

# FEINER SAND

Das Deck-Abbau-Spiel von Friedemann Frieze für 1-4 Spieler ab 10 Jahren

## SPIELIDEE

Du bist in den Ferien am Strand. Alles ist schön friedlich und harmonisch. Aus purer Lebenslust fängst du an, eine Sandburg zu errichten. Was machen die Nachbarn da?! Überall wachsen Sandburgen. Aber du willst doch die beste, höchste, größte Sandburg bauen. Plötzlich sind alle im Wettstreit.

Jeder baut für sich mit dem Material, das er hat. Wer schafft es als erster, all sein Material aufzubreuchen und im Sandburgenbau zu siegen? Jeder für sich, aber alle gegeneinander, so wird hier gespielt. Ihr dürft den Nachbarn zwar immer wieder unliebsames Material „schenken“, aber im Endeffekt ist hier jeder sein eigener Bauherr und nur der, der seine Möglichkeiten am besten nutzt, gewinnt!

## INHALT

- 236 Karten (je 59 Karten pro Spieler)



- 4 Spielertableaus



- 25 Holzmünzen



- 4 Holzringe



- 4 Holzscheiben



## VOR DEM ERSTEN SPIEL

Öffnet die beiden Kartenpackungen mit den Karten. BITTE DIESE KARTEN NICHT MISCHEN! Alle Karten sind vorsortiert, so dass ihr sie wie folgt an die Spieler verteilt:

Im ersten Kartenpack sind 4 Stapel mit 30 Karten, je ein Start-Spielstapel für jeden Spieler. Trennt die Stapel, indem ihr nach den Spielersymbolen links unten auf den Vorderseiten der Karten schaut. Jeder nimmt sich einen Start-Spielstapel und legt ihn OHNE ZU MISCHEN verdeckt vor sich ab. Für das erste Spiel haben wir diese Stapel bereits vorsortiert.

Im zweiten Kartenpack sind 4 Fabelstapel mit je 29 Karten, je ein Stapel für jeden Spieler. Die Fabelstapel sind jeweils durch eine weiße Karte voneinander getrennt (diese weißen Karte benötigt ihr nicht mehr fürs Spiel). Legt die beiden obersten Karten jedes Fabelstapels (die Symbolkarte und die gelbe Aktionskarte mit eurem Spielersymbol) neben eure Start-Spielstapel. Die übrigen Fabelstapel braucht ihr nicht für das erste Spiel.

Spielt ihr mit weniger als vier Spielern, legt die nicht benötigten Karten (Spielstapel und Fabelstapel) jeweils getrennt nach den Spielersymbolen in die beiliegenden Klipptüten.



Im ersten Kartenpack sind die vier Spielstapel, die ihr jeweils an den vier Spielersymbolen Handschuh, Schaufel, Eimer, Flasche erkennt.



Im zweiten Kartenpack sind die vier Fabelstapel, getrennt durch weiße Karten. Ihr benötigt vorerst nur die Symbolkarte und die gelbe Aktion mit eurem Spielersymbol.

# SPIELVORBEREITUNG & GRUNDLAGEN

**2.**

Nimm dir folgende Dinge:

- 1 Spielertableau, 1 Holzring und 1 Holzscheibe in deiner Spielerfarbe
- 1 Start-Spielstapel (30 Karten), 1 Symbolkarte & 1 gelbe Aktionskarte mit deinem Spielersymbol

Lege die Holzmünzen für alle griffbereit in die Mitte. Im ersten Spiel benötigst du sie erst gegen Ende des Spiels.



**9.**

Lege deine Symbolkarte zwischen deinem und dem Arbeitsplatz deines linken Nachbarn. Im Laufe des Spiels bekommst du von deinem Nachbarn Karten als „Geschenke“ von dir, die du hier verdeckt ablegst.



**8.**

Lege die gelbe Aktionskarte bereit. Du darfst deren Aktion in jedem Zug einmal außer der Reihe nutzen.

Mit dieser Karte „schenkst“ du deinem linken Mitspieler eine deiner Handkarten. Was weg ist, ist weg!

**3.**

Lege deinen Nachziehstapel verdeckt links neben dein Tableau. Das sind die Karten, die du im Spiel möglichst ALLE bauen oder anders loswerden möchtest. (Alle Spieler beginnen das Spiel mit denselben Karten in ihren Stapeln.)

Die Karten für das erste (Lern-) Spiel sind vorsortiert. Also NICHT mischen, sondern sofort losspielen.

Zu Beginn des Spiels ziehst du 6 Karten vom Nachziehstapel und nimmst sie auf die Hand. Diese ersten 6 Karten siehst du unten.



**7.**

Dies sind deine ersten 6 Handkarten.



**7a.**

Grüne Karten baust du in der ersten Spalte.

Mit dieser Karte darfst du 1 Karte mehr ziehen.

**1.**

**Dies ist dein Bauplatz.**

Hier wird DEINE Sandburg entstehen.  
Deine Kontrolle / Dein Spiel / Dein Sieg!

**4.**

Lege dein Tableau vor dir ab, so dass du sowohl oberhalb als auch unterhalb davon Platz für gebaute Karten hast.

Lege deine Holzscheibe auf deinen Nachzugstapel und den Holzring auf das Ablagefeld deines Tableaus.



**7b.**

Rote Karten baust du in der zweiten Spalte.

Entscheidest du dich für das Bauen von Karten, darfst du mit dieser Karte 1 Karte mehr bauen.

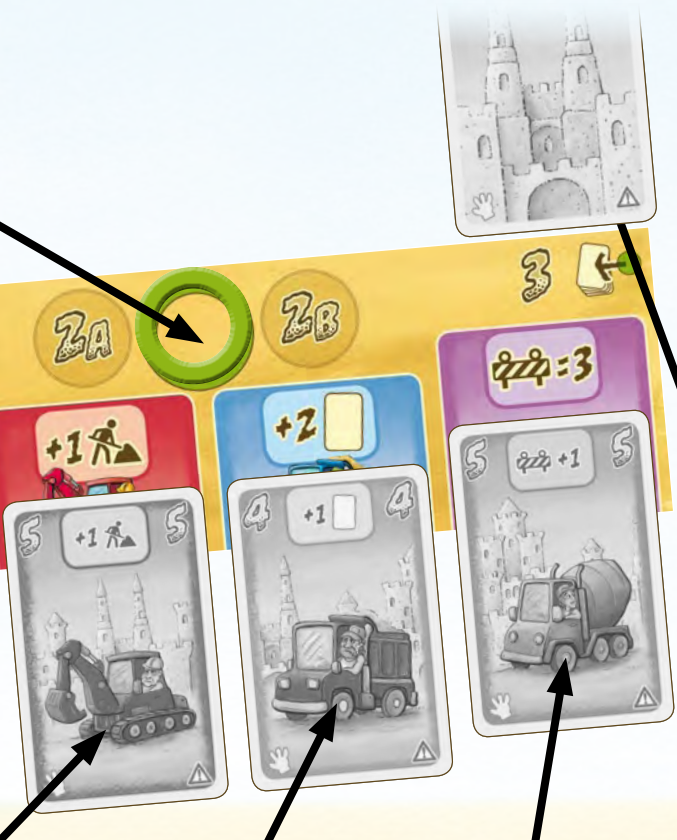




5.

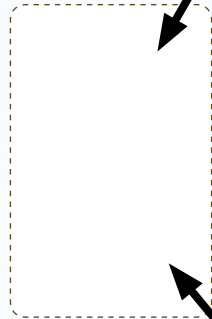
Auf deinem Tableau steht, was du in jedem Zug des Spiels machst.

1 Karten ziehen → 2A Karten bauen ODER 2B Mehr Karten ziehen → 3 Limit checken. Fertig!



6.

Das ist dein Ablagestapel, auf den du während des Spiels Karten offen abwirfst.



7f.

Münzenkarten kannst du gar nicht bauen, sie geben dir aber mehr Münzen zum Bauen!

Du darfst ALLE Karten zum Bauen als 1 Münze nutzen. Diese Münzenkarte gibt dir sogar 2 Münzen!

Nach dem Bauen wirfst du die benutzten Karten offen auf den Ablagestapel.



7e.

Sandburgen baust du oberhalb deines Tableaus.

Diese Karte gibt dir keine Aktion, ist aber sehr günstig zu bauen. Du willst alle Karten loswerden, also auch mal billige Karten schnell bauen.

7c.

Blaue Karten baust du in der dritten Spalte.

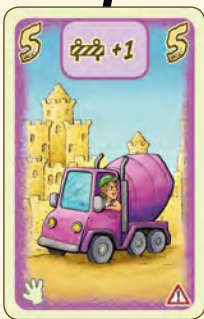
Verzichst du auf das Bauen von Karten, darfst du mit dieser Karte 1 Karte mehr ziehen.



7d.

Lila Karten baust du in der vierten Spalte.

Mit dieser Karte darfst du am Ende der Runde 1 Handkarte mehr behalten.



# SPIELABLAUF

Nachdem jeder seinen Bauplatz eingerichtet hat, geht das Spiel los.

**Das Ungewöhnliche in diesem Spiel:** Ihr spielt nicht nacheinander, sondern führt eure Züge gleichzeitig aus. **KEINE ANGST, Feiner Sand** ist kein Hektikspiel, es geht hier nicht um Schnelligkeit. Du darfst dir für deinen Zug ruhig Zeit lassen, außer die anderen bewerfen dich während sie warten mit Papierkugeln oder ähnlichem.

## Was machst du in jedem Zug?

Zu Beginn des Zugs legst du deine Holzscheibe in die Mitte.

**Schritt 1.** Du ziehst Karten von deinem Nachzugstapel und nimmst sie auf die Hand.

Dann entscheidest du dich:  
**Schritt 2A.** Entweder baust du Karten ...  
**Schritt 2B.** ... oder du ziehst weitere Karten von deinem Nachzugstapel.

**Schritt 3.** Am Ende deines Zugs darfst du nur eine bestimmte Anzahl an Handkarten behalten.

Als letztes nimmst du deine Holzscheibe aus der Mitte und legst sie wieder auf deinen Nachziehstapel. Die anderen sehen so, dass du mit dem Zug fertig bist.

Deine gelbe Aktion darfst du in deinem Zug außer der Reihe nutzen. Das machst du nach Schritt 1. Karten ziehen und vor Schritt 3. Limit prüfen.

**Gemeinsamer Beginn:** Auf ein gemeinsames Zeichen beginnt ihr den Zug, indem jeder seine Holzscheibe vom Nachziehstapel in die Tischmitte legt. Solange deine Holzscheibe in der Mitte liegt, kann jeder sehen, dass du deinen Zug noch ausführst („Ich bin noch nicht fertig!“).

Nun führst du die folgenden drei Schritte aus und triffst deine eigenen Entscheidungen. Natürlich verfolgen deine Mitspieler ihre eigenen Pläne und treffen sehr wahrscheinlich andere Entscheidungen.

**SCHRITT 1. Karten ziehen** : Du ziehst 2 Karten von deinem Nachziehstapel, wie auf dem Tableau aufgedruckt, PLUS zusätzliche Karten für bereits gebaute grüne Karten. Du nimmst diese Karten auf die Hand.

**Beispiel:** Angelika zieht 3 Karten von ihrem Nachziehstapel und nimmt die Karten auf die Hand.

Um schneller ins Spiel zu kommen, hast du bereits während der Spielvorbereitung 6 Karten ziehen dürfen, deswegen gibt es nun im ersten Zug keine weiteren Karten.

**SCHRITT 2. Aktionen ausführen:** Du entscheidest dich, ENTWEDER die roten Aktionen ODER die blauen Aktionen auszuführen. Du markierst deine Entscheidung, indem du den Ring nach links auf oder nach rechts auf schiebst (aus Erfahrung wissen wir, dass man sonst seine Entscheidung schnell vergisst und aus Versehen beide Aktionen durchführt).

**2A. Rote Aktionen - Handkarte bauen +1** : Du baust eine deiner Handkarten, wie auf dem Tableau aufgedruckt, und legst sie an die passende Stelle auf deinem Tableau. Grüne Karten kommen in die erste Spalte, rote Karten in die zweite Spalte, usw. Sandburgen legst du über das Tableau, diese Karten haben keine Funktion.

Die Karten haben unterschiedliche Baukosten, wie oben auf den Karten angegeben. Du zahlst diese Baukosten mit deinen übrigen Handkarten. Jede Karte ist 1 Münze wert, die besonderen Münzenkarten sogar 2 oder 3 Münzen, je nachdem was auf ihnen steht. Alle Karten, mit denen du bezahlst, wirfst du offen auf deinen Ablagestapel.


Du darfst nur neu gebaute lila oder gelbe Karten noch im selben Zug nutzen. Die neuen grünen, roten oder blauen Karten stehen dir erst ab dem nächsten Zug zur Verfügung.

Hattest du bereits weitere rote Karten gebaut, darfst du für jedes +1 1 weitere Handkarte bauen, wenn du alle Baukosten zahlst. Bei einer bestimmten roten Karte bekommst du sogar einen *Baukostenrabatt* - siehe im Abschnitt „Deine 32 Startkarten“.

**Beispiel:** Angelika entscheidet sich, die blaue Karte zu bauen und legt sie in die dritte (blaue) Spalte. Sie zahlt die Baukosten von 4 Münzen, indem sie die Münzenkarte und zwei weitere Karten aus ihrer Hand auf den Ablagestapel legt.



## ODER

**2B. Blaue Aktionen - Zusätzliche Karten ziehen** : Statt zu bauen ziehst du 2 weitere Karten von deinem Nachziehstapel, wie auf dem Tableau aufgedruckt, PLUS zusätzliche Karten für bereits gebaute blaue Karten. Du nimmst diese Karten auf die Hand.

Ziehst du zusätzliche Karten, darfst du natürlich nicht bauen und musst wahrscheinlich am Ende des Zuges überzählige Karten abwerfen.


**Hinweis:** Du hast im ersten Spielzug 6 Karten auf der Hand, von denen du auf jeden Fall eine bauen solltest, um gut ins Spiel zu starten. Die blauen Aktionen „Zusätzliche Karten ziehen“ solltest du erst später nutzen.

### AUSSER DER REIHE (OPTIONAL)

**Gelbe Aktionen:** Du darfst gelbe Aktionen in jedem Zug einmal außer der Reihe nutzen. Das machst du normalerweise nach dem Karten ziehen und vor dem Prüfen des Limits. Nachdem du eine gelbe Aktion genutzt hast, drehst du sie zur besseren Übersicht bis zum Ende des Zuges auf die Rückseite.

**„Geschenk“ für den Nachbarn:** Du hast in jedem Spiel immer die gelbe Aktion zur Verfügung, mit der du deinem linken Mitspieler eine deiner Handkarten „schenkst“. Nutzt du diese Aktion, legst du eine Handkarte deiner Wahl verdeckt auf deine Symbolkarte, die links zwischen dir und deinem linken Mitspieler liegt.

**Hinweis:** Eine Karte an den Mitspieler weitergeben ist gut, denn so wirst du eine Karte los, ohne sie bauen zu müssen. Ehrlich gesagt, ist es sogar besser, als die meisten Anfänger denken. Natürlich kannst du jede Karte, die du behältst, im nächsten Zug immer als Münze nutzen (wenn deren Funktion nicht passend ist oder ihre Baukosten zu hoch sind). Deswegen scheust du dich anfangs sicherlich davor, Karten wegzugeben, außer du überschreitest dein Limit und müsstest Handkarten abwerfen. Du wirst es schon lernen.

**SCHRITT 3. Limit prüfen** : Zum Abschluss deines Zugs prüfst du noch dein Limit. Du darfst maximal so viele Handkarten behalten, wie das Limit angibt. Also maximal 3 Handkarten, wie auf dem Tableau aufgedruckt PLUS zusätzliche Handkarten, nachdem du weitere lila Karten gebaut hast. Überschreitest du das Limit, wählst du die überzähligen Handkarten aus und wirfst sie offen auf deinen Ablagestapel.

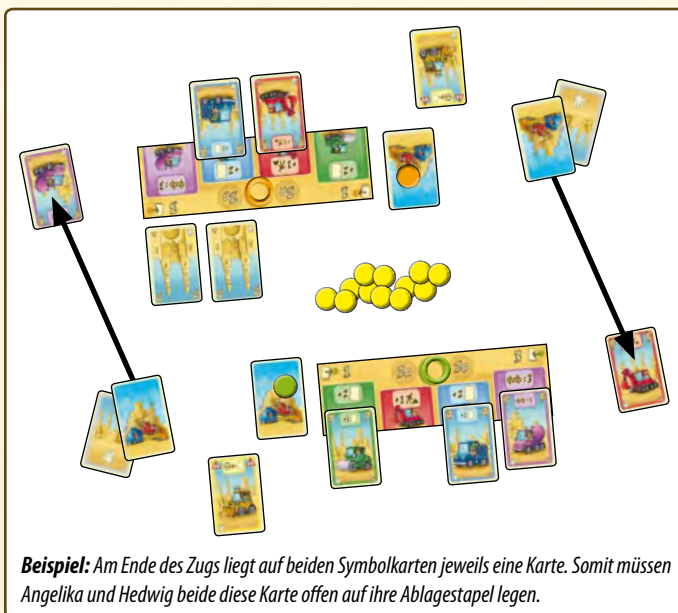
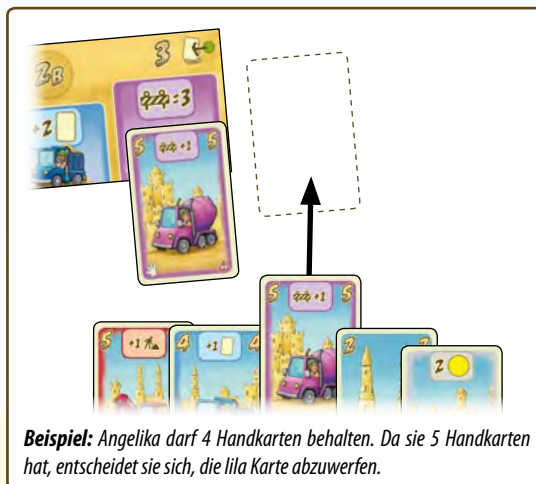
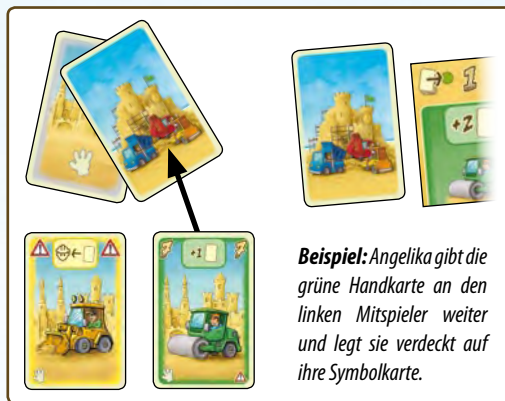
**Ende des Zugs und „Geschenke“:** Nachdem du dein Limit geprüft hast, nimmst du deine Holzscheibe aus der Mitte zurück und legst sie auf deinen Nachzugstapel. Auf diese Weise sehen die Mitspieler, dass du bereits fertig bist. Nachdem alle ihre Holzscheiben aus der Mitte zurückgenommen haben, schaut ihr gemeinsam, ob ihr nun „Geschenke“ bekommt.

Liegt auf ALLEN Symbolkarten zwischen den Spielern jeweils mindestens eine verdeckte Karte, nimmt sich jetzt jeder die oberste Karte von der rechten Symbolkarte und wirft sie offen auf den eigenen Ablagestapel. Das ist natürlich schlecht, da ihr ja versucht, alle Karten loszuwerden.

Ist mindestens eine Symbolkarte leer, lasst ihr die Karten auf den anderen Symbolkarten liegen! Einige von euch sind so eine Karte losgeworden, ohne direkt ein „Geschenk“ zurück zu bekommen.

### LEERER NACHZIEHSTAPEL

Jedes Mal, wenn du die letzte Karte deines Nachziehstapels ziehst, mischst du sofort alle Karten in deinem Ablagestapel und legst diese als neuen Nachziehstapel verdeckt links neben dein Tableau.



## Habt ihr den Überblick verloren? Das ist nicht schlimm!

Wenn ihr eure Züge gleichzeitig ausführt, bekommt ihr anfangs sicherlich oft nicht mit, was die anderen eigentlich machen. Wenn ihr das Spiel noch lernt, beginnt ihr jeden Zug gemeinsam, indem ihr die Holzscheiben von euren Nachziehstapeln in die Mitte legt. Danach sollte jeder seinen Zug der Reihe nach machen, damit ihr gemeinsam verfolgen könnt, was jeder so macht. Nachdem jeder einmal am Zug war, schaut ihr nach den „Geschenken“ und beginnt dann wieder gemeinsam den nächsten Zug. Es wäre schon doof, wenn einer von euch die Regeln falsch verstanden hat und so einen Fehler von Runde zu Runde macht, ohne dass er davon weiß. Und dabei ist es egal, ob es zu seinem Vor- oder Nachteil wäre.

Sobald ihr das Gefühl habt, die generell einfachen Abläufe des Spiels verstanden zu haben, könnt ihr jederzeit gemeinsam entscheiden, euren Zug gleichzeitig auszuführen. Dann warten die etwas flotteren Spieler am Ende ihres Zugs einfach auf die anderen.

## SPIELENDEN

Du löst das Spielende aus, wenn du zu Beginn deines Zugs ALLE übrigen Karten ziehst und sowohl dein Nachziehstapel als auch dein Ablagestapel leer ist. Darfst du eigentlich noch mehr Karten ziehen, nimm dir für jede fehlende Karte 1 Holz Münze aus der Mitte. Das Spiel endet, nachdem alle den Zug beendet haben.

Löst du allerdings das Spielende bewusst aus, indem du anstatt zu bauen noch zusätzliche Karten ziehst, habt ihr im Anschluss alle noch einen weiteren kompletten Zug, bevor das Spiel endet.

Jedes Mal, wenn du nun weitere Karten ziehen darfst und keine mehr in deinen Stapeln liegen, nimmst du dir erneut Holz Münzen. Die Anzahl an Holz Münzen ist nicht begrenzt. Benötigt ihr in seltenen Fällen mehr, nehmt bitte passenden Ersatz.

Du darfst diese Holz Münzen zum Bezahlen von Baukosten verwenden.



## SCHLUSSWERTUNG

Nachdem ihr den letzten Zug ausgeführt habt, schaut jeder, wie viele Karten er nicht gebaut hat: Jeder zählt alle eigenen Handkarten und die Karten im eigenen Nachziehstapel und Ablagestapel. Liegen noch „geschenkte“ Karten auf den Symbolkarten, lasst ihr sie dort liegen und zählt sie NICHT mit!

Wer die wenigsten ungebauten Karten hat, gewinnt **Feiner Sand!** Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler mit den meisten Holz Münzen.

## GEÄNDERTE SPIELVORBEREITUNG FÜR ALLE FOLGEPARTIEN

Nachdem ihr den Sieger bestimmt habt, sortiert ihr alle Karten nach den Spielersymbolen und jeder nimmt sich seine 30 Spielkarten zurück. Statt nun mit den vorsortierten Karten zu spielen, mischst du ab jetzt immer deinen Spielstapel mit den 30 Karten, bevor du diese verdeckt als Nachzugstapel links neben dein Tableau legst.

Zu Spielbeginn ziehst du 6 Karten und nimmst sie auf die Hand (du ziehst im ersten Zug des Spiels keine weiteren Karten). Aufgrund des gemischten Nachziehstapels kann es für dich arg schlecht laufen. Deshalb darfst du einmalig von den 6 Startkarten beliebig viele (auch 0 oder 6) abwerfen und dafür dieselbe Anzahl an Karten vom Nachziehstapel ziehen. Mit den abgeworfenen Karten beginnst du deinen Ablagestapel.

Möchtest du weitere Partien mit vorsortierten Karten spielen, sortierst du die 30 Karten wie folgt:

Die oberste Karte des Nachziehstapels ...



... unterste Karte des Nachziehstapels!



# DEINE 32 STARTKARTEN



1x 5x 3x

**9 Sandburgen:** Diese Karten besitzen keine Funktion, sind aber die günstigsten Karten in deinem Spielstapel. Du baust diese Karten oberhalb deines Tableaus und kannst sie dabei aufeinander stapeln.

Die Baukosten betragen 1, 2, 3 Münzen.



**Beispiel:** Im Laufe des Spiels hat Angelika bereits 5 Sandburgen gebaut.



3x 1x

**4 Münzenkarten:** Die Münzenkarten zählen 2 bzw. 3 Münzen für die Bezahlung der Baukosten.

Du kannst diese Karten nicht bauen, so dass sie in deinem Spielstapel bleiben, außer du „schenkst“ sie deinem linken Mitspieler.

Für die Schritte 1 bis 3 gibt es Karten mit verschiedenen Aktionen. Hast du davon bereits welche gebaut, darfst du sie in der Reihenfolge nutzen, wie es dir am besten passt! Du darfst sogar auf die Ausführung einzelner Karten verzichten.

## Schritt 1



**Karten ziehen:** Ziehe zusätzliche Karten vom Nachziehstapel.

Die Baukosten betragen 6, 7, 8 Münzen für +1 Karte oder 10 Münzen für +2 Karten.

## Schritt 2A

Es gibt zwei verschiedene Kartensorten.



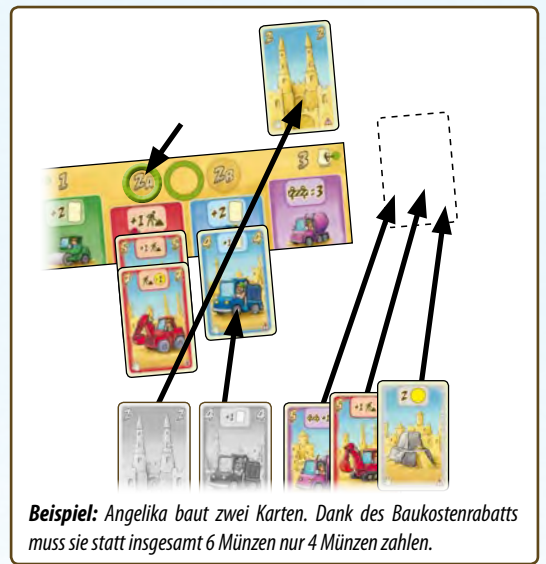
**Karten bauen:** Baue zusätzliche Karten. Baust du mehrere Karten in einem Zug, addierst du deren Baukosten und zahlst die Summe bestmöglich mit deinen anderen Handkarten. Bleiben nach dem Bauen Münzen übrig, verfallen sie.

Die Baukosten betragen 4, 5, 6 Münzen.



**Baukostenrabatt:** Zahle für jede Aktion „Handkarte bauen“ 1 Münze weniger. Die Baukosten können maximal auf 0 Münzen sinken.

Die Baukosten betragen 7 Münzen.



**Beispiel:** Angelika baut zwei Karten. Dank des Baukostenrabatts muss sie statt insgesamt 6 Münzen nur 4 Münzen zahlen.

## Schritt 2B



**Karten ziehen:** Ziehe zusätzliche Karten vom Nachziehstapel.

Die Baukosten betragen 3, 4, 5 Münzen für +1 Karte oder 7 Münzen für +2 Karten.

## Schritt 3



**Limit prüfen:** Behalte mehr Handkarten für den nächsten Zug.

Die Baukosten betragen 4, 5, 6 Münzen für Limit +1 oder 8 Münzen für Limit +2.

## Außer der Reihe

Es gibt zwei verschiedene Karten, die du außer der Reihe je einmal in deinem Zug nutzen darfst.



**„Geschenk“ für den Nachbarn:** Lege 1 Handkarte verdeckt auf deine Symbolkarte, um sie deinem linken Nachbarn zu schenken.

Du hast diese Aktion von Beginn jedes Spiels an zur Verfügung.



**Aberwerfen und ziehen:** Wirf 1 Karte auf deinen Ablagestapel, um 1 Karte vom Nachziehstapel zu ziehen.

Die Baukosten betragen 4 Münzen.

## Deine Symbolkarte



Lege deine Symbolkarte zwischen deinen und den Bauplatz deines linken Nachbarn. Im Laufe des Spiels bekommt dein Nachbar Karten als „Geschenke“ von dir, die du hier verdeckt ablegst.

Mit diesen Karten kannst du jetzt einfach immer wieder spielen. Es ist die Grundversion von **Feiner Sand**.



# DIE FABELKAMPAGNE

**Feiner Sand** bietet euch nicht nur den Start-Spielstapel, mit dem ihr das Spiel einige Male spielen könnt. Zusätzlich hat jeder einen eigenen Fabelstapel mit 27 weiteren Karten, mit denen ihr nun die **Fabelkampagne** beginnen könnt.

## Vorbereitung des Spielstapels

Legt eure Fabelstapel verdeckt bereit, OHNE DIESE ZU MISCHEN.

Sortiert alle Karten nach den Spielersymbolen und nehmt jeder eure 30 Spielkarten zurück. Der Sieger des gerade beendeten Spiels mischt seine 30 Karten und deckt dann Karten auf, bis er 3 Karten mit Zahlen unten rechts aufgedeckt hat. Die Karten mit Warnschild bleiben immer in euren Spielstapeln. Eure Start-Spielstapel haben nur Karten mit Warnschild oder der Zahl „0“, in den weiteren Spielen kommen die Zahlen „1“ bis „9“ hinzu.

Alle anderen Spieler suchen nun auch genau diese 3 Karten aus ihren Spielstapeln raus. Legt die 3 aussortierten Karten verdeckt unter eure Fabelstapel, bevor ihr die obersten 3 Karten vom eigenen Fabelstapel zieht, diese drei haben eine „1“ rechts unten, und diese neuen Karten zusammen mit den 27 alten Karten eurer Spielstapel mischt. Somit beginnt jeder von euch in jedem Spiel mit dem gleichen Kartensatz.

Nun beginnt ihr das nächste Spiel nach den bekannten Spielregeln.



## DIE 27 FABEL-KARTEN

Während der Fabel-Kampagne kommen in jedem Spiel jeweils 3 neue Karten hinzu.

### 1. Fabelrunde



**Gerüst:** Dies ist 1 Münze, die nicht zum Limit zählt. Ziehst du diese Karte, legst du sie offen vor dir ab, bis du sie nach Wunsch zum Bezahlen von Baukosten benutzt. Nach dem Bezahlen wirfst du sie auf deinen Ablagestapel. Besitzt du die Karte am Spielende, zählst du sie zu deinen nicht gebauten Karten hinzu.



#### Schritt 1

**1 Holzmünze nehmen:** Nimm dir 1 Holzmünze aus der Mitte. Holzmünzen zählen nicht zu deinem Limit, du darfst beliebig viele besitzen. Du darfst Holzmünzen zum Bezahlen von Baukosten verwenden. Durch das Nehmen dieser Holzmünzen löst du das Spielende nicht aus.

Die Baukosten betragen 7 Münzen.



#### Schritt 2B

**Zusätzlich bauen:** Baue 1 Handkarte mit aufgedruckten Baukosten von maximal 3 Münzen. Hierfür bekommst du keinen **Baukostenrabatt** über die roten Karten und musst die vollen Baukosten zahlen.

Die Baukosten betragen 5 Münzen.

### 2. Fabelrunde



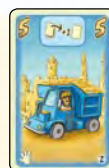
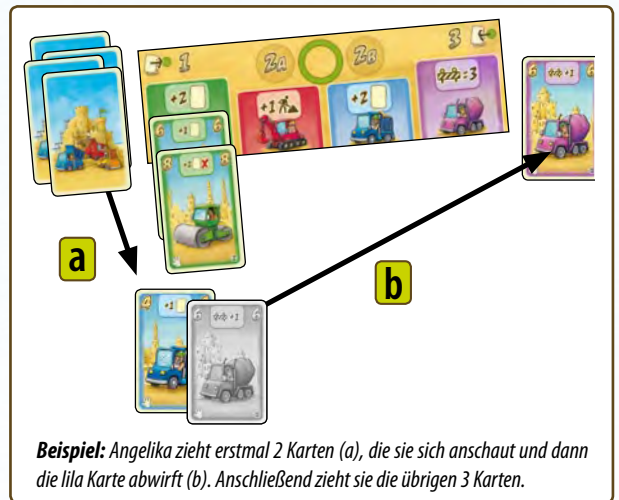
**Grube:** 0 Münzen. Diese Karte nervt nur, du kannst mit ihr keine Baukosten zahlen oder sie bauen. Schnell weg damit, ein schönes Geschenk für deinen Nachbarn.



#### Schritt 1

**Ziehen und abwerfen:** Ziehe 2 Karten und wirf dann eine der beiden auf deinen Ablagestapel. Nimm die andere auf die Hand.

Die Baukosten betragen 8 Münzen.



#### Schritt 2B

**Nützlich vom Ablagestapel:** Ziehe 1 Karte deiner Wahl von deinem Ablagestapel. Liegt dort keine, ziehe die oberste Karte deines Nachziehstapels. Sind beide Stapel leer, nimmst du dir 1 Holzmünze aus der Mitte.

Die Baukosten betragen 5 Münzen.

### 3. Fabelrunde



#### Schritt 1

**Münzenkarte ziehen:** Decke 1 Karte nach der anderen von deinem Nachziehstapel auf, bis du 1 Münzenkarte findest (das schließt leider die **Grube** für 0 Münzen mit ein) oder dein Nachziehstapel leer ist. Du nimmst die Münzenkarte auf die Hand und wirfst die anderen aufgedeckten Karten auf deinen Ablagestapel. Passt du also nicht auf und willst 1 Münzenkarte ziehen, auch wenn du keine mehr in deinem Nachziehstapel hast, bekommst du keine Karte und musst danach den Ablagestapel mit all deinen Karten wieder mischen.

Die Baukosten betragen 8 Münzen.





### Schritt 2B

**Karten bis zum Limit:** Ziehe so viele Karten von deinem Nachziehstapel, bis du dein Limit erreicht hast. Schau in der vierten Spalte mit deinen lila Karten nach, wie hoch dein Limit ist.

Die Baukosten betragen 3 Münzen.



**Beispiel:** Angelika hat nur 2 Karten auf der Hand und entscheidet sich, auf das Bauen zu verzichten, um lieber zusätzliche Karten zu ziehen. Sie zieht erst 4 Karten, bis sie ihr Limit von 6 Karten erreicht, und dann zusätzlich 3 Karten. Beim Limit prüfen muss sie dann 3 überzählige Karten auswählen, die sie abwirft.



### Außer der Reihe

**Schrott entfernen:** Wirf 2 Handkarten auf deinen Ablagestapel, um dafür 1 Handkarte aus dem Spiel zu entfernen. Lege die ausgewählte Karte einfach unter deine Sandburgen.

Zur Vorbereitung der nächsten Fabelrunde mischst du die entfernten Karten wieder mit den anderen Karten deines Spielstapels.

Die Baukosten betragen 7 Münzen.

## 4. Fabelrunde



### Schritt 2A

**Günstiges Bauen:** Baue 1 Handkarte mit einem Rabatt von 2 Münzen. Hierfür bekommst du keinen zusätzlichen *Baukostenrabatt* über die roten Karten, so dass du nur 2 Münzen sparst.

Die Baukosten betragen 10 Münzen.



### Schritt 2B

**Die Hälfte nachziehen:** Wirf „N“ Karten auf deinen Ablagestapel (also so viele wie du magst), um dafür dafür „+1/2N“ Karten von deinem Nachziehstapel zu ziehen (also die Hälfte aufgerundet).

Die Baukosten betragen 4 Münzen.



### Außer der Reihe

**Immer 1 Karte bauen:** Wirf 2 Handkarten auf deinen Ablagestapel, um dafür sofort 1 zusätzliche Bauaktion zu bekommen. Hierfür bekommst du keinen *Baukostenrabatt* über die roten Karten und musst die vollen Baukosten zahlen.

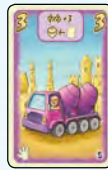
Die Baukosten betragen 6 Münzen.

## 5. Fabelrunde



**Sandburg:** Dies ist die teuerste Sandburg ohne eine Funktion. Sie ist immer noch günstiger als die meisten anderen Karten, kann aber auch ein gutes Geschenk für deinen Nachbarn sein.

Die Baukosten betragen 4 Münzen.



### Schritt 3

**Limit kurzfristig erhöhen:** Nachdem du diese Karte gebaut hast, bleibt sie solange auf deinem Tableau liegen, bis du die folgende Aktion in diesem oder in einem späteren Zug nutzt: Erhöhe dein Limit für den Zug um 3 Karten.

Am Ende des Zugs schenkst du diese Karte deinem linken Nachbarn und legst sie verdeckt auf deine Symbolkarte. Dies ist ein zusätzliches Geschenk!

**Solitärkampagne:** Nachdem du die Aktion genutzt hast, lege die Karte einfach unter deine Sandburgen.

Die Baukosten betragen 3 Münzen.



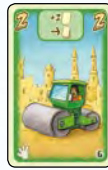
### Außer der Reihe

**Drei für zwei:** Wirf 3 Handkarten auf deinen Ablagestapel, um 2 Karten von deinem Nachziehstapel zu ziehen.

Die Baukosten betragen 6 Münzen.

## 6. Fabelrunde

Alle Karten in dieser Fabelrunde bieten dir Einmalaktionen. Nachdem du diese Karten gebaut hast, darfst du sie in einem späteren Zug einmal nutzen (die gelbe Karte darfst du bereits im selben Zug nutzen). Danach wirfst du sie auf deinen Ablagestapel.



### Schritt 1

**2 Karten ziehen:** Ziehe 2 Karten von deinem Nachziehstapel.

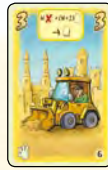
Die Baukosten betragen 2 Münzen.



### Schritt 2A

**Gratis bauen:** Baue 1 Handkarte, ohne deren Baukosten zu bezahlen.

Die Baukosten betragen 5 Münzen.



### Außer der Reihe

**Eine mehr ziehen:** Wirf „N“ Karten auf deinen Ablagestapel (also so viele wie du magst), um „N+1“ Karten nachzuziehen (also eine mehr, als du abgeworfen hast).

Die Baukosten betragen 3 Münzen.

## 7. Fabelrunde



**Große Sandburg:** Am Spielende entferne 1 deiner nicht gebauten Karten aus dem Spiel. Lege die ausgewählte Karte einfach auf diese Sandburg. Somit hast du bei der Schlusswertung 1 Karte weniger.

Zur Vorbereitung der nächsten Fabelrunde mischst du die entfernte Karte wieder mit den anderen Karten deines Spielstapels.

Die Baukosten betragen 5 Münzen.



**Riesige Sandburg:** Am Spielende entferne 2 deiner nicht gebauten Karten aus dem Spiel. Lege die ausgewählten Karten einfach auf diese Sandburg. Somit hast du bei der Schlusswertung 2 Karten weniger.

Zur Vorbereitung der nächsten Fabelrunde mischst du die entfernten Karten wieder mit den anderen Karten deines Spielstapels.

Die Baukosten betragen 8 Münzen.





### Außer der Reihe

**Palette:** Während des Spiels legst du hier 1 Münzenkarte aus deiner Hand ab, die dann nicht zum Limit zählt. Du darfst sie nach Wunsch zum Bezahlen von Baukosten benutzen und wirfst sie dann auf deinen Ablagestapel. Liegt am Spielende 1 Münzenkarte auf der *Palette*, gilt sie als gebaut, so dass du sie beim Zählen deiner nicht gebauten Karten ignorierst.

Die Baukosten betragen 4 Münzen.

## 8. Fabelrunde



**Strandkorb:** Baue den *Strandkorb* direkt offen auf den Ablagestapel deines linken Mitspielers, dann ist das sein Problem ...

**Solitärkampagne:** Baue den *Strandkorb* oberhalb deines Tableaus zu den Sandburgen.

Die Baukosten betragen 4 Münzen.



**Das große Fundament:** Diese Münzenkarte zählt einmalig 4 Münzen für die Bezahlung der Baukosten. Danach entfernst du die Karte aus dem Spiel. Lege sie einfach unter deine Sandburgen.

Zur Vorbereitung der nächsten Fabelrunde mischst du die entfernte Karte wieder mit den anderen Karten deines Spielstapels.

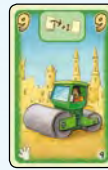


### Schritt 3

**Recycling:** Wirf beliebig oft 2 Handkarten auf deinen Ablagestapel, um dafür 1 Karte von deinem Nachziehstapel zu ziehen, bevor du dein Limit prüfst.

Die Baukosten betragen 3 Münzen.

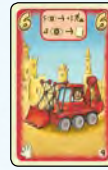
## 9. Fabelrunde



### Schritt 1

**Richtig Nützlich vom Ablagestapel:** Ziehe 1 Karte deiner Wahl von deinem Ablagestapel. Liegt dort keine, ziehe die oberste Karte deines Nachziehstapels. Sind beide Stapel leer, nimmst du dir 1 Holzmünze aus der Mitte.

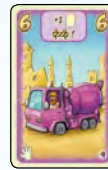
Die Baukosten betragen 9 Münzen.



### Schritt 2A

**Wunschbau:** Decke bis zu 5 Karten von deinem Nachziehstapel eine nach der anderen auf, um dann 1 dieser Karten zu bauen. Die Baukosten der gewählten Karte werden durch den *Baukostenrabatt* der roten Karten gesenkt. Wirf die übrigen Karten auf deinen Ablagestapel (alle, wenn du keine der bis zu 5 Karten bauen möchtest).

Die Baukosten betragen 6 Münzen.



### Schritt 3

**Letzte Lieferung:** Ziehe 1 Karte von deinem Nachziehstapel, bevor du dein Limit prüfst.

Die Baukosten betragen 6 Münzen.

## 10. Fabelrunde (und alle weiteren Fabelrunden)

Ab der 10. Fabelrunde ziehst du die 3 Karten, die du zu Beginn der Fabelkampagne aus dem Spielstapel entfernt und unter deinen Fabelstapel gelegt hast.

Auf diese Weise könnt ihr beliebig oft weiterspielen und ändert eure Spielstapel vor jeder neuen Fabelrunde immer auf eine andere Weise.

Euer Spielerlebnis wird jedes Mal ein anderes sein.

## DIE SOLITÄRKAMPAGNE

Für die Solitärkampagne gelten die bekannten Spielregeln mit den folgenden Änderungen.

Die Solitärkampagne verläuft über maximal 10 Spiele, in denen du jeweils versuchst, möglichst viele Karten zu verbauen. Du verlierst die Kampagne, wenn du am Ende eines der zehn Spiele keine Wertungszahl durchstreichen kannst. Schaffst du es durch alle zehn Spiele, versuchst du die höchste Siegpunktzahl zu erreichen.

### Spielvorbereitung

Du beginnst das erste Spiel der Kampagne mit den 30 Karten des Start-Spielstapels, also mit allen Karten, die rechts unten entweder das Warnschild oder eine „0“ zeigen. Mische den Stapel gründlich, bevor du das Spiel beginnst. Lege den sortierten Fabelstapel vorerst beiseite, du benötigst ihn erst nach Ende des ersten Spiels.

Lege 13 Holzmünzen auf deine Symbolkarte, die sonst zwischen deinem und dem Bauplatz deines linken Nachbarn liegt.

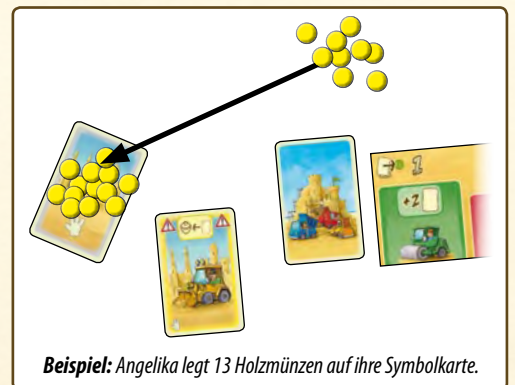
Außerdem benötigst du einen Wertungsbogen. Auf der Rückseite der Anleitung findest du vier Wertungsbögen, ein PDF als Druckvorlage findest du auf unserer Webseite [www.2f-spiele.de](http://www.2f-spiele.de).

### Spielablauf

Während der Solitärkampagne verwendest du die gelbe Aktion „Geschenk“ für den Nachbarn anders als gewohnt.

Solange Holzmünzen auf deiner Symbolkarte liegen, ignorierst du diese Aktion und legst keine Handkarte auf deine Symbolkarte.

Stattdessen entfernst du jedes Mal 1 Holzmünze von der Symbolkarte und legst sie in die Mitte zurück, nachdem du dein Limit geprüft hast und einen Zug beendest.



**Beispiel:** Angelika legt 13 Holzmünzen auf ihre Symbolkarte.



Zu Beginn des 14. Zugs liegt keine Holzmünze mehr auf der Symbolkarte. Ab jetzt MUSST du in jedem Zug 1 Handkarte verschenken und auf die Symbolkarte legen. Du darfst nicht darauf verzichten!

## Spielende

Du beendest das Spiel ganz normal, wenn du ALLE übrigen Karten ziehst und sowohl dein Nachziehstapel als auch dein Ablagestapel leer ist. Auch jetzt nimmst du dir für jede fehlende Karte 1 Holzmünze aus der Mitte.

## Schlusswertung

Du zählst nun alle deine nicht verbauten Karten. Nimm dir den Wertungsbogen zur Hilfe und notiere für das erste Spiel die folgenden Punkte in den beiden Feldern:

**STAPEL:** Alle deine Handkarten und die Karten im Nachziehstapel und Ablagestapel zählen 1 Punkt.

**GESCHENK:** Alle „verschenkten“ Karten auf deiner Symbolkarte zählen 2 Punkte.

Addiere beide Werte zur **SUMME**. Natürlich möchtest du eine möglichst niedrige Summe erreichen und streichst diese auf dem Wertungsbogen durch.

Du darfst jede Zahl von 1 bis 20 im Laufe der gesamten Kampagne nur einmal durchstreichen. Hast du eine Zahl bereits in einem vorherigen Spiel durchgestrichen, musst du stattdessen die nächsthöhere, noch freie Zahl durchstreichen.

Musst du eine Punktezahl über 20 durchstreichen, hast du das Spiel verloren und beginnst eine neue Kampagne.

Hast du am Ende des Spiels Holzmünzen übrig, streichst du im Bereich **HOLZMÜNZEN** für jede Holzmünze 1 Feld durch. Du beginnst in der obersten Reihe von links nach rechts. Hast du einen Block mit 5 Feldern durchgestrichen, darfst du nach Wunsch einmal bei einer Schlusswertung deine Summe um einen gewissen Betrag senken, bevor du sie auf dem Wertungsbogen durchstreichst.

**Beispiel:** Angelika hat noch 5 Karten im STAPEL (5 Punkte) (a) und 6 Karten auf der Symbolkarte als GESCHENK (12 Punkte) (b). Ihre SUMME beträgt somit 17 Punkte (c). Sie hat 4 Holzmünzen übrig, so dass sie nun alle 5 Felder des ersten Blocks im Bereich HOLZMÜNZEN komplett durchgestrichen hat (d).

Angelika hatte bereits im vorherigen Spiel 17 Punkte, so dass sie dank der „-1“ ihre aktuelle SUMME um eins senkt und für dieses Spiel die 16 durchstreicht (e).

#	STAPEL	GESCHENK	SUMME	
1	3	14	17	20
2	5	12	17	19
3	a	b	c	18
4				<del>17</del> e
5				15
6				14
7				13
8				12
9				11 ☆
10				10 1
HOLZMÜNZEN				9 2
				8 3
				7 4
				6 5
				5 6
				4 7
				3 8
				2 9
				1 10

e	<del>17</del>	○○○○○	-1
		○○○○○	-2
	d	○○○○○	-3
		○○○○○	-4
		○○○○○	-5

## Von Spiel zu Spiel - Der Fabelstapel

Am Ende jedes Spiels fügst du deinem Kartenstapel neue Fabelkarten hinzu.

Mische deinen Kartenstapel und decke 6 Karten mit Zahlen rechts unten auf (also ohne Warnschild!). Suche dir davon 3 Karten aus, die du in die Schachtel zurücklegst. Ziehe die obersten 3 Karten des Fabelstapels und mische sie zusammen mit den übrigen 27 Karten deines Stapels.

Lege wieder 13 Münzen auf deine Symbolkarte, bevor du das nächste Spiel der Solokampagne beginnst.

## Das Ende der Solitärkampagne

Du verlierst die Kampagne, wenn du eine Zahl über 20 durchstreichen musst.

Du gewinnst die Kampagne nach dem zehnten Spiel. Streichst du die Zahlen 1 bis 10 durch, bekommst du dafür die danebenstehenden Siegpunkte (1 Siegpunkt für die „10“, bis zu 10 Siegpunkten für die „1“).


Versuche in jeder neuen Kampagne deinen Highscore zu übertrumpfen!



# WERTUNGSBÖGEN FÜR DIE SOLITÄRKAMPAGNE

#	STAPEL	GESCHENK	SUMME
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

**HOLZMÜNZEN**




-1 ○○○○○○ ○○○○○○ -1

-2 ○○○○○○ ○○○○○○ -2

-3 ○○○○○○ ○○○○○○ -3

-4 ○○○○○○ ○○○○○○ -4

-5 ○○○○○○ ○○○○○○ -5



1 10

2 9

3 8

4 7

5 6

6 5

7 4


8 3

9 2

10 1

#	STAPEL	GESCHENK	SUMME
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

**HOLZMÜNZEN**




-1 ○○○○○○ ○○○○○○ -1

-2 ○○○○○○ ○○○○○○ -2

-3 ○○○○○○ ○○○○○○ -3

-4 ○○○○○○ ○○○○○○ -4

-5 ○○○○○○ ○○○○○○ -5



1 10

2 9

3 8

4 7

5 6

6 5

7 4


8 3

9 2

10 1

#	STAPEL	GESCHENK	SUMME
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

**HOLZMÜNZEN**




-1 ○○○○○○ ○○○○○○ -1

-2 ○○○○○○ ○○○○○○ -2

-3 ○○○○○○ ○○○○○○ -3

-4 ○○○○○○ ○○○○○○ -4

-5 ○○○○○○ ○○○○○○ -5



1 10

2 9

3 8

4 7

5 6

6 5

7 4


8 3

9 2

10 1

#	STAPEL	GESCHENK	SUMME
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

**HOLZMÜNZEN**




-1 ○○○○○○ ○○○○○○ -1

-2 ○○○○○○ ○○○○○○ -2

-3 ○○○○○○ ○○○○○○ -3

-4 ○○○○○○ ○○○○○○ -4

-5 ○○○○○○ ○○○○○○ -5



1 10

2 9

3 8

4 7

5 6

6 5

7 4

8 3

9 2

10 1