

2-4 HÜTER
40 MIN. PRO ABENTEUER
AB 7 JAHREN

Hüter der Jahreszeiten

SPIELÜBERBLICK

Hüter der Jahreszeiten ist ein kooperatives Spiel, das aus mehreren Abenteuern besteht. Jedes Abenteuer hat einen individuellen Spielaufbau sowie eigene Siegbedingungen und ihr könnt es erneut spielen, auch wenn ihr es bereits abgeschlossen habt.

VORGESCHICHTE

Im Königreich von Porta herrscht Frieden, dank der Hüter, die über die Bewohner wachen.

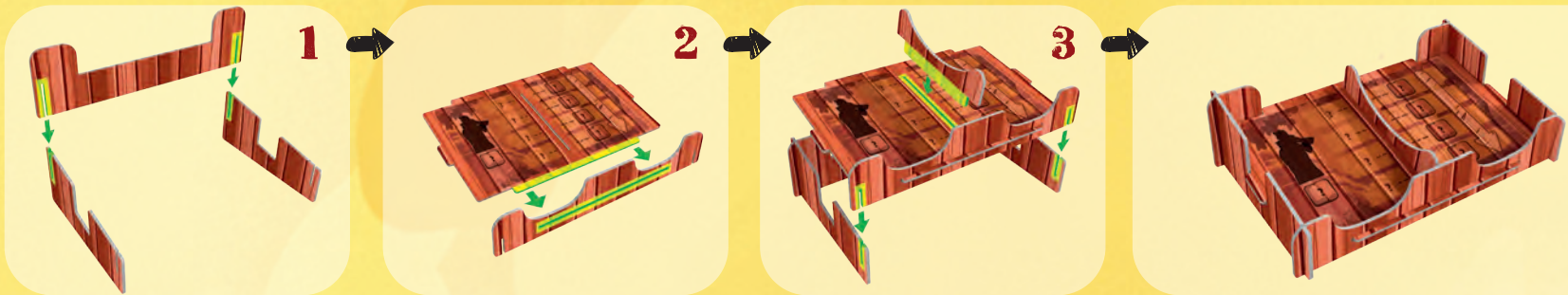
Die Hüter schreiten immer dann ein, wenn jemand Hilfe braucht, aber bleiben stets auf der Hut, da der Wolf umherstreift und sie fangen möchte.

VOR EUREM ERSTEN SPIEL

BAUT DEN KARTENHALTER ZUSAMMEN

Löst die Teile des Kartenhalters aus dem Stanzbogen und baut ihn wie unten abgebildet zusammen.

Der Kartenhalter passt zusammengebaut in die Schachtel. Ihr müsst ihn also nicht mehr auseinanderbauen.

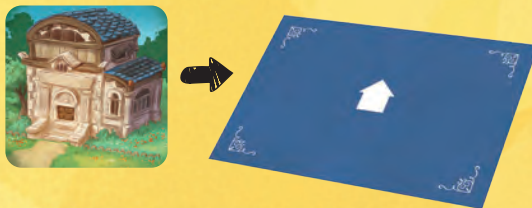


KLEBT DIE DURCHSICHTIGEN HÜLLEN IN DAS BUCH DER JAHRESZEITEN

Im Buch der Jahreszeiten sind auf jeder der 4 Doppelseiten 3 gestrichelte Kästchen. Klebt die 12 Hüllen so auf die Kästchen, dass die Öffnungen nach oben zeigen. ⚠️ **Achtet darauf, dass die Hüllen richtig positioniert sind, da ihr sie danach nicht mehr entfernen könnt.**

STECKT DIE MUSEUMSKARTE IN DEN BLAUEN UMSCHLAG

Die Museumskarte, die im Stapel der Gegenstandskarten zu finden ist, wird nur im Abenteuer **DAS MUSEUM „VIER JAHRESZEITEN“** verwendet. Steckt sie in den blauen Umschlag.



COCOW, UNSER WELTRAUM-MASKUHTCHEN!

Hallo, ich bin Cocow! Ich begleite euch durch die Regeln und gebe Ratschläge und Erklärungen, damit ihr das Spiel voll und ganz genießen könnt!

SPIELMATERIAL UND AUFBAU

1 BUCH DER JAHRESZEITEN (SPIELPLAN)

Legt das Buch der Jahreszeiten in die Tischmitte.

1 WOLFFIGUR

Stellt die *Wolffigur* neben das Buch der Jahreszeiten. Sie wird während der ersten Spielrunde auf den Spielplan gestellt.

1 KARTENHALTER UND 48 BEWEGUNGSKARTEN

Stellt den Kartenhalter über das Buch der Jahreszeiten.

Mischt die *Bewegungskarten* und legt sie in die rechte Hälfte des Kartenhalters, sodass die Seite mit dem Pfeil nach oben zeigt.

4 JAHRESZEITENPLÄTTCHEN

Mischt die 4 *Jahreszeitenplättchen* und zieht dann eines. Dieses Plättchen gibt an, in welcher *Jahreszeit* das Spiel beginnt. Schlagt das Buch der Jahreszeiten auf der entsprechenden Seite auf.

Die farbigen Laschen am Rand helfen euch dabei, die richtige Jahreszeit schneller zu finden.

12 GEGENSTANDSKARTEN

Mischt die 12 *Gegenstandskarten* und steckt jeweils 1 verdeckt in alle Hüllen im Buch der Jahreszeiten.

4 HÜTERKARTEN UND 4 HÜTERFIGUREN

Legt die 4 *Hüterkarten* neben das Buch der Jahreszeiten und stellt die 4 *Hüterfiguren* auf das Jahreszeitenhaus. Die 4 Hüter sind immer im Spiel, egal mit wie vielen Personen ihr spielt.

2 SPIELHILFEKARTEN UND 1 TRUHENKARTE

Legt die beiden *Spielhilfekarten* bereit.

Mit der *Truhenkarte* könnt ihr bis zu 4 *Gegenstandskarten* lagern und transportieren. Diese Karte wird nur bei manchen *Abenteuern* verwendet. Befolgt die Anweisungen auf den *Abenteuerkarten*, um herauszufinden, ob ihr die *Truhenkarte* braucht oder nicht.

90 ABENTEUERKARTEN

(aufgeteilt in 5 Abenteuer, jedes davon in einem farbigen Umschlag)

Wählt ein Abenteuer und nehmt den Umschlag der entsprechenden Farbe.

Ihr könnt die Abenteuer in beliebiger Reihenfolge spielen. **Spielt ihr das Spiel zum ersten Mal, empfehlen wir, mit dem orangen Abenteuer *CHAOS IN DEN JAHRESZEITEN* zu beginnen.**

Nehmt die *Abenteuerkarten* aus dem Umschlag, lest Karte **1A** und befolgt ihre Anweisungen.

Jede *Abenteuerkarte* ist mit einer Zahl und dem Buchstaben **A** (Vorderseite) und **B** (Rückseite) gekennzeichnet.

1A CHAOS IN DEN JAHRESZEITEN

Jedes Abenteuer hat eine eigene Farbe und ein eigenes Symbol:

- ☼ CHAOS IN DEN JAHRESZEITEN
- 🔍 NACHFORSCHUNGEN
- 🏠 DER WOLF HAT GEBURTSTAG
- 🏛️ DAS MUSEUM „VIER JAHRESZEITEN“
- 💎 DIE SCHÄTZE DES KÖNIGREICHS

DAS BUCH DER JAHRESZEITEN

JAHRESZEITEN

Das Buch besteht aus 4 Doppelseiten, die jeweils eine Jahreszeit darstellen:

🌱 Frühling, ☀️ Sommer, 🍂 Herbst, ❄️ Winter

FELDER IM BUCH DER JAHRESZEITEN

Eine Figur kann sich von einem Feld zum nächsten bewegen, solange die Felder nebeneinander sind. Allerdings gibt es ein paar besondere Felder, die nur vom Wolf oder nur von den Hütern betreten werden können.

ABKÜRZUNGEN (🚫)

Die Abkürzungen sind keine Felder: Sie verbinden zwei Felder, die nicht nebeneinander sind. Um eine Abkürzung nutzen zu können, müssen die Hüter die entsprechende Fähigkeit dafür haben.

Der Wolf kann keine Abkürzungen nutzen.

VERSTECKE (🏠) (🚫)

Die Verstecke (🏠) sind sichere Felder. In jeder Jahreszeit gibt es 3 davon. In jedem 🏠 gibt es eine *Gegenstandskarte*. (Bei Spielbeginn sind die *Gegenstandskarten* verdeckt.)

Nur die Hüter können die 🏠 betreten, nicht der Wolf. Die Hüter sind **vor dem Wolf geschützt**, während sie in einem 🏠 sind.

Sobald ein Hüter ein 🏠 betritt, dürft ihr euch die *Gegenstandskarte* auf diesem Feld anschauen. **Wählt dann eine der folgenden Optionen:**

- Legt die *Gegenstandskarte* vom 🏠 auf die *Truhenkarte* (falls die Truhe im Spiel ist).
- Tauscht die *Gegenstandskarte* vom 🏠 mit einer *Gegenstandskarte*, die bereits auf der *Truhenkarte* liegt (falls die Truhe im Spiel ist).
- Legt die *Gegenstandskarte* offen zurück auf das 🏠.

JAHRESZEITENHÄUSER (🏠) (🚫)

Die Jahreszeithäuser sind sichere Felder. In jeder Jahreszeit gibt es 1 davon. Stellt die *Hüterfiguren* bei Spielbeginn auf das Jahreszeithaus. Nur die Hüter können die Jahreszeithäuser betreten, nicht der Wolf. Die Hüter sind **vor dem Wolf geschützt**, während sie in einem Jahreszeithaus sind.

WOHNWAGEN DES WOLFS (🚲) (🚫)

Die Wohnwagen sind Felder, die nur der Wolf betreten kann. In jeder Jahreszeit gibt es 1 davon. Wenn alle Hüter **auf einem sicheren Feld sind** (einem 🏠, einem Jahreszeithaus oder einem 🌀), **also vor dem Wolf geschützt sind**, muss sich der Wolf auf seinen Wohnwagen zubewegen. Der Wolf bleibt stehen, wenn er das Wohnwagen-Feld erreicht.

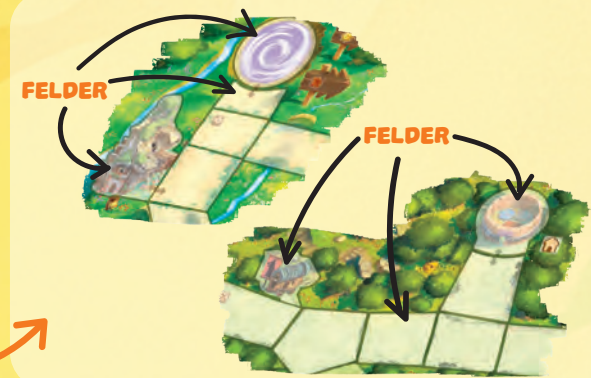
Hinweis: Das Wohnwagen-Feld ist **nicht** das Feld vor dem Wohnwagen, sondern der Wohnwagen selbst.

PORTALE (🌀) (🚫)

Die Portale (🌀) sind sichere Felder. Durch sie können sich die Hüter von einer Jahreszeit zu einer anderen bewegen. Neben jedem 🌀 geben ein oder mehrere Schilder an, welche Jahreszeiten die Hüter durch dieses Portal betreten können.

Um sich von einer Jahreszeit zu einer anderen bewegen zu können, müssen alle Hüter auf einem oder mehreren 🌀 sein, die zur **selben Jahreszeit führen**. Die Hüter müssen **nicht auf demselben 🌀 sein**.

Nur die Hüter können die 🌀 betreten, nicht der Wolf. Die Hüter sind **vor dem Wolf geschützt**, während sie auf einem 🌀 sind.



SPIELABLAUF

Während eines Abenteuers erkundet ihr das Königreich von Porta, indem ihr verschiedene Missionen abschließt. Hin und wieder werdet ihr Begegnungen haben oder auf Ereignisse stoßen.

Ihr spielt die Hüter immer gemeinsam. Ihr entscheidet bei Spielbeginn also nicht, wer von euch welchen Hüter spielt.

Jedes Abenteuer ist einzigartig. Trotzdem müsst ihr dabei die hier beschriebenen Regeln befolgen. Widerspricht eine Sonderregel auf einer *Abenteurkarte* einer hier beschriebenen Regel, haltet ihr euch immer an die Sonderregel.

Ein Spiel verläuft über mehrere Spielrunden, die wie unten beschrieben ablaufen.

EINE SPIELRUNDE

1 DREHT EINE BEWEGUNGSKARTE UM

Dreht die oberste *Bewegungskarte* vom rechten Stapel im Kartenhalter um und legt sie in die linke Hälfte des Kartenhalters. Die Kombination aus den beiden oberen *Bewegungskarten* (links und rechts) bestimmt die Reihenfolge, in der ihr die Figuren aktiviert, und die Aktion, die sie ausführen können.



DIESE SEITE DER KARTE ZEIGT DIE AKTION DES WOLFS IN DIESER SPIELRUNDE.

DIESE SEITE ZEIGT DIE REIHENFOLGE, IN DER DIE HÜTER AKTIVIERT WERDEN, UND DIE AKTION, DIE SIE AUSFÜHREN KÖNNEN.

AKTIONEN AUF BEWEGUNGSKARTEN

- bis : Der Wolf **muss** sich während seiner Aktivierung um die angegebene Anzahl an Feldern bewegen (oder auf den Spielplan gestellt werden). Ein Hüter **darf** sich zwischen 0 und der angegebenen Anzahl an Feldern bewegen.
- : Der Wolf oder der Hüter kann sich in dieser Spielrunde nicht bewegen.
- : Der Hüter darf auf ein eurer Wahl gestellt werden.
- : Der Hüter darf auf ein eurer Wahl gestellt werden.

2 AKTIVIERT DEN WOLF

Der Wolf wird in jeder Spielrunde immer als **Erstes** aktiviert.

Bei Spielbeginn oder wenn die Hüter gerade in einer neuen Jahreszeit angekommen sind, ist der Wolf noch nicht auf dem Spielplan.

Schaut euch den Wert auf der linken *Bewegungskarte* an, der unter dem Wolf angegeben ist. Falls der Wolf bereits auf dem Spielplan ist, **muss er sich um so viele Felder bewegen**, wie auf der *Bewegungskarte* angegeben ist.

Falls der Wolf noch nicht auf dem Spielplan ist, stellt ihn einfach auf das Feld, auf dem die entsprechende Anzahl angegeben ist. **Der Wolf bewegt sich nicht in derselben Spielrunde, in der er auf den Spielplan gestellt wurde.**

Falls die *Bewegungskarte* ein angibt, wird der Wolf in dieser Spielrunde nicht aktiviert. (Er wird aber trotzdem auf das entsprechende Feld gestellt, wenn er noch nicht auf dem Spielplan ist.)

Befolgt diese Regeln, wenn der Wolf sich bewegt:

- Der Wolf bewegt sich immer auf den nächstgelegenen Hüter zu. (Zählt wenn nötig die Felder.)
- Sind mehrere Hüter gleich weit entfernt, dürft ihr euch aussuchen, auf welchen Hüter sich der Wolf zubewegt.

BEISPIEL

Das Spiel beginnt und der **WOLF** ist noch nicht auf dem Spielplan. Stellt ihn daher auf das Feld im Buch der Jahreszeiten, auf dem eine angegeben ist, wie auf der *Bewegungskarte* beschrieben.

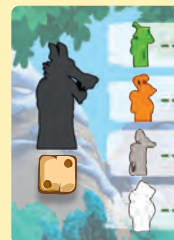


BEISPIEL

Der **WOLF** ist 3 Felder von **SAM** und **PECK** entfernt.

Ihr dürft euch aussuchen, ob der **WOLF** sich auf **SAM** oder **PECK** zubewegen soll.

Ihr entscheidet euch, den **WOLF** auf **SAM** zuzubewegen.



EINEN ODER MEHRERE HÜTER FANGEN

Falls der Wolf ein Feld betritt, auf dem ein oder mehrere Hüter stehen, **fängt er sie**.

Die Bewegung des Wolfs wird unterbrochen und seine Aktivierung endet auf diesem Feld. Entfernt die Figuren der gefangenen Hüter für das restliche Spiel vom Spielplan.

Hinweis: Die Hüter dürfen ein Feld betreten, auf dem der Wolf ist. Tun sie das, fängt der Wolf sie sofort.

BEISPIEL

Während seiner Aktivierung muss sich der **WOLF** 4 Felder bewegen. **SAM** ist der nächstgelegene Hüter. Der **WOLF** bewegt sich auf ihn zu und beendet seine Bewegung auf dem Feld, auf dem **SAM** ist. Dann fängt er **SAM**.



Die Aktivierung des **WOLFS** endet.



Wären noch andere Hüter auf Sams Feld gewesen, hätte der Wolf sie ebenfalls gefangen.



VOR DEM WOLF GESCHÜTZT



Wenn ein Hüter auf einem sicheren Feld ist (einem , einem  oder einem Jahreszeitenhaus), ist er **vor dem Wolf geschützt**, da der Wolf diese Felder nicht betreten kann.

Kann sich der Wolf auf keinen Hüter zubewegen (weil alle auf einem sicheren Feld sind), bewegt er sich auf seinen Wohnwagen zu. Er bleibt in seinem Wohnwagen, nachdem er ihn erreicht hat.

Sobald aber mindestens ein Hüter **nicht mehr auf einem sicheren Feld** ist, bewegt sich der Wolf wieder auf den nächstgelegenen Hüter zu.



BEISPIEL

Alle Hüter sind auf sicheren Feldern: **PECK** ist im Jahreszeitenhaus, **MERYL** ist auf einem  und **MISHA** ist in einem . Der **WOLF** bewegt sich während seiner Aktivierung auf seinen Wohnwagen zu.


3 AKTIVIERT DIE HÜTER

Aktiviert die Hüter einen nach dem anderen in der Reihenfolge, die auf den beiden oberen *Bewegungskarten* angegeben ist. Darauf ist außerdem die Aktion angegeben, die der jeweilige Hüter ausführen darf. Solange ihr euch an die Vorgaben der *Bewegungskarten* haltet, könnt ihr euch beliebig bewegen.

Ihr könnt euch auch entscheiden, einen Hüter nicht zu aktivieren.



VON EINER JAHRESZEIT ZUR NÄCHSTEN BEWEGEN

Sobald alle Hüter auf einem oder mehreren  sind, die zur selben Jahreszeit führen, können sie diese Jahreszeit betreten.

Das beendet die Spielrunde.

Entfernt den Wolf vom Spielplan und blättert zur neuen Jahreszeit. Die Hüter bleiben jeweils auf dem Portal stehen, das sie in die neue Jahreszeit geführt hat.

Beginnt eine neue Spielrunde: Dreht eine *Bewegungskarte* um und legt sie in die linke Hälfte des Kartenhalters. Dadurch wird der Wolf auf den Spielplan der neuen Jahreszeit gestellt.



Nachdem der Wolf und die Hüter ihre Aktionen abgeschlossen haben, beginnt eine neue Spielrunde.

BEISPIEL EINER SPIELRUNDE

Bewegungskarten in dieser Spielrunde:




In dieser Spielrunde wird der **WOLF** nicht aktiviert (X). Jetzt sind die Hüter an der Reihe.

Situation zu Beginn der Spielrunde:



MERYL wird als Erste aktiviert.

Sie kann sich bis zu 5 Felder bewegen.

Ihr entscheidet, dass **MERYL** die Abkürzung nimmt, die sie dank ihrer Fähigkeit nutzen kann, und bewegt sie zu einem .



Es ist das erste Mal, dass ein Hüter in diesem Spiel dieses 🏠 erreicht, also deckt ihr die *Gegenstandskarte* dort auf. Leider ist sie für eure Mission nicht nützlich. Ihr steckt sie offen zurück in die Hülle.

Dann aktiviert ihr die anderen Hüter in der Reihenfolge auf der *Bewegungskarte*:

PECK kann sich nur ein Feld bewegen. Zum Glück könnt ihr ihn auf das Jahreszeitenhaus bewegen und ihn dadurch **vor dem Wolf schützen**.

Da **SAM** in einer früheren Spielrunde vom **WOLF** gefangen wurde, kann er für das restliche Spiel nicht mehr aktiviert werden.

MISHA kann sich bis zu 5 Felder bewegen. Ihr entscheidet, sie auf das nächstgelegene 🌀 zuzubewegen, um sie vor dem **WOLF** zu schützen. Nach 3 Feldern erreicht **MISHA** das 🌀 und beendet ihre Aktivierung dort.

Situation am Ende der Spielrunde:



Manchmal müsst ihr mehrere Missionen gleichzeitig abschließen. Wenn ihr nicht wisst, was ihr als Nächstes machen sollt, könnt ihr zu Beginn der Spielrunde die folgende Frage laut stellen: „Was sollen wir in dieser Spielrunde machen?“

SPIELEND

Das Spiel kann auf drei Arten enden:

- **In der rechten Hälfte des Kartenhalters sind keine Karten mehr:**
Ihr wurdet besiegt.
- **Der Wolf hat alle Hüter gefangen:**
Ihr wurdet besiegt.
- **Eine Abenteuerkarte teilt euch mit, dass das Spiel endet:**
Je nach Kartentext habt ihr gewonnen oder ihr wurdet besiegt.



Achtet darauf, alle Abenteuerkarten einschließlich der Fähigkeiten unter den Hüterkarten wegzupacken.

EIN ABENTEUER WEGPACKEN


Achtet darauf, alle Abenteuerkarten zurück in den entsprechenden Umschlag zu stecken, nachdem ihr das Abenteuer abgeschlossen habt. Ihr könnt es jederzeit noch einmal spielen. Wir empfehlen, die Karten in aufsteigender Reihenfolge mit der **A**-Seite oben zu sortieren.



FÄHIGKEITEN DER HÜTER

Jeder Hüter hat eine Fähigkeit, die auf seiner *Hüterkarte* steht. Während eines Abenteuers können die Hüter neue Fähigkeiten erlangen. Schiebt die Karte mit der neuen Fähigkeit so unter die *Hüterkarte*, dass die Fähigkeit sichtbar bleibt.

Eine Fähigkeit kann nur während der Aktivierung des jeweiligen Hüters genutzt werden.


Eine Fähigkeit kann nicht genutzt werden, wenn die *Bewegungskarte* beim entsprechenden Hüter ein  angibt.


Hier sind ein paar der Fähigkeiten genauer beschrieben. Wenn ihr euch während des Spiels überraschen lassen wollt, dann lest nur die Fähigkeiten, die ihr bereits kennengelernt habt.



MERYL



- ★ Meryl kann sich den Gegenstand in einem  ihrer Wahl anschauen, bevor sie sich bewegt.


Meryl kann sich immer nur eine *Gegenstandskarte* in der aktuellen Jahreszeit anschauen. Danach muss sie sie verdeckt zurücklegen. Diese Fähigkeit kann nicht genutzt werden, wenn für Meryl auf der *Bewegungskarte*  angegeben ist.


- ★ Meryl kann während ihrer Bewegung über den Wolf springen.

Wenn Meryl diese Fähigkeit nutzt, zählt das Feld, auf dem der Wolf ist, für ihre Bewegung nicht mit. Meryl kann nicht gefangen werden, wenn sie über den Wolf springt.

SAM




- ★ Sam kann sich direkt in ein  seiner Wahl bewegen, ANSTATT sich normal zu bewegen.

Diese Fähigkeit kann nicht genutzt werden, wenn für Sam auf der *Bewegungskarte*  angegeben ist.

PECK



- ★ Peck kann alle Abkürzungen nutzen: 

Peck kann jede Abkürzung in jeder Jahreszeit nutzen.

MISHA



- ★ Misha kann einen Hüter mitnehmen, wenn sie sich bewegt. Der andere Hüter kann entweder auf dem Feld sein, auf dem Misha ihre Bewegung beginnt, ODER auf einem Feld, über das sich Misha während ihrer Bewegung bewegt. Wenn Misha einen Hüter mitnimmt, stellt ihn am Ende ihrer Bewegung auf dasselbe Feld wie Misha.


Misha kann sich in eine Richtung bewegen, um einen Hüter mitzunehmen, und sich dann (zusammen mit dem Hüter) in die entgegengesetzte Richtung bewegen.

- ★ Der Wolf hat vor Misha Angst. Wenn der Wolf sich bewegt, beachtet er Misha nicht mehr als nächstgelegenen Hüter. Außerdem kann er sich nicht mehr auf oder über das Feld, auf dem Misha ist, bewegen. Misha kann sich nicht auf das Feld bewegen, auf dem der Wolf ist.


Der Wolf kann Misha nicht länger fangen, wenn diese Fähigkeit im Spiel ist. Trotzdem kann sich Misha nicht auf ein Feld bewegen, auf dem der Wolf ist.



WEITERE FÄHIGKEITEN

- ★ Dieser Hüter kann sich direkt in ein  seiner Wahl bewegen, ANSTATT sich normal zu bewegen.

Diese Fähigkeit kann nicht genutzt werden, wenn für den Hüter auf der *Bewegungskarte*  angegeben ist.

- ★ Dieser Hüter kann die Abkürzungen im Winter () nutzen.

Diese Fähigkeit können alle Hüter außer Misha erlangen.

- ★ Dieser Hüter kann alle Abkürzungen nutzen: 

Dieser Hüter kann jede Abkürzung in jeder Jahreszeit nutzen.

COCOW DANKT DIR!

Cocow bedankt sich bei Marie und Wilfried Fort, Aline Vidberg und allen kleinen Erdlingen, die das Spiel getestet haben!

Der Autor und die Autorin möchten sich außerdem bei ihren Kindern Alicia, Robin und Emy sowie allen Schülerinnen und Schülern der Schulen St Pompom und St Martial bedanken, besonders bei Ashlenn, Paul, Manon G. und Manon B. L. Vielen Dank an Wilfried und Léa, die sich während des Projekts an der Entwicklung beteiligt haben. – Anaïs und Julien

© 2023 Asmodee Group/SPACE Cow. Alle Rechte vorbehalten.

Weitere Informationen über SPACE Cow: 



DEUTSCHSPRACHIGE AUSGABE - ASMODEE GERMANY:
Franziska Wolf, Steffen Trzensky, Jessica Ullrich,
Katja Miller & Max Breidenbach