

Kodama

DIE BAUMGEISTER



Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren

Spielidee

Bei *Kodama – Die Baumgeister* schlüpft ihr in die Rolle von Baumhirten. Ihr lasst eure Bäume Runde für Runde wachsen, indem ihr Astkarten an euren Baum anlegt. Dabei erhaltet ihr Punkte für übereinstimmende Symbole. 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.

Spielinhalt

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

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 seinen Baumhirten 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. Gleichzeitig dienen die übrigen Jahreszeitenkarten als Rundenzähler. Daher sind die Rückseiten je nach Jahreszeit unterschiedlich.



Startspielerkarte

Sie zeigt an, wer eine Runde beginnt. Für Sommer und Herbst ermittelt ihr den Startspieler neu.



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**.
 - Sortiert die **Jahreszeitenkarten** nach ihren Rückseiten in 3 Stapel: Frühjahr, Sommer und Herbst. Mischt jeden Stapel verdeckt. Zieht jeweils die oberste Jahreszeitenkarte und legt sie oberhalb der Auslage verdeckt nebeneinander. Das ist der **Jahreslauf**.
Legt dann die 3 Stapel aufeinander: unten Herbst, dann Sommer, oben Frühjahr. Platziert diesen Stapel oberhalb des Aststapels. Das ist euer **Rundenstapel**.
 - Mischt die **Stammkarten** verdeckt und gibt jedem Spieler 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 gibt jedem Spieler **4 Kodamas** auf die Hand. Achtet darauf, dass kein anderer Spieler 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, ist im Frühjahr **Startspieler**. Nimm die **Startspielerkarte** und lege sie vor dir ab.

Spielaufbau für 2 Spieler

Lucys Kodamas
(auf der Hand)



Finns Kodamas
(auf der Hand)



Startspielerkarte



Lucys Stamm



Finns Stamm

Auslage



Aststapel



Frühjahr



Sommer



Herbst

Jahreslauf*

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



Rundenstapel

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.

Startspieler: Decke 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 ist Startspieler der zweiten Jahreszeit und deckt die Jahreszeitenkarte „Sommerblüte“ auf. Sie gilt erst in der Kodamaphase.



2) Die **Wachstumsphase** hat 4 Runden, die wie folgt ablaufen:

Zuerst legt der Startspieler die oberste Karte vom **Rundenstapel** zurück in die Spieleschachtel.

Achtung: Überspringt diesen Schritt in Runde 1!

Anschließend führt der Startspieler folgende 4 Schritte aus:

- 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

Nun ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug, führt die Schritte i-iv durch etc. Deckt der Startspieler eine **neue Jahreszeit** vom Rundenstapel auf, folgt **sofort** die **Kodamaphase**.

Für das **Anlegen** einer neuen Astkarte gilt:

- Sie **muss** genau 1 andere Karte teilweise überdecken.
- Symbole bereits liegender Karten dürft ihr **nicht** überdecken.
- Sie darf **nicht** unter die imaginäre Linie unterhalb der Stammkarte gehen. Das ist die **Tischkante**.
- Einmal gelegte Astkarten dürft ihr **nicht** verschieben!
- **Punktelimit:** Keine Astkarte darf so angelegt werden, dass sie mehr als 10 Siegpunkte bringt (siehe Wertung). Siegpunkte durch Jahreszeitenkarten **ignorieren** dieses Limit.

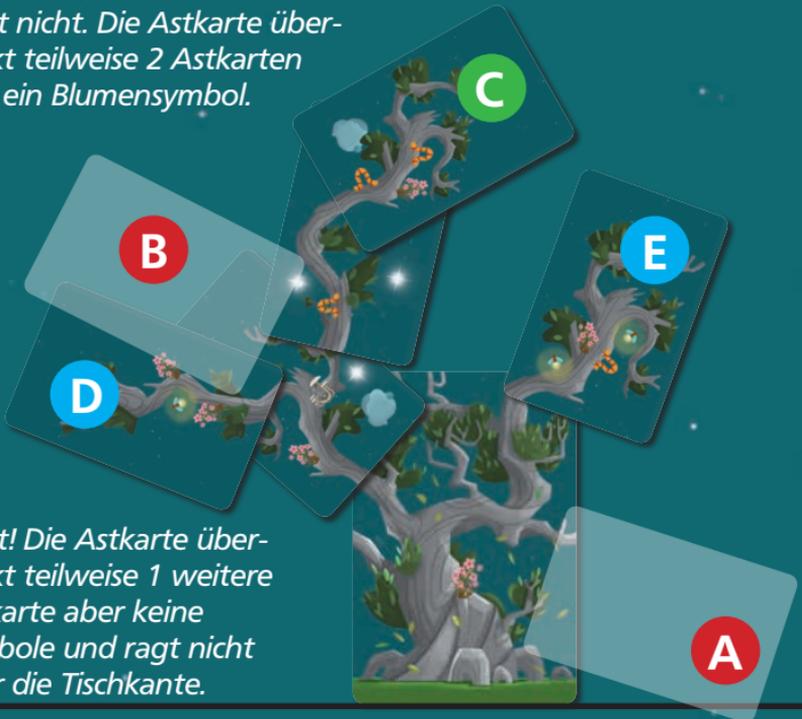
Hinweis: Astkarten eures Baums, an die **keine** weitere Astkarte angelegt ist, sind **Astenden** (C, D, E).

Beispiele fürs Kartenplatzieren:

A. *Geht nicht, da die Astkarte über die Tischkante ragt.*

B. *Geht nicht. Die Astkarte überdeckt teilweise 2 Astkarten und ein Blumensymbol.*

C. *Geht! Die Astkarte überdeckt teilweise 1 weitere Astkarte aber keine Symbole und ragt nicht über die Tischkante.*



Es folgt die **Wertung** und der aktive Spieler erhält Siegpunkte:

- Vergleiche die Symbole auf der **neu gelegten Astkarte** (A) mit den Symbolen der Karte, an die du angebaut hast (B) und anschließend ggf. jede weitere Karte, die **ohne Abzweigen** bis zu deinem Stamm geht (C & D). Das ist die **Wertungsreihe**.
- Für **jedes Symbol**, das in der Wertungsreihe auf der **neuen Astkarte und** auf der Karte auftaucht, an die du angebaut hast (sowie ggf. der nächsten etc.), erhältst du **1 Siegpunkt**.

Achtung: Du erhältst **keine Siegpunkte** ...

- für Symbole, die **nicht** auf der neuen Astkarte **und** der Karte sind, an die du angebaut hast (Blumen auf A aber nicht B)
- für Symbole, die nach einer **unterbrochenen Wertungslinie** erneut auftauchen (Blumen auf A & C aber nicht auf B)
- für Symbole auf einer **abzweigenden Astkarte** (E)

Anschließend prüft ihr, ob der aktive Spieler noch Punkte durch die **aktuelle Jahreszeitenkarte** erhält.

Achtung: Diese Punkte zählen nicht für das 10-Punkte-Limit!

Wertungsbeispiel: Finn hat Astkarte A angelegt und wertet sie. Nun prüft er Karte für Karte, ob die auf A vorhandenen Symbole in der Wertungsreihe A-B-C-D erneut auftauchen, beginnend mit B:

- Regenwürmer: JA, 1x auf A, 1x auf B, 2x auf C, 1x auf D = 5 🌱
- Glühwürmchen: JA, 2x auf A und 2x auf B = 4 🌱
- Blumen: NEIN. Auf A und C gibt es zwar je 1x Blumen, die Wertungsreihe ist aber bei B unterbrochen = 0 🌱
- Da E abzweigt, gibt es für die Symbole dort **keine** Siegpunkte.
- Durch die Astkarte erhält Finn also $5 + 4 = 9$ 🌱
- Durch die aktuelle Jahreszeitenkarte „Wachsen & Gedeihen“ erhält er noch 1 🌱, da er 2 verschiedene Symbole wertet. Er notiert also insgesamt 10 🌱.



A

B



C



E



D

- 3) Nach 4 Runden wird eine **neue Jahreszeit** aufgedeckt. Die **Wachstumsphase endet sofort**. Es folgt die **Kodamaphase**:
- Beginnend mit dem Startspieler wählt ihr reihum 1 Kodama aus eurer Hand, der **in euren Baum einzieht** und erhält dafür Siegpunkte.
 - Jeder Kodama hat seine eigenen **Wünsche**, wofür er seinem Baumhirten Siegpunkte gibt. Lest daher euren Mitspielern 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 eine der folgenden **Jahreszeitenkarten** offen ausliegt: Frühlingsregen, Sommerblüte, Erster Frost. Wenn ja, erhaltet ihr ggf. weitere Siegpunkte und notiert sie euch.
 - Habt ihr eure Kodamas gewertet, wird die **Startspielerkarte** neu vergeben. Der Spieler mit den **wenigsten Siegpunkten** wird Startspieler für die Dauer der neuen Jahreszeit. Bei Gleichstand geht die Startspielerkarte an den Spieler, der im Uhrzeigersinn näher am bisherigen Startspieler sitzt.
 - Anschließend legt der neue Startspieler die alte Jahreszeitenkarte zurück in die Spieleschachtel und deckt im Jahreslauf die neue Jahreszeitenkarte auf (erst Sommer, später dann Herbst).

Spielende

Entfernt der Startspieler die letzte Karte vom Rundenstapel, endet **sofort** der Herbst. Es folgt die 3. und finale Kodamawertung.

Wer nun die meisten Siegpunkte hat, gewinnt und wird neuer Hüter des Waldes! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Stammsymbol häufiger im eigenen Baum auftaucht. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Einsteigervariante

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

Zu Spielbeginn erhalten bis zu 3 Spieler 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 Testspielern und Regellesern und allen, die 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

