
Spielanleitung

Timber- land



HABA

Copyright Habermasß-Spiele Rodach

TL 28391

Habermas-Spiel Nr. 4302

TIMBERLAND

**Ein spannendes Spiel
um die Entstehung eines Waldes
Für zwei bis vier Spieler ab 8 Jahren**

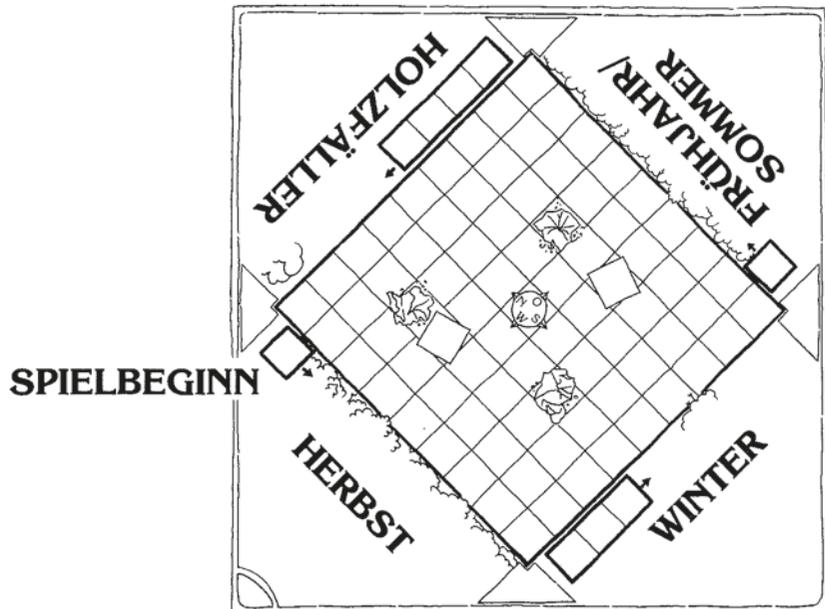
Spielautor: Klaus Teuber
Grafik-Design: Walter Mattheis
Spieldauer: 20-30 Minuten

SPIELZUBEHÖR

- 1 Spielplan
- 50 Bäume
- 1 Holzfäller
- 32 Spielkarten
- 19 Früchte
- 1 Wildschwein
- 1 Spezialwürfel
- 1 Waldstein
- 1 Spielregel

DER SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt eine Waldlichtung mit drei Felsen und einer Windrose, die die Himmelsrichtungen angibt.



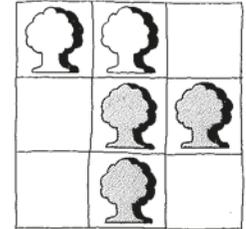
**Möglichst viele
Wälder bilden**

SPIELZIEL

Jeder Spieler versucht, mit den Bäumen seiner Farbe auf dieser Lichtung möglichst viele Wälder zu bilden.

Bäume gleicher Farbe bilden einen Wald, wenn sie auf Feldern stehen, die direkt - nicht diagonal- aneinander grenzen.

In unserem Beispiel bilden die hellen Bäume einen Zweierwald und die dunklen einen Dreierwald.



Je größer die Wälder eines Spielers, desto mehr Punkte erhält er, maximal jedoch zehn Punkte pro Wald (für vier oder mehr zusammenhängende Bäume). Wer am Ende des Spieles die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Und das ist meist der Spieler, der durch geschickten Karteneinsatz die beiden Störfiguren Holzfäller und Wildschwein zu seinen Gunsten steuert.

SPIELVORBEREITUNG

Karten ordnen

Die Spielkarten werden nach ihren römischen Ziffern geordnet. So entstehen vier Stapel mit je 8 Karten.

Wer am höchsten würfelt, nimmt sich den Kartenstapel I. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn erhält den Kartenstapel II, usw..

**Bäume und
Früchte verteilen**

Jeder Spieler erhält bei:

- 2 Spielern 15 Bäume und 6 Früchte in rot oder grün
- 3 Spielern 11 Bäume und 4 Früchte in rot, grün oder gelb
- 4 Spielern 9 Bäume und 3 Früchte in rot, grün, gelb oder violett

**Waldstein,
Holzfäller, Wild-
schwein setzen**

Holzfäller und Wildschwein werden auf die entsprechenden Startfelder der Waldlichtung gestellt. Die Startfelder besitzen im weiteren Spielverlauf keine Bedeutung mehr. Der Waldstein wird auf das Herbstfeld gestellt.

Zwei Spieljahre

SPIELABLAUF

Normalerweise wird über zwei Jahre gespielt. Möglich sind auch drei oder vier Spieljahre (siehe erweiterte Spielregel). Ein Jahr gliedert sich in vier Spielphasen:

1. HERBST : Früchte fallen von den Bäumen.
2. WINTER : Das Wildschwein verteilt die Früchte.
3. FRÜHJAHR/SOMMER: Früchte werden in Bäume umgewandelt.
4. HOLZFÄLLER : Einige Bäume werden gefällt.

Spielbeginn Herbst

SPIELBEGINN

Der Waldstein dient zur Kennzeichnung der jeweiligen Spielphase. Das Spiel beginnt im Herbst.

Karte ablegen, aufdecken

HERBST

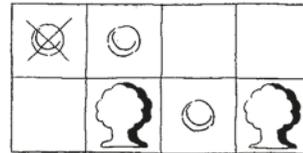
Jeder Spieler wählt eine seiner Karten und legt sie verdeckt vor sich ab. Gemeinsam decken alle Spieler ihre Karte auf.

Bäume und Früchte setzen

Der Spieler mit dem höchsten Kartenwert beginnt. Er setzt drei seiner Bäume auf drei beliebige freie Felder der Waldlichtung. Dann legt er seine Früchte auf direkt –nicht diagonal– an seine Bäume grenzende freie Felder.

Die anderen Spieler verfahren in der Reihenfolge ihrer Kartenwerte ebenso.

Im Herbst dürfen Früchte nur auf freie Felder gesetzt werden, die direkt an Bäume der gleichen Farbe grenzen.



Ausnahme: Im 2. Spieljahr kann es vorkommen, daß ein Spieler Früchte nicht mehr regelgerecht neben eigene Bäume setzen kann. Diese Früchte darf er dann **ausnahmsweise** auf beliebige freie Felder setzen.

Wichtig: Bäume und Früchte dürfen immer nur auf freie Felder der Lichtung gesetzt werden. Also nicht auf Felder mit Wildschwein, Holzfäller, Felsen oder Felder, die schon mit einem Baum oder einer Frucht belegt sind.
Beachte: Das Feld mit der Windrose und die Startfelder von Holzfäller und Wildschwein zählen als ganz normale freie Felder!

Drei Winterrunden

Der Waldstein wird auf das erste Winterfeld gezogen. Der Winter besteht aus drei Runden. Nach jeder Runde wird der Waldstein ein Feld weiter gezogen.

Karte ablegen, aufdecken

Und so läuft eine Winterrunde ab: Jeder Spieler legt eine seiner Karten verdeckt vor sich ab, gemeinsam decken alle Spieler ihre Karte auf. Der Spieler mit der höchsten Karte bewegt zuerst das Wildschwein, anschließend der Spieler mit der zweithöchsten Karte. Beim Spiel zu dritt oder zu viert haben die übrigen Spieler in dieser Runde keinen Einfluß auf das Spielgeschehen.

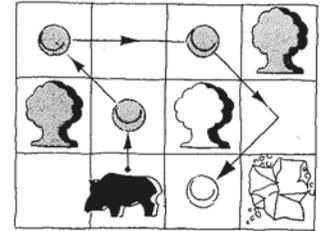
Die Karten werden im Verlauf eines Jahres vollständig aufgebraucht. Ausgespielte Karten legen die Spieler in einer Reihe offen vor sich ab. So kann jeder Spieler jederzeit erkennen, welche Karten schon gespielt wurden.

Wildschwein- ziehen

Wer das Wildschwein bewegen darf, würfelt. Er muß das Wildschwein nun so viele Felder gerade oder diagonal ziehen, wie er Augen gewürfelt hat. Dabei darf er bis zu drei Früchte von Feldern aufnehmen, über die das Wildschwein gelaufen ist. Läßt er das Wildschwein auf einem Feld mit einer Frucht halten, muß er diese Frucht auf jeden Fall aufnehmen.

Maximal drei Früchte auflesen, diese Früchte beliebig verteilen

Beispiel:
Ein Spieler hat eine 6 gewürfelt.
Er zieht auf das Feld mit der hellen Frucht. Diese **muß** er auf jeden Fall aufnehmen. Von den drei dunklen Früchten darf er sich zwei auswählen.



Die aufgelesenen Früchte darf der Spieler nun auf beliebige **freie** Felder der Waldlichtung setzen. Es müssen keine an Bäume grenzende Felder sein.

Auf diese Weise kann man mit eigenen Früchten den Ansatz für neue oder größere Wälder legen. Fremde Früchte wird man möglichst ungünstig positionieren.

Für die Bewegung des Wildschweines gilt weiter:

- Das Wildschwein darf während eines Zuges nicht zweimal über das gleiche Feld gezogen werden.
- Das Wildschwein darf nicht über Felder mit Felsen oder Bäumen gezogen werden.
- Sollte der Zug des Wildschweines nicht vollständig ausgeführt werden können, gilt: Das Wildschwein wird auf ein beliebiges freies Feld gesetzt und von dort gezogen.
- Holzfäller und Wildschwein dürfen auch zusammen auf einem Feld stehen.

Waldstein setzen

Nach drei Winterrunden wird der Waldstein auf Frühjahr/ Sommer gesetzt.

Beginn: Herbstkarten

FRÜHJAHR/SOMMER

In dieser Runde werden keine Karten ausgespielt. Wer im Herbst die höchste Karte eingesetzt hat, wandelt als erster seine Früchte in Bäume um. Die anderen Spieler folgen in der Reihenfolge ihrer Herbstkartenwerte. Es gelten folgende Regeln:

1. Früchte umwandeln

Aus Früchten können nur Bäume werden, wenn sie genügend Licht erhalten. Früchte müssen also mindestens ein direkt angrenzendes „lichtes Feld“ besitzen, um in Bäume umgewandelt werden zu können. Andernfalls werden sie ersatzlos vom Spielfeld genommen.

Ein „lichtes Feld“ ist ein Feld, auf dem sich weder ein Baum noch ein Fels befindet.

2. Bäume sterben ab

Ein Baum stirbt ab, wenn ihm ein neu entstandener benachbarter Baum das letzte „lichte Feld“ nimmt. Er wird vom Spielfeld genommen.

Beachte: Benachbarte Früchte, Holzfäller, Wildschwein und Windrose nehmen Bäumen und Früchten kein Licht.

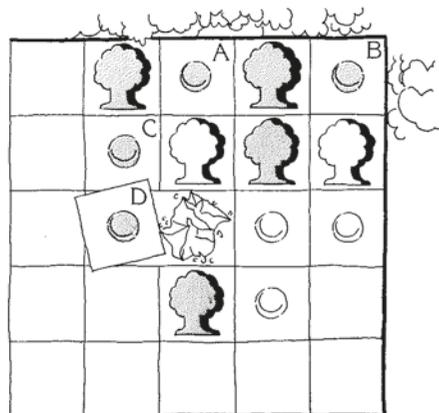
Früchte umwandeln

Abgestorbene Bäume ent- fernen

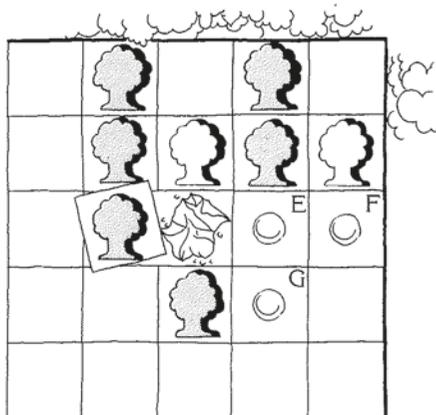
Früchte und abgestorbene Bäume werden ihren Besitzern wieder zurückgegeben. Bei Bedarf dürfen sie wieder eingesetzt werden.

Zur Verdeutlichung dieser Regel ein Beispiel:

Der Spieler mit den dunklen Figuren beginnt. Zunächst entfernt er die Früchte A und B, denn diese besitzen keine benachbarten „lichten Felder.“ Die Früchte C und D wandelt er in Bäume um.

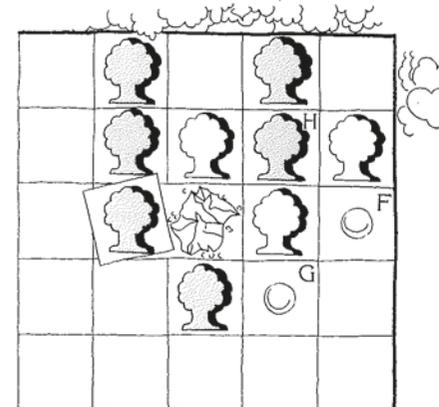


Nun ist der Spieler mit den weißen Figuren an der Reihe. Er hat die Wahl, in welcher Reihenfolge er seine Früchte in Bäume umwandelt. Würde er zuerst die Früchte F und G in Bäume umwandeln, dürfte er anschließend seine Frucht E nicht in einen Baum umwandeln, denn diese besäße ja dann kein benachbartes „lichtes Feld“ mehr.

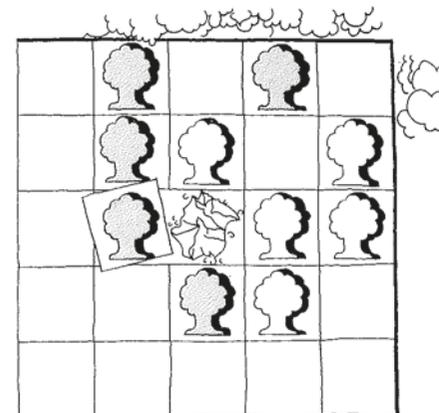


Der Spieler entscheidet sich dafür, zunächst seine Frucht E in einen Baum umzuwandeln.

Damit ist das Schicksal des Baumes H besiegelt. Er wird entfernt und seinem Besitzer zurückgegeben.



Dann tauscht der Spieler seine Früchte F und G in Bäume um und hat damit einen gewinnbringenden Viererwald geschaffen.



Hat jeder Spieler seine Früchte umgewandelt und abgestorbene Bäume zurückgenommen, wird der Waldstein auf das erste Holzfäller-Feld gesetzt.

Vier Runden:
Waldstein setzen,
Karte ablegen,
aufdecken

DER HOLZFÄLLER

Vier Runden lang heißt es, „Vorsicht vor dem Holzfäller“. Nach jeder Runde rückt der Waldstein ein Feld weiter. In jeder Runde legt jeder Spieler verdeckt eine Karte vor sich ab. Gemeinsam wird aufgedeckt.

Nur der Spieler mit der höchsten Karte darf den Holzfäller bewegen. Die erlaubte(n) Zugrichtung(en) wird durch die auf seiner Karte angegebenen Himmelsrichtung bestimmt.

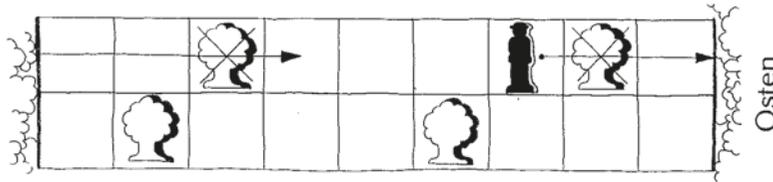
Die Zugweite ermittelt der Spieler durch einen Würfelwurf.

Es herrscht Zugzwang!

Holzfäller ziehen, gefällte Bäume zurückgeben

Der Holzfäller läuft immer geradlinig, nie diagonal! Stößt er dabei an den Spielfeldrand, wird er auf das — in gleicher Höhe befindliche — Feld auf der gegenüberliegenden Seite gesetzt und von dort weitergezogen. Felsen, Wildschwein und Windrose behindern den Holzfäller nicht.

Die Bäume, über die der Holzfäller zieht, werden vom Spielplan genommen und ihren Besitzern zurückgegeben.



In der obigen Abbildung zieht der Holzfäller 6 Felder nach Osten, es fallen ihm zwei Bäume zum Opfer.

ACHTUNG: Es kann durchaus vorkommen, daß ein Spieler mit dem Holzfäller eigene Bäume fällen muß.

ENDE DES 1. SPIELJAHRES

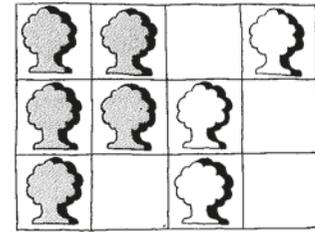
Auswertung

Es wird eine Wertung durchgeführt. Bäume gleicher Farbe, deren Felder direkt —nicht diagonal— aneinander grenzen, bilden einen Wald. Jeder Spieler erhält für:

| | |
|------------------------------------|-----------|
| -einen einzelnen Baum | 1 Punkt |
| -einen Wald mit 2 Bäumen | 3 Punkte |
| -einen Wald mit 3 Bäumen | 6 Punkte |
| -einen Wald mit 4 oder mehr Bäumen | 10 Punkte |

Die Punkte werden in die Tabelle am Ende der Spielregel eingetragen.

In nebenstehender Abbildung erhält der Spieler mit den hellen Bäumen 4 Punkte für einen einzelnen Baum und einen Zweierwald.



Der Spieler mit den dunklen Bäumen erhält 10 Punkte für einen Wald mit fünf Bäumen.

Karten tauschen oder erwürfeln

2. SPIELJAHR

Jeder Spieler nimmt seine abgelegten Karten wieder auf die Hand. Dann werden die Kartensätze getauscht: Jeder Spieler gibt seinen Kartenstapel an seinen linken Nachbarn weiter. Wenn dies zu willkürlich erscheint, der kann auch um die Karten würfeln (siehe Spielvorbereitung im 1. Spieljahr).

Früchte setzen Spielphasen wie im 1. Spieljahr

Grundsätzlich wird im 2. Spieljahr wie im 1. Jahr gespielt. Es gibt zwei kleine Ausnahmen:

-Im Herbst werden keine neuen Bäume gesetzt. Die Spieler setzen ihre Früchte neben ihre bereits vorhandenen Bäume. (Siehe Herbstregel). Sollte es einem Spieler aus Mangel an Bäumen nicht möglich sein, alle seine Früchte unterzubringen, darf er sie auch auf beliebige freie Felder setzen. Aber nur dann!

-Holzfäller und Wildschwein werden nicht auf ihre Startfelder zurückgestellt. Sie bleiben, wo sie gerade sind.

SPIELENDE

Sieger: höchste Punktzahl

Es hat der Spieler gewonnen, der nach zwei Spieljahren die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat.

ERWEITERTE SPIELREGEL FÜR DREI UND VIER SPIELJAHRE

Hat man sich mit Timberland vertraut gemacht, kann man sich an ein etwas längeres Spiel wagen. Empfehlenswert sind vier Spieljahre für zwei oder vier Spieler und drei Spieljahre für drei Spieler. Vorteilhaft ist bei dieser Spielweise, wenn jeder Spieler einmal mit jedem Kartenstapel spielt.

Die Ausnahmen für das beschriebene 2. Spieljahr gelten auch für weitere Spieljahre.

Zusätzlich gilt: Sollte ein Spieler im Frühjahr/Sommer nicht mehr über genügend Bäume verfügen, um alle seine Früchte umzutauschen, darf er sich die Früchte aussuchen, die er umtauschen möchte. Die restlichen Früchte nimmt er dann zurück.

NOCH EIN PAAR TIPS

Man sollte zu Beginn des Spieles lieber mehrere kleine Wälder anlegen als einen großen. Denn für einen Wald mit sieben Bäumen erhält ein Spieler genauso viele Punkte wie für einen Wald mit vier Bäumen (10 Punkte). Für einen Dreier- und einen Viererwald dagegen erhält man 16 Punkte!

In den Winterrunden sollte man fremde Früchte vereinzeln, oder noch besser, sie irgendwo hinstellen, wo sie erst gar nicht wachsen können. Die Abbildung zeigt, wie der Spieler mit den grauen Bäumen geschickt seine aufgelesenen Früchte plaziert.

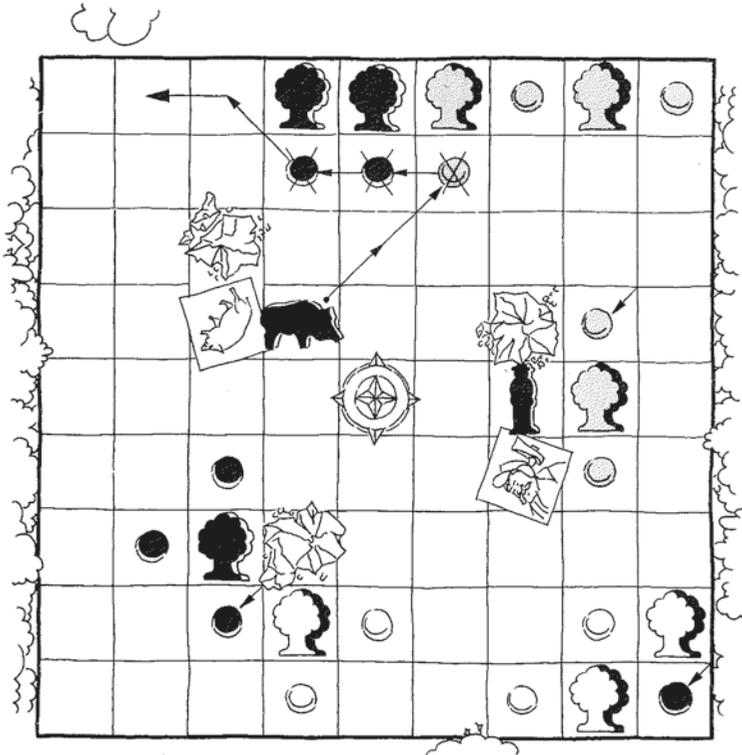
Der Spieler hatte eine 6 gewürfelt. Er zieht das Wildschwein so, daß er zwei schwarze und eine eigene graue Frucht auflesen kann.

Eine schwarze Frucht legt er in das untere rechte Eckfeld. Diese Frucht kann im Frühjahr nicht in einen Baum umgewandelt werden (kein benachbartes „lichtes Feld“)

Die andere schwarze Frucht bedroht die Existenz sowohl des schwarzen als auch des weißen Baumes.

Die eigene graue Frucht würde im Frühjahr zu einem Baum eines stattlichen Dreierwaldes werden.

Aber noch muß der Spieler damit rechnen, daß seine Gegner in der folgenden Winterrunde Früchte auflesen und zu seinen Ungunsten plazieren. Deshalb zieht er das Wildschwein erst mal weit weg von seinen eigenen Früchten.



Auswertung: -ein einzelner Baum : 1 Punkt
 -ein Wald mit 2 Bäumen: 3 Punkte
 -ein Wald mit 3 Bäumen: 6 Punkte
 -ein Wald mit 4 Bäumen: 10 Punkte

| | | | | | | | | | |
|--------------|--|--|--|--|--------------|--|--|--|--|
| Spieler | | | | | Spieler | | | | |
| 1. Spieljahr | | | | | 1. Spieljahr | | | | |
| 2. Spieljahr | | | | | 2. Spieljahr | | | | |
| Summe | | | | | Summe | | | | |
| Spieler | | | | | Spieler | | | | |
| 1. Spieljahr | | | | | 1. Spieljahr | | | | |
| 2. Spieljahr | | | | | 2. Spieljahr | | | | |
| Summe | | | | | Summe | | | | |
| Spieler | | | | | Spieler | | | | |
| 1. Spieljahr | | | | | 1. Spieljahr | | | | |
| 2. Spieljahr | | | | | 2. Spieljahr | | | | |
| Summe | | | | | Summe | | | | |
| Spieler | | | | | Spieler | | | | |
| 1. Spieljahr | | | | | 1. Spieljahr | | | | |
| 2. Spieljahr | | | | | 2. Spieljahr | | | | |
| Summe | | | | | Summe | | | | |
| Spieler | | | | | Spieler | | | | |
| 1. Spieljahr | | | | | 1. Spieljahr | | | | |
| 2. Spieljahr | | | | | 2. Spieljahr | | | | |
| Summe | | | | | Summe | | | | |

- Auswertung: -ein einzelner Baum : 1 Punkt
 -ein Wald mit 2 Bäumen: 3 Punkte
 -ein Wald mit 3 Bäumen: 6 Punkte
 -ein Wald mit 4 Bäumen: 10 Punkte

| | | | | | | | | | |
|--------------|--|--|--|--|--------------|--|--|--|--|
| Spieler | | | | | Spieler | | | | |
| 1. Spieljahr | | | | | 1. Spieljahr | | | | |
| 2. Spieljahr | | | | | 2. Spieljahr | | | | |
| Summe | | | | | Summe | | | | |
| Spieler | | | | | Spieler | | | | |
| 1. Spieljahr | | | | | 1. Spieljahr | | | | |
| 2. Spieljahr | | | | | 2. Spieljahr | | | | |
| Summe | | | | | Summe | | | | |
| Spieler | | | | | Spieler | | | | |
| 1. Spieljahr | | | | | 1. Spieljahr | | | | |
| 2. Spieljahr | | | | | 2. Spieljahr | | | | |
| Summe | | | | | Summe | | | | |
| Spieler | | | | | Spieler | | | | |
| 1. Spieljahr | | | | | 1. Spieljahr | | | | |
| 2. Spieljahr | | | | | 2. Spieljahr | | | | |
| Summe | | | | | Summe | | | | |
| Spieler | | | | | Spieler | | | | |
| 1. Spieljahr | | | | | 1. Spieljahr | | | | |
| 2. Spieljahr | | | | | 2. Spieljahr | | | | |
| Summe | | | | | Summe | | | | |
| Spieler | | | | | Spieler | | | | |
| 1. Spieljahr | | | | | 1. Spieljahr | | | | |
| 2. Spieljahr | | | | | 2. Spieljahr | | | | |
| Summe | | | | | Summe | | | | |