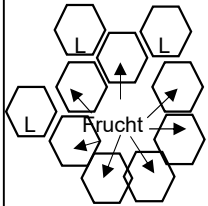


Ihr spielt eine unbestimmte Anzahl an Runden im Uhrzeigersinn.
Es gibt 6 Baum-Arten und 7 Frucht-Sorten. Der Startspieler wechselt nicht.

Ablauf eines Zuges:

1) ZWEI LANDSCHAFTS-Plättchen AUSWÄHLEN und nachfüllen:

- Jede Frucht-Sorte der Auslage in der Mitte grenzt an 2 offen ausliegende Landschafts-Plättchen (L).
- NIMM 2 benachbarte Plättchen und bezahle sie mit 1 Frucht der Sorte, die ZWISCHEN diesen Landschafts-Plättchen liegt, d.h.:



- VERSCHIEBE den Frucht-Marker dieser Frucht-Sorte auf deinem Spielertableau um 1 Position nach unten.
- Steht der Marker aber schon auf der "0", kann diese Plättchen-Kombination nicht genommen werden.
- Stehen alle deine Frucht-Marker auf "0", dann wähle gratis 1 beliebige Kombi aus 2 benachbarten Landschafts-Plättchen.
- FÜLLE die Auslage-Lücken vom Nachzieh-Stapel auf.

2) ZWEI LANDSCHAFTS-Plättchen PLATZIEREN:

- LEGE die beiden neu genommenen Landschafts-Plättchen in deine Auslage. Sie müssen mit mind. 1 Kante an die Kante eines bereits ausliegenden Plättchens angrenzen (Landschaft / Ernte).
- Landschafts-Plättchen dürfen beliebig an andere Plättchen angrenzen und gedreht werden. Frucht-Sorten müssen dabei nicht übereinstimmen, wobei das durchaus sinnvoll ist.
- Dabei kommt es jeweils zur ERNTE, wenn ein Landschafts-Plättchen an mind. eine SICHEL angrenzend gelegt wird.
- Werden 2 neue Landschafts-Plättchen gelegt und liegen im gleichen Gebiet jeweils neu angrenzend an einer SICHEL (Ernte-Symbol) an, gibt es 2 Ernten.

3) GENAU 1 ERNTE-Plättchen anlegen + nachfüllen:

- LEGE nun 1 der 2 OFFEN ausliegenden deiner Ernte-Plättchen in deine Auslage (PFLICHT).
- Ernte-Plättchen dürfen nur so in deine Auslage gelegt werden, dass SICHELN niemals an andere Ernte-Plättchen angrenzen.
- Außerdem darfst du Ernte-Plättchen immer nur so anlegen, dass mind. 1 Ernte-Symbol (SICHEL) auf dem Ernte-Plättchen an ein bestehendes Landschafts-Plättchen grenzt, womit es zur Ernte kommt. Liegen nun mehrere Sichel neu am gleichen zusammenhängenden Gebiet einer Frucht-Sorte an, zählt das nur als EINE Ernte.
- DECK 1 weiteres Ernte-Plättchen von deinem Stapel auf.

*Die deutsche Regel für die Retail-Version ist falsch. Die Feierabend-Plättchen haben (außer in der Kickstarter-Version) keine Nummern. Ebenso sind die Symbole auf den Vorderseiten nicht relevant.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 15.12.25

ERNTE: Ernte-Plättchen zeigen 2 - 4 Sichel.

- Jede Frucht-Sorte, die nun an einer SICHEL angrenzt, bringt Ertrag, der dort der ANZAHL zusammenhängender Landschafts-Plättchen gleicher Frucht-Sorte entspricht. Auch Landschafts-Plättchen mit 2 Frucht-Sorten sind vollwertig.
- Jeder Ertrag bringt den entsprechenden Frucht-Marker nach oben gemäß der Anzahl der erzielten Früchte. Es sind nur Ziel-Felder erlaubt, die **ohne** Aufgaben-Streifen sind. Ggf. verzichtet man dabei auf Teile des Ertrags.

AUFGABEN ERFÜLLEN:

Jederzeit kann man checken, ob man beliebige Aufgabenstreifen erfüllt hat. In einem solchen Fall entfernt man entsprechende Streifen sofort + schiebt übrige Streifen nach oben zusammen.

ERNTE-PLÄTTCHEN ERFÜLLEN:

Immer wenn alle Ernte-Symbole eines Ernte-Plättchens an Kanten anderer Plättchen angrenzen, wird für dieses Ernte-Plättchen der FEIERABEND eingeläutet, da es nun erfüllt ist:



➡ NIMM 1 Feierabend-Plättchen* von deinem Stapel und lege es auf das nun erfüllte Ernte-Plättchen.

➡ ERMITTLE, welcher der 3 Zahlen-Marker (5 / 6 / 7) der oberste ist, der sich auf ein freies Feld nach unten bewegen lässt. Der entsprechende Marker wandert um 1 Feld nach unten.

Spielende: ZIEL ERFÜLLT?

- Haben 1 / mehrere Spieler in ihrem Zug mind. mit einer Anzahl (2, 3, 5, 6, 7) von Frucht-Markern eine Linie** überschritten, deren Zahlen-Marker dieser Anzahl entspricht, ist das Spielende eingeläutet und die aktuelle Runde wird noch normal beendet. Auch die aufgedruckten Zahlen 2 und 3 gelten als Grenzlinie.

➡ Hat nur EIN Spieler eine gültige Ziel-Linie überschritten, gewinnt er die Partie. Andernfalls addieren Beteiligte die Werte aller 7 Frucht-Marker (Skala rechts auf Tableau mit Werten 10 ... 1). Besteht weiter Patt, gilt der Sieg als geteilt.

- Haben alle Spieler ihr LETZTES Ernte-Plättchen gelegt und niemand erreicht eine gültige Ziel-Bedingung, dann werden ebenfalls alle 7 Frucht-Marker-Werte addiert und die höchste Summe gewinnt.

Zahlen-Marker



10
9
8
7
6

****Beispiel für Spielende:**

Im Zug eines Spielers sind 5 Frucht-Marker oberhalb der "5", womit das Spiel in die Endrunde geht.

Werte der Frucht-Marker in jeweiliger Zeile.
Hier ist die Summe: 40