

Ein UWE ROSENBERG Spiel

INDIAN SUMMER



SPIELANLEITUNG



INDIAN SUMMER

Herbst in Neuengland

Bevor der Winter Einzug hält, taucht ein besonders warmer Herbst den Wald in einen goldenen Schimmer. Neuengland blüht im Indian Summer ein letztes Mal auf. Baumkronen erstrahlen in unzähligen Farbtönen. Ein lebendiger Regenbogen, von Grün über Orange bis Rot. Langsam fallen die ersten Blätter. Während unsere Schritte und fleißige Eichhörnchen das bunte Laub rascheln lassen.

Auf unseren Wanderungen durch den Wald entdecken wir allerlei kleine Schätze. Sammeln Beeren, Nüsse, Pilze und Federn ein. Wir halten kurz inne, um scheue Waldbewohner zu beobachten, bevor wir uns wieder auf den Heimweg machen. Zuhause wartet nämlich schon ein gutes Spiel und heißer Tee auf uns.

www.pegasus.de/indian-summer



Spielmaterial Was ist in der Schachtel?

2 Spielplanteile Rückseiten für das Solospiel



6 unterschiedliche Waldbodenpläne mit unterschiedlicher Vorder- und Rückseite



75 Laubplättchen in 3 Farben Puzzleteile mit Loch



17 grüne Dreier

29 gelbe Vierer

29 rote Fünfer

Die vollständige Liste aller Puzzleteile findet ihr auf Seite 16.

20 Tierplättchen Puzzleteile ohne Loch



32 Eichhörnchen Plättchen



4 Rucksäcke Spielübersichten



1 Blaubeerstrauch Vor der ersten Partie zusammenstecken!



1 Wanderschuhe Startspielermarker



80 Fundstücke Plättchen



Jedes Fundstück zeigt auf einer Seite 1 Illustration und auf der anderen Seite 1 Icon. Entscheidet welche Seite ihr verwenden wollt. Wir verwenden in unseren Abbildungen immer die Icon-Seite.

Zuerst erklären wir die Regeln für das Mehrpersonenspiel. Die Änderungen für das Solospiel findest du ab Seite 13.

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 mache ich hier überhaupt?*

Auf dem Heimweg von eurer Wanderung durchquert ihr ein Stück Waldboden. Jeder Waldboden ist in 6 Bereiche unterteilt, in denen unterschiedliche Fundstücke abgebildet sind. In euren Zügen legt ihr Laubplättchen auf euren Waldboden und füllt damit diese 6 Bereiche auf.

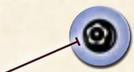


Jeder der 6 Bereiche besteht aus 12 Feldern.

Jedes Laubplättchen hat 1 Loch, durch das ihr ein leeres Feld oder Fundstücke sehen könnt, sobald ihr es auf eurem Waldboden abgelegt habt. Versucht Laubplättchen so auf eurem Waldboden zu legen, dass sie diesen dicht bedecken und nur wenig freien Platz übrig lassen.

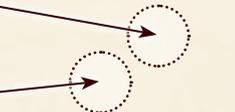


Legt die Laubplättchen idealerweise so, dass durch ihre Löcher Fundstücke sichtbar bleiben.

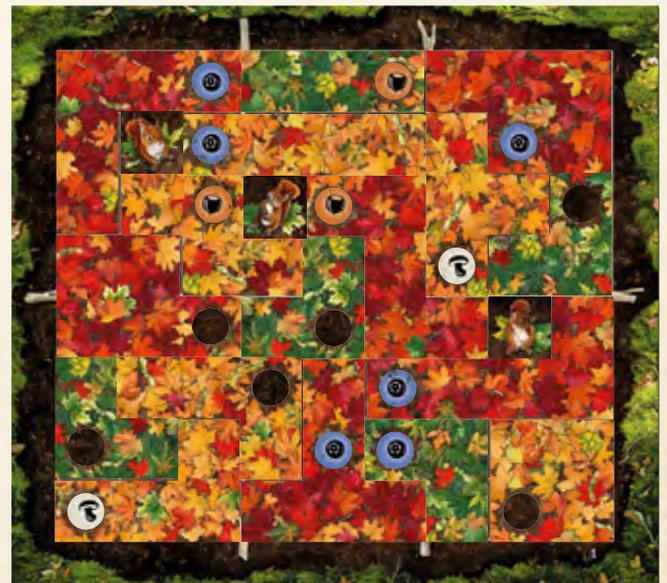


Auf diese Löcher werden dann Fundstücke aus dem allgemeinen Vorrat gelegt.

Immer wenn ihr 1 der 6 Bereiche vollständig bedeckt, sammelt ihr die in diesem Bereich liegenden Fundstücke ein. Mit Fundstücken erhaltet ihr neue Möglichkeiten, um schneller eurem Waldboden bedecken zu können.



So könnte 1 Bereich aussehen, nachdem ihr mehrere Laubplättchen gelegt habt. Die Löcher in den Laubplättchen zählen als bedeckt.



Wer zuerst seinen Waldboden mit Laub bedeckt hat gewinnt. Fundstücke zählen nur um Gleichstände aufzulösen, also setzt sie während dem Spiel ein, anstatt sie zu sammeln.

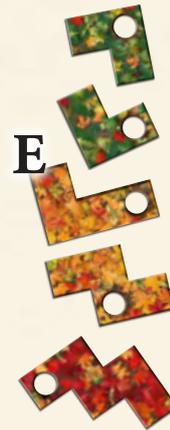
Aufbau *Wie baue ich das Spiel auf?*

- A** Mischt die 6 Waldbodenpläne und gebt jedem Spieler 1 Waldbodenplan, ab jetzt Waldboden genannt. Gebt jedem Spieler 1 Rucksack und legt ihn neben die linke untere Ecke eures Waldbodens. Legt die restlichen Waldböden und Rucksäcke zurück in die Schachtel, sie werden für dieses Spiel nicht mehr gebraucht.
- B** Dreht die beiden Spielplanteile auf die Seite für das Mehrpersonenspiel und legt sie nebeneinander in die Tischmitte.
- C** Sortiert die Tierplättchen und legt sie auf die passenden Felder des Spielplans. Legt auf die **3 besonders gekennzeichneten** Tierplättchen (Waschbär, Fuchs, Dachs), jeweils das entsprechende Fundstück.
- D** Legt die Fundstücke und die Eichhörnchen voneinander getrennt an die schmalen Seiten des Spielplans, sie bilden den **allgemeinen Vorrat**.
- E** Mischt die Laubplättchen. Jeder Spieler zieht **5 zufällige Laubplättchen (2 grüne Dreier, 2 gelbe Vierer, 1 roten Fünfer)**, die ihr in einer Reihenfolge von links nach rechts an der Unterkante eures Waldboden vor euch auslegt. Beginnt dabei direkt neben eurem Rucksack mit 2 grünen Dreiern, gefolgt von 2 gelben Vierern und 1 roten Fünfer ganz rechts. Diese Reihe aus Laubplättchen nennen wir **“deinen Pfad”**.
- F** Legt weitere Laubplättchen im Kreis um den Spielplan. Die Reihenfolge der Laubplättchen ist **zufällig**. Lasst dabei an einer beliebigen Stelle 1 Handbreit Platz. Diesen unvollständigen Kreis aus Laubplättchen nennen wir den **“allgemeinen Pfad”**.
- G** Stellt in den freien Platz des allgemeinen Pfades den Blaubeerstrauch, ab jetzt nur noch **Strauch** genannt.
- H** Legt die restlichen Laubplättchen gut erreichbar in 1 Ecke des Tisches.
- I** Gebt jedem Spieler **1 Beere, 1 Nuss und 1 Pilz**. Legt diese Fundstücke über euren Rucksack.
- K** Wer zuletzt einen Waldspaziergang unternommen hat wird Startspieler und nimmt sich die Wanderschuhe.

Die Waldböden haben jeweils 6 Bereiche, in denen unterschiedliche Fundstücke abgebildet sind. Jeder der 6 Waldböden hat 2 einzigartige Seiten. Drehe deinen Waldboden auf eine Seite deiner Wahl.



I

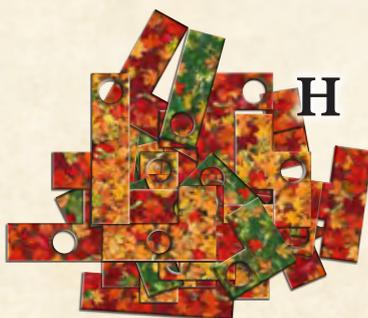


E



A

Claus



H



I



E



A

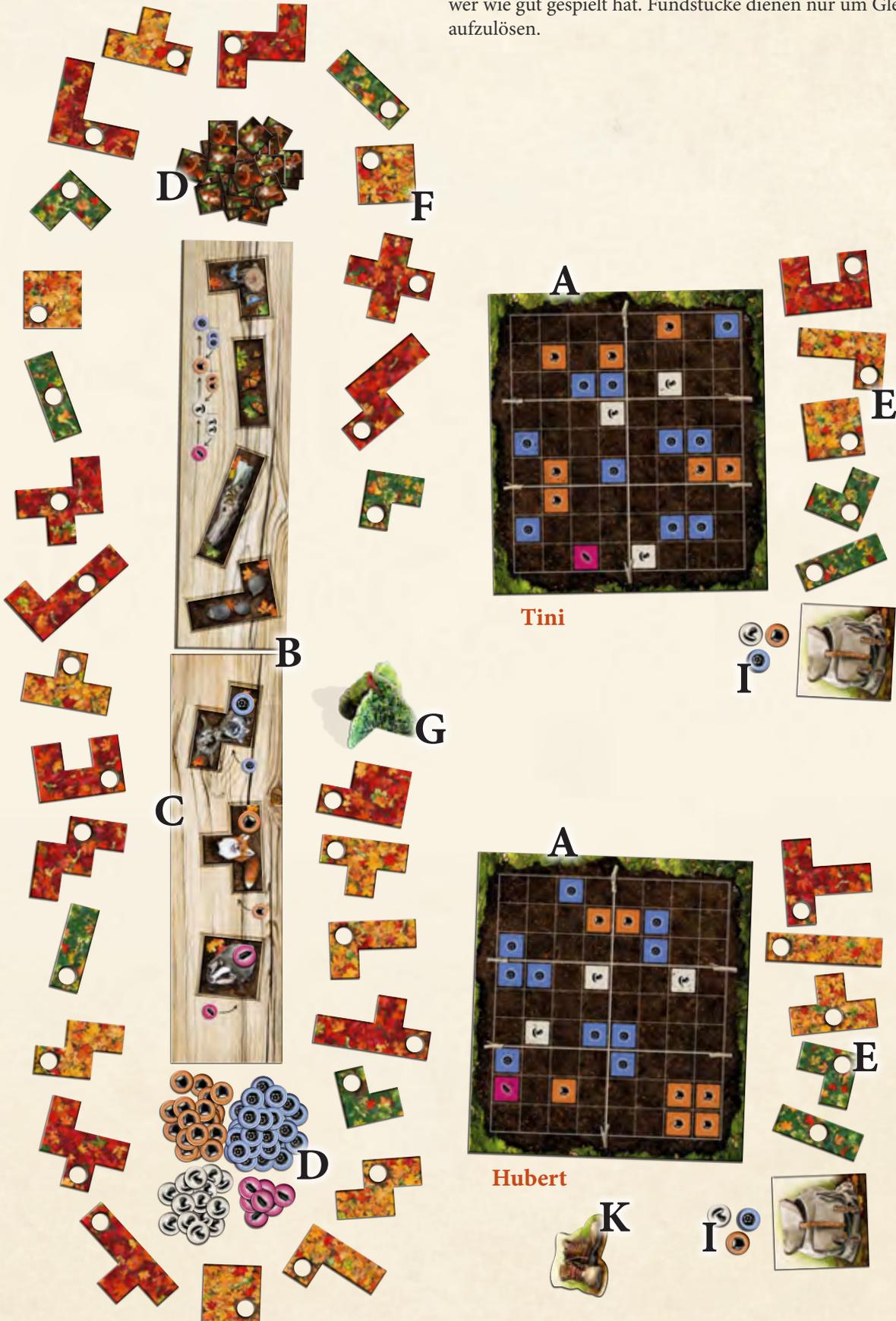
Matilda

Claus, Tini, Matilda und Hubert treffen sich, um 1 Partie Indian Summer zu spielen. Sie bauen das Spiel auf, nehmen ihre Laubplättchen und Fundstücke. Hubert beginnt.

Ablauf *Wie läuft eine Partie ab?*

Beginnend beim Startspieler führt ihr nacheinander im Uhrzeigersinn jeweils **1 Zug** aus.
Bist du am Zug führst du **1 Hauptaktion** aus. Davor und/oder danach darfst du beliebig viele Sonderaktionen ausführen.

Sobald 1 Spieler seinen **kompletten** Waldboden mit Laubplättchen bedeckt hat, spielt ihr die Runde noch fertig, danach endet das Spiel. Zählt die Anzahl der freien Felder auf euren Waldböden um zu ermitteln, wer wie gut gespielt hat. Fundstücke dienen nur um Gleichstände aufzulösen.



Tini



Der Rucksack markiert den Anfang eurer Laubplättchen-Reihe.

Hubert

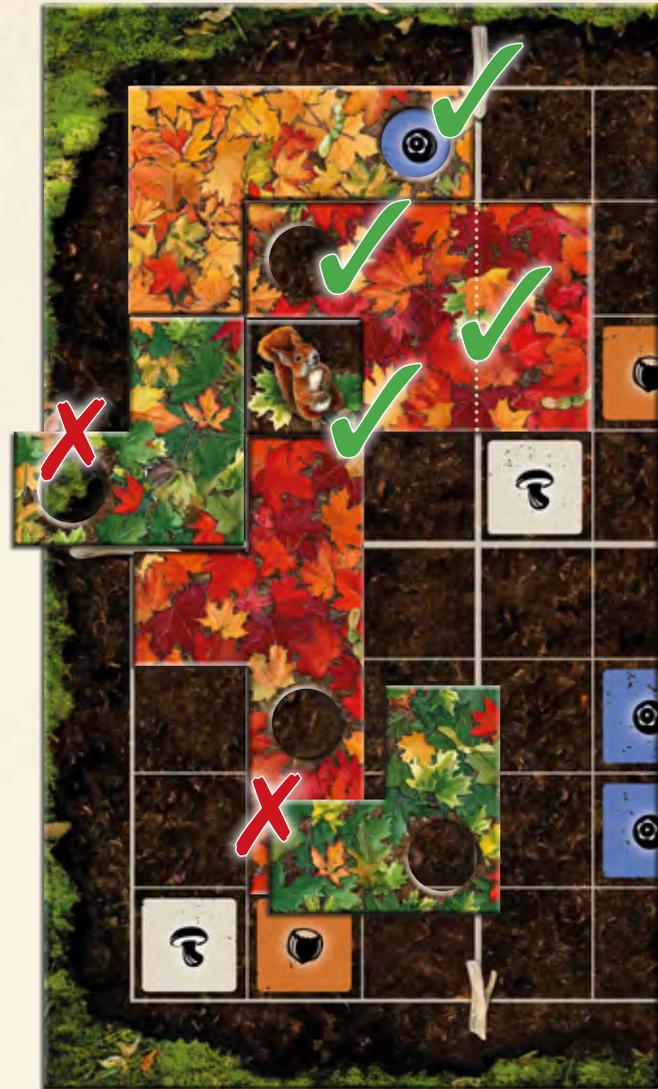
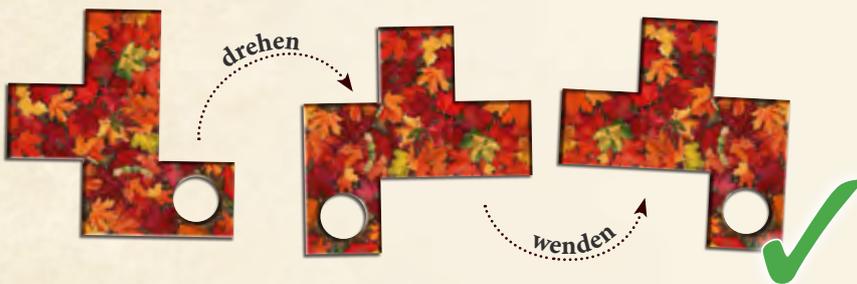


Puzzleregeln *Wie darf ich Laubplättchen, Eichhörnchen & Tierplättchen legen?*

Du darfst **Laubplättchen**:

- auf leere Felder legen,
- auf Felder mit abgebildeten Fundstücken legen,
- vor dem Legen drehen und wenden, wie du willst,
- ausschließlich auf deinen Waldboden legen,
- mit dem Loch über leeren Waldboden legen,
- mit dem Loch über abgebildete Fundstücke legen,
- auf die Linie zwischen 2 oder mehr Bereichen legen,
- ausschließlich in deiner Hauptaktion legen,
- nicht auf Tierplättchen legen,
- nicht auf Eichhörnchen legen,
- nicht überlappend oder aufeinander legen,
- nicht so ablegen, dass sie den Rand deines Waldbodens überragen,
- nie mehr verschieben, sobald deine Hauptaktion beendet ist.

Für **Eichhörnchen** gelten dieselben Regeln.



Du darfst **Tierplättchen**:

- ausschließlich auf **freie** Löcher in Laubplättchen legen, deren Anordnung der Form des Tierplättchen entspricht.

Für Tierplättchen gelten die selben **Verbote**, wie für Laubplättchen und Eichhörnchen.



Normale Hauptaktion *Welches Laubplättchen darf ich legen?*

Führe in deinem Zug **1** der beiden folgenden normalen Hauptaktionen aus. Befolge dabei die Puzzeregeln. Du darfst **nicht** passen. Beachte! Nur in wenigen Fällen ist es besser 1 Eichhörnchen, statt 1 Laubplättchen zu legen.

Nimm 1 **beliebiges** Laubplättchen aus deinem Pfad und lege es auf deinen Waldboden.

Tini nimmt das 3. Laubplättchen aus ihrem Pfad und legt es auf ihren Waldboden.



ODER

Nimm 1 Eichhörnchen aus dem allgemeinen Vorrat und lege es auf 1 leeres Feld auf deinem Waldboden. Lege die Eichhörnchen **nie** in deinen Vorrat.

Claus nimmt sich 1 Eichhörnchen aus dem allgemeinen Vorrat und legt es auf 1 leeres Feld.



Du darfst dir jederzeit (auch wenn du gar nicht am Zug bist) 1 Laubplättchen aus deinem Pfad nehmen, um es probeweise auf deinen Waldboden zu legen. Lege das Laubplättchen danach an die gleiche Stelle zurück.

Fundstücke *Was passiert, wenn ich ein Fundstück mit einem Loch überdecke?*

Überdeckst du mit dem Loch eines Laubplättchens 1 auf deinem Waldboden abgebildetes Fundstück, nimmst du 1 Fundstück dieser Sorte aus dem allgemeinen Vorrat und legst es auf dieses Loch.

Wenn du mit dem Loch in einem Laubplättchen 1 leeres Feld auf deinem Waldboden überdeckst oder 1 Eichhörnchen auf 1 abgebildetes Fundstück legst, passiert nichts.

Tini überdeckt mit dem Loch des gelegten Laubplättchens 1 Nuss. Sie legt 1 Nuss (Fundstück) auf das Loch.



Claus hat 1 Laubplättchen aus seinem Pfad auf seinen Waldboden gelegt. Das Loch überdeckte 1 leeres Feld, daher passierte nichts.

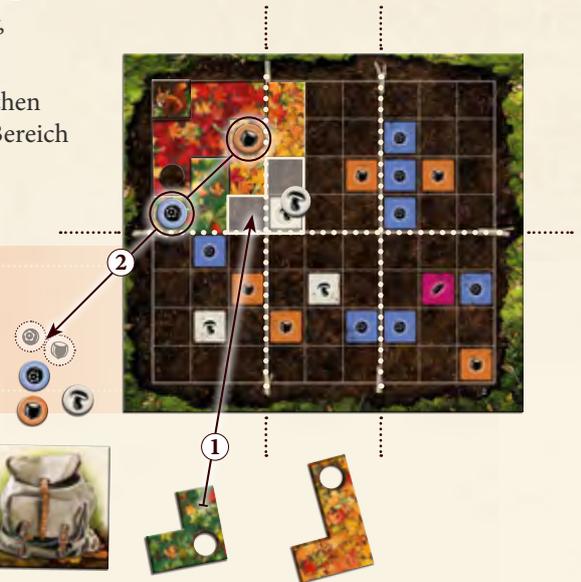


Bereich *Wann darf ich Fundstücke von Laubplättchen nehmen?*

Jeder Bereich besteht aus 12 Feldern (3x4) und gilt als bedeckt, wenn alle Felder dieses Bereichs mit Laubplättchen und/oder Eichhörnchen belegt sind. Felder, die von Löchern in Laubplättchen verdeckt werden, gelten als belegt.

Immer wenn du 1 Bereich vollständig mit Laubplättchen und/oder Eichhörnchen bedeckt hast, nimmst du sofort alle Fundstücke von den Löchern **in diesem** Bereich und legst sie in deinen Vorrat.

Wer oberflächlich einen Blick auf dieses Spiel wirft, denkt häufig, dass die Fundstücke Siegpunkte sind, die es zu sammeln gilt. Es ist wichtig diesen Eindruck zu **beseitigen**, wenn du die Regeln erklärst.



Claus legt 1 Laubplättchen und füllt damit 1 Bereich fertig aus. Er darf sich 1 Beere und 1 Nuss nehmen. Den Pilz darf er sich nicht nehmen, da er sich in einem unvollständigem Bereich befindet.

Mein Pfad *Wann bekomme ich neue Laubplättchen?*

Fülle deinen Pfad **sofort** wieder auf, wenn du das letzte Laubplättchen aus deinem Pfad nimmst. Führe dafür die folgenden Schritte aus:

1. Nimm das Laubplättchen, das im allgemeinen Pfad direkt neben dem Strauch liegt und lege es **rechts** neben deinen Rucksack.



2. Schiebe den Strauch **im Uhrzeigersinn** zum nächsten Laubplättchen im allgemeinen Pfad.
3. Nimm dir das Laubplättchen, das direkt neben dem Strauch liegt und lege es **rechts** neben das zuletzt in deinen Pfad gelegte Laubplättchen.



4. Wiederhole Schritt 2. und 3. bis du genau 5 Laubplättchen in deinem Pfad liegen hast.

Verändere dabei **nicht** die Reihenfolge der Laubplättchen! Weder im allgemeinen Pfad, noch in deinem Pfad.



Du darfst 1 Beere bezahlen, um dir neue Laubplättchen zu nehmen, obwohl du noch Laubplättchen in deinem Pfad liegen hast. Siehe dazu **Sonderaktion Beere**.

Die Tierplättchen *Wie kann ich mehr Fundstücke bekommen?*

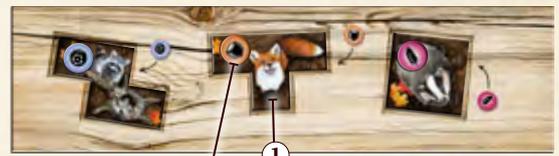
Es gibt 7 verschiedene Tierplättchen in unterschiedlichen Anzahlen. Auf 3 davon (Waschbär, Fuchs, Dachs) wird zu Beginn des Spiels 1 Fundstück gelegt.

Lege jederzeit in deinem Zug 1 Tierplättchen über 1 durchgehende Fläche aus **freien** Löchern. Die Form des Tierplättchens muss dieser Fläche entsprechen. Es ist egal, ob diese Löcher **abgebildete** Fundstücke überdecken oder nicht.

Nimm dir für jedes auf diese Weise abgedeckte Fundstück erneut 1 Fundstück **dieser Sorte** aus dem allgemeinen Vorrat und lege es in deinen Vorrat. Die Fläche aus Löchern, darf **keine** freie Felder beinhalten und es dürfen **keine** Fundstücke mehr auf den Löchern liegen!



Du darfst auch Tierplättchen wählen, die **kleiner** als die durchgehende Fläche der Löcher sind.

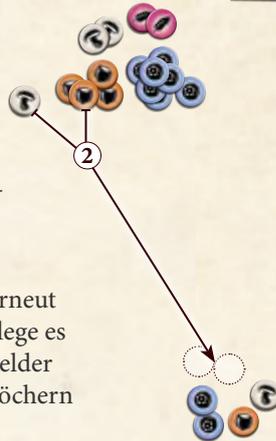


Legst du eines der 3 Tierplättchen (Waschbär, Fuchs, Dachs) auf die am Anfang des Spiels Fundstücke gelegt wurden, nimmst du dir auch das entsprechende Fundstück und legst es in deinen Vorrat. Du nimmst dieses Fundstück **zusätzlich** zu den anderen Fundstücken, die du durch das Legen dieses Tierplättchen erhältst.

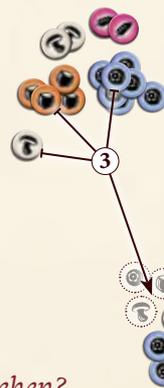
Der allgemeine Pfad *Was passiert, wenn die Laubplättchen ausgehen?*

Fülle den allgemeinen Pfad mit zufälligen Laubplättchen auf, sobald er **weniger als 7** Laubplättchen enthält. Nimm dazu die vor Spielbeginn zur Seite gelegten Laubplättchen und lege sie hinten am allgemeinen Pfad an (wo der Strauch **nicht** steht), bis du wieder fast den ganzen Plan umrundet hast.

Wenn es keine Laubplättchen mehr zum Auffüllen des allgemeinen Pfades gibt, fülle entsprechend weniger auf. Wenn zu wenig Laubplättchen im allgemeinen Pfad liegen, um deinen Pfad vollständig aufzufüllen, fülle soweit auf, wie möglich. Im seltenen Fall dass weder im allgemeinen, noch in deinem Pfad Laubplättchen liegen, musst du entweder Pilze einsetzen, um Laubplättchen deiner Mitspieler zu legen oder Eichhörnchen legen.



Claus legt 1 Igel über die 4 Löcher auf seinem Waldboden. Weil in diesen Löchern, 1 Nuss und 1 Pilz abgebildet sind, nimmt er sich diese Fundstücke aus dem allgemeinen Vorrat.



Fundstücke *Was kann ich außer meiner normalen Hauptaktion noch machen?*

Lege 1 Fundstück aus **deinem** Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurück, um seine Aktion auszuführen. Die Fundstücke haben unterschiedliche Funktionen. Beeren und Nüssen ermöglichen **Sonderaktionen**. Pilze und Federn ermöglichen eine **alternative Hauptaktion**.

Du darfst vor und nach deiner Hauptaktion beliebig viele Sonderaktionen ausführen.

ANSTATT deiner normalen Hauptaktion darfst du 1 alternative Hauptaktion ausführen.

Du darfst **nie** mehr als 1 Hauptaktion in deinem Zug ausführen.

Du darfst also **maximal** 1 Pilz **oder** 1 Feder in deinem Zug verwenden.



Beere *Wie bekomme ich passende Laubplättchen?*

Lege 1 Beere in den allgemeinen Vorrat zurück und führe diese **Sonderaktion** aus.

Fülle deinen Pfad auf 5 Laubplättchen auf. Führe dafür die unter **Mein Pfad** beschriebenen Schritte 2. bis 4. aus.

Hast du bereits 5 Laubplättchen in deinem Pfad, darfst du dir 1 sechstes Laubplättchen nehmen. Führe dafür den unter **Mein Pfad** beschriebenen Schritt 3. aus.

Du darfst **nie** mehr als 6 Laubplättchen in deinem Pfad liegen haben.

Matilda hat 3 Laubplättchen in ihrem Pfad. Sie legt 1 Beere in den allgemeinen Vorrat zurück und füllt ihn aus dem allgemeinen Pfad auf. Matilda will auch noch das nächste Laubplättchen aus dem allgemeinen Pfad. Sie gibt 1 weitere Beere aus, um ein 6. Laubplättchen zu nehmen und an das Ende ihres Pfades zu legen.



Nuss *Wie kann ich Lücken zwischen Laubplättchen füllen?*

Lege 1 Nuss in den allgemeinen Vorrat zurück und führe diese **Sonderaktion** aus.

Nimm 1 Eichhörnchen aus dem allgemeinen Vorrat und lege es auf 1 **leeres** Feld auf deinem Waldboden.

Wenn dadurch 1 Bereich vollständig bedeckt wird, nimm dir sofort alle Fundstücke aus diesem Bereich und lege sie in deinen Vorrat.

Tini legt 1 Nuss in den allgemeinen Vorrat zurück. Sie nimmt 1 Eichhörnchen aus dem allgemeinen Vorrat und legt es auf ihren Waldboden. Da sie dadurch einen Bereich komplett ausgefüllt hat, nimmt sie sich alle Fundstücke (2 Beeren, 1 Nuss) aus diesem Bereich und legt sie über ihren Rucksack.





Pilz *Wie kann ich meinen Mitspielern Laubplättchen wegnehmen?*

Lege 1 Pilz in den allgemeinen Vorrat zurück und führe diese **alternative** Hauptaktion aus.

Nimm dir von 2 **Mitspielern** jeweils das 1. Laubplättchen, das direkt neben ihrem Rucksack liegt, und lege sie in beliebiger Reihenfolge auf deinen Waldboden. Nur wenn du **keinen** Platz auf deinem Waldboden hast, darfst du darauf verzichten eines der beiden Laubplättchen zu nehmen.

Im **Zweipersonenspiel** erhältst du von deinem Mitspieler das Laubplättchen, das direkt neben seinem Rucksack liegt und das Laubplättchen, das im allgemeinen Pfad direkt neben dem Strauch liegt.

Nimmst du das letzte Laubplättchen aus dem Pfad eines Mitspielers, führt dieser Spieler sofort die unter **Mein Pfad** beschriebenen Schritte 1-4 aus. Betrifft es 2 Mitspieler, füllen sie in Zugreihenfolge ihre Pfade auf.

Claus legt 1 Pilz in den allgemeinen Vorrat zurück und führt die damit verbundene alternative Hauptaktion durch. Er nimmt sich von Hubert und Tini jeweils das Laubplättchen das neben ihren Rucksäcken liegt und legt diese Laubplättchen auf seinen Waldboden. Da Hubert nun keine Laubplättchen mehr in seinem Pfad hat, füllt er diesen sofort wieder auf.



Feder *Wie kann ich 2 meiner Laubplättchen in einem Zug legen?*

Lege 1 Feder in den allgemeinen Vorrat zurück und führe diese **alternative** Hauptaktion aus.

Lege **2 Laubplättchen** aus deinem Pfad in beliebiger Reihenfolge auf deinen Waldboden. Du musst mindestens 2 Laubplättchen in deinem Pfad liegen haben, damit du diese Aktion ausführen darfst.

Hubert legt 1 Feder in den allgemeinen Vorrat zurück und führt die damit verbundene alternative Hauptaktion aus. Er nimmt das 2. und das 4. Laubplättchen aus seinem Pfad und legt beide auf seinen Waldboden.

Du darfst beliebig viele Fundstücke in deinem Vorrat haben.

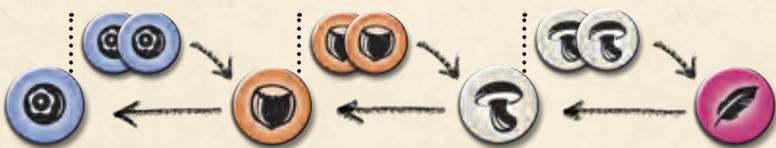
Wir raten euch, im Spielverlauf nicht allzu viele Fundstücke anzusparen. Häufig gewinnt, wer seine Fundstücke immer wieder abgibt, um mehr oder besser passende Laubplättchen legen zu können.



Fundstücke tauschen *Wie bekomme ich mehr Pilze und Federn?*

Du darfst Fundstücke aus deinem Vorrat mit dem allgemeinen Vorrat tauschen. Jedes Fundstück hat 1 eigenen Wert. Federn sind am wertvollsten, danach folgen Pilze, Nüsse und Beeren in dieser Reihenfolge. Du darfst Fundstücke jederzeit und beliebig oft in deinem Zug tauschen.

Tausche 1 Fundstück gegen 1 Fundstück mit geringerem Wert.
Tausche 2 gleiche Fundstücke gegen 1 Fundstück des nächst höheren Wertes.



Beispiel:
Matilda tauscht 1 Feder gegen 1 Pilz und gibt diesen aus, um die damit verbundene alternative Hauptaktion auszuführen. Durch das Legen der Laubplättchen ihrer Mitspieler füllt sie 1 Bereich komplett aus und nimmt sich die Fundstücke (3 Beeren). Sie tauscht anschließend 2 Beeren gegen 1 Nuss, welche sie nutzt, um 1 Eichhörnchen zu legen. Damit schafft sie es einen weiteren Bereich vollständig auszufüllen. Von diesem nimmt sie sich auch die Fundstücke (1 Nuss, 1 Pilz) und legt sie über ihren Rucksack.

Spielende *Wie gewinne ich?*

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen Waldboden **vollständig** mit Laubplättchen und/oder Eichhörnchen belegt hat. Spiele die aktuelle Runde noch bis zum Spieler der rechts vom Startspieler sitzt. Tausche danach alle Fundstücke, den Tauschregeln folgend, gegen Nüsse ein und lege damit Eichhörnchen auf die leeren Plätze auf deinem Waldboden.

Vollendest du damit Bereiche, nimm dir gegebenenfalls Fundstücke, die du wieder gegen Nüsse tauschen kannst usw. Eichhörnchen sind nicht begrenzt, sollten sie in einer Partie ausgehen, ersetze sie bitte.

Es **gewinnt** der Spieler, der seinen Waldboden vollständig mit Laubplättchen und/oder Eichhörnchen belegt hat. Sollte jetzt mehr als 1 Spieler seinen Waldboden vollständig belegt haben, zählst du die Nüsse in deinem Vorrat um Gleichstände aufzulösen. Wer mehr Nüsse hat, gewinnt. Alle andere Spieler zählen danach die freien Felder auf ihrem Waldboden. Wer weniger freie Felder hat, hat die bessere Platzierung.

Matilda 1.



3. Tini



2. Claus



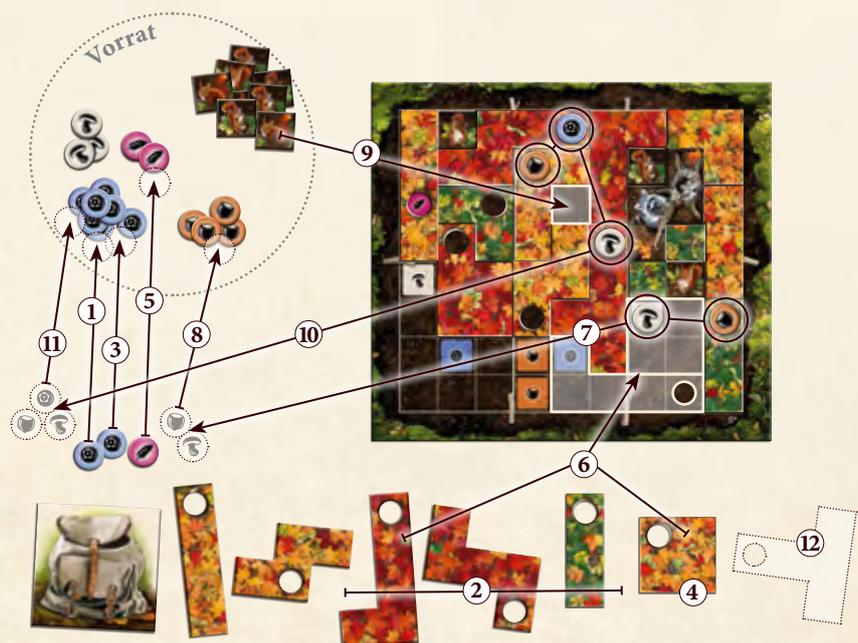
4. Hubert



Claus legt 1 Laubplättchen und bedeckt seinen Waldboden vollständig. Er läutet damit das Spielende ein. Die Runde wird noch zu Ende gespielt und Tini gibt 1 Feder in den Vorrat zurück und legt 2 Laubplättchen, um noch eine möglichst große Fläche abzudecken. Danach tauschen alle Spieler ihre Fundstücke in Nüsse um. Matilda hat 2 Nüsse und 1 Beere. Mit 2 Nüssen legt sie 2 Eichhörnchen und schafft es ihren Waldboden komplett zu bedecken. Sie erhält nochmals Fundstücke (1 Beere, 3 Nüsse und 1 Feder). Nachdem Hubert und Tini alle ihre Nüsse eingesetzt haben bleiben bei Hubert noch 3 Felder leer und bei Tini 1. Matilda tauscht ihre 1 Feder und 2 Beeren gegen 2 Nüsse. Um den Gewinner zu bestimmen, werden die übrig gebliebenen Nüsse gezählt. Claus hat noch 2 Nüsse übrig und Matilda hat 5 Nüsse. Damit gewinnt Matilda das Spiel.

Beispielzug *Wie greifen die ganzen Möglichkeiten ineinander?*

Tini ist am Zug. Sie hat 2 Laubplättchen in ihrem Pfad, 2 Beeren und 1 Feder. Sie legt 1 Beere in den allgemeinen Vorrat zurück und füllt ihren Pfad auf 5 Laubplättchen auf. Danach legt sie auch die 2. Beere in den Vorrat zurück, um noch ein 6. Laubplättchen zu nehmen. Sie legt 1 Feder zurück, um die damit verbundene alternative Hauptaktion durchzuführen. Sie legt das 3. und das 6. Laubplättchen auf ihren Waldboden. Dadurch füllt sie einen Bereich komplett aus und erhält 1 Nuss und 1 Pilz. Sie legt die Nuss zurück in den Vorrat, nimmt sich 1 Eichhörnchen und legt dieses auf ihren Waldboden. Damit wird ein weiterer Bereich komplett ausgefüllt und sie nimmt sich 1 Beere, 1 Nuss und 1 Pilz. Davon legt sie 1 Beere in den allgemeinen Vorrat, um ihre Laubplättchen auf 5 zu ergänzen.



Soloregeln *Wie kann ich Indian Summer alleine spielen?*

Eine Solopartie unterscheidet sich nur in wenigen Punkten vom Mehrpersonenspiel. Jede Partie dauert etwa 15 Minuten. Für eine besonders spannende Herausforderung kannst du bis zu 3 Partien in Folge spielen.

Aufbau Solospiel *Wie baue ich das Solospiel auf?*

Mische die 6 Waldböden und nimm dir 1 Waldboden und 1 Rucksack. Lege die restlichen Waldböden, Rucksäcke, den Startspielermarker und den Strauch zurück in die Schachtel. Du brauchst sie für deine Solopartie(n) nicht.

Drehe die beiden Spielplanhälften auf die Solospiel-Seite und lege sie nebeneinander in die Tischmitte. Teile die Laubplättchen zufällig in 3 Stapel zu je 25 Plättchen auf. In jeder deiner (bis zu 3) Partien spielst du mit **25 Puzzleteilen**. So kommen alle Laubplättchen zum Einsatz und du kommst auf 1 Endergebnis, das weniger vom Glück bestimmt ist.



Nimm 1 Stapel und verteile die 25 Laubplättchen wie folgt:

- A** Lege oberhalb und unterhalb des Spielplan jeweils 5 zufällige Laubplättchen in einer Reihe. Diese beiden Reihen bilden den **oberen** bzw. **unteren Pfad**.
- B** Lege auf die 10 mit „x. Spielzug“ beschrifteten Felder ebenfalls **zufällig** je 1 Laubplättchen.
- C** Lege die **restlichen** 5 Laubplättchen vor dir ab. Diese bilden deinen Pfad.



Es gibt im Solospiel **keinen** allgemeinen Pfad.

Lege die beiden anderen Laubplättchen-Stapel beiseite, du brauchst sie erst in der nächsten Partie. Sortiere die Tierplättchen und lege sie neben den Spielplan. Lege auf die besonderen 3 Tierplättchen (Waschbär, Fuchs, Dachs), jeweils das entsprechende Fundstück. Lege die Fundstücke und die Eichhörnchen voneinander getrennt an die schmalen Seiten des Spielplans.

Nimm dir **1 Beere, 1 Nuss und 1 Pilz**. Lege diese Fundstücke über deinen Rucksack.

Ablauf Solospiel *Wieviele Züge habe ich um mein Tableau vollständig zu bedecken?*

1 Solopartie besteht aus **genau** 10 Zügen. Dein Zug variiert im Vergleich zum Mehrpersonenspiel wie folgt:

Schiebe zu Beginn deines Zuges jeweils das Laubplättchen, das auf dem Feld mit der Nummer liegt, welche dem aktuellen Zug entspricht („x. Zug“) bis auf das letzte freie Feld ganz nach rechts. Auf diese Weise zählst du deine Züge.



Hier liegen zwei bereits verschobene Laubplättchen ganz rechts. In dieser Situation wird das Laubplättchen von dem Feld „3“ auf das Feld „1“ geschoben.

Du führst einen Zug nach dem anderen aus. Für das Ablegen der Laubplättchen gelten die gleichen Regeln wie im Mehrpersonenspiel. Lediglich die Art wie du neue Laubplättchen bekommst und die Funktion der Beeren und Pilze verändern sich.

Der obere und der untere Pfad *Woher bekomme ich neue Laubplättchen?*

Fülle deinen Pfad sofort wieder auf, wenn du das letzte Laubplättchen aus deinem Pfad nimmst. Führe dafür die folgenden Schritte aus.

1. Entscheide dich für den oberen Pfad oder den unteren Pfad.
2. Entscheide dich für die linke oder rechte Seite, des von dir gewählten Pfades.
3. Nimm dir das äußerste Laubplättchen dieser Seite, in dem von dir gewählten Pfad und lege es in deinen Pfad.
4. Wiederhole Schritt 3 bis du genau 5 Laubplättchen in deinem Pfad liegen hast.

Liegen in dem von dir gewählten Pfad weniger Laubplättchen als du nehmen dürftest, nimmst du nur so viele wie in diesem Pfad liegen. Du darfst aber 1 weitere Beere zahlen um dir die fehlenden Teile aus dem anderen Pfad zu nehmen.

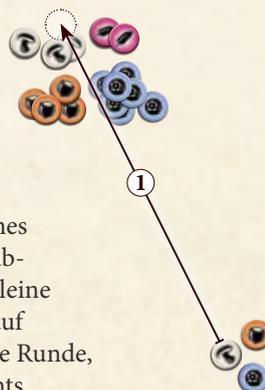


Pilz *Wie kann ich Laubplättchen vom Spielplan nehmen?*



Lege 1 Pilz in den allgemeinen Vorrat zurück und führe diese alternative Hauptaktion aus.

Nimm die 2 Laubplättchen, die auf den beiden **Pilz-Feldern** liegen und lege sie in beliebiger Reihenfolge auf deinen Waldboden. Nur wenn du keinen Platz auf deinem Waldboden hast, darfst du darauf verzichten eines der beiden Laubplättchen zu nehmen. Gibt es nur 1 Laubplättchen auf den Pilz-Feldern, kannst du auch dieses alleine nehmen. Schiebe anschließend alle Laubplättchen, die auf Feldern liegen deren Nummer **kleiner** ist als die aktuelle Runde, nacheinander bis auf das letzte freie Feld ganz nach rechts.





Beere *Wie bekomme ich passende Laubplättchen?*

Lege 1 Beere in den allgemeinen Vorrat zurück und führe diese Sonderaktion aus.

Fülle deinen Pfad auf 5 Laubplättchen auf. Folge dazu den oben beschriebenen Punkten 1-4. Du **musst** auf 5 Laubplättchen auffüllen und darfst nicht weniger nehmen.

Hast du bereits 5 Laubplättchen in deinem Pfad, darfst du dir 1 sechstes Laubplättchen nehmen. Auch bei diesem Plättchen darfst du wieder von beiden Pfaden und zwischen beiden Seiten wählen. Du darfst **nie** mehr als 6 Laubplättchen in deinem Pfad liegen haben.

Wertung einer Partie

Nach zehn Zügen beendest du deine Partie. Fülle deinen Waldboden weiter indem du Fundstücke gegen Nüsse eintauschst und die Nüsse wiederum gegen Eichhörnchen.

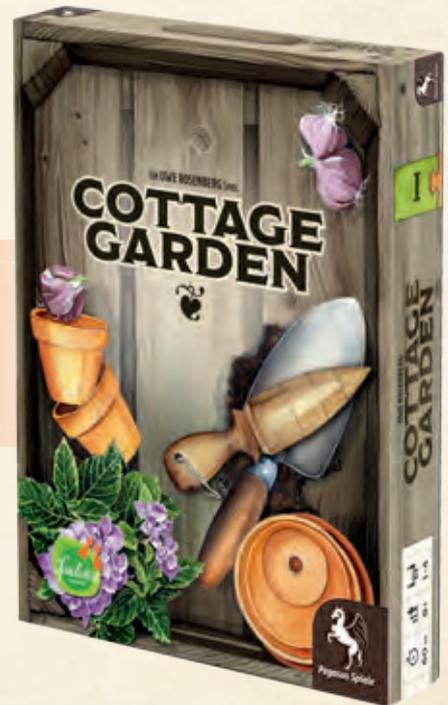
Sollte es dir nicht gelingen, alle Felder des Waldbodens zu belegen, gilt die Partie als verloren und jedes nicht abgedeckte Feld zählt 1 Minuspunkt.

Wenn du es schaffst, alle Felder des Waldbodens zu belegen, gilt diese Partie als gewonnen. Du bekommst für jedes Fundstück, das du noch in deinem Vorrat liegen hast, Punkte. Jede Beere ist 1 Punkt wert, jedes Nuss 2 Punkte, jeder Pilz 3 Punkte und jede Feder 4 Punkte. Ein Spielergebnis von 0 Punkten darfst du durchaus als Erfolg verbuchen.

Spiele die nächste Partie mit einem der anfangs zur Seite gelegten Stapel.

Wertung von drei Partien

Dein Gesamtergebnis über 3 Partien ist die Punktesumme aus deinen 2 besten gewonnenen Partien. Solltest du nur 1 Partie gewonnen haben, ist dein Gesamtergebnis die Summe aus den 2 schlechtesten verlorenen Partien. Solltest du deine ersten beiden Partien verlieren, entfällt die 3. Partie.



Lust auf mehr? Probiere auch **Cottage Garden**, den ersten Teil der Puzzle-Triologie: Von Blüten und Blättern umgeben, lasst ihr ein kleines Gartenparadies entstehen. Nützt jeden freien Platz für farbenprächtige Kompositionen. Bis Vielfalt überall blüht.



Impressum

Autor: Uwe Rosenberg

Illustrationen: Andrea Boekhoff

Grafik: Martin Kleinke

Realisation: Julian Steindorfer

Regelvideo: Holger Zimmermann

Übersetzung & Lektorat: Board Game Circus

Besonderer Dank: Klaus Ottmaier,

Rolf Raupach, Roman Rybiczka



© 2017
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