

TREELINGS

Paul Schulz

10-20 Minuten * 2-5 Spieler * ab 8 Jahren

In der Welt der Treelings wird eifrig gebaut, denn das alljährliche Glühwürmchenfest naht! Zur anstehenden Sommersonnenwende dürfen die wunderschönen, leuchtenden Glühwürmchenschwärme nur von den am höchsten aufragenden Plattformen der Stadt freigelassen werden. 6 unterschiedliche Baumwerker-Zünfte leben in der Stadt und sie werden alles daran geben, in jedem Stadtviertel ihren eigenen Baum so hoch wie möglich zu bebauen.

Als Vorsteher eures Viertels entscheidet ihr in jeder Runde, welche Zunft ihr in eurem Stadtteil unterstützen möchtet. Das ist natürlich nicht ganz uneigennützig – schließlich wollt ihr die Zuschauer am Festtag zum Spektakel zu euch locken und möglichst viele Glühwürmchen funkelnd in die Freiheit schicken.

Spielmaterial



1 Startspielerkarte



108 Zunftkarten
in 6 Farben (je 18 pro Farbe)



5 Übersichtskarten



5 Glückwunschkarten



1 Glühwürmchenfest-Karte



Spielregel

Ziel des Spiels

Überlegt euch gut, welche Zünfte ihr beim Bau ihrer Plattformen in eurem Viertel unterstützen möchtet und vergesst nicht, eure Nachbarn im Blick zu behalten. Denn nur die höchsten Plattformen werden beim Glühwürmchenfest gewertet - und das sogar über die Grenzen eures Viertels hinweg.

Vorbereitung

Die 108 Zunftkarten repräsentieren die 6 unterschiedlichen Zünfte, die sich in eurer Stadt schon vor langer Zeit niedergelassen haben. Von jeder Zunft gibt es 18 Karten im Spiel und jede von ihnen hat eine bestimmte Art, die Plattformen an die Bäume zu bauen, und außerdem auch eine eigene Farbe.



Mischt die Zunftkarten verdeckt sehr gut durch. Verteilt an jeden von euch 3 Karten. Diese Karten legt ihr nun offen in euer eigenes Stadtviertel, das sich direkt vor euch befindet. Karten der gleichen Art legt ihr überlappend übereinander. Sie stellen den wachsenden Baum der jeweiligen Zunft dar.

Alle anderen Karten bilden den Nachziehstapel. Dieser wird für euch alle gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. Zählt 20 Karten vom Stapel ab und legt die Glühwürmchenfest-Karte verdeckt darauf. Sie leitet das Ende des Spiels ein. Legt nun alle übrigen Karten auf diesen Stapel.

In der Tischmitte befindet sich der gemeinsame Marktplatz.

Wichtig: Die Karten auf dem Nachziehstapel liegen immer mit der Rückseite nach oben aus. Sobald ihr eine Karte vom Stapel zieht, wird sie jedoch immer offen und für jeden sichtbar ausgelegt.

Beispiel: So werden die Karten vor jedem Spieler angeordnet:



Spielablauf

Der Größte von euch erhält die Startspielerkarte und behält diese bis zum Ende der Partie. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Zu Beginn des Spiels legt ihr 5 Karten vom Nachziehstapel offen auf den Marktplatz in der Tischmitte.

Wenn du am Zug bist, führe die folgenden Schritte aus. Du darfst nicht darauf verzichten.

1) Fülle den Marktplatz auf

Liegen jetzt weniger als 5 Zunftkarten auf dem Marktplatz, ziehst du Karten nach, bis wieder genau 5 offen ausliegen.

2) Unterstütze die Zünfte

Nun ist es an der Zeit, die Zünfte in dein Viertel zu holen.

Du hast nun zwei Möglichkeiten:

Entweder:

Nimm ALLE Karten EINER Zunft vom Markplatz und baue sie in deinem Viertel an.

Oder:

Nimm von jeder ausliegenden Zunft, die nur GENAU EINMAL VORHANDEN ist, deren Karte und baue sie in deinem Viertel an.

Karten, die du in dein Stadtviertel gelegt hast, darfst du nicht mehr verschieben.

Beispiel:



In diesem Beispiel hast du mehrere Möglichkeiten:

Du kannst entweder die beiden blauen Zunftkarten nehmen oder dich dazu entscheiden, die grüne, gelbe und die braune Karte zu wählen. Du kannst dich allerdings auch dazu entscheiden, Entweder die grüne ODER die gelbe ODER die braune Zunftkarte zu nehmen.

Die Stadtviertel

Jeder von euch hat sein persönliches Stadtviertel direkt vor sich. Im Verlauf des Spiels baut ihr eure Viertel aus. Wenn ihr Karten einer Zunft in euer Stadtviertel bauen möchtet, die noch nicht vor euch liegt, beginnt ihr einen neuen Baum rechts oder links der bereits vorhandenen Bäume, aber NICHT dazwischen. Ihr dürft jede Zunft nur einmal in eu-

rem Stadtviertel ausliegen haben. Das bedeutet, dass ihr keinen Baum der gleichen Farbe mehrfach bauen dürft. Legt die Zunftkarten immer so an, dass ihr leicht erkennen könnt, aus wie vielen Karten der Baum besteht.



Sobald jemand von euch die Glühwürmchenfest-Karte aufdeckt, wird die aktuelle Runde noch nach den üblichen Regeln bis zum Startspieler weitergespielt. Das Spiel endet jedoch, bevor er seinen Zug beginnen würde.

Wertung

Alle Karten, die sich noch auf dem Marktplatz befinden, haben keinen Einfluss auf das Endergebnis. Ihr könnt nur Punkte durch eure Stadtviertel erhalten. Welche Bäume gewertet werden, hängt von den beiden benachbarten Bäumen (links und rechts direkt angrenzend davon) ab.

Achtung: Das bezieht sich nicht nur auf eure eigenen, sondern auch die Bäume eurer direkten Nachbarn! Der am weitesten links liegende Baum eures rechten Nachbarn beeinflusst eure eigene Wertung ebenfalls, da er als angrenzender Baum gilt. Gleiches gilt auch für euren linken Nachbarn.

Ihr dürft einen Baum nur dann werten, wenn er mindestens genauso hoch ist, wie die beiden direkt angrenzenden Bäume. Für jeden Baum, den ihr werten dürft, erhaltet ihr einen Punkt pro daran angebaute Karte.



2



2

Mathilda



X



4



X

4



Beispiel:

Matilda erhält 8 Punkte. Die äußersten Bäume ihrer Nachbarn haben keinen Einfluss auf ihr Ergebnis, denn ihre eigenen Bäume sind höher oder gleich hoch.

Kyra erhält 5 Punkte. Sie kann ihre rechte Spalte nicht werten, da ihr rechter Nachbar einen höheren Baum hat.

Derjenige von euch, der die meisten Punkte hat, gewinnt. Im Falle eines Unentschiedens gewinnt, wer mehr Bäume in seinem Stadtviertel werten konnte. Gibt es immer noch ein Unentschieden, gewinnen alle daran beteiligten Spieler.



X



X

1

X



Kyra

Glückwunschkarten

Ihr wundert euch vielleicht darüber, was ihr mit den 5 Glückwunschkarten aus der Schachtel anstellen sollt? Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt: Nutzt die Karte als Trophäe für den Gewinner einer Partie oder schenkt sie einem lieben Menschen als Glücksbringer. Ihr könnt die Karten auch mit einer schönen Erinnerung verknüpfen, sie in euren Geldbeutel legen und sie euch immer dann anschauen, wenn ihr ein Lächeln auf den Lippen braucht.



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an:
<https://pegasus.de/ersatzteilservice>

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team.

Impressum

Autor: Paul Schulz

Illustration: Michael Menzel

Realisation: Michael Schmitt

Layout: atelier198

Lektorat: Inike Rosenbach und
Kaddy Arendt

© 2020

Edition Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21
10245 Berlin, Germany
www.edition-spielwiese.de



Vertrieb:

Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg
Germany
www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spiele
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.facebook.com/pegasusspiele)