



ANLEITUNG

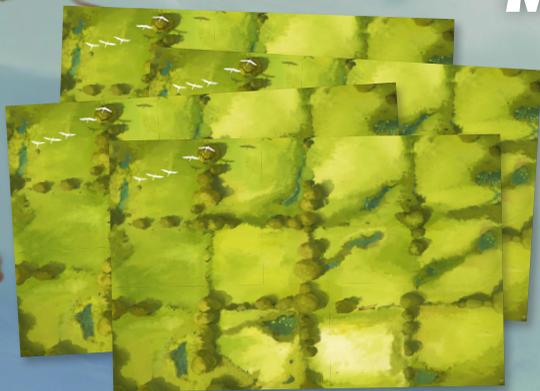
MEIN KÖNIGREICH FÜR EIN PFERD

Du willst deinem Vater, dem König, beweisen, dass du kein Taugenichts bist. Dabei wetteiferst du mit deinen Geschwistern. Schaffst du es am schnellsten, ein Fohlen zu züchten, überlässt dir euer Vater bestimmt das ganze Königreich! Du hast ihm bereits eine Weide und ein paar Tiere aus dem Kreuz geleiert, nun liegt es an dir.

Um ein Fohlen zu züchten, brauchst du natürlich ein Pferdepaar, soviel ist klar. Und damit diese majestätischen Tiere sich auch wohlfühlen, brauchen sie ihren eigenen Hofstaat. Also musst du zusätzlich zu den 2 Pferden auch 2 Schafe, 2 Schweine und 2 Kühe dein Eigen nennen. Diese erhältst du zum Teil als Geschenk vom König, oder indem du Tiere gegeneinander eintauschst. Hin und wieder vermehren sich deine Tiere sogar!

Zeigt eurem Vater, dass ihr auch mal was alleine auf die Reihe bekommt! So schwierig wird das schon nicht sein ...

MATERIAL



4 Weiden
(Tableaus mit 3x4 Feldern)



96 Zäune
(je 24 Stück in 4 Farben)



3 Königswürfel
(gelb)



1 Vermehrungswürfel
(rosa)



Vorderseite

35 Hofkarten



Rückseite



Vorderseite

4 Übersichtskarten



Rückseite



32 Schafe



32 Schweine



24 Rinder



12 Pferde

AUFBAU



1 Legt alle Tiere als Vorrat in die Tischmitte.



2 Mischt alle Hofkarten verdeckt und teilt an alle jeweils 4 Karten aus. Ihr dürft euch eure eigenen Karten anschauen.



3 Legt die restlichen Karten als Hofstapel neben den Vorrat. Lasst etwas Platz für den Abwurfstapel.



4 Nehmt euch je 1 Weide, 1 Übersichtskarte und alle 24 Zäune einer Farbe. Legt diese vor euch ab.

5 Wer von euch zuletzt etwas geschenkt bekommen hat, ist als Erstes am Zug. Anschließend spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

6 Baut eure Weiden so auf, wie unten gezeigt. Nehmt euch die dazu benötigten Tiere aus dem Vorrat. Verwendet **IMMER** nur eure eigenen Zäune.

Ihr erhaltet in Spielreihenfolge unterschiedlich viele Tiere und Zäune, die ihr wie folgt platziert:

1. PERSON (Zuerst am Zug)
12 Zäune, 1 Schwein, 1 Schaf



2. PERSON
12 Zäune, 1 Schwein, 2 Schafe



3. PERSON
12 Zäune, 1 Schwein, 3 Schafe



4. PERSON
13 Zäune, 1 Schwein, 3 Schafe



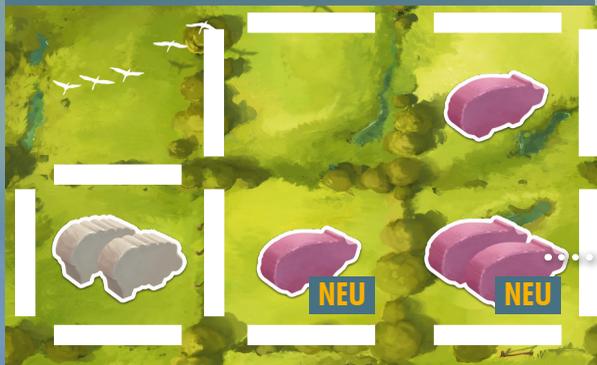
GRUNDSÄTZLICHES ZUR TIERHALTUNG



WEISS ERHÄLT
3 **NEUE** SCHWEINE



SIE LÄSST DIE SCHAFE UND SCHWEINE DIE BEREICHE TAUSCHEN, UM GENUG PLATZ FÜR DIE NEUEN SCHWEINE ZU HABEN.



FÜR 1 SCHAF IST KEIN PLATZ MEHR IN IHREN UMZÄUNTEN BEREICHEN. SIE LEGT ES IN DEN VORRAT ZURÜCK.



- Du hältst deine Tiere in umzäunten Bereichen deiner Weide. Das sind 1 oder mehr verbundene Felder, deren gemeinsame Außenkante vollständig durch Zäune begrenzt ist.
- Auf jedem Feld kannst du höchstens 2 Tiere halten.
- In einem umzäunten Bereich kann sich immer nur 1 Tierart befinden. Das heißt, du brauchst für jede Tierart einen eigenen umzäunten Bereich.
- Du darfst Tiere einer Tierart auch in mehr als 1 umzäunten Bereich halten. Du darfst also z.B. deine Schafe auf 2 umzäunte Bereiche verteilen.
- Du darfst Tiere jederzeit von einem Bereich in einen anderen versetzen oder Tiere aus zwei Bereichen vertauschen. Nach dem Versetzen/Vertauschen müssen die oben genannten Regeln allerdings wieder eingehalten sein.
- Sobald du Tiere erhältst, platzierst du sie entsprechend der obigen Tierhaltungsregeln auf deiner Weide oder lässt sie weglaufen.
- Du darfst jederzeit Tiere weglaufen lassen, indem du sie in den Vorrat zurücklegst. Am Ende jeder Phase jedes Spielzuges laufen Tiere, die nicht vollständig eingezäunt sind, automatisch weg.

GRUNDSÄTZLICHES ZUM ZAUNBAU



WEISS ERHÄLT 1 ZAUN **NEU** HINZU. SIE PLATZIERT DIESEN UND BEWEGT 1 ANDEREN ZAUN, UM DEN BEREICH DER SCHWEINE ZU VERGRÖßERN.



- Zäune platzierst du immer auf den Feldgrenzen deiner eigenen Weide. Auf der Rückseite der Weide sind diese Grenzen mit gestrichelten Linien hervorgehoben.
- Wann immer du Zäune erhältst, nimmst du sie aus deinem Vorrat und platzierst sie sofort auf deiner Weide oder legst sie wieder in deinen Vorrat zurück. Du musst nicht alle Zäune platzieren. Zäune, die du nicht platzierst, musst du aber wieder in den Vorrat zurücklegen.
- **WICHTIG:** Wann immer du Zäune erhältst, darfst du **ZUSÄTZLICH** ebensoviele deiner bereits platzierten Zäune neu platzieren und somit bewegen.

SELTENE SONDERFÄLLE (NUR LESEN, FALLS SIE EINTRETEN)

OH NEIN, DER TIERVORRAT IST LEER!

In seltenen Fällen kommt es vor, dass nicht genug Tiere im Vorrat sind. Unterbrecht in diesem Fall den Zug, um den Tiervorrat wieder aufzufüllen. Merkt euch zuvor, wie viele Tiere ihr noch erhalten würdet. Nach der Unterbrechung nehmt ihr euch die Tiere aus dem neu aufgefüllten Vorrat.

Alle, die MEHR ALS 3 TIERE dieser Art haben, müssen sofort 1 Tier dieser Art weglaufen lassen.

BEISPIEL: Alle besitzen etliche Schafe. Weiß erhält 1 Schaf. Es ist jedoch kein Schaf mehr im Vorrat. Also müssen alle je 1 Schaf abgeben.

Reicht der Vorrat danach immer noch nicht aus, wiederholt diesen Vorgang.



KEINE SCHAFE!

OH NEIN, MEIN ZAUNVORRAT IST LEER!

Sind nicht genug Zäune in deinem Vorrat, kannst du keine neuen platzieren. Du darfst jedoch weiterhin ebenso viele deiner Zäune bewegen, wie du erhalten würdest.



ABLAUF

... DER PARTIE

Ihr spielt reihum, bis jemand die benötigten Tiere gesammelt hat, um die Partie zu gewinnen:

2 Pferde, 2 Kühe, 2 Schweine und 2 Schafe

Dazu würfelt ihr und nutzt sowohl das Ergebnis von euren eigenen Würfeln als auch von den Würfeln der anderen. Zusätzlich tauscht ihr Tiere gegen andere, höherwertige Tiere ein.

... EINES ZUGES

Jeder Zug besteht aus 2 Phasen:

(1) Würfelphase

(2) Tauschphase

Diese führt ihr immer in dieser Reihenfolge hintereinander aus. Die Würfelphase besteht aus zwei Teilen (siehe 1A und 1B).

(1A) WÜRFELPHASE: WER AM ZUG IST

Bist du am Zug, **WÜRFLE** mit allen 4 Würfeln. Du darfst beliebige Würfel bis zu 2 Mal **NACHWÜRFELN**. Insgesamt würfelst du also bis zu 3 Mal. Welche Würfel du nachwürfelst, darfst du dir jedes Mal frei aussuchen.

FÜHRE anschließend die Effekte des finalen Würfelergebnisses in beliebiger Reihenfolge **AUS**. Du darfst auch auf das Ausführen einzelner Würfel verzichten.

Zusätzlich darfst du zu einem beliebigen Zeitpunkt in dieser Phase 1 deiner **HOFKARTEN** ausspielen und sofort 1 **HOFKARTE** nachziehen. So hast du immer 4 Karten auf der Hand.



Spielst du eine Karte mit dem ⚡-Symbol, führe sie sofort aus und wirf sie anschließend ab. Erfordert die Karte, dass du Tiere abgibst, musst du diese von deiner Weide in den Vorrat legen.



KOSTEN

Spielst du eine Karte mit dem ∞-Symbol aus, zahle zunächst **EINMALIG** die Kosten im weißen Feld unten, indem du die gezeigten Tiere von deiner Weide zurück in den Vorrat legst. Lege die Karte dann vor dir ab. Je nach Effekt der Karte, darfst du diesen dauerhaft in deinen eigenen Zügen bzw. auch in den Zügen aller anderen nutzen.

Spielst du keine Karte aus, darfst du beliebig viele Karten abwerfen und ebensoviele Karten vom Hofstapel ziehen. Ist der Hofstapel aufgebraucht, mischt den Abwurfstapel und legt ihn als neuen Hofstapel bereit.

WÜRFELSYMBOLE

KÖNIGSWÜRFEL (GELB):



Du erhältst die auf dem Würfel gezeigten Tiere, also 2 Schafe, 1 Schaf bzw. 1 Schwein.



Hast du 2 oder 3 Würfel, die ein „halbes Rind“ zeigen, erhältst du 1 Rind. Einzelne hat dieses Symbol keinen Effekt.



Du erhältst ebenso viele Zäune, wie Zaunslatten zu sehen sind.

VERMEHRUNGSWÜRFEL (ROSA):



Die gezeigte Tierart vermehrt sich. Sobald sich eine Tierart **VERMEHRT**, erhältst du 1 Tier dieser Art für je 2 Tiere dieser Art auf deiner Weide.

BEISPIEL: Schwarz hat 5 Schafe und diese vermehren sich. Sie erhält also sofort 2 neue Schafe.

(1B) WÜRFELPHASE: ALLE ANDEREN

Nachdem du fertig gewürfelt hast, dürfen die Anderen jeweils 1 der Würfel wählen und ebenfalls dessen Effekt ausführen. Wer links von dir sitzt, wählt zuerst und es geht reihum weiter. Ein Würfel, der bereits von jemand anderem gewählt wurde, kann nicht erneut gewählt werden.

BEISPIEL

1. Würfelwurf:
Schwarz würfelt.



2. Würfelwurf:
Schwarz würfelt
2 Würfel nach.



3. Würfelwurf:
Schwarz würfelt
1 Würfel nach.



Finales Ergebnis:



Schwarz führt die Effekte ihres finalen Würfelergebnisses aus. Sie erhält 2 Schafe, 1 Rind und ihre Schafe vermehren sich.

Während Schwarz die Effekte ihres Würfelergebnisses ausgeführt hat, wählen alle anderen 1 Würfel aus dem finalen Ergebnis:

Weiß wählt und erhält 2 Schafe.

Braun wählt und ihre Schafe vermehren sich.

Für Grau bleibt nur noch ein halbes Rind übrig. Dieses hat jedoch keinen Effekt.

(2) TAUSCHPHASE: GILT FÜR ALLE

Beginnend mit dir, da du am Zug bist, und reihum im Uhrzeigersinn dürft ihr Tiere von eurer Weide gegen Tiere im Vorrat eintauschen. Du darfst immer 1 Tierart deiner Wahl gegen 1 bestimmte andere Tierart tauschen. Du darfst beliebig viele Tiere der gewählten Art eintauschen. Wie viele der anderen Tierart du erhältst, ist durch die folgenden Tauschverhältnisse vorgegeben:



Für je 2 Schafe erhältst du 1 Schwein.



Für je 3 Schweine erhältst du 1 Rind.



Für je 4 Rinder erhältst du 1 Pferd.

BEISPIEL: Weiß tauscht Schafe. Sie legt 6 Schafe in den Vorrat zurück und nimmt sich dafür 3 Schweine. Sie platziert diese sofort, z.B. in dem gerade frei gewordenen Bereich.



Nachdem ihr alle getauscht oder darauf verzichtet habt, ist die nächste Person am Zug.

ENDE DER PARTIE

Sobald du mindestens 2 Pferde, 2 Rinder, 2 Schweine und 2 Schafe hast, löst du das Ende der Partie aus. Spielt den aktuellen Spielzug noch zu Ende.

Nachdem die Tauschphase des letzten Spielzugs abgeschlossen ist, dürft ihr ALLE TIERARTEN tauschen. Alle von euch, die abschließend die geforderten Tiere haben, haben eine Chance auf den Sieg:

- Wer von euch die meisten Pferde hat, gewinnt.
- Bei Gleichstand: Wer von euch die meisten Rinder hat, gewinnt.
- Bei Gleichstand: Wer von euch die meisten Schweine hat, gewinnt.
- Bei Gleichstand: Wer von euch die meisten Schafe hat, gewinnt.

Herrscht bei allen Tierarten Gleichstand, teilen sich die daran Beteiligten den Sieg und regieren gemeinsam das Königreich.



EINFACHES KURZSPIEL

Für die ersten Partien mit jüngeren Kindern empfehlen wir, die Hofkarten zunächst wegzulassen.

Um zu gewinnen, benötigt ihr mindestens 1 Tier von jeder Art.

SOLOSPIEL

Du spielst gegen deinen Zwilling Moritz. Baue das Spiel wie im Grundspiel auf. Du bist als Erstes am Zug. Gib Moritz eine Weide mit 2 Schafen und 1 Schwein. Er erhält weder Zäune noch Karten.

DEIN ZUG: Spiele nach den üblichen Regeln. Moritz wählt in deinem Zug keinen deiner Würfel und tauscht auch keine Tiere.

MORITZ' ZUG: Würfle 2 Mal für Moritz. Gib ihm jedes Mal die gewürfelten Tiere und führe auch jedes Mal die Vermehrung aus. Moritz braucht jedoch keine Zäune und darf beliebig viele Tiere auf seiner Weide halten, ohne dass sie weglaufen. Anschließend tauscht Moritz so viele Tiere wie möglich von allen Arten, behält aber immer 2 von jeder Art für sich übrig. Du kannst keinen seiner Würfel wählen und auch keine Tiere tauschen. Für den Sieg und das Spielende gelten die Regeln aus dem Grundspiel.

SPIELIDEE
MORITZ SCHUSTER

ILLUSTRATION
SÖREN MEDING

ENTWICKLUNG
FRANK NOACK,
RICO BESTEHER

REDAKTION
RICO BESTEHER

GRAFIK
MÜHLENKIND
KREATIVAGENTUR

UNTER MITARBEIT VON
RYAN PALFREYMAN, YARA LAL THIEL,
LISA PROHASKA, TANJA MASCHKE,
LAURA RENAU, MALTE KÜHLE

TESTSPIELENDEN

FRIEDEMANN FINDEISEN, MATTHIAS CRAMER, THOMAS WEBER, DR. HANS HÖH, HOLGER MERTELSMANN / W7 – DER BRETTSPIEL KANAL, SILKE SCHUSTER, JANA SCHUSTER, MONA ROSE, GINA ROSE, MALTE KISCHKEL, MANJA GIMPEL, PHILIPP RÖBER, NIELS KINDL, CHRISTINE LABUS SOWIE ZAHLREICHE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER DER GRUNDSCHULE JÜRGENS HOF IN HERNE, UND DES PESTALOZZI-GYMNASIUMS IN HERNE