

DIE TIERE VOM AHORNTAL



Die Tiere vom Ahorntal arbeiten fleißig daran, den Unterschlupf ihrer Familien für den kommenden Winter vorzubereiten.

Im Ahorntal findet ihr alles, was ihr braucht, um euer Heim möglichst gemütlich zu machen. Sammelt in den Wäldern und Wiesen allerhand Nützliches, tauscht Waren auf dem lebhaften Markt und trefft im Gasthaus hilfsbereite Reisende. Holt euch im Eulennest allerlei Ideen, um euer Heim mit Wärme zu füllen, und baut in der Werkstatt Verbesserungen aller Art.

Was wirst **du** sammeln, kochen, stricken und basteln, um deinen Unterschlupf so kuschelig und gemütlich zu machen, wie er nur sein kann?



1-5



8+



40'

SPIELÜBERSICHT

Die *Tiere vom Ahorntal* wird über 8 Runden (Monate) gespielt. Auf dem Spielbrett sind verschiedene Orte, an denen ihr unter anderem Ressourcen sammeln, Ideen holen und Verbesserungen bauen könnt. Um einen Ort zu besuchen, müsst ihr ein Tier dorthin schicken und später die richtigen Würfel dorthin legen. **Bevor** ihr eure Tiere losschickt, würfelt ihr jeweils eure eigenen zwei Familienwürfel. (So kennt ihr bereits ein paar der Würfel, die ihr später verteilen dürft.) Nachdem ihr alle eure Tiere losgeschickt habt, würfelt ihr für den aktuellen Monat die vier Dorfwürfel, die ihr euch teilt. Danach seid ihr reihum am Zug.

In deinem Zug verteilst du deine verfügbaren Würfel (2 Familien- und 4 Dorfwürfel) auf die Orte mit deinen Tieren, damit sie diese Orte besuchen dürfen. Mit gesammelten Ressourcen baust du Verbesserungen und legst Ideen aus. Je besser diese zusammenpassen, desto mehr Punkte! Wer vor Einbruch des Winters den gemütlichsten Unterschlupf eingerichtet hat, gewinnt.

IMPRESSUM

AUTORIN
ROBERTA TAYLOR

ILLUSTRATION
SHAWNA JC TENNEY

DEUTSCHE AUSGABE
Board Game Circus

REALISIERUNG
DANIEL THEUERKAUFER

GRAFIK, SPIELANLEITUNG
JOSHUA CAPPEL

ENTWICKLUNG
KTBG

ÜBERSETZUNG
LISA PROHASKA

LEKTORAT
JENS BORCHERDING

KOMMUNIKATIONSLEITUNG
SEAN JACQUEMAIN

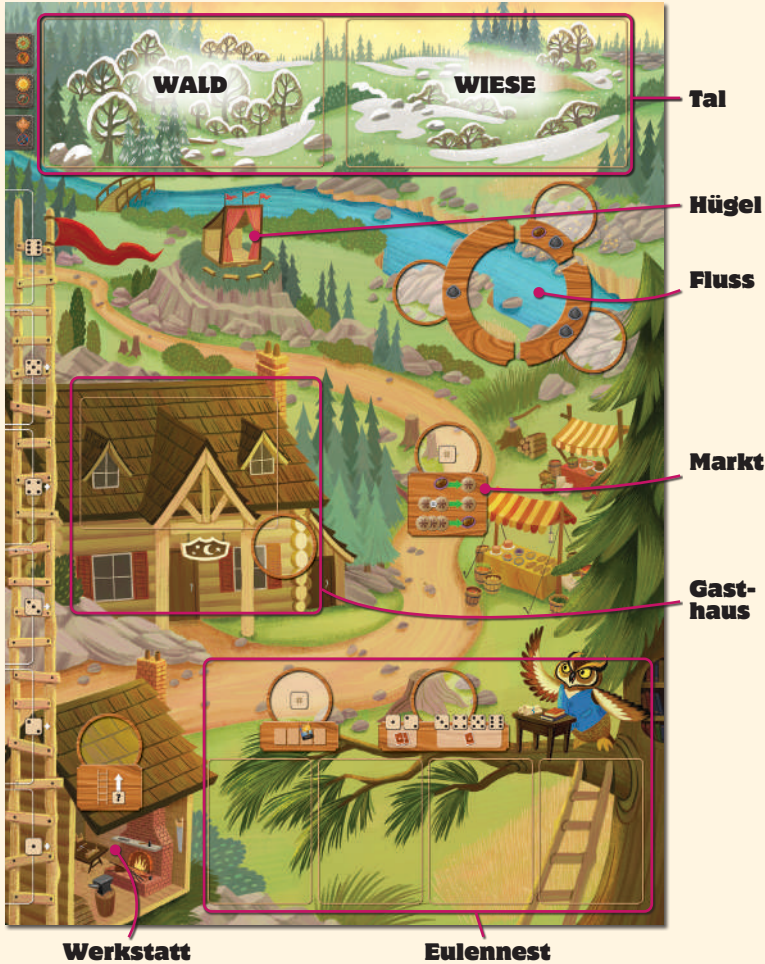
PROJEKTLEITUNG
HELAINA CAPPEL

©2021 Board Game Circus, Daniel Theuerkauf, Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland, unter der Lizenz von KTBG. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck und/oder Veröffentlichung ohne vorherige Genehmigung nicht gestattet. boardgamecircus.com



SPIELMATERIAL

1 SPIELBRETT



16 TALKARTEN

8× Wald und 8× Wiese
(jeweils unterteilt in 3× Frühling, 3× Sommer und 2× Herbst)



72 IDEENKARTEN

Die meisten Punkte erhaltet ihr dafür, dass ihr Ideenkarten auslegt. So verwirklicht ihr eure Ideen und macht euren Unterschlupf gemütlich.



15 REISENDENKARTEN



5 UNTERSCHLUPFTAFELN

Auf der Rückseite jeder Unterschlupftafel ist eine Punkteleiste, auf der ihr am Spielende eure Punkte festhaltet.



20 TIERE



Hasen

Stachel-
schweine

Waschbären

Füchse

Eichhörn-
chen

20 HÄUSER



10 FAMILIENWÜRFEL



1 FLUSSRAD



1 HÜGEL



34 VERBESSERUNGSKARTEN

Baut Verbesserungen für besondere Fähigkeiten und mehr Punkte!



4 VERBESSERUNGSMARKER

Manche Verbesserungen bringen Marker ins Spiel.



2× Schubkarre



2× Almanach

20 MÜNZEN



20 GESCHICHTEN



114 WARENMARKER

Diese sechs Ressourcen sind Waren. Das ☁️-Symbol steht für eine beliebige Ware. Die Ressourcen *Geschichten*, *Münzen* und *Trostpflaster* sind keine Waren.



20× Holz



20× Stein



20× Obst



18× Pilz



18× Wolle



18× Getreide

4 DORFWÜRFEL



1 WURM



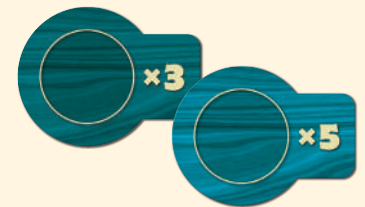
12 MEHRFACHMARKER

Falls keine Ressourcen mehr im Vorrat sind, nutzt diese Marker als Ersatz, bis wieder welche verfügbar werden. Je nachdem auf welcher Seite der Marker liegt, zählt eine einzelne Ressource darauf als 3 bzw. 5 Ressourcen ihrer Art.

Das hier sind zum Beispiel 3 Getreide:



... und das hier 5 Obst:



ALLGEMEINER SPIELAUFBAU

1 Legt das **Spielbrett** in die Tischmitte. Legt das **Flussrad** an seinen Platz. (Dreht es beliebig, aber achtet darauf, dass die Trennstriche auf dem Rad mit den drei Lücken im äußeren Kreis übereinstimmen.) Legt den **Hügel** an seinen Platz.

2 Nehmt die **Talkarten** und stellt den **Wald-** und **Wiesenstapel** zusammen. Legt bei jedem Stapel die **Frühling-**Karten verdeckt nach unten, die **Sommer-**Karten in die Mitte und die **Herbst-**Karten nach oben. Die Reihenfolge der Karten **innerhalb** der Jahreszeiten sollte zufällig sein. Dreht danach beide Stapel um, sodass die jeweils oberste Karte – eine **Frühling-**Karte – offen liegt. Legt die Stapel an ihre Plätze auf dem Spielbrett.

Kurzes Spiel (besonders geeignet, wenn ihr zum ersten Mal oder mit Jüngeren spielt): Entfernt zufällig jeweils 1 Frühling-Karte **und** 1 Sommer-Karte aus dem Wald- **und** Wiesenstapel. So spielt ihr nur 6 statt 8 Monate.

3 Legt alle sechs Arten von **Warenmarkern** (Holz, Steine, Getreide, Pilze, Wolle, Obst) sowie die Münzen, Geschichten und Trostpflaster als allgemeinen Vorrat bereit. (Münzen, Geschichten und Trostpflaster sind **keine** Waren. Legt sie daher etwas abseits.)

4 Mischt die **Ideenkarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Legt jeweils 1 Karte offen auf die vier Felder des Eulennests. Lasst Platz für einen offenen Abwurfstapel.

5 Mischt die **Verbesserungskarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Legt jeweils 1 Karte offen neben die sechs Felder der Werkstatt-Leiter. Lasst Platz für einen offenen Abwurfstapel. Legt die vier **Verbesserungsmarker** (Schubkarren und Almanache) bereit.

6 Mischt die **Reisendenkarten** und legt sie als verdeckten Stapel auf das Gasthaus.

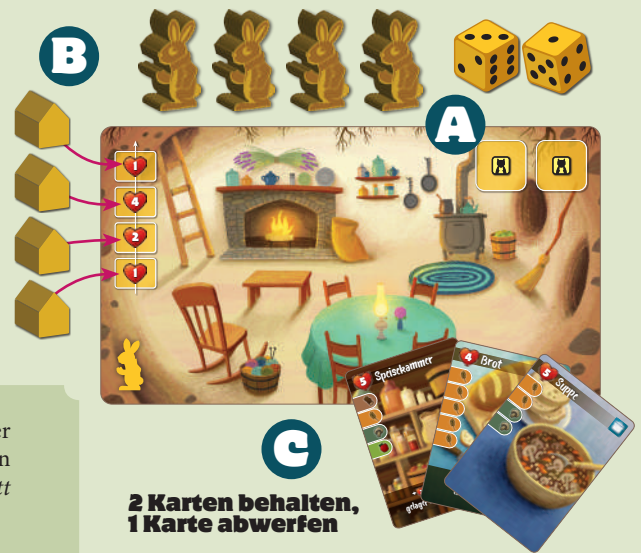
7 Bestimmt zufällig, wer zuerst der **Frühe Vogel** ist. Diese Person nimmt sich den **Wurm** und die vier **Dorfwürfel**. (Der Frühe Vogel ist im aktuellen Monat als **Erstes am Zug** und wechselt jeden Monat im Uhrzeigersinn.) Seht in der Tabelle gegenüber nach, ob jemand **1 Münze** erhält.




PERSÖNLICHER SPIELAUFBAU

- A** Wählt alle jeweils eine Familie und nehmt euch ihre **Unterschupftafel**, **4 Tiere**, **4 Häuser** und **2 Familienwürfel**.
- B** Stellt eure **Häuser** auf die Hausfelder auf eurer Unterschupftafel.
- C** Zieht jeweils **3 Ideenkarten** vom Stapel. Behaltet 2 davon auf der Hand (*haltet sie vor den anderen geheim*) und werft die andere auf den gemeinsamen offenen **Abwurfstapel** ab.

Jetzt kann es losgehen!

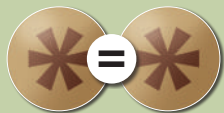


- 7** Je nachdem, zu wievielt und wie lange ihr spielt, sind manche von euch weniger oft der Frühe Vogel als andere. Seht in der Tabelle unten nach, wer je nach Position in der Zugreihenfolge **1 Münze** aus dem Vorrat erhält. (*Im normalen Spiel zu dritt nimmt sich zum Beispiel die 3. Person in der Zugreihenfolge 1 Münze.*)

	NORMALES SPIEL 8 MONATE	KURZES SPIEL 6 MONATE
ZU ZWEIT	×	×
ZU DRITT	3	×
ZU VIERT	×	3, 4
ZU FÜNFT	4, 5	2, 3, 4, 5

OH, WAS IST DAS?

Dieses Symbol taucht im Spiel sehr häufig auf. Es steht für **eine beliebige Ware**, also Holz, Stein, Obst, Pilz, Wolle oder Getreide. Denkt daran, dass Münzen, Geschichten und Trostpflaster **keine** Waren sind.



Das steht für zwei gleiche Waren.



Das steht für zwei verschiedene Waren.



SPIELABLAUF

Jeder Monat besteht aus den folgenden Phasen, die ihr der Reihe nach ausführt:

PHASE 1: GASTHAUS

Deckt die oberste Reisendenkarte vom Stapel auf, um zu sehen, wer diesen Monat ins Ahorntal kommt! Alle Reisende haben eine Fähigkeit, die euch alle entweder den ganzen Monat lang betrifft oder – wie auf der Karte beschrieben – zu einem bestimmten Zeitpunkt ausgeführt wird. Außerdem haben alle Reisende verschiedene Würfelleffekte. Um sie zu nutzen, müsst ihr später eins eurer Tiere zum Gasthaus schicken und einen entsprechenden Würfel darauf legen.

Lest die Fähigkeit der aktuellen Reisendenkarte laut vor. Steht „Sofort“ auf der Karte, führt ihr deren Fähigkeit sofort aus.



Kommt der Luchs ins Gasthaus, müsst ihr alle sofort und in Zugreihenfolge jeweils zwei verschiedene Waren aus dem Vorrat wählen und der Person zu eurer Linken geben.

PHASE 2: FAMILIENWÜRFEL

Würfelt alle jeweils eure **zwei Familienwürfel** und legt sie auf die beiden zugehörigen Felder auf eurer Unterschlupftafel. **Verändert ihre Werte nicht** – sie behalten diese Werte bis zum Ende des Monats.



PHASE 3: TIERE LOSSCHICKEN

Diese Phase spielt ihr **alle gleichzeitig**.

Stellt eure Tiere auf beliebige Orte. An jedem Ort darf immer nur eins eurer **eigenen** Tiere sein, aber es dürfen Tiere von **verschiedenen** Familien gleichzeitig an einem Ort sein. Die Reihenfolge, wer wann ein Tier platziert, spielt keine Rolle. Ihr dürft euch auch jederzeit umentscheiden und eure Tiere so lange verschieben, bis ihr zufrieden seid.

Jeder Ort gibt vor, welche Würfel ihr später in euren eigenen Zügen (*Phase 5*) dorthin legen müsst, damit euer Tier dort diesen Ort besuchen darf. Wenn ihr eure Tiere losschickt, wisst ihr aber noch nicht, welche Würfel ihr später zur Verfügung haben werdet. Ihr kennt nur eure zwei **Familienwürfel**. Die **Dorfwürfel**, die ihr alle nutzen dürft, werden erst später gewürfelt.

Seite 10 beschreibt, welche Würfel ihr jeweils benötigt.



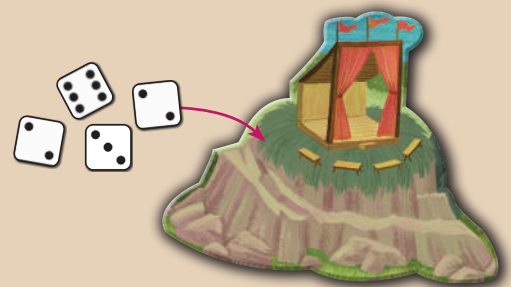
Für die **meisten** Orte spielt die Zugreihenfolge keine Rolle. Wer sie besucht, erhält, was es dort gibt – unabhängig davon, ob jemand anderes vorher dort war. Beim **Eulennest** und der **Werkstatt** kann es aber passieren, dass jemand vor dir eine Karte nimmt, die du wolltest. Beachte das, falls du in diesem Monat in der Zugreihenfolge später dran bist.

PHASE 4: DORFWÜRFEL

Nachdem ihr alle eure Tiere losgeschickt habt, würfelt der Frühe Vogel die vier Dorfwürfel und legt sie auf den Hügel, **ohne ihre Werte zu verändern**. Achtet darauf, diese Würfel nicht aus Versehen zu drehen – sie behalten ihre Werte bis zum Ende des Monats.



Die Hasen sehen sich ihre Familienwürfel an und schicken ihre Tiere zur Werkstatt, zum Gasthaus, in den Wald und zum Fluss. Die anderen Familien schicken ihre Tiere gleichzeitig los.



PHASE 5: DEIN ZUG

Beginnend beim Frühen Vogel seid ihr im Uhrzeigersinn am Zug. Führe in deinem Zug der Reihe nach die folgenden Schritte aus:

A Lege deine zwei Familienwürfel (*ohne sie zu verändern*) zu den vier Dorfwürfeln auf dem Hügel. Diese sechs Würfel sind deine verfügbaren Würfel. Du darfst sie im nächsten Schritt verteilen.

B Verteile deine Würfel vom Hügel auf Orte, an denen deine Tiere sind. Achte darauf, welche Würfel du für die einzelnen Orte brauchst, um sie anschließend besuchen zu dürfen. Lege deine verteilten Würfel direkt **auf** die Orte.

- Du darfst eine beliebige Mischung aus Familien- und/oder Dorfwürfeln auf Orte verteilen.
- Du darfst **Familienwürfel** auch auf **Lichtungen** verteilen, falls welche gebaut wurden (*siehe Lichtungen, Seite 12*).
- Du darfst deine Würfel beliebig verschieben, bis du sie wunschgemäß verteilt hast.

Mache erst mit dem nächsten Schritt weiter, wenn du mit der Verteilung all deiner Würfel zufrieden bist. So musst du nichts mühsam rückgängig machen, falls du dich umentscheidest.



Hast du *Trostpflaster*, darfst du sie ausgeben, um die Werte der Würfel zu verändern. Mit jedem Trostpflaster erhöhst oder senkst du einen Würfelwert um +1 oder -1. Lege das Trostpflaster **neben** diesen Würfel, mit der Seite mit dem + oder - nach oben. **Drehe nicht den Würfel.** Behandle ihn einfach so, als hätte er den neuen Wert.

Du darfst einen einzelnen Würfel mit mehreren Trostpflastern verändern. Du kannst den Wert eines Würfels **nicht** über hinaus erhöhen oder unter senken. Aus einer kann **keine** werden und umgekehrt.

C Hast du deine Würfel zufriedenstellend verteilt, **besuche** jeden Ort und jede Lichtung, auf die du die benötigten Würfel gelegt hast. Besuche sie einzeln nacheinander und in beliebiger Reihenfolge. Nachdem du einen Ort besucht hast, nimm dein Tier und deine **Familienwürfel** (*falls vorhanden*) von dort zurück zu deinem Unterschlupf. (**Dorfwürfel** lässt du erst einmal noch auf den Orten liegen.)

Wie du die einzelnen Orte und Lichtungen besuchst, wird im Abschnitt **Orte & Lichtungen** auf Seite 10–12 beschrieben.

Der Hügel ist dazu da, dass du alle deine verfügbaren Würfel auf einen Blick siehst.

So behältst du später den Überblick darüber, welche du bereits verteilt hast und welche du noch zur Verfügung hast.



Die Hasen haben ihre Tiere an die vier eingekreisten Orte geschickt. Sie haben die sechs Würfel auf dem Hügel zur Verfügung (Abbildung oben) sowie ein Trostpflaster von einem vorherigen Monat.

- Die Hasen geben ihr Trostpflaster aus, um die wie eine zu behandeln, und legen sie zusammen mit einer auf den Wald.
- Die Hasen legen eine auf das Gasthaus.
- Die Hasen legen eine auf die Werkstatt.
- Die Hasen haben zwar ein Tier am Fluss, aber keine oder die sie dorthin legen könnten. Ihnen fällt ein, dass sie die vom Wald auf den Fluss legen (und das Trostpflaster zurücknehmen) könnten, doch dann hätten sie nicht mehr die benötigten Würfel für den Wald. Die Hasen überlegen und beschließen, dass sie lieber den Wald besuchen. Also lassen sie ihre Würfel so liegen.

Dann besuchen die Hasen alle Orte, auf die sie die benötigten Würfel verteilt haben, und nehmen dabei immer ihre Tiere und Familienwürfel von dort zurück.

- D** Es kann passieren, dass eins oder mehrere deiner Tiere ihre Orte **nicht** besuchen dürfen, weil dir die richtigen Würfel fehlen. Nachdem du **alle** Orte besucht hast, die du besuchen durftest und wolltest, nimm deine **übrigen** Tiere vom Spielbrett zurück und nimm für jedes davon **1 Trostpflaster** aus dem Vorrat. Du darfst Orte auch **freiwillig** nicht besuchen.

*Hinweis: Da du diesen Schritt erst ausführst, **nachdem** du deine Würfel verteilt und Orte besucht hast, kannst du mit Trostpflastern, die du in diesem Schritt erhältst, **nicht** deine Würfel für **diesen Monat** verändern.*



Dieser Hase durfte den Fluss nicht besuchen. Also nehmen die Hasen ihn zurück und nehmen 1 Trostpflaster aus dem Vorrat.

- E** Lege beliebig viele Ideenkarten von deiner Hand aus, um deine Ideen für ein kuscheliges Heim zu verwirklichen. Die *Kosten* auf jeder Karte zeigen, welche *Waren, Münzen und/oder Geschichten* du dafür ausgeben musst. Die ausgegebenen Ressourcen kommen zurück in den Vorrat. Lege deine Karte(n) anschließend **offen** vor dir aus.

- Manche Ideenkarten verstärken andere. Versuche daher, Karten auszulegen, die gut zusammenpassen!
- Manche Ideenkarten haben eine bestimmte *Art*, zu erkennen am Symbol oben rechts. Einige Verbesserungen beziehen sich auf diese Arten.
- Für manche Ideenkarten erhältst du am Spielende Bonuspunkte für bestimmte Ressourcen, die auf dieser Karte „gelagert“ wurden. Erst am Spielende musst du dich festlegen, auf welche Karten du Ressourcen legen möchtest, um sie auf ihnen zu lagern. Bis dahin darfst du sie beliebig auf deine Karten verteilen und wieder herunternehmen.



Mit ihren Ressourcen könnten die Hasen von ihrer Hand entweder die Öllampe oder den Schal auslegen – aber nicht beides. Die Hasen beschließen, 1 Stein, 1 Wolle und 1 Münze auszugeben, um die Öllampe auszulegen, und heben den Schal für später auf.

- F** Nimm zum Schluss deine Familienwürfel zurück (*falls noch nicht alle wieder auf deiner Unterschlupftafel liegen*), und lege für die Person nach dir **vorsichtig** alle Dorfwürfel zurück auf den Hügel (*ohne ihre Werte zu verändern*). Lege deine ausgegebenen Trostpflaster vom Spielbrett zurück in den Vorrat.

Hast du am Ende deines Zuges **mehr als 3 Ideenkarten** auf der Hand, musst du beliebige davon abwerfen, bis du nur noch 3 Ideen auf der Hand hast. (**Während** deines Zuges darfst du mehr als 3 Ideen auf der Hand haben.) Danach ist die Person links von dir am Zug. Warst du in diesem Monat als Letztes am Zug, folgt nun **Phase 6: Monatsende**.



ORTE & LICHTUNGEN

Tal

Das Tal besteht aus 4 Orten, die jeden Monat wechseln. Es gibt 2 Orte im Wald und 2 in der Wiese. Im **Wald** findest du Holz und Pilze. In der **Wiese** gibt es Getreide und Wolle. In beiden gibt es Obst, Münzen und Geschichten.











Beachte, dass es in jeder Jahreszeit 1 Ware nicht gibt: Im Tal gibt es im Frühling kein Getreide, im Sommer keine Pilze und im Herbst keine Wolle! Auf dem Spielbrett ist als Erinnerung ein Hinweis aufgedruckt.

Jeder Ort im Tal gibt an, welche Würfel du brauchst, um ihn zu besuchen. Du erhältst die Ressourcen, die über dem Ort gezeigt sind, und nimmst sie aus dem Vorrat.



Damit die Tiere diese Orte besuchen dürfen, müssen die Füchse, Hasen und Stachelschweine in ihren Zügen folgende Würfel verteilen (**von links nach rechts**):

- einen Würfel mit der Zahl 3 oder niedriger (zum Beispiel ) um 1 Holz zu nehmen.
- zwei Würfel, die insgesamt 5 oder weniger ergeben (zum Beispiel  und ) um 2 Holz und 2 Pilze zu nehmen.
- drei Würfel mit aufeinanderfolgenden Zahlen (zum Beispiel , , ) um 2 Geschichten und 1 Münze zu nehmen.
- eine  und eine  um 1 Obst und 1 Wolle zu nehmen.

SYMBOLE ZU BENÖTIGTEN WÜRFELN

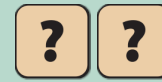


Drei Würfel mit aufeinanderfolgenden Zahlen



INSGESAMT 11 ODER MEHR

Beliebig viele Würfel, die zusammen 11 oder mehr ergeben

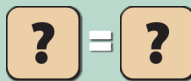


INSGESAMT 5 ODER WENIGER

Zwei Würfel, die zusammen 5 oder weniger ergeben



Ein Würfel mit der Zahl Sechs



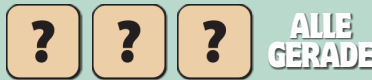
Zwei Würfel mit der gleichen Zahl



Zwei Würfel mit den Zahlen Drei und Vier



Zwei Würfel, die zusammen genau 8 ergeben



Drei Würfel mit geraden Zahlen

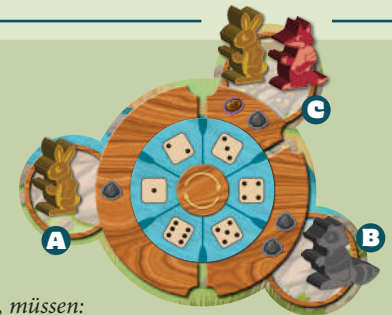


Ein Würfel mit der Zahl Drei oder niedriger





Fluss

Am Fluss gibt es 3 Orte, die dich Steine und Münzen aus dem Vorrat nehmen lassen. Jeden Monat wird das Flussrad gedreht und du brauchst andere Würfel, um die Ressourcen zu bekommen, die neben den Orten gezeigt sind.

- Lege 1 Würfel mit **einer** der **drei** Zahlen, die dieser Ort gerade zeigt, dorthin, um **1 Stein** zu nehmen.
- Lege 1 Würfel mit **einer** der **zwei** Zahlen, die dieser Ort gerade zeigt, dorthin, um **2 Steine** zu nehmen.
- Lege 1 Würfel mit der **einen** Zahl, die dieser Ort gerade zeigt, dorthin, um **1 Stein und 1 Münze** zu nehmen.



Ist das Flussrad so gedreht, müssen:

- die Hasen eine  oder  hierhin legen, um 1 Stein zu nehmen.
- die Waschbären eine  hierhin legen, um 2 Steine zu nehmen.
- die Füchse und Hasen in ihrem eigenen Zug jeweils eine  hierhin legen, um 1 Stein und 1 Münze zu nehmen.

Eulennest

Hier holst du dir neue Ideen und nimmst Ideenkarten auf die Hand. (Um Ideenkarten auszulegen, musst du sie zuerst auf die Hand nehmen!) Im Eulennest gibt es 2 Orte:

- Ort links: Lege 1 Würfel mit beliebigem Wert auf diesen Ort, um 1 beliebige offene Ideenkarte zu nehmen. Schiebe sofort danach alle Karten rechts von der genommenen jeweils 1 Feld nach links und lege 1 neue Ideenkarte vom Stapel offen auf das freigewordene Feld ganz rechts.
- Ort rechts: Lege 1 Würfel auf diesen Ort und ziehe verdeckt 1 oder 2 Ideenkarten vom Stapel, je nachdem welchen Wert dein Würfel hat, wie auf dem Spielbrett gezeigt.

Falls der Stapel aus Ideenkarten aufgebraucht ist, mische den Abwurfstapel und lege ihn als neuen verdeckten Stapel bereit.



Die Waschbären dürfen einen **beliebigen** Würfel auf ihren Ort legen, um entweder das **Teekännchen**, die **Flöte**, den **Apfelkuchen** oder den **Schaukelstuhl** zu nehmen. Danach müssen sie die übrigen Karten nach links schieben und 1 neue Ideenkarte vom Stapel nachlegen. Die Stachelschweine könnten eine oder auf ihren Ort legen, um 2 Ideenkarten verdeckt vom Stapel zu ziehen, oder eine oder oder um nur 1 Ideenkarte verdeckt zu ziehen.

Werkstatt

Lege 1 Würfel auf diesen Ort, um 1 Verbesserung zu bauen. Verbesserungen bringen dir dauerhafte Vorteile oder Punkte am Spielende. Der Kartentext beschreibt, was du erhältst. Die Werkstatt besteht aus 1 Ort. Der Wert des Würfels, den du dorthin legst, bestimmt, wie weit nach oben du auf der Werkstatt-Leiter **höchstens** klettern darfst.

Um eine erreichbare Verbesserung zu bauen, musst du mindestens 1 *Haus* auf deiner Unterschlupftafel haben und du musst die Kosten der Verbesserung sofort bezahlen können. Lege die Ressourcen, die du für die Verbesserung aus gibst, zurück in den Vorrat und nimm dir die Verbesserung. Schiebe sofort danach alle Verbesserungen über der genommenen jeweils 1 Feld nach **unten** und lege 1 neue Verbesserung vom Stapel offen auf das freigewordene Feld ganz oben.

- Du darfst jede Verbesserung **nur einmal** bauen.
- Bei manchen Verbesserungen (*Almanach* und *Schubkarre*) erhältst du einen Verbesserungsmarker, sobald du sie baust. Nimm dir den entsprechenden Marker aus dem Vorrat und lege ihn vor dir ab.

Die meisten Verbesserungen legst du neben deine Unterschlupftafel. Manche Verbesserungen sind *Lichtungen* – sie werden stattdessen an den oberen Rand des Spielbretts gelegt (siehe *Lichtungen*, Seite 12). Nimm in beiden Fällen das **unterste** Haus von deiner Unterschlupftafel und stelle es auf deine neu gebaute Verbesserung. Du hast nur vier Häuser zur Verfügung – überlege dir daher gut, was du bauen möchtest!



Die Füchse haben ein Tier zur Werkstatt geschickt und eine dorthin gelegt. Sie dürfen also eine der vier unteren Verbesserungen bauen.

Von diesen vier erreichbaren Verbesserungen können sich die Füchse nur den **Kräutergarten** oder den **Pilzwald** leisten. Sie entscheiden sich für den **Kräutergarten**, weil die anderen Familien viele Essen-Ideenkarten auslegen.

Um ihn zu bauen, geben die Füchse 2 Holz aus, nehmen den **Kräutergarten**, legen ihn neben ihre Unterschlupftafel und stellen ihr unterstes Haus darauf.

Anschließend schieben die Füchse die übrigen Verbesserungen jeweils 1 Feld nach unten, um die Lücke zu schließen, und legen 1 neue Verbesserung vom Stapel offen auf das freigewordene Feld ganz oben.



Gasthaus

Jeden Monat wird im Gasthaus eine neue, zufällige Reisendenkarte aufgedeckt. Der Würfel, den du auf diesen Ort legst, bestimmt, welchen der Würfelleffekte rechts auf der Karte du nutzen darfst.

- Steht bei einem Würfelleffekt ein grüner Pfeil mit einer Zahl darauf, darfst du den Effekt **bis zu** so viele Male nutzen. Zeigt der grüne Pfeil das **?**-Symbol, darfst du den Effekt bis zu so viele Male nutzen, wie dein Würfel zeigt. Steht bei einem Würfelleffekt kein grüner Pfeil, darfst du den Effekt nur **einmal** nutzen.
- Ressourcen, die du im Gasthaus aus gibst, kommen zurück in den Vorrat. Ressourcen, die du im Gasthaus erhältst, nimmst du aus dem Vorrat.



Die Waschbären haben ein Tier zum Gasthaus geschickt. Welchen Würfelleffekt des **Schwarzbären** sie nutzen dürfen, bestimmt ihr Würfel dort:

- , •, oder •: Sie dürfen 1 Obst ausgeben, um 1 beliebige Ware aus dem Vorrat zu nehmen. Das dürfen sie so oft machen, wie der Würfel zeigt. Legen sie zum Beispiel eine • dorthin, dürfen sie das bis zu 3× machen.
- oder •••: Sie nehmen 1 Geschichte aus dem Vorrat.
- : Sie dürfen bis zu 3× 1 Obst ausgeben, um 1 Münze zu nehmen!

Markt

Lege 1 Würfel mit **beliebigem** Wert auf diesen Ort, um Ressourcen mit dem Vorrat zu tauschen. Du darfst beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge tauschen, solange du die Waren oder Münzen dafür hast. Du darfst auf 3 Arten tauschen:

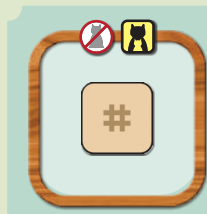
- Gib 1 Münze aus und nimm 1 beliebige Ware.
- Gib 2 **gleiche** Waren aus und nimm 1 beliebige Ware.
- Gib 3 **beliebige** Waren aus und nimm 1 Münze.



Die Stachelschweine dürfen einen beliebigen Würfel auf den Markt legen, um beliebig oft auf jede der gezeigten Arten zu tauschen.

Lichtungen

Manche Verbesserungen sind *Lichtungen*. Du darfst nur bereits gebaute Lichtungen besuchen. Diese werden an den oberen Rand des Spielbretts gelegt. Du kannst **keine Tiere** zu Lichtungen schicken. Stattdessen darfst du in deinem Zug deine **Familienwürfel** (*nicht Dorfwürfel*) auf Lichtungen verteilen (*höchstens 1 Würfel pro Lichtung*).



Auf jeder Lichtung ist ein Feld, das so ähnlich aussieht wie ein Ort. Die Symbole darüber erinnern daran, dass du **keine Tiere** auf Lichtungen stellen kannst und **nur Familienwürfel** auf sie legen darfst. Die Ressourcen darunter zeigen, was du bekommst, wenn du sie besuchst.

Jede Lichtung beschreibt, was passiert, wenn du sie besuchst. Oft erhältst du für Lichtungen, die du selbst gebaut hast, auch etwas, wenn eine **andere Familie** sie besucht.

Gebaute Lichtungen liegen am oberen Rand des Spielbretts.



Die Füchse haben zuvor den Pilzwald gebaut. Die Hasen brauchen in ihrem Zug dringend Pilze und haben einen **Familienwürfel** übrig. Sie legen ihn auf den Pilzwald. Wie auf der Karte gezeigt nehmen die Hasen 2 Pilze und die Füchse nehmen 1 Pilz, weil sie die Lichtung gebaut haben.



PHASE 6: MONATSENDE

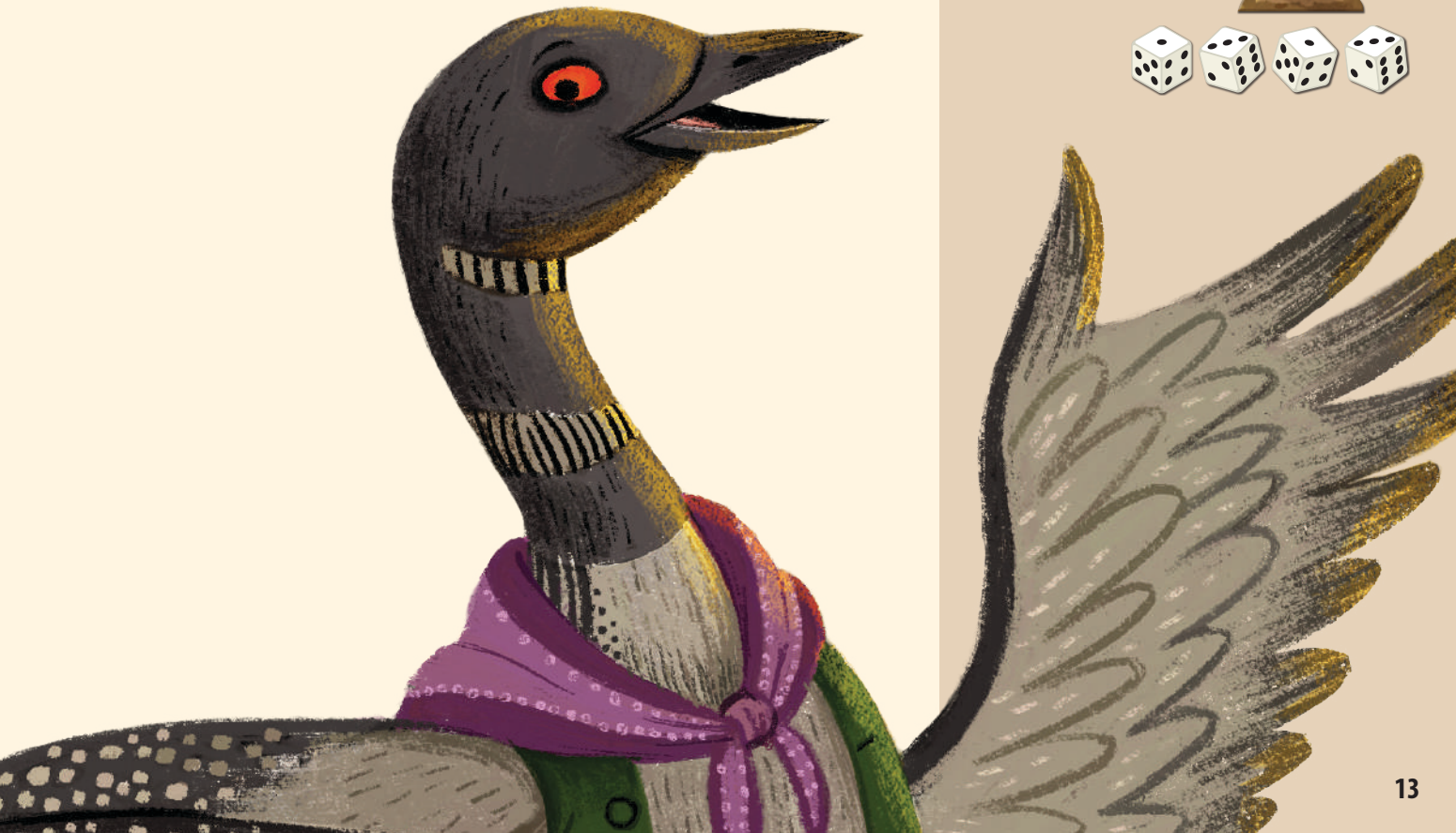
Manche Reisende haben eine Fähigkeit, die **am Monatsende** ausgeführt wird. Ist das im aktuellen Monat der Fall, führt diese Fähigkeit nun aus.

Entfernt jeweils die oberste Talkarte des **Wald- und Wiesenstapels** aus dem Spiel. So deckt ihr die Karten darunter für den nächsten Monat auf und das Jahr schreitet voran. Sobald ihr die letzten beiden Talkarten aus dem Spiel entfernt, fällt der erste Schnee und das Spiel ist zu Ende. Geht in diesem Fall direkt zur **Wertung** über und überspringt den Rest dieser Phase. Andernfalls führt ihr die folgenden Schritte aus:

- 1** Dreht das Flussrad 1 Feld im Uhrzeigersinn.
- 2** Werft die Ideenkarte ganz links im Eulennest ab und schiebt die übrigen drei Karten jeweils 1 Feld nach links. Legt 1 neue Ideenkarte vom Stapel offen auf das freigewordene Feld ganz rechts.

Werft die unterste Verbesserung auf der Werkstatt-Leiter ab und schiebt die übrigen fünf Karten jeweils 1 Feld nach unten. Legt 1 neue Verbesserung vom Stapel offen auf das freigewordene Feld ganz oben.
- 3** Entfernt die oberste Reisendenkarte aus dem Gasthaus.
- 4** Der Frühe Vogel gibt den Wurm nach links weiter. Der neue Frühe Vogel nimmt sich die **Dorfwürfel** und legt sie für später bereit. (*Ihre aktuellen Werte sind unwichtig.*)

Beginnt den nächsten Monat mit **Phase 1: Gasthaus**.



WERTUNG

Am Spielende dürft ihr alle noch **beliebig viele Ideen von eurer Hand auslegen**, falls ihr die benötigten Ressourcen dazu habt. Werft eure übrigen Handkarten ab. Danach zählt ihr jeweils eure Punkte zusammen, um zu sehen, wer es sich für die langen Wintermonate am gemütlichsten gemacht hat!

Dreht eure Unterschlupftafeln auf die Rückseite und haltet auf der Punkteleiste eure Punkte fest.

- Verwendet einen beliebigen Marker als Punktezähler.
- Falls noch Häuser auf eurer Unterschlupftafel waren, stellt sie auf die obersten Hausfelder auf der Rückseite.
- Überschreitet ihr 50 Punkte, legt einen Marker auf das -Feld und zählt am Anfang der Punkteleiste weiter.

Ihr erhaltet Punkte für Folgendes:

IDEENKARTEN

Jede Ideenkarte zeigt eine bestimmte Anzahl . Für viele dieser Karten erhaltet ihr außerdem Bonuspunkte.

- Auf manchen Ideenkarten dürft ihr Ressourcen lagern, um dafür Bonuspunkte zu erhalten. Ihr dürft eure Ressourcen beliebig auf eure Karten verteilen, damit ihr möglichst viele Punkte erzielt. Jede Ressource darf aber nur für 1 Karte gewertet werden. Gelagerte Ressourcen auf Karten zählen bei dem Wertungsschritt unten **nicht** als „ungenutzte Ressourcen“.

VERBESSERUNGEN

Jede Verbesserung zeigt eine bestimmte Anzahl . Für manche dieser Karten erhaltet ihr außerdem Bonuspunkte.

HAUSFELDER

Ihr erhaltet die Anzahl , die auf den leeren Hausfeldern eurer Unterschlupftafel zu sehen sind. Für Felder, auf denen noch Häuser stehen, erhaltet ihr keine Punkte.

UNGENUTZTE RESSOURCEN



Wer die meisten Punkte hat, hat es sich für den Winter am gemütlichsten gemacht und gewinnt! Bei Gleichstand gewinnen alle daran Beteiligten – denn ein **geteilter Sieg ist der schönste!**



Für deinen **Kamin** erhältst du , plus für die beiden Sets aus Holz, die du dort gelagert hast. Für das **Brot** erhältst du , plus , weil du auch eine Suppe hast. Für die **Suppe** erhältst du .



Für deinen **Schreibtisch** erhältst du , plus für die Beleuchtungen der anderen. Für den **Regenschirm** gibt es .



Für deine leeren **Hausfelder** erhältst du .



Für deine drei **ungenutzten Geschichten** erhältst du , für deine **ungenutzte Münze** und für deine fünf **ungenutzten Waren** , weil du nur für je 3 beliebige Waren Punkte erhältst.

In diesem Beispiel hast du insgesamt – und damit vielleicht auch den gemütlichsten Unterschlupf im ganzen Ahortal?

SOLOSPIEL





Du kannst **Die Tiere vom Ahorntal** auch allein spielen. Die Regeln bleiben unverändert. Du musst nur beim Spielaufbau Folgendes zurück in die Schachtel legen:

- Entferne von den **Reisendenkarten** den **Luchs**, den **Eistaucher** und den **Elch**.
- Entferne von den **Verbesserungen** jeweils **beide** der folgenden Karten: **Fasssauna**, **Ferienhäuschen**, **Kräutergarten**, **Spinnrad** und **Schreibtisch**. Entferne von **allen anderen Verbesserungen** jeweils **1 Karte**, sodass keine Verbesserung doppelt vorkommt.

Spiele nach den normalen Regeln und vergleiche am Ende deine Punkte mit den folgenden vier Fragen. Jede Antwort gibt dir ein Wort. Reihe sie aneinander, um zu sehen, welchen Titel du dir im Ahorntal verdient hast! Vielleicht nennt man dich ja die **Kuscheligste hamsternde fleißige Biene des Waldes**?

1. Von welcher Ideenkarten-Art hast du am meisten ausgelegt?

Hast du von mehreren Arten gleich viele ausgelegt, wähle eine davon.

-  Kleidung: *Kuscheligste/r*
-  Essen: *Satteste/r*
-  Beleuchtung: *Strahlendste/r*
-  Schneespaß: *Frostigste/r*

2. Wie viele Ideen hast du ausgelegt?

- 0–3: *genügsame/r*
- 4–6: *hamsternde/r*
- 7–9: *verwöhnte/r*
- 10+: *luxuriöse/r*

3. Wie viele Verbesserungen hast du gebaut?

- 0–1: *Naschkatze*
- 2: *Frechdachs*
- 3: *fleißige Biene*
- 4: *alter Hase*

4. Wie viele Punkte hast du?

- 0–25: *deines Baus*
- 26–40: *der Felder*
- 41–55: *des Waldes*
- 56–65: *des Dorfes*
- 66–75: *des Ahorntals*
- 76+: *weit und breit*



Lass uns an deinen Erfolgen teilhaben und teile deinen erlangten Titel unter dem Hashtag **#DieTiereVomAhorntal** mit uns!



DIE TIERE VOM AHORNTAL AUF EINEN BLICK

SPIELAUFBAU

Legt das **Spielbrett** in die Tischmitte, das **Flussrad** und den **Hügel** darauf. Stellt aus den **Talkarten** den **Wald- und Wiesenstapel** zusammen (nach dem Umdrehen: Frühling oben, Sommer mittig, Herbst unten). Legt die **Ressourcen** als Vorrat bereit. Mischt die **Ideenkarten**, legt 4 davon offen ins **Eulennest**. Mischt die **Verbesserungen**, legt 6 davon offen neben die Werkstatt-Leiter. Legt die **Verbesserungsmarker** bereit. Mischt die **Reisendenkarten** und legt sie als verdeckten Stapel auf das **Gasthaus**. Der zufällig bestimmte **Frühe Vogel** nimmt den **Wurm** und die 4 **Dorfwürfel**.

Wählt jeweils eine Familie und nehmt euch ihre **Unterschlipftafel**, **Tiere**, **Häuser** und **Familienwürfel**. Stellt die Häuser auf die **Hausfelder**. Zieht jeweils 3 **Ideenkarten** vom Stapel, behaltet davon 2 und werft 1 ab. Prüft mit der Tabelle auf Seite 5, ob jemand 1 **Münze** erhält.

SPIELABLAUF

PHASE 1: GASTHAUS

Deckt eine neue **Reisendenkarte** auf. Hat sie eine „Sofort“-Fähigkeit, führt sie aus.

PHASE 2: FAMILIENWÜRFEL

Würfelt eure eigenen **Familienwürfel**. Sie behalten ihre Werte bis zum Monatsende.

PHASE 3: TIERE LOSSCHICKEN

Schickt alle gleichzeitig eure Tiere an **Orte** auf dem Spielbrett.

PHASE 4: DORFWÜRFEL

Der Frühe Vogel würfelt alle **Dorfwürfel** und legt sie auf den **Hügel**.

PHASE 5: DEIN ZUG

Ihr seid nacheinander am Zug. Der Frühe Vogel beginnt. In deinem Zug, der Reihe nach:

- A)** Lege deine **Familienwürfel** auf den Hügel. Alle Würfel dort sind deine *verfügbaren Würfel*.
- B)** Verteile diese Würfel auf Orte mit deinen Tieren. Verändere ihre Werte mit **Trostpflastern**. *Familienwürfel darfst du auch auf Lichtungen legen, falls welche gebaut wurden.*
- C)** Besuche die Orte und Lichtungen, auf die du die benötigten Würfel gelegt hast. Nimm dabei deine Tiere und Familienwürfel von dort zurück.
- D)** Nimm deine Tiere zurück, die ihre Orte nicht besuchen durften, und nimm für jedes 1 **Trostpflaster**.
- E)** Lege beliebig viele **Ideen** von deiner Hand aus. Gib dazu die benötigten Ressourcen aus.
- F)** Lege die **Dorfwürfel** zurück auf den Hügel. Wirf alle bis auf 3 **Handkarten** ab.

PHASE 6: MONATSENDE

Hat die **Reisendenkarte** eine „Am Monatsende“-Fähigkeit, führt sie aus. Entfernt jeweils die oberste **Talkarte**. (*Waren es die letzten, ist Winter und das Spiel endet. Geht zur Wertung über.*) Dreht das **Flussrad** im Uhrzeigersinn. Werft die **Idee** links im Eulennest ab, schiebt die übrigen nach links und legt 1 Karte nach. Werft die unterste **Verbesserung** in der Werkstatt ab, schiebt die übrigen nach unten und legt 1 Karte nach. Entfernt die oberste **Reisendenkarte**. Gebt den **Wurm** nach links weiter. Der neue Frühe Vogel nimmt die **Dorfwürfel**. Beginnt einen neuen Monat!

WERTUNG

Das Spiel endet, sobald der Winter da ist. Legt noch beliebig viele Ideen aus und werft die übrigen Handkarten ab. Zählt jeweils eure Punkte zusammen, um zu sehen, wer den gemütlichsten Unterschlipf hat. (Nutzt dafür die Rückseite eurer Unterschlipftafel.) Ihr erhaltet Punkte für:

- A)** eure **Ideenkarten** (♥ plus Bonuspunkte),
- B)** eure **Verbesserungen** (♥ plus Bonuspunkte),
- C)** leere **Hausfelder** (♥),
- D)** ungenutzte **Ressourcen**: 🐛 pro Geschichte, ♥ pro Münze, ♥ für je 3 beliebige Waren.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand ist es ein geteilter Sieg.

ORTE & LICHTUNGEN

TAL

Nimm wie gezeigt **Holz**, **Obst**, **Pilze**, **Getreide**, **Wolle**, **Münzen** und **Geschichten**. Verteile dazu die benötigten Würfel, die der Ort vorgibt.

FLUSS

Nimm wie gezeigt **Steine** und **Münzen**. Verteile dazu die benötigten Würfel, die das Flussrad vorgibt.

EULENNEST

Nimm **Ideen** auf die Hand – je nach Ort und Würfel 1 beliebige offen ausliegende **oder** 1 oder 2 vom Stapel.

WERKSTATT

Baue 1 **Verbesserung** (zahle die Kosten). Dein Würfel bestimmt, wie hoch du höchstens klettern darfst. Stelle das unterste Haus von deinem Unterschlipf auf die gebaute Verbesserung. Manche Verbesserungen sind **Lichtungen**.

GASTHAUS

Nutze die **Würfelleffekte von Reisenden**, je nach Würfel.

MARKT

Tausche wie gezeigt Waren und Münzen mit dem Vorrat.

LICHTUNGEN

Lege nur **Familienwürfel** auf Lichtungen. Jede Lichtung beschreibt, was passiert.

