

Scott Almes

DAS ALLERBESTE BAUMHAUS

Spielanleitung

2-4 Spieler, ab 8 Jahren, 20 Minuten

Seid ihr bereit, eure Kindheitsträume wahr werden zu lassen? Dann wird es Zeit, Das allerbeste Baumhaus zu bauen!

Im Spiel tretet ihr gegeneinander an, um das beste Baumhaus zu bauen. Dazu müsst ihr euer Baumhaus mit den schönsten Räumen ausstatten. Das Bauen dauert drei Wochen und am Ende jeder Woche ermitteln die Spieler, welche Räume ihnen Punkte bringen.

Haltet eure Baumhäuser im Gleichgewicht und achtet gut darauf, was die anderen Spieler treiben, denn am Ende gewinnt der Spieler mit dem allerbesten Baumhaus!

SPIELMATERIAL

- 72 Baumhauskarten (12 in jeweils 6 Farben)
- 4 Startbaumkarten
- 8 Holzmarker (in 4 Spielerfarben)
- 3 Punkteleistenkarten
- 6 Wertungskarten
- 4 Bonuskarten



SPIELVORBEREITUNG

- 1 Jeder Spieler erhält einen Startbaum und 2 Marker: einen Punktemarker und einen Gleichgewichtsmarker. Die übrigen Bäume und Marker kommen zurück in die Schachtel.

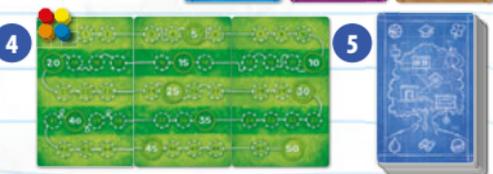


- 2 Jeder Spieler legt den Gleichgewichtsmarker auf den mittleren Kreis seines Startbaums.

- 3 Die 6 Wertungskarten und die 4 Bonuskarten werden offen in der Mitte des Tisches bereit gelegt. In einem 2-Spieler-Spiel werden nur die  Karten verwendet.



- 4 Die Punktemarker werden neben den Punkteleistenkarten bereit gelegt, damit sie gut zu erreichen sind.



- 5 Die Baumhauskarten werden zu einem verdeckten Stapel gemischt und ebenfalls in der Mitte bereitgelegt.

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über drei Runden. Jede Runde besteht aus folgenden drei Phasen:

AUSTEILEN • BAUEN • WERTEN

PHASE 1: AUSTEILEN

Jeder Spieler erhält 6 Karten vom Baumhausdeck. Die Spieler dürfen die Karten ansehen, aber nicht ihren Mitspielern zeigen.

PHASE 2: BAUEN

Dann wählen alle Spieler geheim eine Karte aus, die sie an ihr Baumhaus anbauen möchten. Wenn alle Spieler eine Karte gewählt haben, decken sie gleichzeitig ihre Karten auf und fügen sie ihrem Baumhaus hinzu.

RÄUME ZUM BAUMHAUS HINZUFÜGEN

Die Baumhäuser werden Raum für Raum gebaut. Beim Bauen gelten folgende Regeln:

A: Ein Raum **MUSS** von zwei darunterliegenden Räumen getragen werden, außer es handelt sich um einen Raum am Rand. Räume am Rand werden nur von einem darunterliegenden Raum getragen.



Im Beispiel rechts ist der „Surfsimulator“ ein Raum am Rand.

Je höher die Bäume werden, desto mehr Räume können auf einer Ebene gebaut werden.

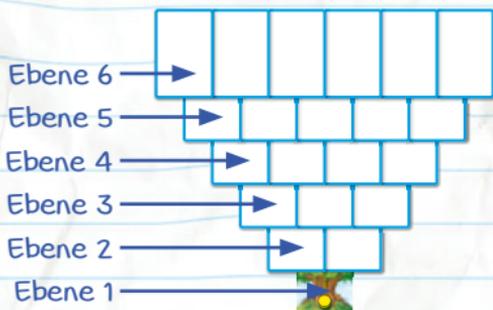
B: Die erste Karte einer Farbe kann auf jeden erlaubten Platz gebaut werden. Die folgenden Karten derselben

Farbe **müssen** jedoch einen Raum dieser Farbe berühren (Räume einer Farbe müssen also gruppenweise angeordnet werden). Man sollte also darauf achten, keine wertvolle Farbe auszugrenzen.



Im Beispiel links kann der gelbe Raum „Bibliothek“ nicht mehr gebaut werden. ☹

C: Ein Baum **darf nicht höher als 6 Ebenen** sein, wobei der Startbaum als Ebene 1 mitgezählt wird.



D: Baumhauskarten **dürfen nicht** auf die Seite des Baumes gelegt werden, auf der sich der Gleichgewichtsmarker befindet.

DAS BAUMHAUS IM GLEICHGEWICHT HALTEN

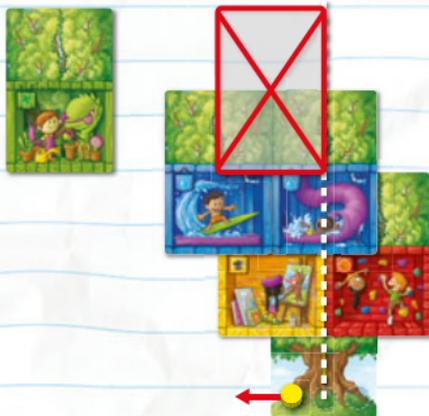
Wenn eine Baumhauskarte angebaut wird, gerät der Baum ins Schwanken. Wenn eine Karte auf der linken Seite platziert wird, muss der Gleichgewichtsmarker ein Feld nach links, wenn sie auf der rechten Seite platziert wird, ein Feld nach rechts verschoben werden.



Durch das Anbauen der „Gärtnerei“ auf der rechten Seite wird der Gleichgewichtsmarker ein Feld nach rechts verschoben. Somit befindet er sich nun wieder in der Mitte.

Baumhauskarten, die genau in der Mitte des Baumes angebaut werden, bewegen den Marker nicht (dies kann nur auf den Ebenen 3 und 5 vorkommen).

Die „Gärtnerei“ kann nicht auf der linken Seite des Baumes angebaut werden, weil der Gleichgewichtsmarker nicht weiter nach links verschoben werden kann.



Wenn der Gleichgewichtsmarker nicht bewegt werden kann (weil kein Platz mehr ist), kann auf dieser Seite keine Karte angebaut werden.

KEINE ANBAUMÖGLICHKEIT

Wenn ein Spieler die gewählte Karte nicht anbauen kann oder möchte, wird sie einfach verdeckt aus dem Spiel genommen.

WEITERGEBEN DER KARTEN

Wenn jeder Spieler eine Karte gewählt und angebaut hat, werden die verbleibenden Karten im Uhrzeigersinn weitergereicht. Die Spieler wählen wieder alle eine Karte, bauen sie an und geben die verbliebenen Karten weiter. Dies wird solange fortgeführt, bis jeder Spieler noch zwei Karten zur Auswahl hat. Er wählt eine daraus aus und legt die andere ab. Die abgelegten Karten werden auf einen verdeckten Ablagestapel gelegt. Auf diese Weise kann jeder Spieler seinem Baumhaus maximal 5 Karten pro Runde hinzufügen.

PHASE 3: WERTUNG

Reihum wählen nun alle Spieler eine Bonuskarte aus und nehmen sie an sich. In umgekehrter Reihenfolge legt nun jeder Spieler seine Bonuskarte auf eine der Wertungskarten.

Bonuskarten dürfen nicht auf eine Wertungskarte gelegt werden, auf der bereits eine Bonuskarte liegt.

Bei 4 Spielern spielt jeder Spieler eine Bonuskarte aus. Bei 3 Spielern bleibt eine Karte ungenutzt. (Die Regeln für das Spiel zu zweit sind unten beschrieben.)

Nachdem alle Bonuskarten platziert wurden, werten alle Spieler ihr komplettes Baumhaus entsprechend den Wertungskarten. Jede Farbe, die keine Bonuskarte enthält, bringt 1 Punkt pro Raum. Farben mit der „2“ Bonuskarte bringen 2 Punkte pro Raum. Farben mit der  Karte bringen keine Punkte.



In der ersten Runde wählt der älteste Spieler die erste Bonuskarte. In den folgenden Runden wählt der Spieler die erste Bonuskarte, der die meisten Punkte hat. Wenn in der zweiten oder dritten Runde Gleichstand beim ersten Platz herrscht, wählt der Spieler zuerst die Bonuskarte, der im Uhrzeigersinn dem Spieler am nächsten sitzt, der in der vorherigen Runde die Bonuskarte als erster gewählt hat.

Die Punkte werden auf der Punkteleistenkarte angezeigt, indem die Punktemarker für jeden Punkt ein Feld weiter gesetzt werden.

ZWEI SPIELER: REGELN FÜR DIE WERTUNG

Im Spiel zu zweit erhält jeder Spieler eine  Bonuskarte für die Wertung. Der Spieler mit den meisten Punkten platziert seine  Karte zuerst, danach platziert der zweite Spieler seine Karte. Die Punkte werden wie oben beschrieben vergeben.

SPIELENDEN UND BONUSWERTUNG

Das Spiel endet nach der 3. Runde. Die Spieler zählen dann aus, wie viele Karten sie von jeder Farbe in ihrem Baumhaus haben. Der Spieler mit den meisten Baumhauskarten einer Farbe nimmt sich die Wertungskarte der entsprechenden Farbe. (Bei Gleichstand hat niemand die meisten Karten und somit erhält kein Spieler eine Wertungskarte dieser Farbe.) Diese Belohnung bringt ihm zusätzlich so viele Punkte ein, wie er Räume dieser Farbe in seinem Baumhaus hat.

Der Spieler mit den meisten Punkten **gewinnt!**

Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler, der die meisten Karten einer einzelnen Farbe hat. Liegt immer noch ein Unentschieden vor, vergleichen die Spieler die Farben mit den zweitmeisten Karten. Wenn immer noch ein Unentschieden vorliegt, teilen sich die Spieler den Sieg.



Der Spieler, der die
Höchstzahl von 5 blauen
Räumen in seinem
Baumhaus hat, erhält
5 zusätzliche Punkte.



FÜR JÜNGERE SPIELER

Wenn das Spiel mit jüngeren Spielern gespielt wird, werden keine Bonuskarten verwendet. Stattdessen wählt jeder Spieler in der Wertungsphase eine Wertungskarte aus und legt sie vor sich ab. Die gewählten Wertungskarten bringen allen Spielern Punkte, die nicht gewählten Karten bringen keine Punkte.

DANKSAGUNG



Autor **Scott Almes**

Illustration und Grafik **Adam P. McIver**
Projektmanagement & Entwicklung
Jason Kotarski

Alle Rechte vorbehalten.

© Das allerbeste Baumhaus 2015.

© Green Couch Games, LLC 2015.



Deutsche Übersetzung **Denys Lonshakov,**
Elmar Schulte, Malte Kühle
Gestaltung **Andrii Bodrun**

Deutsche Version hergestellt bei

2Geeks GmbH

Spiekermannstr 31

13189 Berlin

Bei Fragen schreiben Sie uns an info@2geeks.de oder besuchen Sie unsere Webseite 2geeks.de

Scott möchte sich bei seiner wundervollen Frau Beth und seinen Freunden und seiner Familie für die Unterstützung bei der Verwirklichung seiner Kindheitsträume bedanken. Er möchte sich außerdem bei Jason bedanken, der den Wald trotz aller Baumhäuser im Auge behielt und bei Adam für die großartige Gestaltung.