

Nuss um Nuss

Spielinhalt

- 9 Nusskarten à 10 Stück (Cashew, Erdnuss, Esskastanie, Haselnuss, Kokosnuss, Macadamia, Mandel, Pistazie, Walnuss)
- 14 Aktionskarten
- 6 Klimakarten (2 tropisch, 2 subtropisch, 2 gemäßigt)
- 1 Anleitung

Spielanleitung

Ziel des Spieles ist, den höchsten Nuss- und Holztertrag zu erreichen. Zu diesem Zweck hat jede Spielerin zwei Nusswiesen einer Klimazone zur Verfügung, auf der Nüsse angebaut werden können. Auf einer Wiese kann nur jeweils eine Nusssorte angebaut werden.

Spielvorbereitung

Klimakarten zeigen an, welche Nüsse in der jeweiligen Klimazone besonders gut wachsen. Bei 2-3 Spielerinnen, zieht jede Spielerin zu Beginn blind eine 1 Klimakarte aus den 3 Klimakarten (tropisch, subtropisch, gemäßigt). Bei 4 oder mehr Spielerinnen zieht jede Spielerin blind 1 der 6 Klimakarten. Die überzähligen Klimakarten werden nicht gebraucht. Die Klimakarte wird zu Spielbeginn von den Spielerinnen offen auf dem Tisch ausgelegt. Über der Klimakarte befinden sich zwei imaginäre Nusswiesen.



Nusskarten werden gesammelt, auf Nusswiesen angebaut und geerntet, um Nuss- und Holzpunkte zu erhalten. Jede Spielerin erhält zum Start 3 Nusskarten vom gut gemischten Stapel ausgeteilt. Die restlichen Nusskarten werden auf einen Ziehstapel in der Mitte gelegt.

Aktionskarten lösen während des Spielens verschiedene Optionen aus. Alle Aktionskarten werden nach dem Verteilen der Nusskarten zu Spielbeginn in den Ziehstapel gemischt.

Spielbeginn

Die Spielerin, die am südlichsten geboren ist, fängt an. In **jeder** Runde **müssen** zwei Karten vom Stapel gezogen werden. Zusätzlich **dürfen** folgende Handlungen ausgeführt werden.

- Anbauen: Auf einer oder beiden Wiesen können insgesamt maximal 3 Nusskarten angebaut werden, indem ein Stapel von Nusskarten auf der jeweiligen Wiese gebildet wird. Auf einer Wiese können gleichzeitig nur Nüsse der gleichen Sorte angebaut werden.

Sonderregel: Bei Erdnüssen müssen immer alle sich auf der Hand befindlichen Erdnusskarten ausgespielt werden.

ODER

- b. Ernten: Pro Runde kann nur eine Wiese geerntet werden. Nach dem Erntevorgang werden die Nusskarten auf den Ablagestapel gelegt, und die Spielerin erhält im Gegenzug die entsprechenden Nuss- und Holzpunkte. Als Variante kann mit je nach Verfügbarkeit mit Naturalien, d.h. echten Nüssen, gespielt werden und diese als Punkte vergeben werden.

Handlung bei Aktionskarten

Falls eine der gezogenen Karte eine Aktionskarte ist, so gilt diese **zusätzlich** zu den anderen Handlungsmöglichkeiten in der gleichen Runde. Die Aktionskarte muss a) zuerst ausgespielt werden (auch wenn sie keinen direkten Effekt auf das eigene Handeln der ziehenden Spielerin hat), und kann nicht auf die Hand aufgenommen werden. Falls beide der gezogenen Karten Aktionskarten sind, darf die Spielerin entscheiden, welche Aktionskarte zuerst ausgespielt wird.

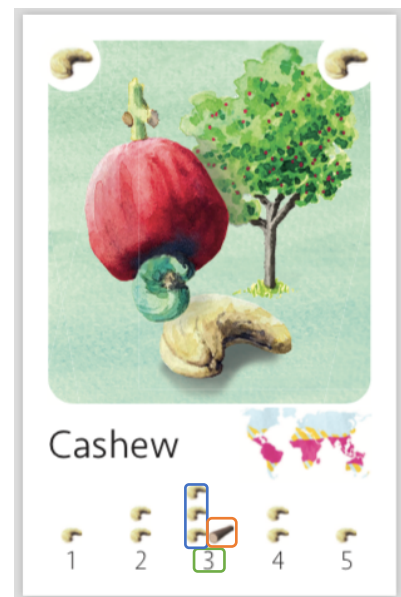
Zum Ausspielen einer Aktionskarte wird diese offen auf einen Aktionskartenstapel gelegt. Wenn es sich nicht um eine direkt ausführbare Aktion handelt, gilt die Aktionskarte auf dem Aktionskartenstapel bis die nächste Aktionskarte gespielt wird.

Berechnung Ernteerträge

Die Nuss- und Holzernte berechnet sich aus den angebauten Nusskarten und der jeweiligen Klimazone der Klimakarte.

Die Anzahl der Nusskarten zeigt an, wie viele Holz- und Nusspunkte eine beliebige Anzahl von Nusskarten ergeben. Allerdings muss auf jeden Ertrag je nach Klimazone ein Multiplikationsfaktor angewandt werden: x 0 (kein Ertrag), x 1 (einfacher Ertrag) oder x 2 (doppelter Ertrag). Die Weltkarte auf den Nusskarten zeigt an, wie gut der Ertrag in jeder Klimazone ist:

- Dunkle Einfärbung der Klimazone auf der Weltkarte: doppelter Ertrag
- Schraffierte Einfärbung der Klimazone auf der Weltkarte: einfacher Ertrag
- Keine Einfärbung der Klimazone auf der Weltkarte: kein Ertrag



Sonderregel: Wenn zwei Spielerinnen zum gleichen Zeitpunkt die gleichen Nüsse anbauen, halbieren sich die Ernteerträge bei der Spielerin, die die Wiese zuerst erntet (ggf. gibt es dann halbe Punkte).

Spielende

Sobald der Ziehstapel das erste Mal (bei 2 Spielerinnen) oder das zweite Mal (bei 3 und mehr Spielerinnen) aufgebraucht ist, beginnt die letzte Runde. In der letzten Runde darf jeder Spieler **zwei** Handlungsmöglichkeiten seiner Wahl ausüben (2x ernten/anbauen, oder 1x anbauen und 1x ernten). Danach werden Holz- und Nusspunkte gezählt. Für jede Nusskarte, die sich noch auf der Hand befindet, gibt es einen Negativpunkt. Die Spielerin mit den meisten Holzpunkten erhält zusätzlich 5 Bonuspunkte.

Gewinner

Die Spielerin mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen. Diese werden wie folgt berechnet:

Nusspunkte + Holzpunkte (+ ggf. Holzpunktebonus) – Negativpunkte = Gesamtpunktzahl.

Beispiel Punktetabelle

Name								
Punkte	Nuss	Holz	Nuss	Holz	Nuss	Holz	Nuss	Holz
Insgesamt								
Bonuspunkte								
Negativpunkte								
Gesamtergebnis								

Name								
Punkte	Nuss	Holz	Nuss	Holz	Nuss	Holz	Nuss	Holz
Insgesamt								
Bonuspunkte								
Negativpunkte								
Gesamtergebnis								

Name								
Punkte	Nuss	Holz	Nuss	Holz	Nuss	Holz	Nuss	Holz
Insgesamt								
Bonuspunkte								
Negativpunkte								
Gesamtergebnis								

Name								
Punkte	Nuss	Holz	Nuss	Holz	Nuss	Holz	Nuss	Holz
Insgesamt								
Bonuspunkte								
Negativpunkte								
Gesamtergebnis								