

# SEASONS

Ein in jeder Jahreszeit taktisches Kartenspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren von Team SAIEN

## SPIELIDEE

In *4 Seasons* versuchst du mit wenigen Regeln, in den 4 Jahreszeiten jeweils mehr Einflusspunkte zu sammeln als dein Gegner, um so die Siegpunkte einer Jahreszeit zu erlangen. Wer in der Summe aller 4 Jahreszeiten die meisten Siegpunkte erlangt, gewinnt.

Das Besondere an *4 Seasons*: Du kontrollierst die Karten, die dein Gegner ausspielt und entscheidest, wann er diese ausspielen darf.

## SPIELMATERIAL

48 Spielkarten, aufgeteilt in 4 Jahreszeiten (Farben) mit je 12 Karten in unterschiedlichen Werten: 4x Wert 1, 6x Wert 2, 2x Wert 3. Auf der Rückseite der Karten ist ebenfalls der Wert der Karte angegeben, nicht aber die Jahreszeit.



**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team.**

## SPIELVORBEREITUNG

Sortiert alle Karten anhand der **Rückseiten** nach den Werten 1, 2 und 3 in 3 **Stapel**, mischt jeden Stapel separat und legt ihn zunächst zur Seite.

Nehmt dann zuerst den 1er-Stapel und bildet aus dessen Karten **8 neue Stapel**. Nehmt danach den 2er-Stapel und verteilt die Karten auf dieselben 8 Stapel. Dasselbe macht ihr zum Schluss mit dem 3er-Stapel. So erhaltet ihr 8 Stapel, deren Karten von unten nach oben jeweils die Werte **1-1-2-2-2-3** aufweisen.



**Entfernt nun 2 dieser Stapel aus dem Spiel** und legt sie beiseite, ohne sie anzusehen.

Jeder Spieler nimmt sich **je 3 der übrigen 6 Stapel** und legt sie übereinander, ohne die Karten anzusehen oder zu mischen. So entsteht für jeden Spieler **1 Nachziehstapel aus 18 Karten**. Davon zieht ihr je **8 Karten auf eure Hand**.

Stellt die **4 Jahreszeitenfiguren** in die Mitte, so dass neben jeder Figur genug Platz für 1 Kartenreihe vorhanden ist.

Bestimmt auf beliebige Weise einen **Startspieler**.

## TISCHAUFTEILUNG



Im Laufe des Spiels legt ihr die Karten nach und nach auf dem Tisch aus. Dazu gibt es **3 unterschiedliche Bereiche**:

Der Bereich in der Mitte mit den 4 Figuren ist der **Jahreszeitenbereich**. Karten, die hier abgelegt werden, bestimmen am Ende die **Siegpunkte**.

Zudem hat jeder von euch direkt vor sich einen eigenen **Einflussbereich**. Karten, die hier abgelegt werden, bestimmen am Ende eure **Einflusspunkte**.

Legt in allen Bereichen die Karten immer farblich passend aus. Fächert mehrere Karten derselben Farbe in einem Bereich so übereinander, dass beide Spieler alle Werte jederzeit erkennen können.



## ALLGEMEINER ÜBERBLICK

Eine Partie *4 Seasons* verläuft über **9 Runden**. In jeder Runde führt ihr beide nacheinander je **1 Spielzug** durch, und zwar **immer zuerst der Startspieler**.

Jeder Spielzug besteht darin, 2 Handkarten auszuwählen und dem Gegner zu geben; dieser legt davon 1 Karte in den Jahreszeitenbereich und 1 Karte in seinen Einflussbereich. Am Ende einer Runde ziehen beide Spieler je 2 Karten nach und die nächste Runde beginnt.

Nach 9 Runden liegen je 9 Karten in jedem eurer Einflussbereiche sowie 18 Karten im Jahreszeitenbereich. Wer für eine Jahreszeit mehr Einflusspunkte hat, erhält die Siegpunkte dieser Jahreszeit. Wer in der Summe der 4 Jahreszeiten die meisten Siegpunkte erringt, gewinnt.

## ABLAUF EINER RUNDE

Als **Startspieler** führst du deinen **Spielzug** wie folgt aus:

- 1) Wähle **2 deiner Handkarten** aus und gib sie deinem Gegner. Er darf die Vorderseiten ansehen.
- 2) Nun wählt dein Gegner genau 1 der beiden Karten aus und legt sie offen in den **Jahreszeitenbereich** neben die Figur derselben Farbe. Damit erhöht er die **Siegpunkte** für diese Jahreszeit.
- 3) Danach legt er die verbliebene zweite Karte in **seinen Einflussbereich**, ebenfalls farblich passend. Damit erhöht er seine **Einflusspunkte** für diese Jahreszeit.

Es ist **nicht** erlaubt, beide Karten in den Jahreszeitenbereich oder beide Karten in den Einflussbereich zu legen.

Danach führt dein Gegner seinen Spielzug auf dieselbe Weise durch. Er gibt dir 2 seiner Handkarten, du legst davon 1 Karte in den Jahreszeitenbereich und 1 Karte in **deinen** Einflussbereich.

Das bedeutet, die Karten auf deiner Hand sind die Karten, die dein Gegner ausspielen wird (und umgekehrt)! Aber du entscheidest über den Zeitpunkt, wann dein Gegner welche Karte ausspielen darf!

Am **Ende jeder Runde** zieht ihr beide jeweils **2 Karten** von euren persönlichen **Nachziehstapeln** nach und beginnt die nächste Runde. Sind eure Nachziehstapel aufgebraucht, zieht ihr keine Karten mehr nach und fahrt so lange mit dem Spiel fort, bis ihr **alle Karten** ausgelegt habt. Danach kommt es zur **Wertung**.

## DIE WERTUNG

Vergleicht für **jede Jahreszeit** die Summe eurer **Einflusspunkte**. Wer den **höheren** Wert hat, erhält die entsprechenden **Siegpunkte** dieser Jahreszeit und nimmt sich die zugehörige Jahreszeitenfigur. Bei einem Gleichstand erhält niemand die Siegpunkte dieser Jahreszeit.

Wer in der Summe aller 4 Jahreszeiten die meisten **Siegpunkte** erreicht, **gewinnt**. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Jahreszeitenfiguren vor sich stehen hat. Besteht auch hier ein Gleichstand, gibt es keinen Sieger.

**Einflussbereich Stefanie**

3  
2  
1  
1

**6 Einflusspunkte**

**7 Siegpunkte**

**Jahreszeitenbereich**

2  
2  
2  
1

**5 Einflusspunkte**

**Einflussbereich Jens**

2  
2  
1

**Beispiel:** Stefanie hat im Frühling 6 Einflusspunkte (1+2+3), Jens hat nur 5 Einflusspunkte (1+2+2). Stefanie gewinnt den Frühling und erhält 7 Siegpunkte (1+2+2+2). Hätte Jens eine weitere grüne „1“ in seinem Einflussbereich gehabt, wäre sein Einfluss ebenfalls 6. In diesem Fall hätte keiner von beiden die Jahreszeit gewonnen.

## HINWEIS

- Auf der Rückseite jeder Karte ist in den Ecken der Wert der Karte angegeben. Ihr dürft euren Mitspieler jederzeit bitten, euch alle Kartenrückseiten zu zeigen. Dadurch könnt ihr besser abschätzen, welche Kartenwerte euer Mitspieler noch auf seiner Hand hat und euch später geben wird.
- Da der Startspieler während der gesamten Partie nicht wechselt, empfehlen wir, eine zweite Partie mit neuem Startspieler zu spielen und die Siegpunkte beider Partien zu addieren, um den Gewinner festzustellen.

## IMPRESSUM

**Autor:** Team SAIEN · **Illustration + Grafik:** Dennis Lohausen

**Design Schachtel + Anleitung:** Hans-Georg Schneider · **Realisation:** Thygra Spiele, Sebastian Hein  
Ein Spiel von Team SAIEN und Pegasus Spiele. © 2017 Pegasus Spiele GmbH,  
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung des Rechteinhabers nicht erlaubt.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele



saien



Pegasus Spiele