



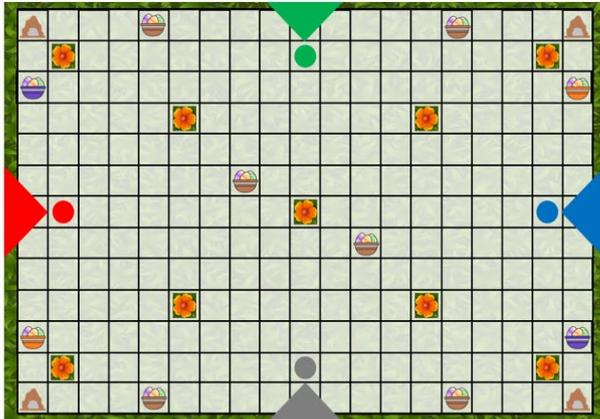
Herzlichen Glückwunsch sie haben eine unserer Postkarten zum Spielen erhalten

An erster Stelle wollen wir es nicht versäumen,
ihnen **frohe Ostern** zu wünschen.

Nachdem sie sich über die persönlichen Worte des Absenders gefreut haben, sind sie durch den QR-Code zu dieser Spielregel gestolpert, und nun dürfen wir ihnen erklären, wie aus der Postkarte ein Brettspiel entsteht.

Als Erstes benötigen sie eine Schere oder einen Cutter, um entlang der roten Linien die Spielkomponenten vom Rest der Karte zu trennen. So erhalten sie das Spielmaterial, welches zum Spielen benötigt wird. Auf der restliche Karte verbleiben auf der einen Seite die Glückwünsche, auf der anderen Seite ist das Spielbrett. Um mehrere Partien zu spielen, sollten man das Spielbrett als Kopiervorlage verwenden, da für jede Partie ein eigenes Blatt benötigt wird. Wem das A6 Postkartenformat als Spielbrett zu klein ist, dem steht es frei die Postkarte beim Kopieren zu vergrößern. Um Platz und Kopierkosten zu sparen, reicht auch eine Kopie die man foliert oder laminiert. Durch das Verwenden von Folienstiften kann man das Spielbrett dann immer wieder verwenden:

SPIELMATERIAL:



Spielbrett



9 Hasenkarten



4 Blumenbeetkarten



4 farbige Stifte
(die ihr hoffentlich daheim habt)

SPIELIDEE & SPIELZIEL:

Osterzeit, die harten, weichen oder ausgeblasen Eier werden mehr oder weniger kunstvoll verziert. Je nach Alter der Kinder verstecken Eltern, Großeltern oder der Osterhase diese in Nestern im Garten, damit die lieben Kleinen sie anschließend suchen können.

Genau das passiert in unserem Spiel. Ihr, die Osterhasen, versucht eine gewisse Anzahl Nester im Garten zu verstecken.

Hierbei seid ihr jedoch in eurer Bewegung eingeschränkt, da man euch ja nicht entdecken soll. Daher werdet ihr kreuz und quer durch den Garten hoppeln und dabei solltet ihr den Hasenbau geschickt nutzen, um schnell aus verzwickten Situationen zu verschwinden.

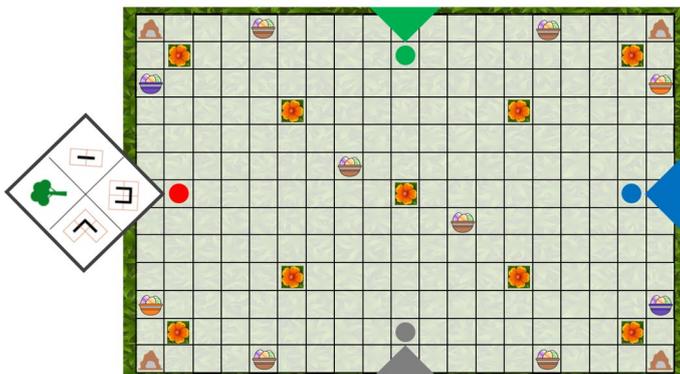
SPIELVORBEREITUNG:

1. Legt das Spielbrett so in die Tischmitte, dass jeder von euch eine der vier Seiten vor sich hat. Bei zwei Spielern müsst ihr euch an den Längsseiten des Spielbrettes gegenüber sitzen. Diese Seite, vor der ihr sitzt, bezeichnen wir zukünftig als eure Spielfeldseite.
2. Den vier Seiten ist jeweils eine Farbe zugeordnet, nehmt euch einen entsprechenden Farbstift.
3. Teilt nun jedem ein Blumenbeetkarte aus.
4. Mischt die neun Hasenkarten. Legt sie als verdeckten Zugstapel bereit.
5. Wer zuletzt ein Osterei bemalt hat, wird Startspieler.

SPIELVERLAUF:

Wer am Zug ist, zieht eine Hasenkarte um festzulegen wie sich sein Hase und die Hasen der Mitspieler bewegen werden. Jede Hasenkarte bietet drei Bewegungsmuster und eine Spezialaktion. Eine dieser vier Möglichkeiten darf gewählt werden, die anderen müssen die Mitspieler ausführen, und zwar genau die, die auf ihre Spielfeldseite zeigen.

Wer am Zug ist, legt also die Hasenkarte so an seiner Spielfeldseite an, dass die von ihm gewählte Aktion zu ihm zeigt. Dementsprechende zeigen die drei nicht gewählten Aktionen auf die anderen Spielfeldseiten und somit auf die Mitspieler. So wird festgelegt, was jeder Spieler tun darf (oder muss).



Beispiel:

So wie die Hasenkarte angelegt wurde gibt es für die Spieler folgende Aktionen:

Rot darf einen 🌿 einzeichnen

Grün muss ☐ einzeichnen

Blau muss ◻ einzeichnen

Grau muss ◻ einzeichnen

DIE AKTIONEN:

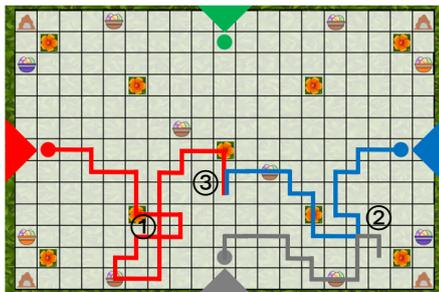
A) Bewegung: 

Die angezeigte Bewegung muss so wie angegeben eingetragen werden. Sie darf dabei gedreht und gespiegelt werden.

Im ersten Zug beginnt die Linie am Startfeld des Spielers. In den weiteren Zügen wird die so begonnene Linie stets weitergeführt. Beim Einzeichnen wird eine Linie zwischen zwei Feldern immer von Feldmitte zu Feldmitte gezeichnet.

Hierbei darf man die eigene, wie auch die fremden Bewegungslinien kreuzen, nicht jedoch parallel zu ihnen ziehen.

Beispiel:



① Kreuzen:

Hier wird die rote Linie 2x gekreuzt. Dies ist erlaubt. Es wäre auch erlaubt, wenn man die Linie einer anderen Farbe kreuzt.

② Berühren:

Die Linien berühren sich, dies ist erlaubt.

③ Parallel:

Hier verlaufen die Linien parallel zueinander, dies ist verboten.

Hierbei ist folgendes zu beachten:

Achtet gut darauf euch nicht in eine Sackgasse zu manövrieren, denn hieraus kann euch dann nur noch der Hasenbau retten.

Derjenige, der das Hasenplättchen wählt, darf keine Bewegung für sich beanspruchen, die er nicht eintragen kann!

Kann er keine der drei Bewegungsmöglichkeiten eintragen, muss er die Sonderaktion wählen.

Durfte man nicht wählen und kann die zugeteilt Bewegung nicht eintragen, muss man passen.

B) Der Baum: 

In unserem Spiel hat der Baum nur einen Zweck, er steht im Weg herum und blockiert ein Feld. Darf man eine Baum einzeichnen darf er auf jedes freie Feld gesetzt werden, durch das noch keine Bewegungslinie läuft, oder in ihm endet. Durch den Baum darf keine Bewegungslinie gezogen werden.

C) Die Blume:

Erhält man eine Blume über eine Hasenkarte, oder kreuzt die eigene Bewegungslinie ein Blumenfeld, darf man eine Blume auf seiner Blumenbeetkarte markieren. Hierfür wird eine Blume eingekreist. Wird die gesammelte Blume anschließend verwendet, malt man den Kreis aus.

Man kann eine Blume dafür verwenden, eine vorgegebene Bewegungslinie (je Blume) um ein Feld zu verlängern oder zu kürzen.

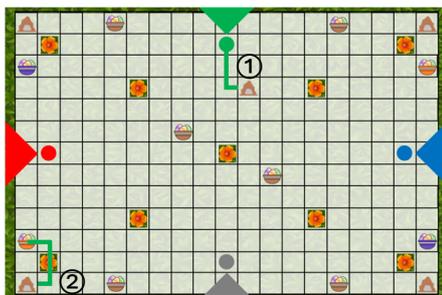
Für zwei Blumen kann man die gezogene Hasenkarte einmalig in seinem Zug abwerfen und eine neue ziehen.

D) Der Hasenbau:

Unter dem Garten (eurem Spielfeld) befindet sich der Hasenbau. Einige Eingänge sind schon im Garten sichtbar, andere dürft ihr durch diese Sonderaktion einzeichnen. Je nachdem wo sich der Eingang befindet, bietet er zwischen 2 und 4 Möglichkeiten (die an ihn grenzenden Felder) den Hasenbau zu betreten, oder zu verlassen. Wie beim Baum darf man den Hasenbau auf jedes freie Feld setzen, durch das noch keine Bewegungslinie läuft, oder in ihm endet.

Der Hasenbau darf in jede Bewegungslinie integriert werden. Hierzu führt man seine Bewegungslinie bis zum Hasenbau und darf sie anschließend von jedem beliebigen andere Hasenbau fortsetzen. Die einzige unumstößliche Regel ist, dass jeweils ein ungenutzter Ein- und Ausgang vorhanden sein muss.

Beispiel:



- ① Eingang:
Grün hat die Möglichkeit mit  den vor seiner Linie liegenden Hasenbau zu betreten. Die Hälfte der Strecke zeichnet er zum Betreten.
- ② Ausgang:
Die zweite Hälfte der Strecke wurde hier eingezeichnet. Von hier aus muss die nächste Bewegung  eingezeichnet werden.

E) Die Nester:

Im Garten sind einige Nester, diese gilt es ebenso wie die Blumen in die eigene Bewegungslinie zu integrieren. Je nach Anzahl der Mitspieler können folgende Nester gesammelt werden.

2 Spieler - nur die 6 braunen Nester zählen

3 Spieler - ihr könnt die 6 braunen und 2 orangen Nester sammeln

4 Spieler - in dieser Partie dürfen alle Nester 6x braun, 2x orange und 2x lila gesammelt werden

Nester können nur von einer Linie durchzogen werden. Sie können nicht doppelt gesammelt werden. Hat man ein Nest in die eigene Linie einbezogen, mahlt man eines der Nester auf seiner Blumenbeetkarte aus.

SPIELE NDE:

Das Spiel kann auf zwei Arten enden.

Zum einen wenn sich ein Spieler derart in eine Sackgasse manövriert hat, dass er nicht einmal mehr Platz für einen Hasenbau hat. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der die meisten Nester gefüllt hat. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der noch die meisten ungenutzten Blumen besitzt. Zur Chancengleichheit spielt man die aktuelle Runde noch zu Ende.

Das andere Spielende tritt ein, wenn ein Spieler 3 Nester gefüllt hat. Spielt auch in diesem Fall die aktuelle Runde noch zu Ende. Auch hier gilt, bei Gleichstand gewinnt derjenige, der noch die meisten ungenutzten Blumen besitzt.

Copyright:
eulenspiele
by Harald Bergener
Thal 22 * 83104 Tuntenhausen
www.eulenspiele.com

