

# 1 VOLLE WEIDE



## VORBEREITUNG

Nehmt euch pro Person 1 Spielblatt und legt Stift und Würfel bereit (– idealerweise verwenden alle einen eigenen Stift). Die Spielblätter haben zwei Seiten in leicht unterschiedlichen Farben (A und B). Achtet darauf, dass **alle mit der gleichen Seite** spielen. Für das erste Spiel empfehlen wir, Seite **A** zu verwenden.



Malt eines der Schafe auf eurem Spielblatt aus. Dieses Schaf ist besonders wertvoll, denn es zählt bei den Wertungen jeweils wie 2 Schafe. Mischt jetzt verdeckt die Spielzettel und teilt sie wieder unter euch aus.

## SPIELZIEL

Durch geschicktes Setzen der Zaunteile versucht ihr, bis zum Spielende möglichst viele Schafe einzuzäunen.

**Je mehr Schafe ihr eingezäunt habt, desto mehr Punkte erhaltet ihr in den beiden Wertungen.**

## SPIELABLAUF

Jede Runde wird genau 1 Mal gewürfelt. Der Wurf gilt immer für alle.



Beispiel: Die zuletzt eingetragene Zahl ist die 3. Im direkt nachfolgenden Feld wird deshalb die Zahl 3 **nicht** eingetragen.

Tragt als erstes das Würfelergebnis in die **Zeitleiste** ein und  **malt dann das Zaunteil, das der gewürfelten Zahl entspricht, auf eure Weide.**

Ab der 2. Runde gilt: Habt ihr die Zahl gewürfelt, die bereits als letzte Zahl in der **Zeitleiste** steht, **tragt ihr nichts ein, malt das Zaunteil aber trotzdem ein** (somit wurde euch eine Runde geschenkt).

Beim Malen gilt:

- Ein Zaunteil muss **vollständig** auf den Spielplan gemalt werden und immer **zwischen die bestehenden die Pflöcke** passen.



- Ihr dürft die Zaunteile **drehen und spiegeln**, aber nicht schräg einmalen.



Für Fortgeschrittene: Wenn ihr schon etwas Übung habt, könnt ihr auch so spielen, dass das **Spiegeln der Zaunteile verboten** ist.


- Jeder Abschnitt zwischen zwei Pflöcken darf insgesamt nur 1x benutzt werden. Zwei Zaunteile dürfen sich **nicht kreuzen**.



- Ihr dürft Zaunteile auch **über Büsche** malen, bekommt am Spielende allerdings **1 Minuspunkt für jeden Busch**, über den ihr hinweggemalt habt.



## 2 ZWISCHENWERTUNG


Erreicht ihr in der **Zeitleiste** mit der eingetragenen Zahl das **gelbe Feld** , kommt es nach dieser Runde zur **Zwischenwertung**: Zählt dafür alle Schafe, die ihr bisher **vollständig eingezäunt** habt und tragt euch dafür Punkte entsprechend der Tabelle auf dem Spielplan in das erste Punktfeld ein. **Das ausgemalte Schaf zählt dabei wie 2 Schafe.**



Beispiel: Du hast 2 weiße und das ausgemalte Schaf eingezäunt, das sind also insgesamt 4 Schafe. Laut Tabelle sind das 10 Punkte

Mehr als 66 Punkte könnt ihr in einer Wertung nicht erhalten!

## SPIELENDEN UND ENDWERTUNG

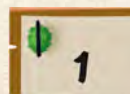
Erreicht ihr in der **Zeitleiste** mit der eingetragenen Zahl das **rote Feld** , ist das Spiel nach dieser Runde vorbei und es kommt es nach dieser Runde zur **Endwertung**.

Zählt wieder alle Schafe, die ihr **vollständig eingezäunt** habt (auch die, die ihr bereits in der Zwischenwertung gezählt habt) und tragt euch dafür Punkte entsprechend der Tabelle oben in das zweite Punktfeld ein. **Das ausgemalte Schaf zählt dabei wieder wie 2 Schafe.**



Beispiel: Du hast nochmal 3 Schafe eingezäunt, mit den 4 Schafen von vorher macht das insgesamt 7 Schafe. Laut Tabelle sind das 28 Punkte.

Zählt alle **übermalten Büsche** und tragt die Anzahl als **Minuspunkte** in das entsprechende Feld ein.




Beispiel: Du hast 1 Busch mit einem Zaun übermalt, das macht 1 Minuspunkt.

Berechnet jetzt eure Gesamtpunkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.



Beispiel: Die zwei Ergebnisse von Zwischen- und Endwertung für die Schafe ergeben 38 Punkte. Davon wird der übermalte Busch abgezogen, macht insgesamt 37 Punkte.

**Im Falle eines Gleichstands** gewinnt, wer auf den Weiden mit Schafen **insgesamt mehr Kleeblätter**  eingezäunt hat.

## BEISPIELWERTUNG



Bei der Zwischenwertung steht bereits die gelb umrandete Weide, das sind 10 Punkte. Bei der Endwertung sind die rot umrandeten Weiden noch dazu gekommen.

Alle 3 Weiden zusammen zählen 28 Punkte. Davon wird 1 Punkt für den übermalten Busch abgezogen. Die offene, blau umrandete Weide zählt nicht.



Einen herzlichen Dank an alle, die **VOLLE WEDE** getestet haben!

**Autor:** Moritz Dressler **Redaktion:** Steffen Benndorf  
**Grafik:** Christian Opperer



Made in Germany © 2020  
Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH  
Forsthausstraße 3-5  
D-90768 Fürth-Dambach

www.nsv.de



1

# HONEY MOON



## VORBEREITUNG

Nehmt euch pro Person 1 Spielblatt und legt Stift und Würfel bereit (– idealerweise verwenden alle einen eigenen Stift). Die Spielblätter haben eine blaue (A) und eine lila (B) Seite. Achtet darauf, dass **alle mit der gleichen Seite** spielen. Für das erste Spiel empfehlen wir, Seite **A** zu verwenden.

## SPIELZIEL

Durch cleveres Graben von Stollen versucht ihr an die leckeren Süßigkeiten im Mondinneren heranzukommen. Je mehr ihr davon einsammelt, desto mehr Punkte bekommt ihr am Spielende dafür. Doch hütet euch vor den sauren Gurken, denn sie bringen am Ende Minuspunkte.

## SPIELABLAUF

**Jede Runde wird genau 1 Mal gewürfelt.**

**Der Wurf gilt immer für alle.**

Mit dem Würfelerggebnis grabt ihr Stollen in den Mond.

**Die Würfelzahl gibt an, wie viele Felder zu graben sind.**

Ihr beginnt entweder auf einem Startfeld an der Mondoberfläche (siehe blau markierte Felder in der Abbildung) oder ihr grabt von einem bestehenden Stollen aus weiter.



*Beispiel: Die blau markierten Felder stellen die Startfelder dar. In der ersten Runde wurde eine 5 gewürfelt und damit von einem beliebigen Startfeld aus 5 Felder senkrecht in den Mond hineingegraben.*

Pro Runde dürft ihr immer **nur in gerader Linie waagrecht oder senkrecht graben. Abknicken ist nicht erlaubt.** Kreuzt die Felder eures Stollens an. Die dicken Brocken (X) sind Hindernisse, über die ihr nicht hinweggraben dürft.

**Ihr müsst jeden Wurf vollständig verwenden.**

Könnt oder wollt ihr das nicht, müsst ihr passen.

Ihr dürft mit dem Wurf entweder **einen bestehenden Stollen verlängern** oder **von einem bestehenden Stollen aus im rechten Winkel einen neuen Stollen graben**. Der neue Stollen darf an einer beliebigen Stelle des bestehenden Stollens anfangen.

**SEHR WICHTIG:** Stollen dürfen niemals direkt nebeneinander verlaufen, es muss immer ein Feld dazwischen frei bleiben. Ein neuer Stollen darf auch niemals über schon bestehende Stollen oder dicke Brocken (X) hinweg gegraben werden!

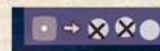
Über Süßigkeiten (Keks, Schokolade, Bonbon, Eis, etc.) und Gurken (grün) grabt ihr hinweg. Wenn ihr auf dem Mond eine Süßigkeit angekreuzt habt, markiert ihr das rechts in der Sammelleiste, indem ihr dort in der passenden Zeile das nächste **freie Kästchen ankreuzt** (links anfangen).



*Beispiel: Es wurde eine 3 gewürfelt und am bestehenden Stollen weitergegraben (weiße Kreuze). Die ausgekreuzte Schokolade wird rechts eingetragen.*

## SONDERFALL 1 GEWÜRFELT

Bei einer 1 dürft ihr selbst entscheiden, wie viele Felder ihr graben wollt (1-7). Für jedes Feld müsst ihr allerdings ein Feld bei der 1 wegstreichen. Ihr dürft nur maximal so viele Felder weit graben, wie ihr noch freie Felder bei der 1 habt. Sind alle Felder verbraucht, könnt ihr bei einer gewürfelten 1 nichts mehr ankreuzen!



*Beispiel: Hier wurde eine 1 gewürfelt und es wurden 2 Kreuze gesetzt. Also wurden auch 2 Felder bei der 1 wegstreichen.*

## 2 RUNDENZÄHLER ⌚ AKTIVIEREN

Sobald irgendjemand ein Set aus allen 5 Süßigkeiten (Pflume, Bonbon, Gummibärchen, Marshmallow, Schokolade) angekreuzt hat, wird für alle der Rundenzähler aktiviert. Kreuzt dazu die Sanduhr ⌚ an!



Von nun an müsst **ihr alle** in allen folgenden Runden auf den Rundenzähler achten.

## RUNDENZÄHLER ÜBERPRÜFEN UND EINTRAGEN (NUR BEI AKTIVIERTEM RUNDENZÄHLER)

Wurde eine **4 oder höher** gewürfelt?

Falls ja, müsst ihr zuerst eine der Zählleiste abkreuzen, bevor ihr den Würfelwurf ganz normal zum Graben des Stollens benutzt.

## SPIELLENDE UND ENDWERTUNG

Das Spiel endet nach der Runde, in der die letzte des Rundenzählers abgekreuzt wurde.

## PUNKTE BEI SPIELLENDE

Ihr bekommt folgende Punkte:

- Für jede angekreuzte Süßigkeit / / / / bekommt ihr die über der Spalte angegebenen Punkte. Es gibt pro Süßigkeit immer nur die Punkte für das Kreuz, das am weitesten rechts steht.

★	1	3	6	10	15
	X	X	X		
	X	X	X	X	

Beispiel: Die Honigwaben (gelbe Kreuze) bringen 6 Punkte, die Schokolade (braune Kreuze) bringt 10 Punkte.

- Für **jedes Set** aus 5 unterschiedlichen Süßigkeiten + + + + bekommt ihr jeweils 5 Punkte.

★	1	3	6	10	15
	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X

5 ★ / SET + 10

Beispiel: Die ersten 2 Spalten sind komplett gefüllt – das sind 2 Sets, also 10 Punkte.

- Für **jede saure Gurke** , die ihr auf dem Spielplan angekreuzt habt, müsst ihr euch 2 Punkte abziehen.

-2 ★ / - 4

Beispiel: Es wurden 2 Gurken angekreuzt – das sind 4 Minuspunkte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei **Gleichstand** gewinnt, wer insgesamt **mehr Süßigkeiten** eingesammelt hat.

## VARIANTE

Ihr beginnt euren ersten Stollen von einem Startfeld an der Mondoberfläche. Von dort aus grabt ihr senkrecht in das Mondinnere hinein. In allen folgenden Runden müsst ihr von einem bereits bestehenden Stollen aus weitergraben. Es ist nicht erlaubt, einen neuen Stollen von einem Startfeld aus zu beginnen.



★	1	3	6	10	15
🍌	✕	✕	✕		
🍪	✕	✕	✕	✕	
🍭	✕	✕	✕		
🍡	✕	✕	✕		
🍬	✕	✕	✕		
🍩	✕	✕	✕		
🕒	→ ✕ ✕ ✕				
	→ ✕			25	
5 ★ / SET	+			10	
-2 ★ / 🍌	-			4	
SUMME	=			31	



# Go for Gold



## SPIELZIEL

Auf einer kleinen Insel mitten im Ozean macht ihr euch auf die Suche nach wertvollen Schätzen. Rüstet euch aus und nutzt die richtigen Wege!

## SPIELVORBEREITUNG

Nehmt euch **pro Person 1 Spielblatt** und legt Stift und Würfel bereit (– idealerweise verwenden alle einen eigenen Stift). Die Spielblätter haben eine dunkle (A) und eine helle (B) Seite. Achtet darauf, dass **alle mit der gleichen Seite** spielen. Für das erste Spiel empfehlen wir, Seite **A** zu verwenden.



Derjenige von euch, der als letztes eine Insel besucht hat, ist der erste **aktive Spieler** und legt den Würfel vor sich. Er wählt **eines der 4 Hafenfelder** aus und markiert es auf seinem Zettel mit einem **X**. Jeder weitere Spieler kreuzt den **im Uhrzeigersinn nächsten Hafen** auf seinem Zettel an. Hier legt euer Schiff an und von dort aus beginnt eure Schatzsuche.

## SPIELABLAUF


Das Spiel verläuft reihum in Runden, die aus BEWEGUNG und Abhandlung der BESONDEREN ORTE bestehen.

## BEWEGUNG

Der aktive Spieler **würfelt genau 1 Mal** und legt den Würfel in die Tischmitte. Die gewürfelte Zahl **gilt für euch alle** und gibt an, **wie viele Schritte** jeder Spieler auf seiner Insel zurücklegen muss!

Zeichne deine Bewegung als **durchgehende Linie** auf deinem Spielzettel ein. Verbinde dazu immer die **Mittelpunkte** der Felder.



Für die Bewegung gelten **folgende Regeln**:

- Du **startest** deine Bewegung **auf dem Feld**, auf dem du **zuvor angekommen** bist.
- Die Bewegung erfolgt immer **von Feld zu Feld**. Du kannst die Richtung bei jedem Schritt ändern. **Mit Ausnahme der Wasserfelder darfst du jedes Inselfeld betreten.**
- Du musst **genauso viele Felder** weit ziehen, wie das **Würfelergebnis** vorgibt (– Ausnahme: siehe „Hafen“).
- Du darfst **nur Felder** betreten, **auf denen du noch nicht warst!**
- Schaufeln und Füße sammelt ihr** beim Darüberlaufen ein. Zeichne einen   beim Darüberlaufen ein. Zeichne einen **Kreis** um die gesammelten Symbole auf deinem Spielzettel. Nur eingekreiste Symbole können später eingesetzt werden. Du **startest** eine Partie immer schon **mit 2 Schaufeln und 1 Fuß**.   
- Wenn du ein **Hafenfeld** betrittst, **musst** du es **nutzen!** Du darfst nicht darüber hinwegziehen!



*Beispiel: In den ersten drei Spielzügen zieht Dirk zuerst vom Starthafen (S) aus 5 Felder zum Schatzfeld, danach 4 Felder zum Tempel und dann 3 Felder zum nächsten Schatz. Auf dem Weg sammelt er insgesamt 2 Schaufel- und 1 Fuß-Symbol.*

**Solltest du dich nicht mehr bewegen können, endet für dich das Spiel!**

**Füße:** Du kannst einen eingekreisten Fuß einsetzen, um das **Würfelergebnis** für die Bewegung zu **ignorieren** und **stattdessen eine beliebige Strecke von 1 bis 6 Feldern** zu laufen. **Streiche dafür einen Fuß** weg.  

## BESONDERE ORTE: SCHATZ, TEMPEL UND HAFEN

Habt ihr alle eure Bewegungen beendet, werden die besonderen Orte abgehandelt. Der **aktive Spieler beginnt** und alle anderen Spieler **folgen im Uhrzeigersinn**.



### SCHATZ

Stehst du auf einem Schatz, **darfst** du (musst aber nicht) eine Schatzsuche durchführen.

**Würfle genau 1 Mal** und lege den Würfel neben deinem Spielzettel ab. **Das Ergebnis gilt nur für dich.**

Ist dein Würfelergebnis **mindestens so hoch, wie die Zahl, die auf dem Schatz steht**, hast du den Schatz gefunden. **Notiere dir den Wert** des Schatzes als Punkte.



**Schaufeln:** Ist das gewürfelte Ergebnis **zu niedrig**, kannst du bereits gesammelte **Schaukeln abgeben**, um deinen Würfelwert zu erhöhen (**1 Schaufel pro Punkt**).



Kannst oder willst du das nicht, erhältst du keine Punkte.

**Eingesetzte Schaufeln musst du wegstreichen.**



### TEMPEL

Stehst du auf einem Tempel, **darfst** du (musst aber nicht) diesen erkunden.

**Wichtig:** Wurde der Tempel **bereits von einem Spieler vor dir erfolgreich erkundet**, kannst du hier **nicht mehr** suchen! **Wollen mehrere von euch denselben Tempel in der gleichen Runde erkunden**, gilt die **Spielerreihenfolge!**

*Schafft es Spieler 1 nicht, darf Spieler 2 sein Glück versuchen. Schafft er es, darf Spieler 3 es nicht mehr versuchen.*

**Würfle genau 1 Mal** und lege den Würfel neben deinem Spielzettel ab. **Das Ergebnis gilt nur für dich.**

**Besitz du mindestens so viele Schaufeln, wie du gewürfelt hast?**

- Du warst erfolgreich! **Notiere dir 9 Punkte.** Du musst allerdings **alle Schaufeln**, die du im Moment besitzt, **wegstreichen**.
- **Nenne die Farbe** des Tempels, den du erkundet hast. **Alle anderen streichen diesen Tempel auf ihrem Spielzettel durch.** Das Tempelfeld darf zwar von den anderen Spielern noch betreten werden, aber die Erkundung des Tempels ist nicht mehr möglich.



**Du hast zu wenig Schaufeln?**

- Du wirst verflucht. **Notiere dir -1 Punkt.** Du behältst aber deine gesammelten Schaufeln!
- **Alle anderen haben weiterhin die Chance**, diesen Tempel zu erkunden.



### HAFEN

Wenn du ein **Hafenfeld** betrittst, **endet deine Bewegung sofort**.

**Kreuze ein anderes, noch unbenutztes Hafenfeld an.** Von diesem aus **startest** du in der **nächsten Runde** deine Bewegung. Das kannst du **im ganzen Spiel genau 1 Mal** tun.

### ENDE EINER RUNDE

Am Ende einer Runde wird der **linke Nachbar** des aktiven Spielers **neuer aktiver Spieler**. Er startet die nächste Runde, indem er die neue Bewegung auswürfelt.

So geht das Spiel reihum weiter, bis ihr das Spielende erreicht.

### SPIELENDEN UND WERTUNG

Das Spiel endet, **sobald mindestens einer von euch 6 Punktwerte auf seinem Zettel eingetragen hat oder niemand mehr Punkte erhalten kann.**

Die aktuelle Runde wird noch zu Ende gespielt. Zählt nun eure Punkte zusammen.

Wer die **meisten Punkte** hat, gewinnt. Bei **Gleichstand** gewinnt, wer **insgesamt mehr Schaufeln eingesammelt** hat. Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, teilt ihr euch den Sieg.

Einen herzlichen Dank an alle, die testgespielt haben!



**Autor/Autorin:** Steffen Benndorf, Kaddy Arendt

**Grafik:** Christian Opperer



Made in Germany © 2021  
Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH  
Forsthausstraße 3-5  
D-90768 Fürth-Dambach