ihr spielt 3 Runden. Jede Runde wird der Wald größer. In der ersten Runde ist es ein 4×4-Raster, in der zweiten Runde ein 5×5-Raster, und in der dritten Runde ein 6×6-Raster.



Setzt zwischen den Runden nicht alles zurück!

- Alle Irrlichter am Teich bleiben, wo sie sind. Der Teich wird nicht aufgefüllt.
- Alle versteckten Katzen bleiben versteckt.
- Eure Baumplättchen werden zwar entfernt, aber eure Irrlichter bleiben liegen!

In späteren Runden ist es also schwieriger, die Formen vom Teich in euren Wald zu legen, weil dort bereits Irrlichter sind.

Den Wald ausbauen

Auch in späteren Runden darfst du deinen Wald in beliebige Richtungen ausbauen.



Zu Beginn der Runde grenzen manche Irrlichter nicht an deine Katze oder andere Irrlichter an – das ist erlaubt. Neue Plättchen darfst du so legen, dass sie senkrecht oder waagrecht an beliebige Plättchen angrenzen, die noch in deinem Wald sind.

WERTUNG

Am Ende der Runde erhaltet ihr jeweils wie folgt Punkte:

Punkte für jede Zielkarte

Punkte für ein volles Raster

Alle, die ein volles Raster haben, erhalten diesen Bonus (2 / 4 / 6 in Runde 1/2/3).

SUMME FÜR DIESE RUNDE

PUNKTE AM SPIELENDE

Runde (1/2/3)

	Tom	Sylvester
0	0	4
0	0	0
6	2	2
6	8	8
8	6	6
0	2	2
20	22	

Spielende

Nach 3 Runden **gewinnt, wer die meisten Punkte hat**. Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wer öfter ein volles Raster hatte. Seid ihr auch hier gleichauf, teilt ihr euch den Sieg.

Wertungsbeispiel



Jede +:
2 für jede Irrlicht-Art auf umliegenden Feldern.

Jedes ♥:
4 für jeden auf senkrecht und waagrecht angrenzenden Feldern.

1 für jeden in deiner größten Gruppe aus Bäumen.
Bei Gleichstand um die größte Gruppe zählt 1 davon.

Die obere Kugel bringt 2 Punkte, weil nur 1 Irrlicht-Art auf umliegenden Feldern ist. Die untere Kugel bringt 4 Punkte, weil 2 Irrlicht-Arten auf umliegenden Feldern sind (Kugel und Herz). Für deine Kugeln erhältst du also insgesamt 6 Punkte.

Das Herz bringt 6 Punkte, weil 3 Bäume auf senkrecht und waagrecht angrenzenden Feldern sind.

Die größte Gruppe aus Bäumen besteht aus 8 Plättchen, also bringt sie 8 Punkte.

Ihr wollt die Punkte nicht selbst zählen? Dann nutzt die App!

Scannt diesen QR-Code, um die App herunterzuladen, oder sucht nach der **Wispswood Scoring App** auf Google Play oder im App Store. Die App ist für Smartphones und Tablets geeignet.



cge.as/ww-app

SOLOMODUS: AUFBAU

Du kannst *Wispwood: Wald der Lichter* auch allein spielen. Dabei versuchst du, mehr Punkte zu sammeln als ein vom Spiel gesteuerter Geist. Bereite das Spiel vor wie auf Seite 2–3 beschrieben, mit folgenden Änderungen:

Punkte-Hilfe statt Raster-Hilfe

Der Geist baut keinen Wald, sondern sammelt Irrlichter und erhält für sie so viele Punkte, wie auf seiner Punkte-Hilfe angegeben.

Die Punkte-Hilfen sind auf der Rückseite der Raster-Hilfen. Es gibt verschiedene Punkte-Hilfen für unterschiedliche Schwierigkeitsgrade – die mit höheren Zahlen sind schwieriger. Spielst du *Wispwood: Wald der Lichter* zum ersten Mal, nimm die einfachste Punkte-Hilfe, mit nur 1 Pfote 🐾.

Nimm 1 Irrlicht von jeder Art und lege sie in zufälliger Reihenfolge neben die 4 Punktwerte auf der Punkte-Hilfe. Die oberste Irrlicht-Art bringt dem Geist am meisten Punkte, also möchte er vor allem diese Irrlicht-Art sammeln.

Mit der Punkte-Hilfe bestimmst du nur die Punkte für den Geist, nicht für dich selbst. Du erhältst ganz normal Punkte für die 5 Zielkarten.

Der Teich

Lege wie sonst auch 8 Irrlichter um den Teich herum aus. Wähle dann 1 Katze für den Geist und **ersetze 1 Irrlicht durch die Katze** (wirf das Irrlicht ab).

Im Laufe des Spiels bewegt sich die Katze des Geistes im Uhrzeigersinn um den Teich herum und sammelt dabei Irrlichter. Behalte das im Hinterkopf, wenn du wählst, welches Irrlicht du durch die Katze ersetzt.

Glühwürmchen

Mische die Glühwürmchenplättchen verdeckt. Wähle 4 zufällige davon und lege sie als verdeckten Stapel bereit. Lege die übrigen beiseite, ohne sie anzuschauen. Für Runde 2 mischst du wieder alle Plättchen und wählst 6 zufällige aus. Für Runde 3 verwendest du alle 8 Plättchen.

Runde 1

Runde 2

Runde 3



& SPIELABLAUF

Der Geist ist immer zuerst am Zug.

Zug des Geistes

1. **Decke das oberste Glühwürmchenplättchen auf.** Die Zahl darauf zeigt, wie viele Irrlichter die Katze des Geistes in diesem Zug sehen kann. Zähle von der Katze aus im Uhrzeigersinn so viele Irrlichter ab. Leere Felder zählen dabei nicht mit.
2. Sind nicht genügend Irrlichter am Teich, wirf alle ab (nicht die Katze) und lege 7 neue zufällige Irrlichter aus.
3. Von den Irrlichtern, die die Katze sehen kann, nimmt der Geist das mit den **meisten Punkten**. Gibt es mehrere Irrlichter dieser Art, nimmt er von ihnen das, das im Uhrzeigersinn näher an seiner Katze ist (also das Irrlicht, auf das sich die Katze im Uhrzeigersinn zuerst bewegen würde). Lege das genommene Irrlicht rechts neben die Punkte-Hilfe, in die Reihe für diese Irrlicht-Art.
4. **Bewege die Katze** auf das Feld, von dem der Geist das Irrlicht genommen hat.

Dein Zug

Du bist immer erst nach dem Geist am Zug. Legst du neue Irrlichter aus, bleibt die Katze, wo sie ist, und du legst nur 7 neue zufällige Irrlichter aus.

Ende der Runde

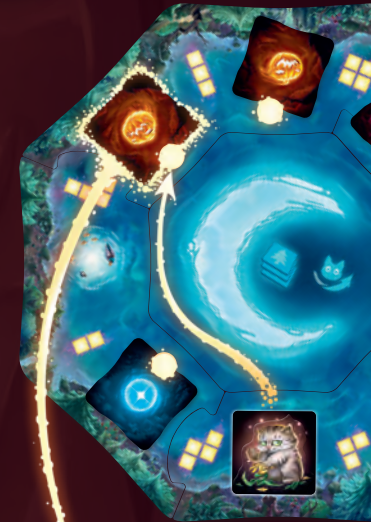
Sobald dein Raster voll ist, endet die Runde sofort. Ansonsten endet sie, nachdem das letzte Glühwürmchenplättchen aufgedeckt wurde und du noch einen letzten Zug gemacht hast.

Am Ende jeder Runde erhältst du wie gewohnt Punkte – für die 5 Zielkarten und für ein volles Raster. Der Geist erhält nur Punkte für die 4 Irrlicht-Arten: Jedes Irrlicht bringt so viele Punkte, wie für seine Art auf der Punkte-Hilfe angegeben.

Genau wie du behält der Geist seine Irrlichter von Runde zu Runde und erhält in den nächsten Runden wieder Punkte für sie.

Spielende

Du spielst wie gewohnt 3 Runden. Hast du am Ende mehr Punkte als der Geist, gewinnst du!



Der Geist erhält 51 Punkte am Ende von Runde 2.

ERLÄUTERUNGEN ZU ZIELKARTEN

Habt ihr eine Frage zu einer Zielkarte, könnt ihr sie meistens schon beantworten, wenn ihr euch das Wertungsbeispiel oben auf der Karte genauer ansieht. Hier könnt ihr zur Sicherheit aber auch noch einmal nachlesen.

Beachtet, dass manche Karten Punkte für **jedes Irrlicht** bringen, und andere Karten nur für **jede Gruppe**. Lest die Wertungsbedingung immer ganz genau. Die Ausdrücke SENKRECHT UND WAAGERECHT ANGRENZENDE FELDER, UMLIEGENDE FELDER und GRUPPE werden auf der Rückseite der Anleitung erklärt.

Kürbisse

Kürbis-Solo, Kürbis-Sudoku, Kürbis-Schach

Für diese drei Ziele zählst du alle Kürbisse, die die Wertungsbedingung erfüllen. Sieh dann nach, wie viele Punkte du für diese Anzahl an Kürbissen erhältst.

Kürbis-Paare

Ein Paar ist dasselbe wie eine 2er-Gruppe. Es zählen also 2 Kürbisse, die senkrecht oder waagerecht aneinander angrenzen – aber es dürfen keine anderen Kürbisse senkrecht oder waagerecht an sie angrenzen.

Kürbis-Gruppen

Jede Gruppe zählt nur einmal. Sind mehrere Kürbisse in einer Gruppe, zählt das trotzdem nur als 1 Gruppe. Denke aber daran, dass auch ein einzelner Kürbis schon als Gruppe zählt.

Hüte

Hüte funktionieren anders als die anderen Irrlichter.



Jede Zielkarte für Hüte zeigt, **wohin du einen Hut legen darfst**. Kannst du den Hut nicht nach diesen Regeln in deinen Wald legen, darfst du ihn nicht nehmen.

Tipp: Wenn du deine Katze zwischen den Runden bewegst, kannst du leichter neue Hüte in deinen Wald legen.

Die Zielkarten für Hüte haben alle dieselbe **Wertungsbedingung** – sie bringen Punkte für je 3 Hüte und ein paar zusätzliche Punkte für übrige Hüte.

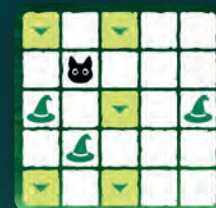
Zähle immer alle deine Hüte, wenn du deine Hüte wertest! Zähle sowohl die Hüte, die du diese Runde gelegt hast, als auch die Hüte aus früheren Runden. Dabei ist egal, wo deine Katze jetzt ist.

Über viele Ecken

Kannst du eine Zickzacklinie (immer nur diagonal, nie senkrecht oder waagerecht) von deinem neuen Hut zur Katze ziehen, und ist auf jedem Feld der Zickzacklinie ein Hut, ist dein neuer Hut diagonal mit der Katze verbunden. Das Wertungsbeispiel auf der Zielkarte zeigt einen einzelnen, abgelegenen Hut – das liegt daran, dass die Katze zwischen den Runden bewegt wurde.



Beispiel: Du zählst alle 7 Hüte, auch wenn manche davon die Regel für das Legen nicht mehr erfüllen. Für die ersten 3 Hüte erhältst du 18 Punkte, für die nächsten 3 Hüte noch mal 18 Punkte, und für den 1 übrigen Hut erhältst du 4 Punkte. Insgesamt erhältst du also $18+18+4 = 40$ Punkte.



Kugeln

Kugeln bringen immer Punkte für Irrlicht-Arten. Denke daran, dass Bäume keine Irrlichter sind!

Runde Sache, Das Runde im Eckigen, Kugelbahn

Zähle die Irrlicht-Arten. Beispiel: In einer Gruppe aus 1 Kugel und 3 Kürbissen sind 2 Irrlicht-Arten.

Zum Kugeln

Eine Kugel ohne Irrlicht auf senkrecht und waagerecht angrenzenden Feldern bringt 0 Punkte.

Ruhige Kugel

Bei diesem Ziel ist nicht wichtig, wo die Irrlichter sind. Wichtig ist nur, wie viele du hast.

Herzen

Alle Zielkarten für Herzen funktionieren auf dieselbe Art und Weise: Zähle für jedes Herz in deinem Wald die Bäume, die die Wertungsbedingung erfüllen, und erhalte Punkte für jeden dieser Bäume. Auch wenn das Wertungsbeispiel auf der Karte nur 1 Herz zeigt, wertest du alle deine Herzen, einzeln nacheinander. Derselbe Baum kann für mehrere Herzen Punkte bringen.

Herz auf der Zunge

Suche eine senkrechte oder waagerechte Linie aus Bäumen, die beim Herz anfängt. Die Linie wird unterbrochen, wenn sie auf ein leeres Feld, deine Katze oder ein Irrlicht trifft.

Bäume

Zählst du deine Bäume für eine Zielkarte (egal ob für Bäume oder Irrlichter), ignoriere das Baumplättchen, auf dem deine Katze ist. Du behandelst diesen Platz so, als wäre dort nur deine Katze.

Nicht ganz so großer Wald, Großer Wald ...

Sind mehrere Gruppen gleich groß, wähle einfach 1 davon aus. Hast du nur 1 Gruppe, erhältst du für die Karte *Nicht ganz so großer Wald* 0 Punkte.

Wispwood

WALD DER LICHTER

Ein Spiel von: **Reed Ambrose**

Entwicklung: Ondřej „Kew“ Kurka
Jan „Zvonda“ Zvoníček
Tomáš „Uhlík“ Uhlíř
Mín & Elwen
Jakub Uhlíř
Jarmila Havířová

Grafik: Radek „RBX“ Boxan
Tibor Vizi
Dávid Jablonovský

Illustration: Štěpán Drašťák

Trailer & 3D-Assets: Roman Bednář

Community Manager: Michael Murphy

Produktion: Vít Vodička

Spielregel: Jason A. Holt

Projektmanagement: Jan „Zvonda“ Zvoníček

Projektleitung: Petr Murmak

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Lisa Prohaska

Redaktion: Sabine Machaczek

Herausgeber: Heiko Eller-Bilz

Besonderer Dank an: Dirk Nielsen

Ich widme dieses Spiel Betsy, Graham und Holden, die immer für mich da sind. Felix Podlesný und CGE bin ich für immer dankbar dafür, dass sie diesem Spiel eine Chance gegeben haben, und ganz besonders danke ich Petr und Vlaada. Ein großes Danke an das Entwicklungsteam und seine Superkräfte: Kew, Uhlík, Mín, Elwen, Kuba, Zvonda und Jarča. Das Einzige, was noch schöner ist als die Illustrationen, ist der Künstler selbst, Štěpán. Besonderer Dank geht an Radek, Tibor und Dávid für ihr Handwerk und ihr Auge fürs Design; Jason für seine Expertise bei der Spielregel; Regi, Yume und Pavlína für das Marketing und mehr; Eleni für die Videos; Vít für die Produktion; und Klára für den Titel.

Danke an die vielen Menschen – von Tschechien bis nach Texas und überall dazwischen – die dieses Spiel online und in Person getestet haben – ich kann euch für eure Zeit und Mühe nicht genug danken.

Dieses Spiel gäbe es nicht ohne meine guten Freunde Wey Scoggin, Ross Wood, Gabe Deem, Steven Aramini und Danny Devine. Ein Spiel herauszubringen, ist eine Teamleistung, und ich bin dankbar für die Verbindungen, die dieses Spiel geschaffen hat.

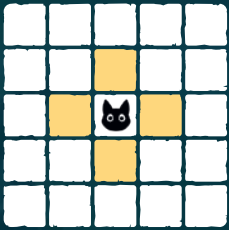
Folgt immer dem Licht ...

— Reed Ambrose



Copyright © 2025
Czech Games Edition s.r.o.
www.czechgames.de

WICHTIGE BEGRIFFE



SENKRECHT UND WAAGERECHT ANGRENZENDE FELDER

Das sind nur die 4 Felder, die links, rechts, oben und unten mit einer Kante an ein Feld angrenzen.



UMLIEGENDE FELDER

Das sind alle 8 Felder um ein Feld herum.



GRUPPE

Eine Gruppe aus Irrlichtern sind beliebig viele Irrlichter (auch 1), die senkrecht und/oder waagerecht aneinander angrenzen. (Gleiches gilt für Bäume.)

REGELÜBERSICHT

DEIN ZUG:

1. Sind alle Irrlichter am Teich von derselben Art, darfst du alle abwerfen und 8 neue zufällige Irrlichter auslegen. (Sind keine Irrlichter am Teich, **musst** du 8 neue zufällige Irrlichter auslegen.)
2. Ist deine Katze bereit, darf sie sich verstecken, damit du alle Irrlichter vom Teich abwerfen und 8 neue zufällige auslegen darfst.
3. Entscheide, ob du ein Irrlicht nimmst (also einen normalen Zug machst) oder einen Baum-Zug machst.

NORMALER ZUG

4. Wähle 1 Irrlicht vom Teich.
5. Wähle 1 der zwei Formen neben dem gewählten Irrlicht **ODER**, falls deine Katze bereit ist, darf sie sich verstecken, damit du eine beliebige der 8 Formen vom Teich wählen darfst.
6. Nimm das gewählte Irrlicht und genügend Baumplättchen, um die gewählte Form zu legen.
7. Lege die gewählte Form in deinen Wald, sodass mind. 1 Plättchen senkrecht oder waagerecht an ein bereits vorhandenes Plättchen angrenzt.

oder BAUM-ZUG

4. Nimm 1, 2 oder 3 Baumplättchen und lege sie einzeln nacheinander in deinen Wald, sodass sie senkrecht oder waagerecht an ein bereits vorhandenes Plättchen angrenzen.
5. Ist deine Katze versteckt, drehe sie um. Sie ist nun wieder bereit.

ENDE DER RUNDE

1. Sobald 1 Person ein volles Raster hat, wird das Ende der Runde ausgelöst.
2. Alle nach ihr in Spielreihenfolge sind noch einmal am Zug, sodass alle gleich oft am Zug waren.
3. Dann endet die Runde und ihr zählt eure Punkte für diese Runde.

VOR DER NÄCHSTEN RUNDE

1. Du darfst deine Katze auf ein anderes Baumplättchen in deinem Wald bewegen.
2. Entferne alle Baumplättchen (außer das, auf dem deine Katze ist) und lege sie verdeckt zurück auf die Stapel.
3. Gebt den Startmarker im Uhrzeigersinn weiter.

EINFACHERE VARIANTEN

- Für eine einfachere Wertung könnt ihr mit nur 4 Zielkarten spielen – 1 für jede Irrlichter-Art. Legt die Zielkarten für die Bäume zurück in die Schachtel.
- Für ein kürzeres Spiel könnt ihr nur 2 statt 3 Runden spielen.