



Kirsten Hiese
Amarins de Jong

Shifting seasons

Ein abstraktes Plättchen-Schiebespiel
von Kirsten Hiese

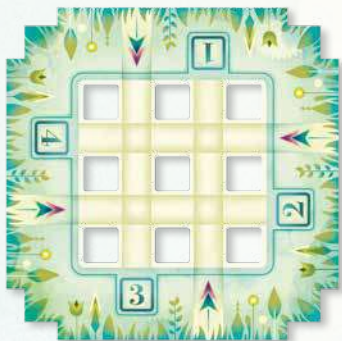
Eisige Kristalle tanzen durch die Lüfte, bis sich die Sonne nach langer Pause ihren Weg bahnt und Flora und Fauna sanft aus dem Winterschlaf erweckt. Bunte, zarte Blüten recken dann ihre Köpfe tapfer ins Warme und genießen die länger werdenden Tage. Doch schon bald duftet die Luft wieder nach feuchtem Moos und die Tage werden kürzer ...

*Ein Wechselspiel aus Abschied und
Erneuerung erwartet euch!*

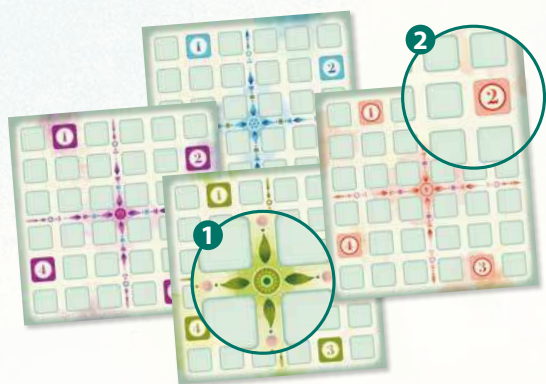


**EDITION
SPIELWIESE**

Spielmaterial



1 Schieb Spielplan



4 persönliche Spielfelder
in den Saisonfarben ①
unterteilt in 4 Bereiche ②



112 Plättchen
je 28 in 4 Saisonfarben,
davon je 14 kostbare Plättchen



1 Auslage



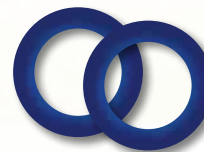
9 Bonusplättchen
(kurz: Boni)



1 Wertungsblock



1 Beutel



7 Rahmen



1 Startmarker



16 Wertungshilfen



2x7 Wertungskarten

Ziel des Spiels

In **Shifting Seasons** versucht ihr, euch durch geschicktes Schieben die Plättchen zu sichern, die für euch besonders wertvoll sind. Ihr platziert sie auf eurem persönlichen Spielfeld, um die ausliegenden Wertungen möglichst gut zu erfüllen. Je besser ihr das bewerkstelligt, desto mehr Punkte warten auf euch. Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

Spielaufbau

- 1 Legt die **Auslage** und die **Rahmen** bereit, sodass sie alle gut erreichen können. Nehmt euch jeweils **1 Bonus** sowie ein persönliches **Spielfeld** in einer der 4 Saisonfarben und legt sie vor euch ab. Legt dann noch weitere Boni auf die Auslage. Welche Seite nach oben zeigt, spielt keine Rolle.



Anzahl zusätzlicher Boni auf der Auslage

2	3 Boni
3	4 Boni
4	5 Boni

- 2 Trennt die **Wertungskarten** nach ihren Rückseiten und mischt sie. Zieht nun je **2 zufällige Karten** von jeder Farbe und legt sie für alle gut sichtbar und offen auf dem Tisch aus. Den **Wertungsblock** – sowie einen Stift – und die **Wertungshilfen** benötigt ihr erst am Ende des Spiels.




Hinweis: Für einen leichten Einstieg ins Spiel empfehlen wir euch, bei der ersten Partie folgende Karten zu benutzen:



- 3 Abhängig von eurer Personenzahl benötigt ihr unterschiedlich viele **Plättchen**:



Anzahl Plättchen

2	Nur die Plättchen mit  auf der Rückseite sind im Spiel. Sortiert alle übrigen Plättchen aus.	64 Plättchen (davon 32 kostbare)
3	Alle Plättchen, die  und  auf der Rückseite haben, sind im Spiel. Sortiert alle ohne eine Markierung auf der Rückseite aus (das sind 24 Stück).	88 Plättchen (davon 44 kostbare)
4	Alle Plättchen sind im Spiel.	112 Plättchen (davon 56 kostbare)

Werft sie in den **Beutel** und mischt sie gut durch. Überzähliges Spielmaterial (Boni, Plättchen etc.) könnt ihr zurück in die Schachtel legen. Ihr benötigt es in dieser Partie nicht. Spielfelder, die ihr nicht benutzt, legt ihr zur Seite.

- 4 Stellt jetzt das **Schachtelunterteil** in die Tischmitte und legt den **Schiebespielplan** so darauf, dass eine gerade Fläche entsteht. Zieht dann **16 zufällige Plättchen** aus dem Beutel und legt sie offen auf die freien Plätze auf dem Schiebespielplan, sodass die Bahnen komplett gefüllt sind.
- 5 Zieht 3 weitere Plättchen und legt sie nebeneinander auf die dafür vorgesehenen Felder auf der Auslage.



Spielablauf

Die jüngste Person beginnt das Spiel und erhält den **Startmarker**. Er bleibt für den Verlauf des Spiels bei ihr und wird nicht weitergegeben. Solltet ihr zu einem Zeitpunkt die Übersicht verloren haben, wer gerade am Zug ist, könnt ihr euch an der Anzahl der Plättchen orientieren, die die Person mit dem Startmarker auf dem Spielfeld liegen hat.

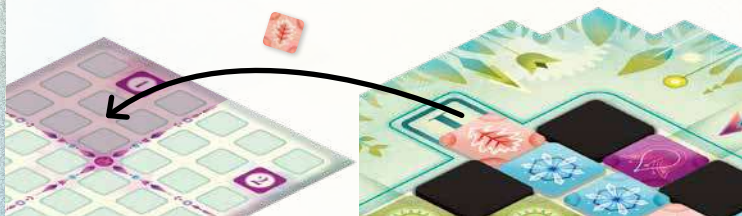
Ihr führt reihum im Uhrzeigersinn immer einen Spielzug aus, der wie folgt verläuft:

Wähle ein Plättchen aus der Auslage und schiebe es in eine der 4 Bahnen des Schiebespielplans. Damit schiebst du ein anderes Plättchen von seiner Bahn herunter. Es landet auf einer Nummer.

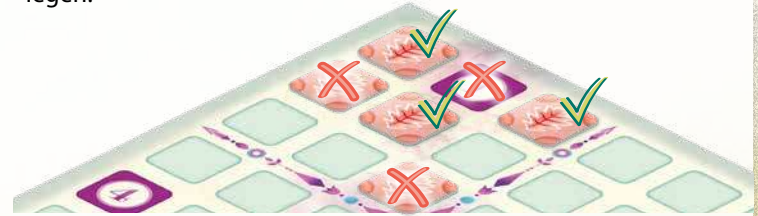


Nimm das Plättchen und lege es nun nach den folgenden Regeln in den Bereich deines Spielfelds, der der Nummer entspricht:

- Du darfst ein Plättchen **immer** nur in den Bereich deines Spielfelds legen, der die gleiche Nummer hat.



- Die erste Kachel, die du in einen Bereich deines Spielfelds legst, musst du **immer orthogonal angrenzend an die Nummer** legen. Auf die Nummer selbst darfst du niemals ein Plättchen legen.



- Weitere Plättchen müssen **senkrecht** oder **waagrecht an ein bereits gelegtes Plättchen** oder die **Nummer** angrenzen. Du darfst dein Plättchen dadurch **nicht** in einen anderen Bereich legen. Plättchen diagonal anzulegen ist nicht erlaubt.



- Du darfst Plättchen immer nur auf Felder legen, **auf denen noch kein anderes Plättchen** liegt.

- Wird ein Bereich durch das Legen deines Plättchens **erstmalig** komplett gefüllt, nimm dir einen Rahmen und lege ihn über die Nummer des entsprechenden Bereichs. Du bekommst außerdem einen Bonus (nur, solange noch Rahmen und Boni verfügbar sind, s. Abschnitt „Boni“).



- Gibt es in einem der Bereiche auf deinem Spielfeld keine freien Felder mehr, darfst du die dazugehörige Bahn auf dem Schiebespielplan **nicht** mehr nutzen.

Hast du das Plättchen auf deinem Spielfeld platziert, ziehe ein Plättchen aus dem Beutel nach und lege es auf die Auslage. Dann ist die nächste Person an der Reihe.

Boni

Jedes Mal, wenn ein Bereich auf deinem Spielfeld **zum ersten Mal komplett gefüllt ist**, markierst du ihn, indem du einen Rahmen um die Nummer legst. Dann darfst du dir einen Bonus aus der Auslage nehmen. Befindet sich dort kein Bonus mehr, gehst du leider leer aus.



Möchtest du einen Bonus nutzen, wähle **einen der beiden Bonuseffekte** zu einem passenden Zeitpunkt im Spiel, führe ihn aus und lege den Bonusmarker dann ab. Du darfst auch mehrere Boni in deinem Zug einsetzen, wenn du mehrere besitzt.



Verschieben *Vor oder nach deinem Zug einsetzen:*

Lege ein Plättchen, das sich schon auf deinem Spielfeld befindet, auf einen beliebigen anderen freien Platz. Du darfst damit auch den Bereich wechseln. Wird dadurch ein Feld in einem bereits komplett gefüllten Bereich frei, darfst du den Rahmen von der Nummer nicht entfernen. Der Bereich gewährt dir kein weiteres Mal einen Bonus.

Du kannst auf diese Art keine Bonus-Kettenreaktionen hervorrufen: Verschiebst du durch diesen Bonuseffekt ein Plättchen und füllst dadurch einen weiteren Bereich komplett aus, erhältst du in so einem Fall **keinen neuen Bonus**. Du musst dann jedoch trotzdem einen Rahmen auf die Nummer des neugefüllten Bereiches legen, falls noch einer verfügbar ist.



Zweimal schieben *Vor deinem Zug einsetzen:*

Du darfst 2 Plättchen in den Schiebespielplan schieben: Wähle wie gewohnt ein Plättchen aus der Auslage und schiebe es in eine Bahn des Schiebespielplans. Das Plättchen, das du damit aus der Bahn hinauschiebst, darfst du nun nutzen, um es noch einmal **in die gleiche Richtung in die gleiche Bahn** zu schieben und ein weiteres Plättchen hinauszuschieben, das du dann auf dein Spielfeld legst.

Solltest du am Ende der Partie noch Boni haben, verfallen sie ungenutzt.

Spielende und Wertung

Das Spielende wird eingeläutet, wenn ihr die Auslage nicht mehr mit Plättchen aus dem Beutel auffüllen könnt, weil sich darin keine Plättchen mehr befinden. Spielt noch so lange weiter, bis die Auslage leer ist. Ihr habt nun alle jeweils 24 Plättchen auf euer Spielfeld gelegt.

Jetzt kommt es zur Wertung: Handelt für euch alle die 4 ausliegenden Wertungskarten einzeln nacheinander ab.

Um Punkte zu erhalten, müsst ihr die **Vorgabe** auf der Karte **mindestens einmal** erfüllen. Viele Wertungen können auch mehrfach erfüllt und gewertet werden.

Schafft es jemand nicht, die Vorgabe einer Wertungskarte zu erfüllen, gibt es auch keine Punkte dafür.

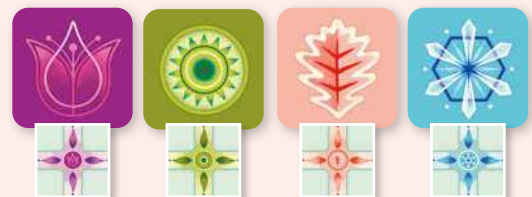
Die Punkte in einer Wertung berechnen sich wie folgt:

1 Punkt pro Plättchen, das Teil der Vorgabe der Wertung ist
+ 1 zusätzlichen Punkt
pro Plättchen, wenn es ein **kostbares Plättchen** ist



und

+ 1 zusätzlichen Punkt
pro Plättchen, wenn es der **eigenen Saisonfarbe** entspricht



Plättchen, die nicht Teil der Vorgabe einer Wertungskarte sind, bringen euch in der Wertung keine Punkte.

Notiert die Punkte pro Wertungskarte für euch alle auf dem Block.

Hinweis: Der Einsatz der Wertungshilfen ist optional. Ihr könnt sie benutzen, um bei den Wertungen den Überblick zu behalten. Legt sie einfach auf die Bereiche bzw. Plättchen-Gruppen, die ihr schon gewertet habt.



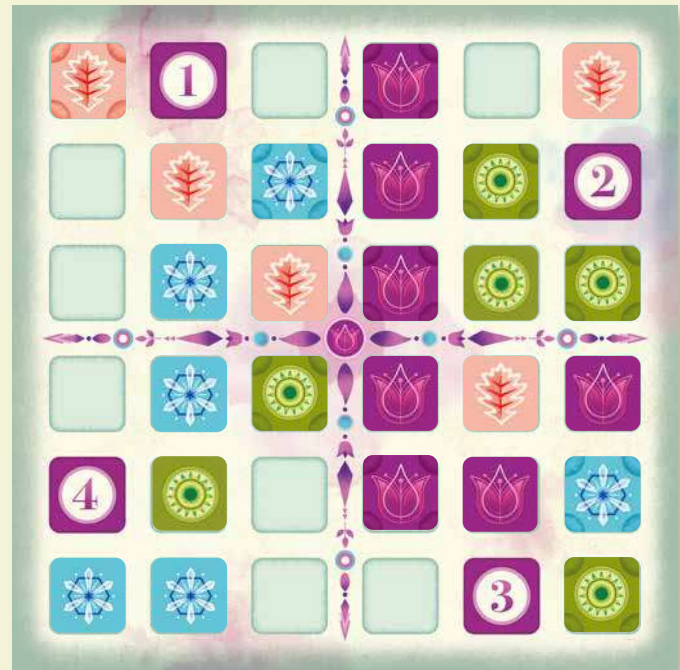
Nachdem ihr alle 4 Wertungskarten gewertet habt, gewinnt die Person, die die meisten Punkte erzielen konnte.

Bei einem Gleichstand gewinnt die daran beteiligte Person, die mehr kostbare Plättchen in ihrem Spielfeld liegen hat.

Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

	20	18	20	
	14	11	8	
	21	17	22	
	15	10	15	
Σ	70	56	65	

Beispielwertung

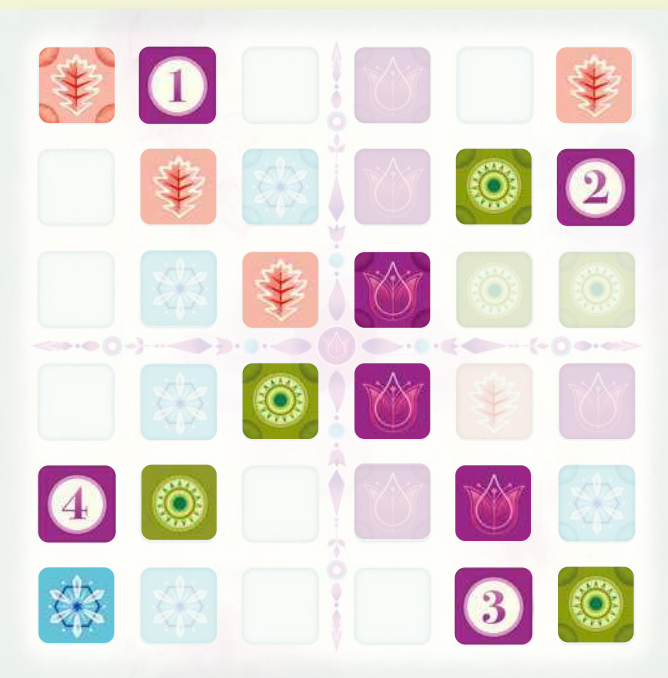
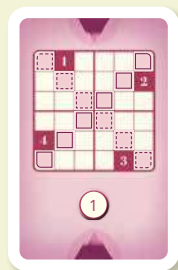


Spielfeld vom Frühling (lila) am Spielende



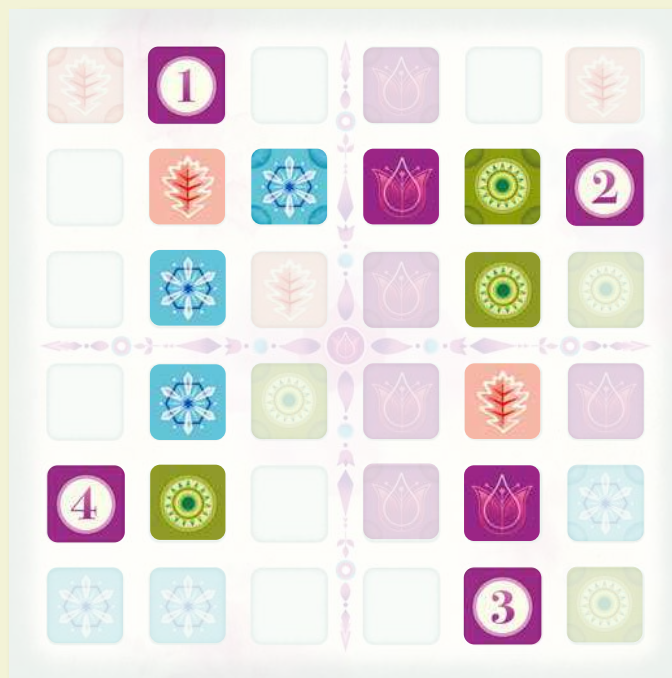
*4 Wertungskarten
(empfohlen für das erste Spiel)*

- ① Alle Plättchen, die in den langen Diagonalen liegen, die aus genau 6 Plättchen bestehen, werden gewertet:



12 Punkte (1 Punkt pro Plättchen) + **5 Punkte** (1 Punkt pro kostbarem Plättchen davon) + **3 Punkte** (1 Punkt pro Plättchen der eigenen Saisonfarbe) = **20 Punkte**

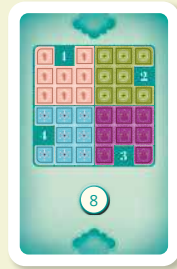
- ⑤ Alle Plättchen, die Teil der vorgegebenen Verbindung der Bereichsnummern sind, werden gewertet:



10 Punkte (1 Punkt pro Plättchen) + **2 Punkte** (1 Punkt pro kostbarem Plättchen) + **2 Punkte** (1 Punkt pro Plättchen der eigenen Saisonfarbe) = **14 Punkte**

Die beiden Plättchen, die oben rechts und links außen liegen (🍁🌿), werden nur einmal gewertet, auch wenn sie Teil von 2 Verbindungen sind. Die untere Verbindung (zwischen Bereich 3 und 4) ist unterbrochen und ist daher nicht Teil der Wertung.

- 8 Alle Plättchen, die der Farbe des Bereichs, in dem sie liegen, entsprechen, werden gewertet.

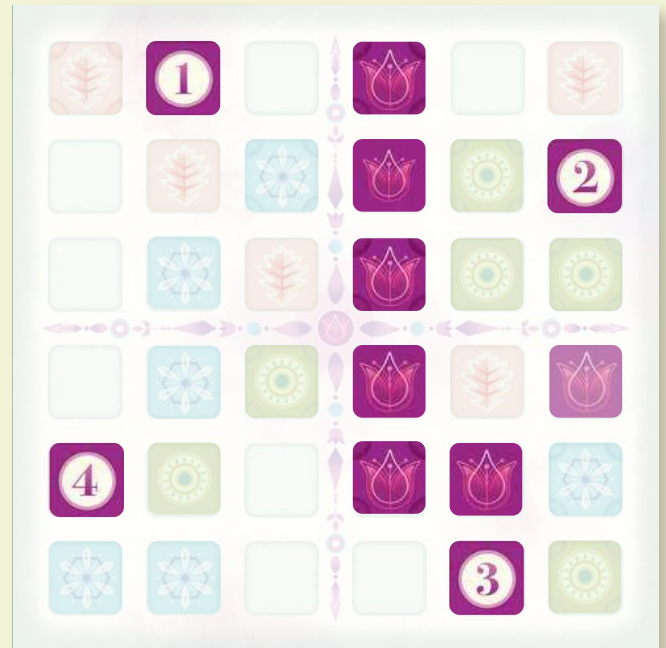


- 13 Alle Plättchen, die sich in der größten zusammenhängenden Fläche einer einzigen Farbe befinden, werden gewertet:



(Punkte pro Plättchen + kostbare Plättchen + Plättchen der eigenen Saisonfarbe)

Bereich 1, Herbst: 3 Punkte + 1 Punkt + 0 Punkte
Bereich 2, Sommer: 3 Punkte + 2 Punkte + 0 Punkte
Bereich 3, Frühling: 4 Punkte + 1 Punkt + 4 Punkte
Bereich 4, Winter: 3 Punkte + 0 Punkte + 0 Punkte
 = **21 Punkte**



6 Punkte (1 Punkt pro Plättchen) + **3 Punkte** (1 Punkt pro kostbarem Plättchen) + **6 Punkte** (1 Punkt pro Plättchen der eigenen Saisonfarbe) = **15 Punkte**

Das Frühlings-Plättchen in der äußeren Spalte ist nicht Teil der Wertung, da es nicht an die zu wertende Fläche grenzt.

Insgesamt würde der Frühling (lila) hier also $20 + 14 + 21 + 15 =$ **70 Punkte** erzielen.

20				
14				
21				
15				
Σ	70			




Wertungskarten

Ihr bekommt nur Punkte für eine Wertung, wenn ihr die Vorgabe, die auf der Wertungskarte angegeben ist, mindestens einmal erfüllt. Bestimmte Wertungen könnt ihr auch mehrfach auslösen.

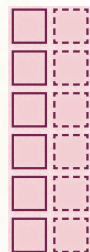
Es ist erlaubt, dass mehr Plättchen in einer Reihe oder Spalte liegen, als für die Wertung nötig ist. Punkte erhaltet ihr jedoch nur für die Plättchen, die Teil der vorgegebenen Wertung sind.

Bei diesen Wertungen sind die **Positionen der Plättchen** vorgegeben, jedoch nicht ihre Farben.



-  Felder mit einer durchgehenden Linie zeigen eine Grundform für die Wertung.
-  Felder mit einer gestrichelten Linie zeigen alternative Positionen für die Grundform.
-  Diese Felder können zu mehreren Wertungen gehören. Ihr dürft jedes von ihnen jedoch nur **einmal** pro Wertungskarte werten.

Es ist nicht nötig, dass ihr eine Grundform, die auf einer Karte mit einer durchgehenden Linie dargestellt ist, erfüllt, um auch Grundformen, die auf den Karten mit einer gestrichelten Linie dargestellt sind, werten zu dürfen.



In diesem Beispiel (Karte ③), darf jede Spalte, die aus genau 6 Plättchen besteht, gewertet werden. Es gibt insgesamt 2 Optionen, an welchen Stellen das möglich ist.

Habt ihr eine der beiden Spalten am Spielende komplett mit Plättchen gefüllt, dürft ihr sie werten: Es spielt keine Rolle, ob es sich dabei um die linke oder rechte Spalte handelt. Habt ihr beide Spalten komplett gefüllt, dürft ihr beide werten.

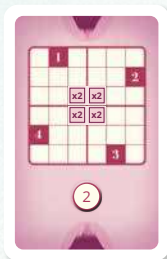


Wertungskartenübersicht



Du darfst jede **Diagonale**, die genau aus 6 Plättchen besteht, werten.

(Max. zweimal möglich)



Du darfst die **4 Felder in der Mitte** deines Spielfelds zweimal werten, wenn du sie **alle** mit Plättchen gefüllt hast. Du erhältst also die doppelte Punktzahl.


(Max. einmal möglich)



Du darfst jede **Spalte**, die genau aus 6 Plättchen besteht, werten.

(Max. zweimal möglich)




Du darfst jede **Spalte und Reihe am äußeren Rand**, die aus genau 5 Plättchen besteht, werten. Du darfst ein Plättchen, das Teil mehrerer Reihen oder Spalten ist , nur einmal werten.

(Max. viermal möglich)



Du darfst jede Verbindung aus genau 4 Plättchen, **die 2 Nummern** orthogonal an den markierten Stellen miteinander **verbundet**, werten.

Du darfst ein Plättchen, das Teil mehrerer Verbindungen ist , nur einmal werten.

(Max. viermal möglich)

Hinweis: Es ist erlaubt, dass sich ein 5. Plättchen in der jeweiligen Reihe oder Spalte befindet. Du darfst es aber nicht zusätzlich werten.



Du darfst alle **3 Felder, die direkt an eine Nummer angrenzen**, werten, wenn du sie alle mit Plättchen gefüllt hast.

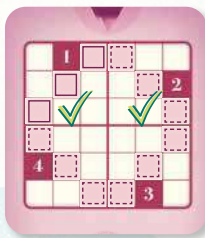
(Max. viermal möglich)



Du darfst jede der **abgebildeten Diagonalen**, die genau aus 3 Plättchen besteht, werten.

Du darfst vorgegebene Formen nicht spiegeln oder drehen, um sie zu werten.

(Max. viermal möglich)



Bei diesen Wertungen gibt es Vorgaben, die sich auf die **Farben der Plättchen** beziehen. Ihre genaue Position ist nicht vorgegeben, es sei denn, es ist explizit so angegeben.



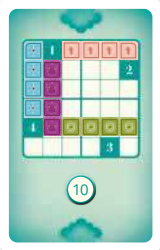
Jedem Bereich ist eine **Farbe zugeordnet**. Du darfst alle 4 Bereiche werten und bekommst Punkte für alle Plättchen mit der Farbe des entsprechenden Bereichs.

(Max. viermal, also einmal pro Farbe, möglich)



Du darfst jedes **Set aus 4 Plättchen**, die alle **4 verschiedene Farben haben** und innerhalb desselben Bereichs liegen, werten. Du darfst je bis zu 2 Sets in allen 4 Bereichen werten, jedes Plättchen jedoch nur einmal.

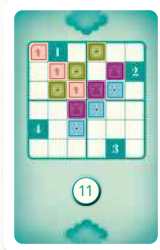
(Max. zweimal pro Bereich möglich, also insgesamt max. achtmal)



Du darfst eine **Reihe oder Spalte mit 4 aneinandergrenzenden Plättchen der gleichen Farbe** werten. Sie darf sich über mehrere Bereiche erstrecken. Du darfst jede der 4 Farben einmal werten.

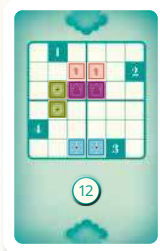
(Max. viermal möglich)

Hinweis: Befindet sich ein 5. Plättchen in der gleichen Farbe in der Reihe oder Spalte, darfst du es **nicht zusätzlich** werten. Wähle in diesem Fall die 4 Plättchen aus, die du werten möchtest.



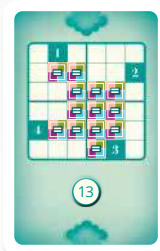
Du darfst eine **diagonale Aneinanderreihung** von 3 Plättchen **der gleichen Farbe** werten. Sie darf sich über mehrere Bereiche erstrecken und du darfst jede der 4 Farben einmal werten.

(Max. viermal möglich)



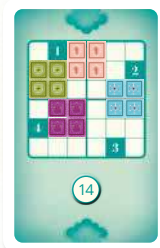
Du darfst jedes **Plättchen-Paar der gleichen Farbe**, das angrenzend aneinander **in 2 verschiedenen Bereichen** liegt, werten. Du darfst jedes Plättchen dafür nur einmal benutzen.

(Max. zehnmal möglich)



Du darfst die **größte zusammenhängende Fläche von Plättchen einer einzigen Farbe**, die du selbst auswählen darfst, werten. Sie darf sich über mehrere Bereiche erstrecken. (Hast du mehrere gleich große Flächen, wähle eine von ihnen.) Plättchen, die lediglich diagonal zu Plättchen innerhalb der Fläche angrenzen gelten nicht als Teil der Fläche.

(Max. einmal möglich)



Du darfst ein **Quadrat**, das aus 4 Plättchen **der gleichen Farbe** besteht, werten. Es darf sich über mehrere Bereiche erstrecken und du darfst jede der 4 Farben einmal werten.

(Max. viermal möglich)

Kurzübersicht

Bist du an der Reihe, handle die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge ab:

1. Nimm ein Plättchen aus der Auslage.
2. Schiebe es in eine der 4 Bahnen auf dem Schiebespielplan.
3. Lege das so hinausgeschobene Plättchen auf ein freies Feld im Bereich deines Spielfelds, der die gleiche Nummer zeigt.
4. Hast du dadurch einen Bereich erstmalig komplett gefüllt, lege einen Rahmen um die Nummer auf deinem Spielfeld und nimm dir einen Bonus (falls noch vorhanden).
5. Ziehe ein Plättchen aus dem Beutel und fülle die Auslage damit auf.

Erinnerung: Du darfst auch einen oder mehrere Boni, die sich in deinem Besitz befinden, einsetzen.

Einen Bonus kannst du einsetzen, um entweder ein Plättchen auf deinem Spielfeld zu **verschieben** oder um **zweimal ein Plättchen in den Schiebespielplan zu schieben**.

Spielende

Das Spielende wird eingeläutet, wenn ihr die Auslage nicht mehr mit Plättchen aus dem Beutel auffüllen könnt. Spielt dann noch so lange weiter, bis die Auslage leer ist. Ihr habt nun alle jeweils 24 Plättchen auf euer Spielfeld gelegt.

Wertung

Nur die Plättchen, die Teil der Wertung einer Wertungskarte sind, bringen Punkte:



je 1 Punkt



je 1 Punkt zusätzlich



je 1 Punkt zusätzlich

Impressum



Pegasus Spiele

© 2024 Edition Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21
10245 Berlin
Deutschland
www.edition-spielwiese.de

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg
Deutschland
www.pegasus.de

Autorin: Kirsten Hiese
Illustratorin: Amarins de Jong
Layout: Fiore GmbH
Realisation: Michael Schmitt
Redaktion: Kaddy Arendt
Lektorat: Nicola Berger
Support: Mühlenkind Kreativagentur

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



EDITION
SPIELWIESE

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele