

PAOLO MORI

BLÄTTERRAUSCHEN

Jahreszeiten im Wald

Für 2-6 SpielerInnen ab 8 Jahren | Spieldauer: ca. 20 Minuten

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Die Würfel werden geworfen. Abhängig vom Würfelwurf zeichnet ihr alle ein Gebiet auf dem eigenen Spielblatt ein. Anschließend wählt ihr jeweils innerhalb eures Gebietes ein Symbol aus und kreuzt alle Felder davon an. Dafür gibt es am Spielende unterschiedlich viele Punkte. **Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.**

SPIELMATERIAL

- **1 Spielblock**
(enthält 200 Spielblätter mit je 50 Blättern pro Jahreszeit)
- **2 Würfel** mit Sonderprägung
- Ihr benötigt zusätzlich noch jeweils einen Stift



→ WERTUNG FLUSS



Frühling



Sommer



Herbst



Winter

SPIELVORBEREITUNG

- Nehmt euch jeweils ein Frühling-Spielblatt und legt es vor euch hin (in späteren Spielen könnt ihr euch gemeinsam eine beliebige Jahreszeit aussuchen).
- Nehmt euch jeweils einen Stift.
- Legt die beiden Würfel bereit.
- Wer zuletzt im Wald war, wird StartspielerIn und wählt ein Startfeld aus. Danach wählen alle anderen im Uhrzeigersinn ein jeweils anderes Startfeld aus.
- Die StartspielerIn erhält die Würfel und beginnt das Spiel.



• • • SPIELABLAUF • • •

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Jede Spielrunde besteht aus 4 Phasen.

1 Würfeln werfen

Pro Spielrunde führt ihr diese Phasen nacheinander aus.

2 Gebiet einzeichnen

Danach werden die Würfel im Uhrzeigersinn an die nächste SpielerIn weitergegeben und es beginnt eine neue Spielrunde.

3 Feld(er) ankreuzen

4 Wertung eintragen

• • • 1 Würfeln werfen • • •

Die SpielerIn mit den Würfeln wirft diese. Wenn eine  geworfen wird, passieren – je nach Spielblatt – unterschiedliche Dinge. Lest euch dazu die Regeln zum entsprechenden Spielblatt durch (ab S. 6).

• • • 2 Gebiet einzeichnen • • •

Nun zeichnet ihr **alle** jeweils ein Gebiet auf eurem Spielblatt ein. Dieses Gebiet zeichnet ihr als Rechteck ein, das eine bestimmte Anzahl von Feldern auf eurem Spielblatt umschließt.

Welche Seitenlängen das Gebiet hat – also wie viele Felder es lang und breit ist – hängt von den beiden Augenzahlen (abgebildete Blätter) auf den Würfeln ab.



Würde z. B. eine **2** und eine **4** gewürfelt, dann musst du ein Gebiet mit den Seitenlängen **2** Felder und **4** Felder einzeichnen.



Wie du dieses Gebiet ausrichtest (ob **2** Felder lang und **4** Felder breit oder **2** Felder breit und **4** Felder lang), darfst du selbst entscheiden.



In der ersten Runde **muss euer jeweiliges Startfeld innerhalb des eingezeichneten Gebietes liegen**. Die anderen Startfelder auf euren Spielblättern haben keine Bedeutung. Für Gebiete, die ihr ab Runde 2 einzeichnet, gelten folgende Regeln:

- Neue Gebiete müssen mit mindestens einem Feld waagrecht oder senkrecht **an ein bereits eingezeichnetes Gebiet angrenzen**.
- Ein Gebiet darf also **nicht nur diagonal** an bestehende Gebiete angrenzen.
- **Gebiete dürfen sich nicht überlappen**.



Das neue Gebiet grenzt mit einem Feld an ein vorhandenes Gebiet an.

→ zulässig!



Das neue Gebiet grenzt **nicht** an ein vorhandenes Gebiet an (nur diagonal).

→ nicht zulässig!

Kannst oder willst du mit den vorliegenden Augenzahlen kein Gebiet einzeichnen, musst du einen **Fehlwurf** eintragen. Pro Fehlwurf erhältst du am Ende **3 Minuspunkte**. Du kannst maximal 6 Fehlwürfe eintragen.

Nach dem 6. Fehlwurf endet das Spiel für dich. Deine Punkte ermittelst du später.



• • • 3 Feld(er) ankreuzen • • •

Nachdem alle ein Gebiet auf ihrem Spielblatt eingezeichnet haben, wählen alle jeweils **ein** Symbol im gerade eingezeichneten Gebiet aus. Kreuzt dann **alle** Felder mit diesem Symbol in diesem Gebiet an. **Starfelder können nicht angekreuzt und gewertet werden**.

4 Wertung eintragen

Anschließend tragt ihr die im Gebiet angekreuzten Felder in eure jeweilige Wertung ein. Hierzu kreuzt ihr für jedes gerade angekreuzte Feld beim entsprechenden Symbol einen Kreis an. **Bei jedem Symbol ist angegeben, wie viele Kreise ihr dort im gesamten Spielverlauf höchstens ankreuzen könnt.**

Tip: Abschließend könnt ihr noch das in dieser Runde eingezeichnete Gebiet abstreichen. So behaltet ihr eure freien Felder besser im Blick.



VOR DER NEUEN SPIELRUNDE

Bevor eine neue Spielrunde beginnt, könnt ihr jeweils entscheiden, ob ihr **weeterspielen** oder **aussteigen** wollt.

Wer **aussteigt**, darf bis zum Spielende keine weiteren Gebiete einzeichnen oder Felder ankreuzen. Das bedeutet, du kannst auch keine Wertungen mehr eintragen (du kreuzt auch keine  mehr an). Die Anderen spielen ohne dich weiter.

Wer **weeterspielt**, muss auch den nächsten Würfelwurf eintragen, d. h. versuchen, ein Gebiet einzuzichnen und Felder anzukreuzen.

! **Achtung:** Kannst du mit dem nächsten Würfelwurf kein Gebiet einzeichnen, weil du zum Beispiel nicht genügend freie Felder zur Verfügung hast, musst du dir einen Fehlwurf eintragen.

JOKER

Ihr dürft jeweils **1x pro Spielblatt** euren **Joker** einsetzen. Das bedeutet, dass du dir nach dem Würfelwurf die Augenzahl des Jokerwürfels selbst aussuchen darfst. Welcher Würfel das ist, hängt von der Jahreszeit ab, die ihr spielt (siehe Wertungsbereich eures Blattes).

Du darfst deinen **Joker einsetzen**, auch wenn du nicht die Würfel geworfen hast. Wenn du den Joker eingesetzt hast, musst du das Jokersymbol auf deinem Spielblatt ankreuzen. Du darfst dir nur eine auf dem Würfel vorkommende Augenzahl aussuchen. Ein Wolkensymbol, das geworfen wurde, kann **nicht** geändert werden — es zählt weiter als geworfen und du änderst lediglich für dich die Augenzahl.

Hast du den Joker nicht eingesetzt, hat das am Ende keine Auswirkungen.



SPIELEND

Es werden so viele Spielrunden gespielt, **bis niemand mehr weeterspielen will oder kann**. Das ist der Fall, wenn alle entweder ausgestiegen sind oder 6 Mal einen Fehlwurf eingetragen haben.



SCHLUSSWERTUNG

Am Ende werden die Punkte ausgewertet. Hierzu tragt ihr eure Punkte bei den einzelnen Wertungen entsprechend der Regeln (ab S. 6) ein und zählt diese dann zusammen.

Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt, wer die wenigsten Fehlwürfe eingetragen hat.

Bevor ihr mit dem Spiel beginnt, lest euch jetzt die Wertungsregeln für den Frühling auf S. 6 und danach die ausführlichen Beispiele auf den nächsten Seiten durch.

AUSFÜHRLICHES BEISPIEL

Die erste Spielrunde ...

... Du startest bei Startfeld 1.

1
Folgende Würfel werden geworfen:

2
Nun zeichnest du ein Gebiet ein, das 4 Felder lang und 2 Felder breit ist.

3
Dann wählst du ein Symbol in diesem Gebiet aus und kreuzt alle Felder davon im Gebiet an. In diesem Fall wählst du den Baum als Symbol aus und kreuzt die 2 Felder mit Baum-Symbol an.

4
Dann trägst du die gerade angekreuzten Felder in die Wertung ein.

Nachdem alle ein Gebiet eingezeichnet, ihre Felder angekreuzt und in die Wertung eingetragen haben, beginnt eine neue Spielrunde.

Scoreboard:
 -1R
 3R wenn gerade
 4R je 1
 3R wenn ungerade
 4R je 1
 Gesamt



FLUSSÜBERQUERUNG (je Spielblatt unterschiedlich)
 Wenn du ein Gebiet über den Fluss einzeichnest, dann zählt das als **Flussüberquerung**.
ACHTUNG: Alle Spielpläne haben unterschiedliche Regeln bezüglich des Flusses (ab S. 6).

Die zweite Spielrunde ...

1
Folgende Würfel werden geworfen:

2
Nun zeichnest du ein Gebiet ein, das 3 Felder breit und 1 Feld lang ist. Das neu eingezeichnete Gebiet muss mindestens mit einem Feld an ein vorhandenes Gebiet angrenzen.

3
Dann wählst du ein Symbol in diesem Gebiet aus und kreuzt alle Felder davon im Gebiet an. In diesem Fall hast du das Vogelpaar ausgesucht. Für diese Wertung musst du 2 **unterschiedliche** Vögel im selben Gebiet haben und gleichzeitig ankreuzen. Das sind ein blauer und ein roter Vogel.

4a
Anschließend trägst du das gerade angekreuzte Paar in die Wertung ein.

4b
Da du mit dem Einzeichnen des Gebietes den Fluss überquert hast, musst du dir auch eine Flussüberquerung in die Wertung eintragen.

Scoreboard:
 -1R
 3R wenn gerade
 4R je 1
 3R wenn ungerade
 4R je 1
 Gesamt



Ein Gebiet darf an den Fluss angrenzen. Das zählt nicht als Flussüberquerung.



AUF FÜHRICHES BEISPIEL (FORTSETZUNG)

Nach einigen Spielrunden ...

Folgende Würfel werden geworfen:



1

Das Gebiet, das du einzeichnest, muss 2 auf 3 Felder umschließen. Allerdings hast du nicht ausreichend freie Felder in dieser Anordnung zur Verfügung!

2

2b
Jetzt zeichnest du ein Gebiet ein, das 3 Felder breit und 1 Feld lang ist.

2a
Du setzt deinen Joker ein und änderst damit für dich die Zahl der grünen Würfel zeigt, von 2 auf 1. Die Wolke wird trotzdem gezählt!

2a

3
Dann wählst du ein Symbol in diesem Gebiet aus und kreuzt alle Felder davon im Gebiet an. In diesem Fall den Schmetterling.

3

4a
4a
Du trägst deine gerade angekreuzten Felder in die Wertung ein.
4b
4b
Da in diesem Zug eine Wolke gewürfelt wurde, gilt auch diese für deine Wertung.

4

Am Ende der Runde überlegst du, ob du **aussteigen** willst, weil du nur noch wenige freie Felder hast. Du beschließt aber **weiterzuspielen** und eine neue Runde beginnt.

Am Ende der Runde überlegst du, ob du **aussteigen** willst, weil du nur noch wenige freie Felder hast. Du beschließt aber **weiterzuspielen** und eine neue Runde beginnt.

Am Spielende ...

Folgende Würfel werden geworfen:



1

2
Das Gebiet, das du einzeichnest, muss 2 auf 2 Felder umschließen. Allerdings hast du weder genügend freie Felder in passender Anordnung, noch deinen Joker zur Verfügung!

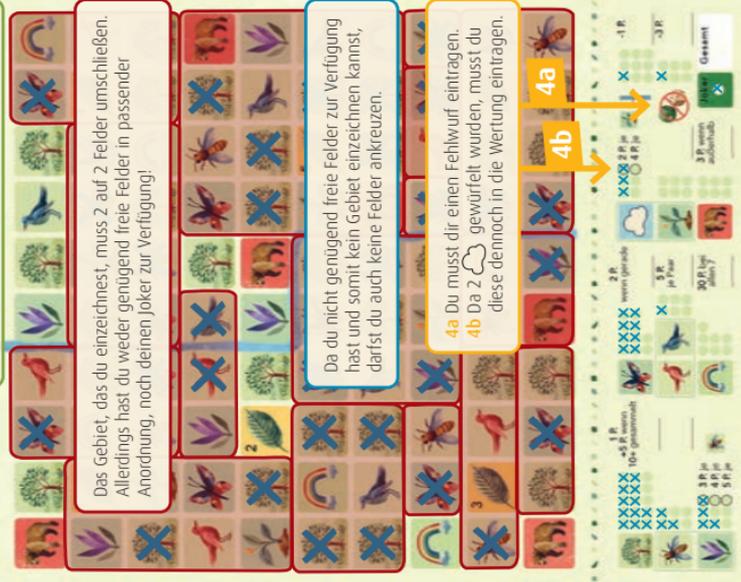
2

3
Da du nicht genügend freie Felder zur Verfügung hast und somit kein Gebiet einzeichnen kannst, darfst du auch keine Felder ankreuzen.

3

4a
4b
Du musst dir einen Fehlwurf eintragen. Da 2 gewürfelt wurden, musst du diese dennoch in die Wertung eintragen.

4



Am Ende dieser Runde beschließt du **aussteigen**. Du kannst allerdings noch weiterspielen, bis du 6 Fehlwürfe eingetragen hast. Wenn alle ausgetragenen sind bzw. alle 6 Fehlwürfe eingetragen haben, endet das Spiel und es folgt die Schlusswertung.

BEISPIELWERTUNG



- 1 Du hast 12 Bäume angekreuzt = 12 Punkte. Außerdem erhältst du ab 10 Bäumen 5 Bonuspunkte. **Insgesamt 17 Punkte**
- 2 Du hast 4 Blumen angekreuzt. Da du nur eine Reihe vollständig hast, ist jede Biene 3 Punkte wert. Du hast 3 Bienen angekreuzt. **Insgesamt 9 Punkte**
- 3 Du hast 8 Schmetterlinge angekreuzt (gerade Anzahl!). **Insgesamt 16 Punkte**
- 4 Du hast 1 Vogelpaar angekreuzt. **Insgesamt 5 Punkte**
- 5 Du hast keinen Regenbogen angekreuzt. **Keine Punkte**
- 6 Es wurden 3 Wolken gewürfelt. Ein Sprössling ist damit 2 Punkte wert. Du hast 1 Sprössling angekreuzt. **Insgesamt 2 Punkte**
- 7 3 Bären sind außerhalb deiner Gebiete. **Insgesamt 9 Punkte**
- 8 Du hast 1 Mal den Fluss überquert. **Insgesamt -1 Punkt**
- 9 Du hast 1 Fehlwurf gemacht. **Insgesamt -3 Punkte**
- 17+9+16+5+0+2+9-1-3=54** **54 Punkte**

FRÜHLING

Jokerwürfel



BAUM: Jeder Baum ist 1 Punkt wert. Hast du 10 oder mehr Bäume angekreuzt, erhältst du 5 Bonuspunkte. Zähle die Bonuspunkte bei der Schlusswertung dazu.



BIENE & BLUME: Der Wert einer Biene ist abhängig von der Anzahl der Blumen, die du angekreuzt hast. Hast du 1-2 Blumen angekreuzt, ist eine Biene **keine** Punkte wert. Hast du 3-5 Blumen angekreuzt, ist jede Biene **3 Punkte** wert. Hast du 6-8 Blumen angekreuzt, ist jede Biene **4 Punkte** wert. Hast du 9 angekreuzt, dann ist jede Biene **5 Punkte** wert.



SCHMETTERLING: Jeder Schmetterling ist 2 Punkte wert. Du erhältst aber nur Punkte für Schmetterlinge, wenn du eine **gerade** Anzahl gesammelt hast. Ansonsten erhältst du keine Punkte.



VOGELPAAR: Für jedes Paar aus einem roten und einem blauen Vogel erhältst du 5 Punkte. Achtung: Du musst allerdings dieses Vogelpaar in **ein und demselben** Gebiet ankreuzen.



REGENBOGEN: Nur wenn du **alle** 7 Regenbogen angekreuzt hast, erhältst du 30 Punkte.



WOLKE & SPRÖSSLING: Jedes Wolkensymbol, das im Spiel gewürfelt wird, muss im Wertungsbereich angekreuzt werden. Die Punktzahl eines Sprösslings hängt von der Anzahl der gewürfelten Wolken ab. Wurden 3-5 Wolken gewürfelt, ist jeder Sprössling **2 Punkte** wert. Wenn 6 (oder mehr) Wolken gewürfelt wurden, dann ist jeder Sprössling **4 Punkte** wert. Wenn weniger als 3 Wolken gewürfelt wurden, gibt es **keine** Punkte für angekreuzte Sprösslinge.



BÄR: Jeder Bär, der sich am Ende **nicht** in einem deiner Gebiete befindet, ist 3 Punkte wert.



FLUSS – FLUSSÜBERQUERUNG (Minuspunkte):

Wenn du ein Gebiet einzeichnest, das den Fluss überquert, musst du eine Flussüberquerung ankreuzen. Jede Flussüberquerung ergibt 1 Minuspunkt.



SOMMER

Jokerwürfel



BAUM: Jeder Baum ist 2 Punkte wert. Allerdings darfst du einen Baum nur ankreuzen, wenn in dieser Runde **mindestens eine Wolke** gewürfelt wurde.



GÄNSEBLÜMCHEN: Jedes Gänseblümchen ist 2 Punkte wert. Du erhältst aber nur Punkte für Gänseblümchen, wenn du eine **ungerade** Anzahl gesammelt hast. Ansonsten erhältst du keine Punkte.



KLEEBLÄTTER: Die SpielerIn, die zuerst **alle** 4 Kleeblätter angekreuzt hat, erhält 20 Punkte (wenn mehrere SpielerInnen in einer Runde gleichzeitig zuerst alle 4 Kleeblätter ankreuzen, erhalten alle 20 Punkte). Alle, die danach alle 4 Kleeblätter ankreuzen, erhalten jeweils nur 10 Punkte.



APFEL, KIRSCH, PFIRSICH: Multipliziere die Anzahl deiner Kreuze bei den drei Symbolen Apfel, Kirsche und Pfirsich.

Beispiel 1: Du hast 2 Äpfel = 2 Punkte.

Beispiel 2: Du hast 2 Äpfel und 3 Kirschen = $2 \times 3 = 6$ Punkte.

Beispiel 3: Du hast 2 Äpfel, 3 Kirschen und 4 Pfirsiche = $2 \times 3 \times 4 = 24$ Punkte.



GLÜHWÜRMCHEN: Jedes Glühwürmchen ist 3 Punkte wert. Allerdings darfst du Glühwürmchen nur ankreuzen, wenn in dieser Spielrunde **keine** ☁ gewürfelt wurde.



MOSKITO: Nur wenn sich am Ende **alle** Moskitos außerhalb deiner Gebiete befinden, erhältst du 15 Punkte. Befindet sich auch nur 1 Moskito in einem deiner Gebiete, erhältst du für die Moskitos keine Punkte.



SCHLANGE: Jede Schlange, die sich am Ende **nicht** in einem deiner Gebiete befindet, ist 3 Punkte wert.



FLUSSÜBERQUERUNG (neutral):

Im Sommer ist es heiß und der Fluss ist ausgetrocknet. Der Fluss ist somit kein Hindernis und neutral (weder Minus- noch Pluspunkte).

HERBST

Jokerwürfel



PILZE: Du musst im Gebiet, in dem du die braunen Steinpilze ankreuzt, **gleichzeitig** auch alle roten Fiegenpilze ankreuzen, falls es dort welche gibt. Jeder braune Steinpilz ist 3 Punkte wert, jeder rote Fiegenpilz zählt 2 Minuspunkte.



ZAPFEN: Jede Reihe aus 4 Zapfen ist 12 Punkte wert. Nur vollständige Reihen geben Punkte! Du kannst zwei vollständige Reihen erreichen.



NADELBAUM: Du musst dich für eine Reihe Nadelbäume entscheiden und darfst auch nur diese ankreuzen! Nur eine vollständige Reihe gibt Punkte. $3/6/9$ Nadelbäume = $10/20/30$ Punkte.



EICHELN & EICHHÖRNCHEN: Bei der Wertung werden Eicheln mit Eichhörnchen multipliziert. Hast du bei einer dieser beiden Symbolsorten kein Kreuz gemacht, erhältst du **keine** Punkte.



LAUBBAUM & BLATT: Für jedes **Paar** aus Laubbaum und Blatt erhältst du 5 Punkte. Nur vollständige Paare sind jeweils 5 Punkte wert.



STURM: Wenn eine ☁ gewürfelt wurde, darfst du nur dann ein Gebiet einzeichnen, wenn sich darin mindestens ein ☁ befindet. Danach wählst du wie üblich ein Symbol aus und kreuzt Felder an. Kannst du kein Gebiet mit ☁ einzeichnen, musst du dir einen Fehlwurf eintragen.

FLUSS – KEINE FLUSSÜBERQUERUNG MÖGLICH:

Im Herbst regnet es stark. Ihr könnt den Fluss daher **nicht** überqueren, d. h. **kein** Gebiet darf **über** den Fluss eingezeichnet werden. An den Fluss angrenzende Gebiete sind aber erlaubt.



SCHNEEFLOCKE UND BAUM: Jeder Baum ist 1 Punkt wert. Allerdings darfst du Bäume nur ankreuzen, wenn sich **mindestens eine Schneeflocke** im Gebiet befindet, in dem du Bäume ankreuzen willst. Die Schneeflocke zählt keine Punkte.



SCHNEEFUCHS: Jeder Schneefuchs ist 3 Punkte wert. Allerdings darfst du einen Schneefuchs nur ankreuzen, wenn sich nicht mehr als genau **ein** Schneefuchs im Gebiet befindet.



VOGEL & BEERE: Nur bei **gleicher Anzahl** von Vögeln und Beeren ist jedes **Paar** aus Vogel und Beere 5 Punkte wert. Wenn du bei der Schlusswertung **nicht genauso** viele Vögel wie Beeren angekreuzt hast, gibt es keine Punkte.



ELCH: Elche werden nicht angekreuzt. Nur wenn sich am Ende **alle** Elche innerhalb deiner Gebiete befinden, erhältst du 12 Punkte. Befindet sich auch nur 1 Elch außerhalb, erhältst du keine Punkte.



EISZAPFEN: Nur wenn du am Ende **genau** 5 Eiszapfen angekreuzt hast, erhältst du 15 Punkte.



STECHPALME: Die Punkte der Stechpalme werden ausgewürfelt. Dazu würfelt ihr am Ende **einen** Würfel. Die Augenzahl des geworfenen Würfels ergibt für alle SpielerInnen den Punktwert jeder Stechpalme.



WOLKE & SCHNEEGLÖCKCHEN: Jedes Wolkensymbol, das gewürfelt wird, kreuzt du auf deinem Spielblatt an. Nur wenn du am Ende mindestens so viele Schneeglöckchen wie Wolken hast, ist jedes Schneeglöckchen 3 Punkte wert. Die Wolken zählen keine Punkte.



FLUSS – FLUSSÜBERQUERUNG (Pluspunkte):

Wenn du ein Gebiet einzeichnest, das den Fluss überquert, musst du dir eine Flussüberquerung eintragen. Jede Flussüberquerung ergibt 1 Pluspunkt.

SPIELVARIANTEN

Ein ganzes Jahr: Anstelle nur eines Spielblatts, könnt ihr alle 4 Jahreszeiten hintereinander spielen und am Ende alle Punkte zusammenzählen. Wer dann insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt.

Alein im Wald: Auch alleine ist Blätterrauschen eine spannende Herausforderung. Versucht einfach, von Spiel zu Spiel euer Ergebnis zu verbessern.

DER AUTOR



Paolo Mori, geboren 1977, lebt mit seiner Frau und seinen beiden Kindern am Waldrand in der Nähe von Parma. Seit 2006 hat er mittlerweile über 30 Brettspiele veröffentlicht und ist fester Bestandteil der Spielszene. Nach dem Kartenspiel „Memento“ veröffentlicht der Autor beim KOSMOS-Verlag nun sein erstes Roll & Write-Spiel.

Autor und Verlag danken allen, die beim Testspielen, Regellesen und der Entstehung des Spiels beteiligt waren und „Blätterrauschen“ mit vielen kreativen Ideen zu dem gemacht haben, was ihr nun in euren Händen haltet. Der Autor dankt besonders: Alice Mori, Francesco Sirocchi, Carlo A. Rossi, Alfredo Berni, Giovanni Melandri, Francesco Pelagatti, Danilo Bersani, Luca Chiapponi

Illustration & Grafik: Elli Jäger

Technische Produktentwicklung: Monika Schall

Redaktion: Felix Noe, Wolfgang Lüdtko

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co KG

Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr. 680435