EIN UWE ROSENBERG SPIEL

SPRING MEADOW

SPIELANLEITUNG

SPRING MEADOW

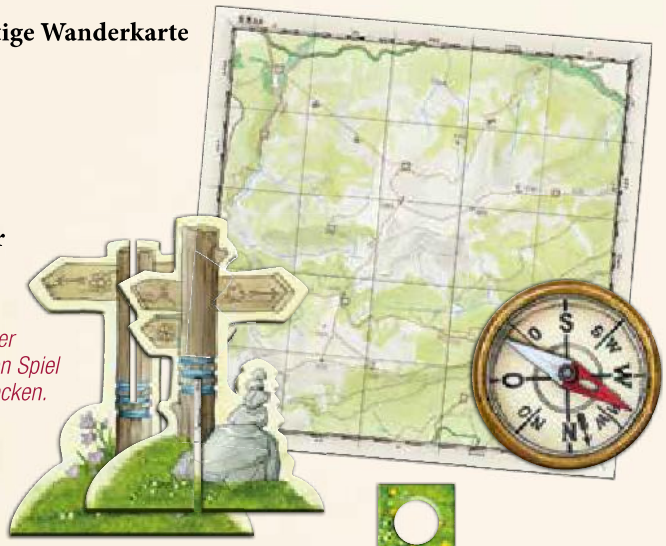
Erste zarte Blumen verkünden das Ende eines eisigen Winters. Tag für Tag lässt sich die Sonne ein bisschen länger blicken und drängt den Schnee immer weiter zurück. Saftige Bergwiesen erblühen und neugierige Murmeltiere erwachen langsam aus ihrem Winterschlaf. Endlich hält der Frühling im Gebirge Einzug. Der perfekte Zeitpunkt für eine Bergwanderung!

Doch wählt eure Route mit Bedacht, achtet auf die verzweigten Höhlensysteme der Murmeltiere und denkt daran, genug Proviant einzupacken. Denn die Chance, eine begehrte Edelweiss-Wandernadel zu ergattern, ist gering, wenn man hungrig im Schnee sitzt.

Beachte auch unser **animiertes Regelvideo** unter:
www.pegasus.de/spring-meadow

Spielmaterial *Was ist in der Schachtel?*

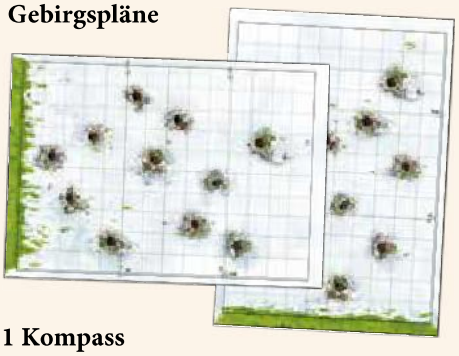
1 doppelseitige Wanderkarte



1 Wegweiser

Den Wegweiser vor dem ersten Spiel zusammenstecken.

4 doppelseitige Gebirgspläne



1 Kompass

72 Felsenplättchen
in unterschiedlichen Größen

100 Wiesenplättchen
in unterschiedlichen Größen

25 Murmeltiere

Eine Übersicht aller Wiesen- und Felsenplättchen ist ab Seite 12 zu finden.

5 Proviante / Wandernadeln

In vielen Tourismusregionen erhalten fleißige Wandersleute als Belohnung Anstecknadeln, wenn sie eine bestimmte Anzahl an Etappen absolviert und die Wanderungen dokumentiert haben.

1 Spielregel

Zuerst erklären wir die Regeln des Mehrpersonenspiels.
Die Änderungen für das Solospiel findest du ab Seite 10.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: **ersatzteilservice@pegasus.de**.
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

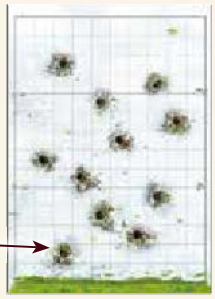
Ziel des Spiels *Was will ich erreichen?*

Der Traum eines jeden Wandernden: eine Frühlingswiese im Hochgebirge ganz ohne Schnee. Platziert dafür die Wiesenplättchen möglichst geschickt, um bei den Wertungen die größte schneefreie Fläche zu haben.
Wer als erstes 2 Wertungen für sich entscheiden kann, gewinnt das Spiel.

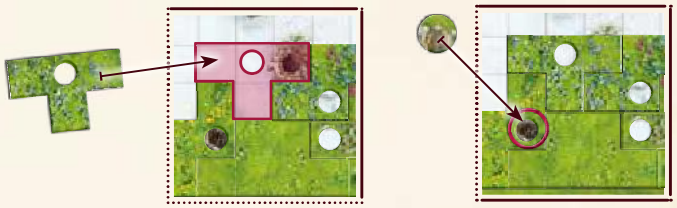
Spielübersicht *Was mache ich in Spring Meadow?*

Wähle 1 Wiesenplättchen aus der durch den Wegweiser markierten **aktiven Linie** und lege es auf deinen Gebirgsplan.

Beachte beim Legen die Höhlen und Löcher. Die Höhlen erfordern geschicktes Puzzeln von dir und **aneinander angrenzende** Löcher lassen dich extra Felsenplättchen legen.



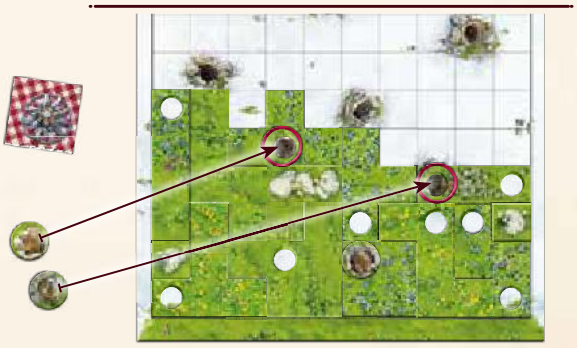
Überdeckst du eine Höhle, musst du auf eine bereits **freigelegte** Höhle ein Murmeltier legen.



Steht der Wegweiser am Anfang eines Zuges in einer aktiven Linie mit keinem oder nur noch einem Wiesenplättchen, löst dies eine Wertung aus.

Zähle nun von **unten beginnend** alle vollständig belegten Reihen und die belegten Felder der **ersten** unvollständigen Reihe, um deine Punkte zu ermitteln.

Wer die meisten Punkte hat, erhält eine Wandernadel und muss anschließend Murmeltiere auf alle eigenen freigelegten Höhlen legen.



Füllt danach die Wanderkarte mit zufälligen Wiesenplättchen auf.

Wer als erstes die zweite Wandernadel erhält, gewinnt das Spiel.

Aufbau *Was muss ich vorbereiten?*

A Dreht die Wanderkarte auf die zur Spielerinnenanzahl* passende Seite und legt sie in die Tischmitte.

2/4 Spielerinnen 1/3 Spielerinnen

B Mischt alle Wiesenplättchen und legt je ein zufälliges auf die 25 Felder der Wanderkarte.

C Legt die restlichen Wiesenplättchen in die Spielschachtel zurück. Sie werden später zum Auffüllen der Wanderkarte benötigt.

D Legt die Felsenplättchen, die Murmeltiere, die Proviante/Wandernadeln und den Kompass gut erreichbar als allgemeinen Vorrat neben die Wanderkarte.

E Stellt den Wegweiser außerhalb der Wanderkarte neben die Markierung für die Spielerinnenanzahl.

F Mischt die Gebirgspläne und teilt einen an jede Spielerin aus. Legt die doppelseitigen Gebirgspläne so vor euch, dass der Ausrichtungspfeil nach oben zeigt.

Entscheidet je nach Tischgröße, ob ihr die doppelseitigen Gebirgspläne waagrecht oder senkrecht ausrichtet. Zur besseren Übersichtlichkeit sollten alle Spielerinnen die gleiche Ausrichtung wählen.
Alle Beispiele zeigen eine senkrechte Ausrichtung.

F

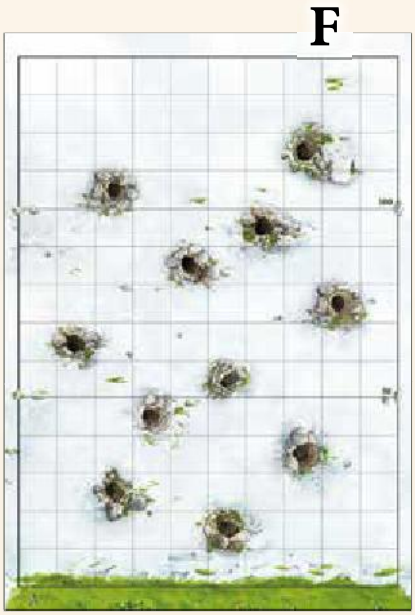
G Wer zuletzt im Gebirge unterwegs war, wird Startspielerin. Die anderen Spielerinnen nehmen sich als Ausgleich jeweils ein Felsenplättchen dessen Größe von der Spielerinnenreihenfolge und Spielerinnenanzahl abhängig ist:

Die zweite Spielerin nimmt ein 2 Felder großes Felsenplättchen.

Die zweite Spielerin nimmt ein 1 Feld großes Felsenplättchen und die dritte Spielerin nimmt ein 3 Felder großes Felsenplättchen.

Die zweite Spielerin nimmt ein 1 Feld großes Felsenplättchen, die dritte Spielerin nimmt ein 2 Felder großes Felsenplättchen und die vierte Spielerin nimmt ein 3 Felder großes Felsenplättchen.

Platziere dieses Felsenplättchen in deinem **ersten** Spielzug.



F

G

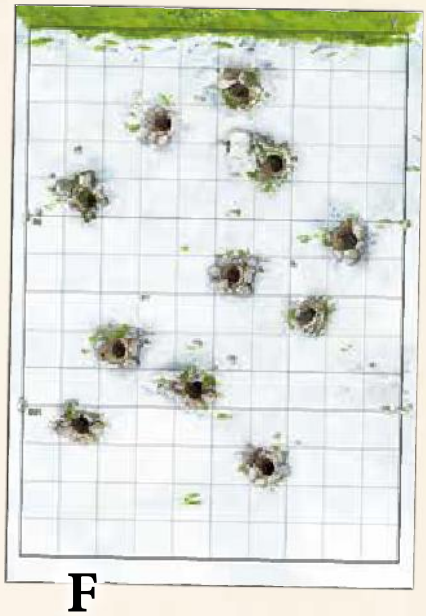
* Obwohl wir uns für die weibliche Form entschieden haben, sind damit natürlich alle Geschlechter gemeint.

C

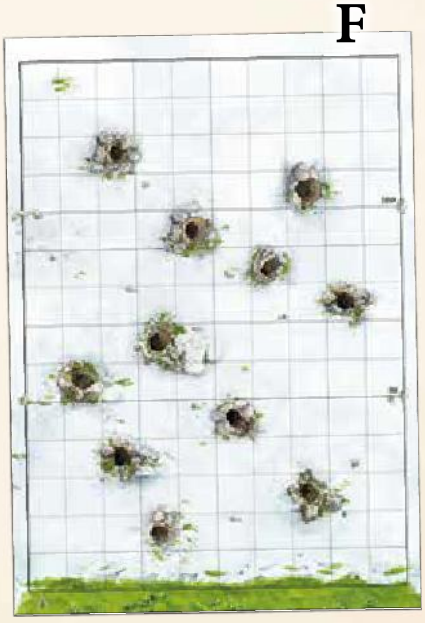
E

D

G


F

A
B

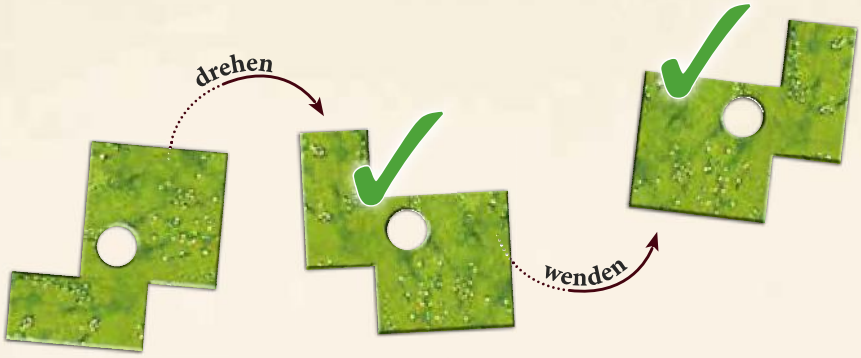

F

D

G

Die Legeregeln

Was gilt es zu beachten?



Du darfst Wiesen- und Felsenplättchen

✓ nur auf deinen eigenen Gebirgsplan legen

✓ beliebig drehen und wenden

✓ aneinander angrenzend oder vereinzelt legen

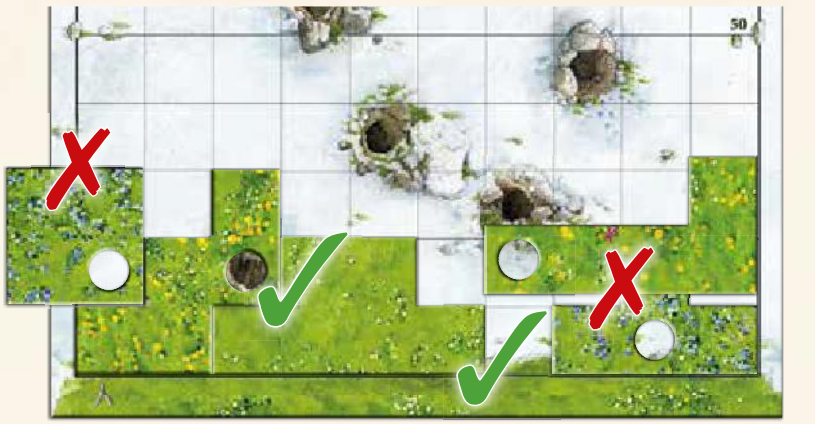
✓ mit dem Loch auf eine Höhle legen

✗ nach dem Legen nicht mehr verschieben

✗ nicht aufeinander oder überlappend legen

✗ nicht über den Rand deines Gebirgsplans ragen lassen

✗ nicht über eine Höhle legen, außer du besitzt eine andere freigelegte Höhle (siehe Beispiel im folgenden Abschnitt).



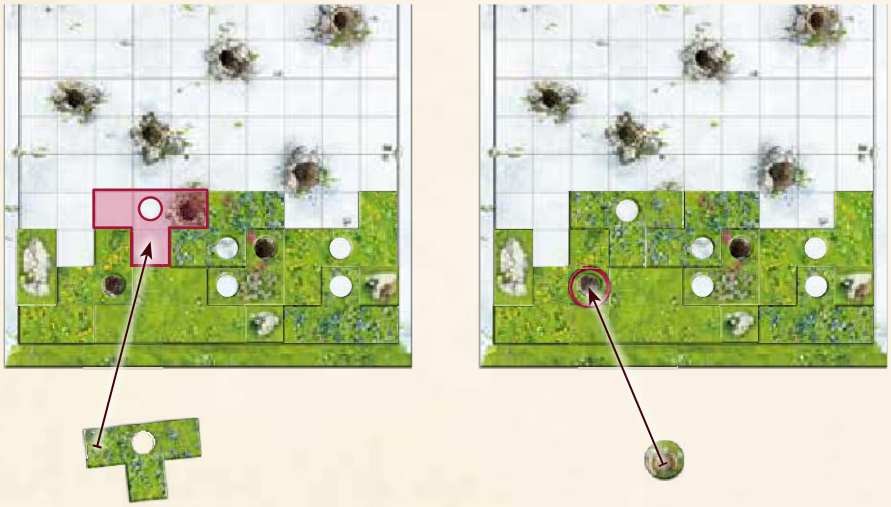
Höhlen *Was hat es mit diesen Feldern auf sich?*

Auf jedem Gebirgsplan sind Höhlen zu sehen. Diese Höhlen gelten für die Wertung als **belegte** Felder und müssen daher nicht überdeckt werden.

Eine Höhle, die durch das Loch in einem Wiesenplättchen sichtbar ist, wird als **freigelegte** Höhle bezeichnet. Jede freigelegte Höhle ist bei der Wertung 1 Punkt wert.

Wenn du mit einem Plättchen eine Höhle überdeckst, **musst** du auf eine deiner freigelegten Höhlen ein Murmeltier legen. Das bedeutet, du darfst mit einem Plättchen eine Höhle nur dann überdecken, wenn du bereits eine andere freigelegte Höhle besitzt.

Höhlen auf denen ein Murmeltier liegt, gelten **nicht mehr** als freigelegte Höhlen.



Astrid legt das Wiesenplättchen und überdeckt damit eine Höhle. Sie muss ein Murmeltier auf eine freigelegte Höhle legen.

Murmeltiere sind sehr scheu!

Spielzug *Was mache ich, wenn ich am Zug bin?*

Beginnend mit der Startspielerin wird im Uhrzeigersinn gespielt.

In deinem Spielzug

1) kontrollierst du, ob eine Wertung ausgelöst wird
2) wählst du ein Wiesenplättchen aus und legst es
3) überprüfst du, ob du Felsenplättchen bekommst
4) bewegst du den Wegweiser weiter

1) Wegweiser *Wann löse ich eine Wertung aus?*

Der Wegweiser markiert die **aktive Linie**.

Wenn zu **Beginn** deines Zuges in der **aktiven Linie** entweder kein oder nur noch ein Wiesenplättchen liegt, wird eine Wertung ausgelöst.

Im 2 Personen-Spiel wird schon eine Wertung ausgelöst, wenn nur noch 2 Wiesenplättchen in der aktiven Linie liegen.

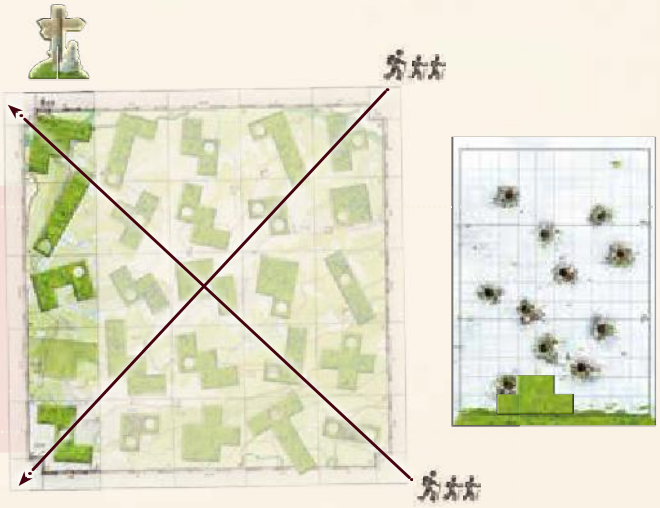
Die Details der Wertung werden später erklärt.

2) Aktive Linie *Welches Wiesenplättchen darf ich nehmen?*

Wähle ein Wiesenplättchen aus der aktiven Linie aus und lege es, die Legeregeln befolgend, auf deinen Gebirgsplan. Nur falls du keines der Wiesenplättchen regulär legen kannst, musst du darauf verzichten.

Im Solo und im 3 Personen-Spiel werden auch die Diagonalen der Wanderkarte als aktive Linien genutzt.

Spielerinnen, die ein Felsenplättchen als Ausgleich bekommen haben, legen dieses zusätzlich zu dem Wiesenplättchen während ihres **ersten** Zuges.

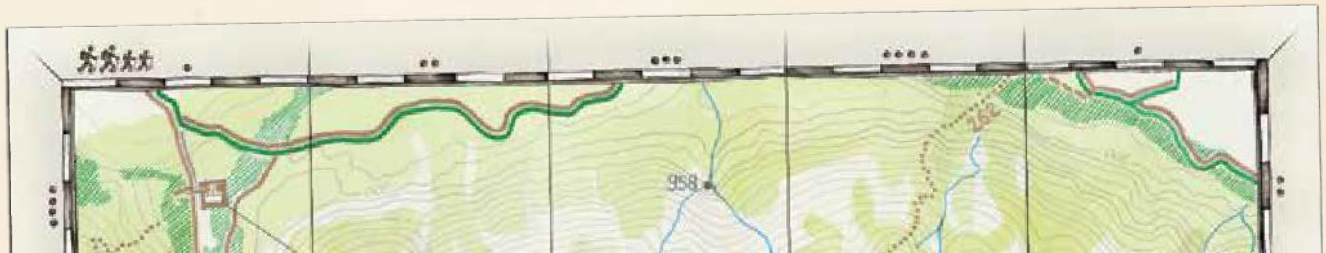


Willst du ein Wiesenplättchen nur probeweise legen, markiere dessen Position in der aktiven Linie mit dem Kompass. So kannst du diese leicht wiederfinden, falls du dich umentscheidest.

Nutze die Markierungen am Rand der Wanderkarte, um zu sehen, wann du wieder am Zug bist.

Im 3 und 4-Personen-Spiel ist die Startspielerin bei ●, die zweite Spielerin bei ●●, die dritte Spielerin bei ● ● ● und die vierte Spielerin bei ● ● ● ● am Zug.

Im 2-Personen-Spiel ist die Startspielerin bei den ungeraden ● und ● ● ● und die zweite Spielerin bei den geraden ●● und ● ● ● ● am Zug.

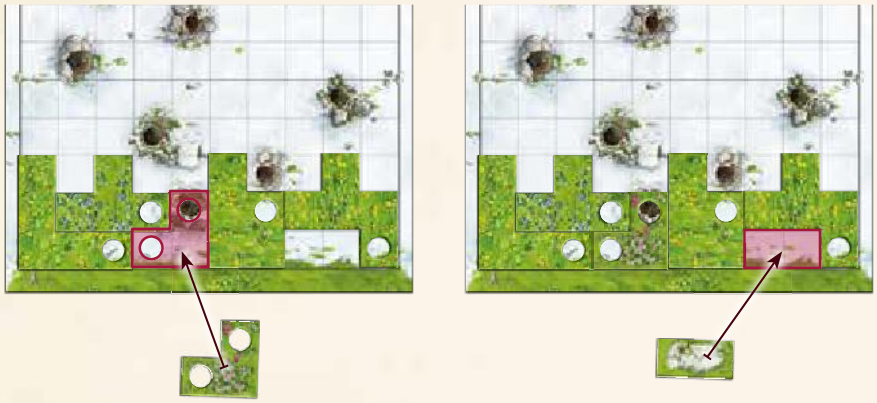


3) Felsenplättchen *Was passiert, wenn Löcher aneinander angrenzen?*

Grenzt das Loch bzw. grenzen die Löcher des neu gelegten Wiesenplättchens waagrecht **und/oder** senkrecht an mindestens ein Loch eines anderen Wiesenplättchens an, nennt man dies eine **Gruppe**. Bildest oder vergrößerst du eine Gruppe, nimmst du **ein** Felsenplättchen aus dem Vorrat und legst es sofort auf deinen Gebirgsplan.

Die Größe des Felsenplättchens ist abhängig von der Anzahl der Löcher in der Gruppe. Nimm dir für 2/3/4/5+ angrenzende Löcher, ein 1/2/3/4-Feld(er) großes Felsenplättchen. Für die Anzahl zählen Löcher in denen Schnee oder freigelegte Höhlen sichtbar sind. Höhlen auf denen ein Murmeltier liegt, zählen **nicht** als Löcher.

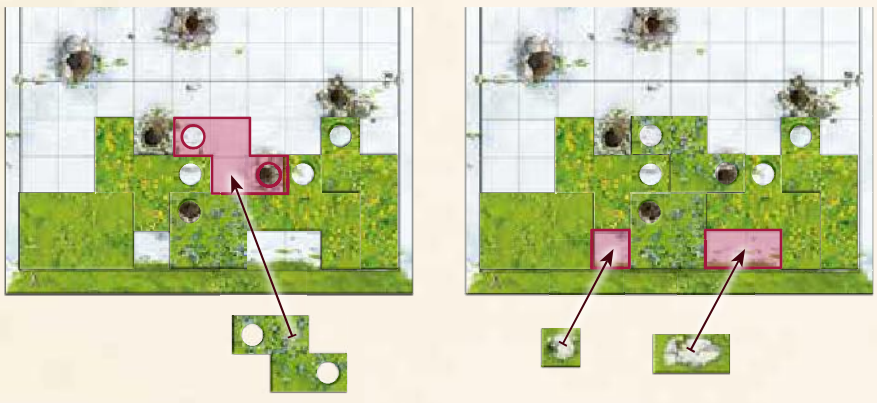
Besteht deine Gruppe nach dem Vergrößern aus mehr als 5 Löchern, nimmst du trotzdem nur ein 4 Felder großes Felsenplättchen. Du **darfst** dich immer, wenn du ein Felsenplättchen nimmst dafür entscheiden, stattdessen **ein** kleineres Felsenplättchen zu nehmen. Du darfst ein größeres Felsenplättchen **nicht** in mehrere kleine Felsenplättchen aufteilen.



Niki legt das Wiesenplättchen so auf ihren Gebirgsplan, dass sie eine Gruppe mit 4 Löchern bildet. Sie darf sich ein bis zu 3 Felder großes Felsenplättchen aus dem Vorrat nehmen. Sie entscheidet sich für ein 2 Felder großes Felsenplättchen und legt es sofort, um eine Lücke zu schließen.

Einige der Wiesenplättchen haben 2 Löcher. Verlängerst du mit so einem Wiesenplättchen dieselbe Gruppe aus Löchern, nimmst du ein Felsenplättchen. Verlängerst du 2 unabhängige Gruppen aus Löchern, nimmst du 2 Felsenplättchen. Das 2 Felder große Wiesenplättchen mit 2 Löchern bildet alleine keine Gruppe.

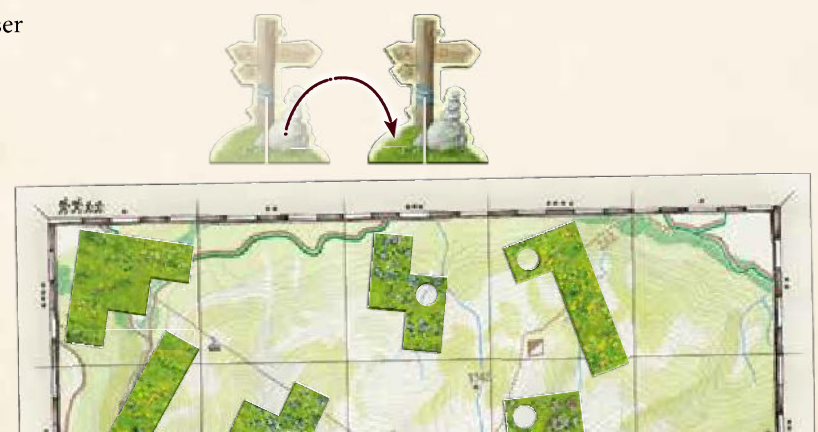
Die Felsenplättchen im Spiel sind unbegrenzt. Sollte eine bestimmte Größe aufgebraucht werden, benutzt stattdessen mehrere kleinere Felsenplättchen, um diese Größe zu legen. Das 4 Felder große Felsenplättchen ist nur in quadratischer Form verfügbar. In seltenen Fällen, in denen die 1 Feld großen Felsenplättchen ausgehen, improvisiert bitte.



Durch das geschickte Legen dieses Wiesenplättchens mit 2 Löchern, verlängert Eva gleich 2 Gruppen und darf sich dafür 2 Felsenplättchen aus dem Vorrat nehmen. Sie legt sie sofort auf ihren Gebirgsplan.

4) Weiterbewegen *Was mache ich am Ende meines Zuges?*

Bewege am Ende deines Spielzuges den Wegweiser um eine Position im Uhrzeigersinn weiter.
Danach startet die nächste Spielerin ihren Zug.



Wertung *Wie bekomme ich Wandernadeln?*

Wenn zu **Beginn** deines Zuges in der aktiven Linie entweder kein oder nur noch ein Wiesenplättchen liegt, wird eine Wertung ausgelöst.

Im 2 Personen-Spiel wird schon eine Wertung ausgelöst, wenn nur noch 2 Wiesenplättchen in der aktiven Linie liegen.

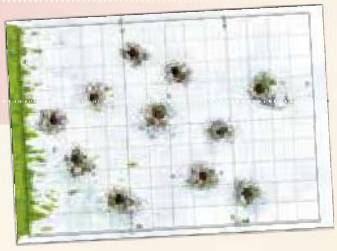
Die aktive Spielerin nimmt den Proviant (Wandernadel auf der Rückseite) als Ausgleich, da sie vor der Wertung nicht mehr zum Zug kommt. Der Proviant zählt bei der Wertung 2 zusätzliche Punkte.

Zählt nun von **unten** nach oben zunächst die vollständig belegten Reihen bis zur **ersten unvollständigen** Reihe.

Höhlen zählen als belegte Felder. Jede dieser Reihen ist 10 Punkte wert.

Zählt dazu noch die belegten Felder der ersten unvollständigen Reihe. Jedes Feld in dieser Reihe ist 1 Punkt wert.
Wichtig: Vollständige Reihen oberhalb der ersten unvollständigen Reihe zählen bei der Wertung **nicht** mit!

Entscheidet ihr euch in der waagrechten Ausrichtung zu spielen, zählt ihr eure vollständig belegten Spalten von **links** nach rechts.

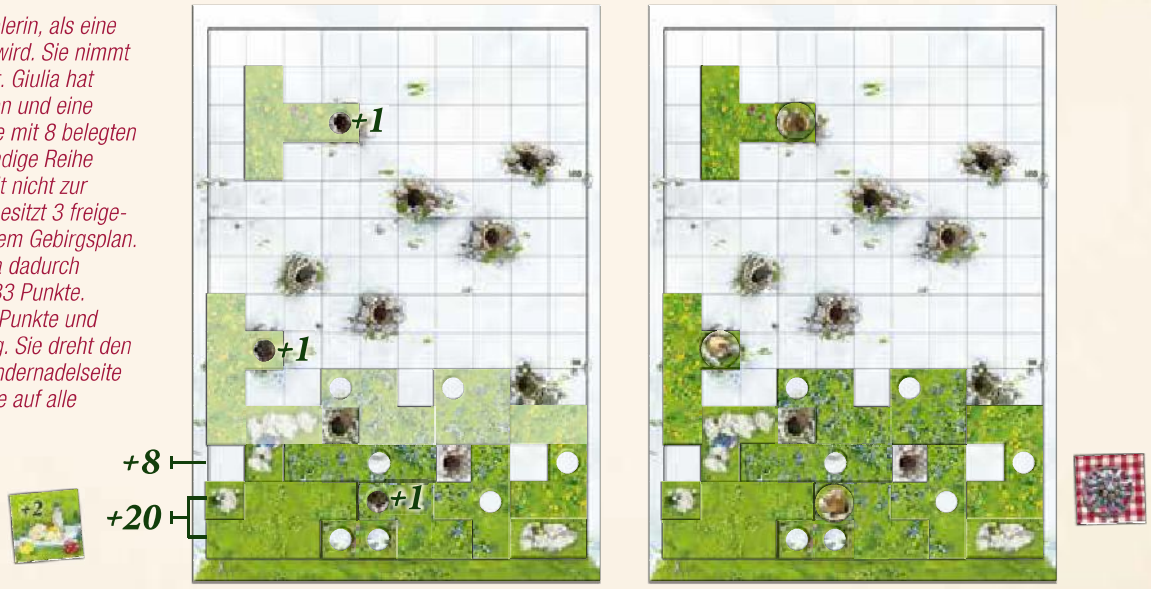


Zählt abschließend noch alle freigelegten Höhlen dazu, unabhängig von ihrer Lage auf eurem Gebirgsplan.
Jede freigelegte Höhle ist 1 Punkt wert.

Die Spielerin mit den meisten Punkten in Summe gewinnt die Wertung.
Sie nimmt den in dieser Wertung verteilten Proviant und dreht ihn auf die Wandernadelseite.
Bei einem Gleichstand gewinnt die am Gleichstand beteiligte Spielerin, die am längsten kein Plättchen gelegt hat.

Die Siegerin der Wertung muss Murmeltiere auf **alle eigenen** freigelegten Höhlen legen.

Giulia ist aktive Spielerin, als eine Wertung ausgelöst wird. Sie nimmt dafür einen Proviant. Giulia hat 2 vollständige Reihen und eine unvollständige Reihe mit 8 belegten Feldern. Die vollständige Reihe oberhalb davon zählt nicht zur Wertung dazu. Sie besitzt 3 freigelegte Höhlen auf ihrem Gebirgsplan. Insgesamt hat Giulia dadurch 2 + 20 + 8 + 3 = 33 Punkte. Sie hat die meisten Punkte und gewinnt die Wertung. Sie dreht den Proviant auf die Wandernadelseite und legt Murmeltiere auf alle freigelegten Höhlen.



Auffüllen *Wann werden Wiesenplättchen nachgelegt?*

Befüllt die leeren Felder der Wanderkarte nach der Wertung mit **zufällig** aus der Schachtel gezogenen Wiesenplättchen. Sobald alle 25 Feldern wieder befüllt sind, geht das Spiel weiter. Die Spielerin, deren Zug unterbrochen wurde, führt diesen nun wie gewohnt fort, indem sie ein Wiesenplättchen wählt.

Spielende *Wer hat gewonnen?*

Wer als erstes seine **zweite** Wandernadel bei der Wertung erhält, gewinnt das Spiel!
Je nach Spielerinnenanzahl endet das Spiel also nach spätestens 3 bis 5 Wertungen.

Expertenvariante *Wie kann ich ohne Zufall auffüllen?*

Wenn ihr keinen Zufall beim Nachfüllen der Wiesenplättchen wollt, geht wie folgt vor: Legt Wiesenplättchen in einer Schlange neben der Wanderkarte aus. Die Ecke des Startfeldes auf der Wanderkarte zeigt den Beginn der Schlange. Füllt, beginnend im Startfeld von links oben nach rechts unten, die leeren Plätze mit den Wiesenplättchen der Schlange nach. Rückt danach die verbliebenen Wiesenplättchen zur Ecke und befüllt die Schlange erneut.

In der Schlange sollten immer zumindest 20 Wiesenplättchen liegen.

Soloregeln *Was ändert sich?*

Im Solospiel ziehst du mit dem Wegweiser einmal um die Wanderkarte herum. Du willst möglichst früh in der richtigen Abfolge Reihen vollständig belegen. Zug für Zug werden die Punkte, die du als Belohnung erhältst, weniger.
Nutze deine maximal 20 Wiesenplättchen geschickt, um das Spiel zu meistern, und versuche dich an der Kampagne, wenn du eine extra Herausforderung willst.

Aufbau Solospiel *Was bereite ich vor?*

Lege die Wanderkarte mit der Seite in die Tischmitte. Lege 25 zufällige Wiesenplättchen auf die Wanderkarte.
Die restlichen Wiesenplättchen werden im Solospiel, mit Ausnahme der Solo-Kampagne, nicht benötigt.
Lege die Felsenplättchen und Murmeltiere griffbereit zur Seite. Nimm dir einen Gebirgsplan deiner Wahl.
Halte Stift und Papier bereit um deine Punkte zu notieren.

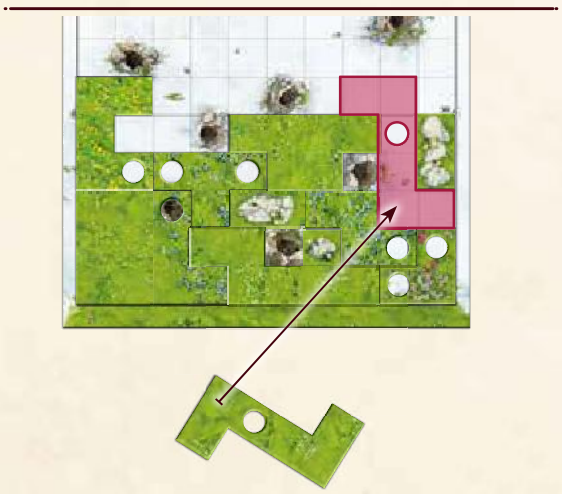
Ablauf Solospiel *Was mache ich?*

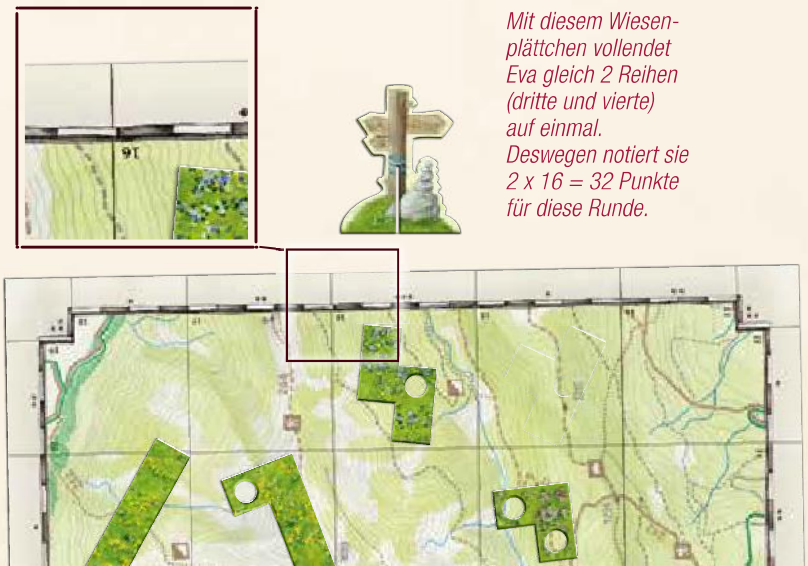
Die Spielzüge im Solospiel verlaufen wie im Mehrpersonen-Spiel mit den Ausnahmen, dass es keine Wertungen gibt und die Wanderkarte niemals aufgefüllt wird. Du nimmst aus jeder aktiven Linie, sofern vorhanden, ein Wiesenplättchen.
Bewegst du den Wegweiser während des Spiels in eine aktive Linie, in der kein Wiesenplättchen mehr liegt, überspringe diese Linie einfach. Dies zählt als einer deiner maximal 24 Spielzüge. Im Solospiel verwendest du auch die Diagonalen als aktive Linien.

Punkte Solospiel *Wie soll ich am Besten legen?*

Sobald du in deinem Spielzug die **erste** Reihe ganz unten **vollständig** belegt hast, notierst du dir die Punktzahl, die in der aktiven Linie angegeben ist. Notiere dir das nächste Mal die Punktzahl, wenn du die **zweite** Reihe vollständig belegt hast. Fahre auf diese Weise fort, deine Punkte zu notieren, wenn du die folgende Reihe vollständig belegst.
Es ist möglich, dass du mehrere folgende, benachbarte Reihen in einem Spielzug vollständig belegst.
Notiere dir in diesem Fall die Punktezahl mehrfach.

Addiere am Ende der Partie die Punktzahlen, die du dir notiert hast.
Zusätzlich bekommst du für jede freigelegte Höhle einmalig 1 Punkt.





Mit diesem Wiesenplättchen vollendet Eva gleich 2 Reihen (dritte und vierte) auf einmal. Deswegen notiert sie 2 x 16 = 32 Punkte für diese Runde.

Spielende Solospiel *Wie lange spiele ich?*

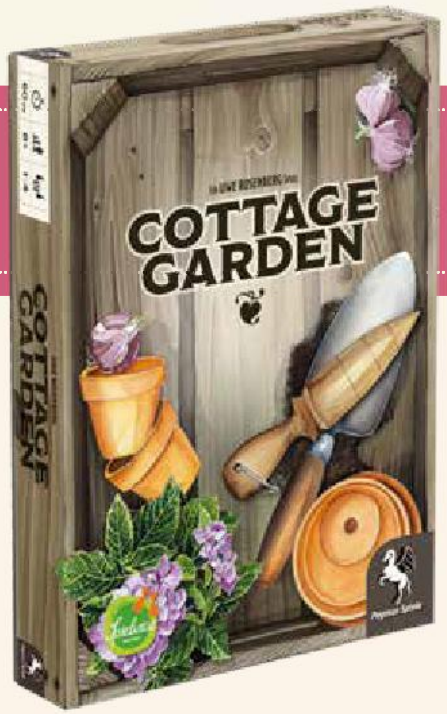
Das Spiel endet sobald nur noch 5 Wiesenplättchen auf der Wanderkarte liegen oder nach maximal 24 Spielzügen.

Zielvorgabe *Wie gut war ich?*

Eine Summe von 140 Punkten kann als gutes Spiel betrachtet werden, wohingegen 150 Punkte eine herausragende Leistung sind.

Kampagne *Mehr Herausforderung gefällig?*

Mische vor der ersten Partie alle Wiesenplättchen und bilde 4 Haufen mit je 25 Teilen. Spiele 4 Partien in Folge mit den 4 unterschiedlichen Gebirgsplänen. Dein Ziel ist es, insgesamt 600 Punkte zu erspielen.



Lust auf mehr?

Probiert auch den ersten und zweiten Teil der Puzzle-Trilogie.

COTTAGE GARDEN
Von Blüten und Blättern umgeben, lasst ihr ein kleines Garten-paradies entstehen.

INDIAN SUMMER
Buntes Herbstlaub und scheue Waldbewohner versüßen euren Spaziergang.

Impressum

Autor: Uwe Rosenberg
Illustrationen: Andrea Boekhoff
Grafik: Martin Kleinke
Realisation: Julian Steindorfer, Roman Rybiczka
Übersetzung: Roman Rybiczka, T.R. Knight
Regelvideo: Holger Zimmermann

Edition Spielwiese

Pegasus Spiele

© 2018
Edition Spielwiese
Kopernikusstr. 24
D-10245 Berlin
www.edition-spielwiese.de

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3
D-61169 Friedberg
www.pegasus.de

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.