

MARK TUCK



OBSTHAIN

EIN SOLO-SPIEL



10+

Spielanleitung



10 MIN.

Bepflanze deinen Obsthain und ernte so viel Obst wie möglich. Dazu platzierst du Karten und überdeckst mit ihnen Bäume gleicher Art. Je mehr passende Bäume du überdeckst, desto mehr Obst erntest du!

SPIELMATERIAL

18 Obsthain-Karten (*die Zahlen darauf werden nur im Mehrpersonenspiel verwendet*)

15 Obst-Würfel (5x rote **Äpfel**, 5x gelbe **Birnen**, 5x lila **Pflaumen**)

2 Wurm-Marker („**Faules Obst**“)

SPIELVORBEREITUNG

Lege alle Würfel und Marker in Reichweite.

Mische alle 18 Karten und teile sie in **2 Stapel** mit **je 9 Karten** auf.

Lege einen Stapel in Reichweite, den anderen zunächst beiseite (*du kannst ihn nach dieser Partie direkt für eine weitere verwenden*).

Ziehe die oberste Karte und lege sie in die Mitte des Spielbereichs. Dies ist dein **Obsthain**.

Ziehe nun **2 Karten** als erste **Handkarten**.

SPIELABLAUF

1. Füge **1** deiner Handkarten dem Obsthain hinzu. Sie muss eine (oder mehrere) der ausliegenden Karten zumindest teilweise überdecken.
2. Lege auf der hinzugefügten Karte **1** Würfel auf jeden Baum, der einen Baum gleicher Farbe überdeckt.
3. Ziehe **1** Karte nach (wenn möglich).

1. KARTE PLATZIEREN

Du darfst die Karte um **180°** bzw. **90°** (in jede Richtung) drehen, bevor du sie dem Obsthain hinzufügst.

Mindestens 1 Baum auf der Karte muss einen Baum in deinem Obsthain **überdecken**.

Die Farbe jedes überdeckten Baums muss dabei identisch zu der Farbe des Baums darüber sein.

Siehe Beispiele auf Seite 6–7!

2. WÜRFEL PLATZIEREN

Für **jeden** Baum auf deiner hinzugefügten Karte, der einen Baum im Obsthain überdeckt, folge A oder B:

A) Kein Würfel vorhanden?

Befindet sich kein Würfel auf dem überdeckten Baum, lege 1 Würfel passender Farbe auf den nun oben liegenden Baum – mit der Augenzahl „1“ nach oben. Hast du von dieser Farbe keine Würfel übrig, platziere keinen.

B) Würfel vorhanden?

Befindet sich bereits ein Würfel auf einem Baum, der überdeckt wird, nimm den vorhandenen Würfel und lege ihn auf den nun oben liegenden Baum.

Zeigt der Würfel eine **1**, drehe ihn auf eine **3**.
Zeigt der Würfel eine **3**, drehe ihn auf eine **6**.
Zeigt der Würfel eine **6**, drehe ihn auf eine **10**.
Zeigt der Würfel eine **10**, bleibt er so liegen.

Die Würfel zeigen an, wie viel Obst du ernten wirst. Der Obstkorb auf den Würfeln entspricht einer „10“. *(Die Blätter sind nur Dekoration.)*

3. KARTE ZIEHEN

Ziehe die oberste Karte vom Stapel, sodass du wieder **2 Handkarten** hast (wenn möglich).

FAULES OBST

Zweimal im Spiel darfst du eine Karte so platzieren, dass die Farbe eines Baums darauf **nicht** zu der Farbe eines überdeckten Baums passt.

Liegt auf dem überdeckten Baum ein Würfel, lege ihn in den Vorrat zurück. Lege einen **Wurm-Marker** auf den nun oben liegenden Baum, um anzuzeigen, dass sein Obst verdorben ist. Du darfst auch beide Wurm-Marker auf einer einzigen Karte einsetzen.

Ein Baum mit Wurm-Marker darf nicht mehr überdeckt werden!

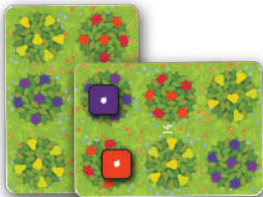
SPIELENDE

Wenn du keine deiner Handkarten mehr regelkonform platzieren kannst oder du die letzte Karte (und zugehörige Würfel/Marker) platziert hast, endet das Spiel.

BEISPIELE



Erste Karte im Obsthain



1. Zug



2. Zug



3. Zug

PUNKTWERTUNG

Zähle die Augenzahlen aller Würfel in deinem Obsthain zusammen, um deine Punkte zu ermitteln.

Ziehe **3 Punkte je Wurm-Marker** ab.

Mithilfe der Tabelle kannst du sehen, wie gut du abgeschnitten hast ...

WIE WAR DEINE ERNTE?

- | | |
|----------------|-----------------------------------|
| < 25 | Faules Obst! |
| 25-29 | Da ist der Wurm drin! |
| 30-34 | Durchwachsen ... |
| 35-39 | Deliziös! |
| 40-44 | Stark wie ein Baum! |
| 45-49 | Pflaum zu glauben! |
| 50-54 | Ordentlich was in der Birne! |
| 55+ | Newton-Niveau (<i>Chapeau!</i>) |

ERNTEVERLAUF

Datum

Punkte

Datum

Punkte

Datum	Punkte	Datum	Punkte



ERNTEVERLAUF

Datum	Punkte	Datum	Punkte

SPIEL MIT MEHR PERSONEN

Folgt den Solo-Regeln für das Platzieren von Karten, Würfeln und Markern. Ihr benötigt ein Exemplar des Spiels pro Person und zieht stets die gleichen Karten in derselben Reihenfolge.

Entscheidet euch, wer von euch „ansagt“. Wenn du ansagst, mische alle 18 eigenen Karten und ziehe 9 davon; die restlichen 9 legst du zur Seite.

Dein Gegenüber „folgt“ und sortiert alle 18 eigenen Karten nach den aufgedruckten Zahlen.

Ziehe nun die oberste Karte und **lies die Zahl** darauf vor. Dein Gegenüber sucht die entsprechende Karte aus dem eigenen Stapel heraus. Legt diese Karte jeweils als erste Karte in eurem eigenen Obsthain vor euch ab.

Ziehe dann **2 Handkarten** und lies die Zahlen darauf vor. Dein Gegenüber nimmt die entsprechenden Karten aus dem eigenen Stapel auf die Hand.

Ihr seid immer **gleichzeitig am Zug** und fügt 1 eurer Handkarten zu eurem eigenen Obsthain hinzu, wie in den Solo-Regeln beschrieben.

Danach ziehst du als ansagende Person **1** neue Karte von deinem Stapel und liest die Zahl darauf vor. Dein Gegenüber nimmt stets die gleiche Karte auf die Hand.

So spielt ihr weiter, bis ihr jeweils 9 Karten (und zugehörige Würfel/Marker) platziert habt.

Wertet eure Obsthaine wie im Solospiel. Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt der Obsthain mit weniger Wurm-Markern. Bei erneutem Gleichstand gewinnt der Obsthain mit den meisten Würfeln.

IMPRESSUM

Autor: Mark Tuck

Illustrationen: Mark Tuck

Übersetzung: Dirk Huesmann

Lektorat: Lisa Prohaska

Realisierung: Daniel Theuerkauf

©2020 Board Game Circus, D. Theuerkauf,
Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen,
Deutschland, unter der Lizenz von Side Room
Games LLC. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck
und Veröffentlichung nur mit vorheriger
Genehmigung erlaubt.

Bei Fragen und Reklamationen sowie für den
Ersatzteilservice wende dich bitte per E-Mail an
service@boardgamecircus.com oder verwende
das Kontaktformular auf unserer Website.

boardgamecircus.com

facebook.com/boardgamecircus

instagram.com/boardgamecircus

twitter.com/boardgamecircus

