

Kodama

DIE BAUMGEISTER



Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren

Spielidee

Bei *Kodama – Die Baumgeister* schlüpft ihr in die Rolle von Baumhüterinnen und Baumhütern. Ihr lasst eure Bäume Runde für Runde wachsen, indem ihr Astkarten an euren Baum anlegt. Dabei erhaltet ihr Punkte für Symbolreihen. Nach 4 Runden endet eine Jahreszeit.

Nun zieht in jeden Baum ein japanischer Baumgeist, auch Kodama genannt, ein und es gibt eine Sonderwertung.

Je besser den Kodamas eure Bäume gefallen, desto mehr Punkte erhaltet ihr. Achtet also beim Anlegen der Astkarten auch auf eure langfristigen Ziele. Nach der dritten Jahreszeit endet das Spiel mit dem Herbst. Wer von euch dann die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel und wird neuer Hüter oder neue Hüterin des Waldes.

Spielinhalt

- 6 Stammkarten
- 63 Astkarten
- 22 Kodamas
- 15 Jahreszeitenkarten (je 5x Frühjahr, Sommer, Herbst)
- 1 Startkarte

Für die Einsteigervariante:

- 9 Kodamakids



Außerdem benötigt ihr noch Stift und Papier um eure Punkte zu notieren (z. B. wie auf der Rückseite dieser Anleitung) oder ihr ladet euch die Kodama-Punkte-App für Smartphone & Tablet herunter.

Das Spielmaterial im Detail

Symbole



Blumen



Glühwürmchen



Pilze



Raupe



Stern



Wolke



Stammkarte

Auf jeder Stammkarte befindet sich eines der 6 Symbole. Dies ist euer **Stammsymbol**.

Von eurem Stamm gehen mehrere Äste nach links, rechts und oben bis zum Rand der Stammkarte. An diese Äste legt ihr Astkarten an und lasst so euren Baum wachsen.



Astkarte

Auf jeder Astkarte sind 3 oder 4 der obigen Symbole abgebildet. Astkarten müsst ihr mit dem bis zum Rand gehenden Ast an eure Stammkarte oder an andere eigene Astkarten anlegen.



Kodamas

Auf jeder Kodamakarte ist ein Baumgeist abgebildet. Der Text beschreibt, was der Kodama will und wie viele Siegpunkte (🍃) es als Belohnung für einen Baum gibt.

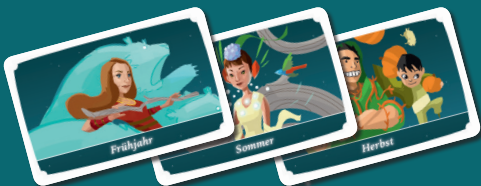
7

Achtung: Wir empfehlen euch für die 1. Partie, ohne die gelb markierten Kodamas zu spielen.



Kodamakids

Die Kodamakids benötigt ihr für die Einsteigervariante (siehe S. 11). Sortiert sie für das Grundspiel aus und legt sie zurück in die Schachtel.



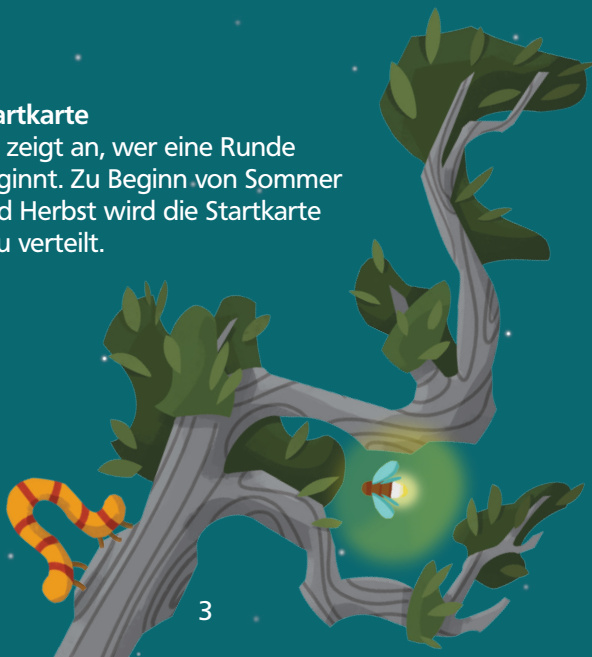
Jahreszeitenkarten

Zu Beginn jeder Jahreszeit fügt ihr damit eine Regel hinzu. Diese gilt für die gesamte Jahreszeit.



Startkarte

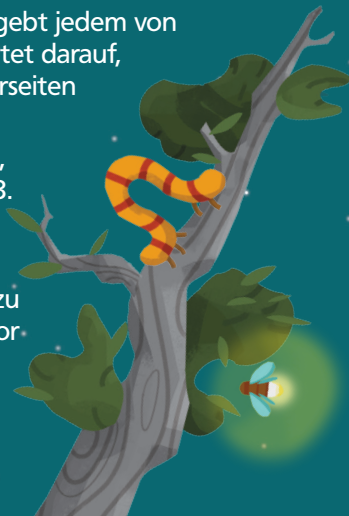
Sie zeigt an, wer eine Runde beginnt. Zu Beginn von Sommer und Herbst wird die Startkarte neu verteilt.



Spielvorbereitungen

Zum einfacheren Kennenlernen empfehlen wir für eure 1. Partie folgende Änderungen:

- Spielt ohne den Jahreslauf. Nutzt aber weiterhin den Rundenstapel!
 - Spielt ohne die Kodamas mit der gelben Nummer.
- Mischt die **Astkarten** verdeckt und legt sie verdeckt in die Tischmitte. Das ist der **Aststapel**. Deckt davon die obersten 4 Astkarten auf und legt sie in einer Reihe neben den Aststapel in die Tischmitte. Das ist die **Auslage**.
 - Mischt die **Jahreszeitenkarten** verdeckt und zieht jeweils 1 x Frühjahr, Sommer und Herbst. Legt die 3 Jahreszeitenkarten oberhalb der Auslage verdeckt nebeneinander. Das ist der **Jahreslauf**.
 - Mischt die **Stammkarten** verdeckt und gebt jedem von euch eine davon. Legt eure Stammkarten offen vor euch.
Achtung: Bei eckigen Tischen sollte sie bündig mit der Tischkante abschließen. Lasst bei runden Tischen 1 Astkartenlänge Platz zur Tischkante. So hat euer Baum Platz zum Wachsen!
 - Mischt die **Kodamas** verdeckt und gebt jedem von euch **4 Kodamas** auf die Hand. Achtet darauf, dass keine andere Person die Vorderseiten eurer Kodamas sieht.
Achtung: Ihr habt zwar 4 Kodamas, im Spielverlauf wertet ihr aber nur 3. Ein Kodama bleibt übrig. Plant also weise!
 - Wer am meisten Grün trägt, erhält zu Beginn die Startkarte und legt sie vor sich ab. Du beginnst nun das Spiel!



Spielaufbau für 2 Spieler

Lucys Kodamas
(auf der Hand)



Finns Kodamas
(auf der Hand)



Startkarte



Lucys Stamm

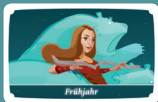


Finns Stamm

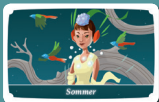
Auslage



Aststapel



Frühjahr



Sommer



Herbst

Jahreslauf*

(*Wir empfehlen euch, in eurer 1. Partie ohne den Jahreslauf zu spielen.)

Spielablauf

Das Spiel geht über **3 Jahreszeiten**. Jede Jahreszeit besteht aus 3 Abschnitten: Saisonphase, Wachstumsphase und Kodamaphase.

1) In der **Saisonphase** gibt es eine neue Regel:

Achtung: Wir empfehlen euch für die 1. Partie, ohne diese Phase zu spielen.

Wer die Startkarte besitzt, deckt zu Spielbeginn das **Frühjahr** im **Jahreslauf** auf. Lies den Text vor und lege dann das Frühjahr **offen** zurück in den Jahreslauf. Die neue Regel gilt für diese Jahreszeit. Widersprechen sich Grundregeln und Jahreslauf, gilt letzterer.

Achtung: Der Effekt der Jahreszeitenkarte gilt normalerweise nur in der **Wachstumsphase**. Die Karten **Frühlingsregen**, **Sommerblüte** und **Erster Frost** gelten hingegen nur in der **Kodamaphase!**

Beispiel: Leo besitzt zu Beginn der 2. Jahreszeit die Startkarte und deckt die Jahreszeitenkarte „Sommerblüte“ auf. Diese gilt erst in der Kodamaphase (siehe S. 10).



2) Die **Wachstumsphase** besteht aus 4 Runden. Wer von euch die Startkarte besitzt, führt die Punkte i-iv aus, anschließend ist die im Uhrzeigersinn nächste Person am Zug etc.

- i. Wähle 1 Astkarte aus der Auslage
- ii. Lege sie an deinen Baum an
- iii. Werte sie und erhalte sofort Siegpunkte fürs Anlegen
- iv. Fülle die Auslage wieder auf

Nach **4 Runden** endet die **Wachstumsphase** und es folgt die Kodamaphase.

So legst du eine neue Astkarte an:

- Sie **muss** genau 1 andere Karte teilweise überdecken (siehe C, D, E).
- Symbole anderer Karten dürft ihr nicht überdecken (siehe B).
- Sie darf **nicht** unter die imaginäre Linie unterhalb der Stammkarte gehen (siehe A). Diese imaginäre Linie gilt als **Tischkante**.
- Einmal gelegte Astkarten dürft ihr **nicht** mehr verschieben!
- **Punktelimit:** Keine Astkarte darf so angelegt werden, dass sie mehr als 10 Siegpunkte bringt (siehe Wertung). Siegpunkte durch Jahreszeitenkarten **ignorieren** dieses Punktlimit.

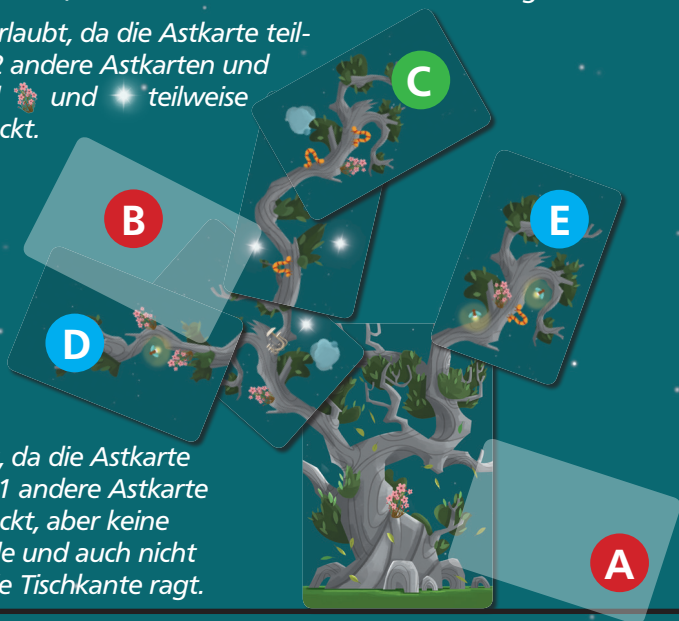
Hinweis: Astkarten eures Baums, an die **keine** weitere Astkarte angelegt ist, sind **Astenden** (siehe C, D, E).

Beispiele fürs Platzieren einer Karte:

A. Nicht erlaubt, da die Astkarte über die Tischkante ragt.

B. Nicht erlaubt, da die Astkarte teilweise 2 andere Astkarten und sowohl 🌸 und ✨ teilweise überdeckt.

C. Erlaubt, da die Astkarte genau 1 andere Astkarte überdeckt, aber keine Symbole und auch nicht über die Tischkante ragt.



Es folgt die **Wertung** und du erhältst Siegpunkte (= 🍀):

Deine neu gelegte Astkarte ist die **Wertungskarte** (A). Die Symbole darauf sind die **Wertungssymbole**. Alle Karten in **direkter Linie** zum Stamm bilden die **Wertungsreihe** (A, B, C, D).

Prüfe für jedes Wertungssymbol, wie weit die Symbolreihe geht. Wenn die Symbolreihe sich **mindestens** über die **Wertungskarte und die angrenzende Karte** erstreckt, erhältst du dafür Punkte (im Beispiel A und B). Wird die Symbolreihe **unterbrochen**, gibt es für diese Symbolart nur die Punkte bis zur Unterbrechung. Taucht das Symbol nach der Unterbrechung erneut in der Wertungsreihe auf, gibt es dafür **keine** Punkte!

Abzweigungen gehören ebenfalls nicht zur Wertungsreihe (E)!

Anschließend prüfst du, ob du noch 🍀 durch eine **aktuelle Jahreszeitenkarte** erhältst.

Achtung: 🍀 aus Jahreszeitenkarten zählen **nicht** zum 10-Punkte-Limit!

Nun notierst du dir deine Punkte wie auf Seite 12 zu sehen oder auch per App.

Im Beispiel rechts hat Finn Astkarte A angelegt.

Darauf sind 4 Wertungssymbole: 🍄 , 🍷 , 🍷 , 🍷 .

Schauen wir uns die einzelnen Symbolreihen an:

2x 🍷 auf A, 2x 🍷 auf B, keine 🍷 auf C.

Damit endet die Symbolreihe der 🍷 auf B.

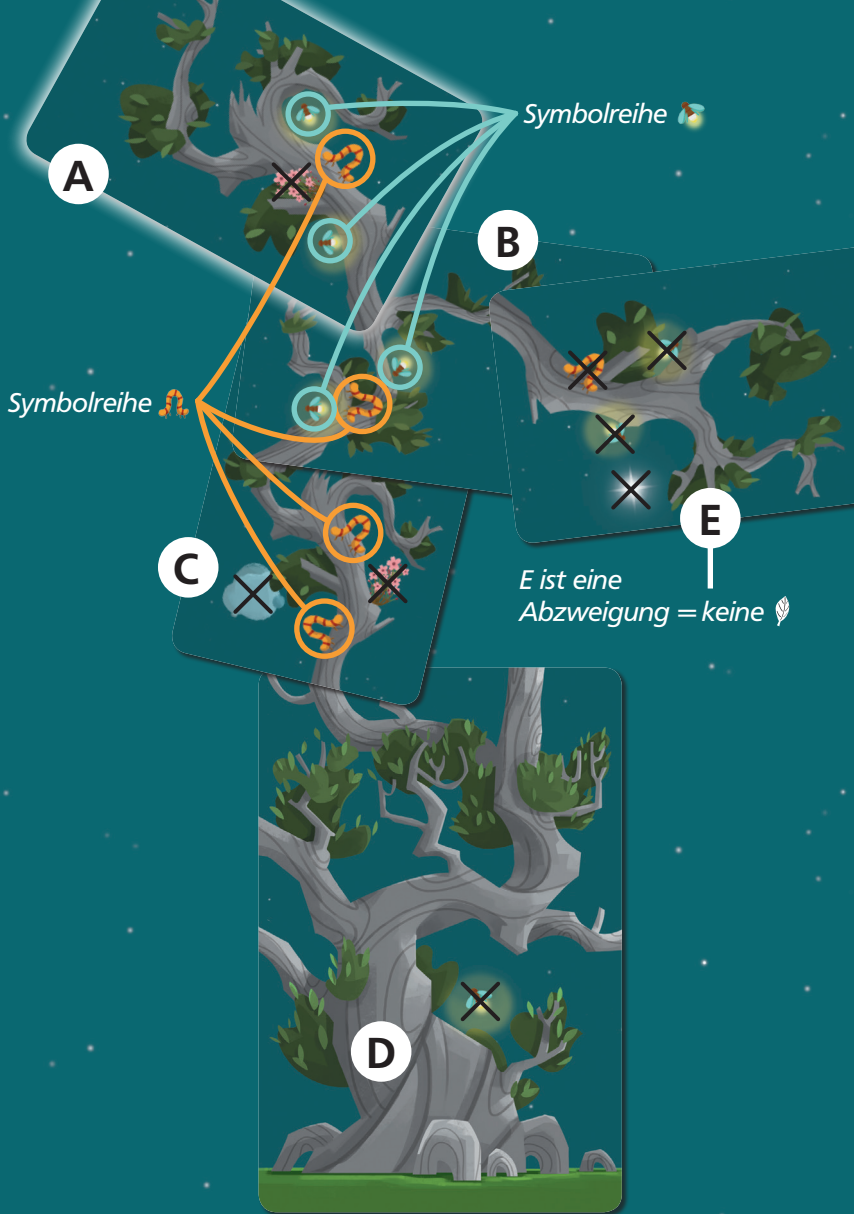
4x 🍷 = 4 🍀 .

1x 🍄 auf A, 1x 🍄 auf B, 2x 🍄 auf C, kein 🍄 auf D.

4x 🍄 = 4 🍀 .

1x 🍷 auf A, keine 🍷 auf B. Damit geht diese Symbolreihe nicht über die Mindestmenge von 2 Karten und bringt daher 0 🍀 .

Finn erhält also 8 🍀 .



- 3) Nach 4 Runden endet eine Wachstumsphase und es folgt die **Kodamaphase**:
- Beginnend mit der Person mit der Startkarte wählt ihr reihum 1 Kodama aus eurer Hand, der **in euren Baum einzieht** und erhaltet dafür Siegpunkte.
 - Jeder Kodama hat seine eigenen **Wünsche**, wofür es Siegpunkte gibt. Lest daher für alle laut den Text eures Kodamas vor: Zählt dann vor, wie viele Siegpunkte ihr erhaltet und notiert sie euch anschließend. Legt eure gewerteten Kodamas zurück in die Spieleschachtel.
 - Prüft anschließend, ob folgende **Jahreszeitenkarten** ausliegen: Frühlingsregen, Sommerblüte oder Erster Frost. Wenn ja, erhaltet ihr ggf. weitere Siegpunkte und notiert sie euch.
 - Habt ihr eure Kodamas gewertet, wird die **Startkarte** neu vergeben. Wer nun die wenigsten Siegpunkte hat, erhält die Startkarte für die Dauer der neuen Jahreszeit. Bei Gleichstand erhält die Startkarte, wer im Uhrzeigersinn näher an der Person sitzt, welche die Startkarte bisher besaß.
 - Nun beginnt eine neue Saisonphase. Legt die alte Jahreszeitenkarte zurück in die Spieleschachtel und deckt im Jahreslauf die neue Jahreszeitenkarte auf: in Runde 2 den Sommer, in Runde 3 den Herbst.
 - Danach folgt eine weitere Wachstumsphase etc.



Spielende

Wenn der Herbst endet, folgt die letzte Kodamawertung.

Wer nun die meisten Siegpunkte hat, gewinnt und wird neuer Hüter bzw. neue Hüterin des Waldes!

Bei Gleichstand gewinnt, wessen Stammsymbol häufiger im eigenen Baum auftaucht.

Bei erneutem Gleichstand haben mehrere Personen gewonnen.

Einsteigervariante

Diese Variante eignet sich besonders für neue oder jüngere Personen. Das Spiel verläuft wie beschrieben mit folgenden Änderungen:

Zu Spielbeginn erhalten bis zu 3 Personen ein **Set aus 3 Kodamakids** statt der 4 großen Kodamas. Ein Set besteht aus 3 Jahreszeiten mit jeweils dem gleichen Buchstaben (A, B oder C). Am Ende einer Jahreszeit spielt ihr das passende Kodamakid aus, statt einen Kodama aus der Hand auszusuchen.

Beispiel: Lucy erklärt Fatma, Finn und Leo das Spiel. Als erfahrene Kodama-Spielerin nimmt sie sich 4 Kodamas. Fatma erhält Set A, Finn Set B und Leo Set C. In der ersten Kodamaphase sucht sich Lucy einen ihrer 4 Kodamas aus, den sie werten will. Leo, Finn und Fatma werten automatisch ihre Frühjahrs-Kodamakids.

Natürlich könnt ihr die Kodamakids zu Spielbeginn auch zusammen mit den anderen Kodamas mischen und wie im Grundspiel beschrieben austeilen.

Achtung: Auch dann dürft ihr Kodamakids nur in der aufgedruckten Jahreszeit werten!



Danksagungen:

Den besonderen Damen in unserem Leben, die uns so selbstlos unterstützen: Kristen, Jennifer C., Jennifer W., Megan, und Denice.

Unser Dank gilt auch Guro Bjerkan, Alana Davis, Richard Ham, Jason Low, Natalia Matukhno, Lance Myxter, Daniel Noriega, Pether Olsson, J. Ramón Palacios, Caroline Remmers, Paul Wysocki sowie The Game Preserve and Game Time, die uns ein Zuhause boten.

Testspieler:

Ruth Boyack, Heather Brutz, Kelsie Clegg, Jason Funk, Bruce Guild, Jacob Guild, Drew Hicks, Brian "Big Mac" McCarthy, Stacey Montalvo, Terry Murray, Nelson Nogales, Lewis Pulsipher, Benjamin Reinhart, Graham Russell, Suzanne Sheldon, Greg und Sarah Shoemaker, Adam Skelding, und die Interactions play group.

Kosmos dankt allen, die beim Testen, Regellesen und an der Realisation dieses Spiels beteiligt waren.



Spieler					
1 Frühjahr					
2 Frühjahr					
3 Frühjahr					
4 Frühjahr					
Kodama 1					
5 Sommer					
6 Sommer					
7 Sommer					
8 Sommer					
Kodama 2					
9 Herbst					
10 Herbst					
11 Herbst					
12 Herbst					
Kodama 3					
Endstand					

Wenn ihr die Punkte per Smartphone oder Tablet notieren wollt, findet ihr den Kodama-Punkte-Zähler in der Kosmos-Erklär-App:



Autor: Daniel Solis

Illustration: Kwanchai Moriya

Grafik: Scott Hartman & Mirko Akira Suzuki

Spielentwicklung der Originalausgabe: Nick Little und Travis R. Chance

Deutsche Redaktion: Michael Sieber-Baskal

© 2016 Indie Boards & Cards

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7

70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr. 692933

