

DER WALD VON MYSTARIA



DAS IST DRIN:

36 Waldplättchen, 4 Hauptquartiere und 4 Sets mit je 9 Holzgebäuden (4 Hütten, 1 Baum, 1 Brücke, 1 Magisches Portal, 1 Schloss, 1 Turm)

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR:

Wählt alle je ein **Hauptquartier** und legt es vor euch. Nehmt euch außerdem alle **Gebäude** der entsprechenden Farbe und stellt sie wie abgebildet auf euer Hauptquartier.



Mischt alle **Waldplättchen** verdeckt und stapelt sie mit der Rückseite nach oben. Dies ist der **Nachziehstapel**. Legt dann je nach Personenzahl Waldplättchen vom Nachziehstapel unbesehen zurück in die Schachtel:

Personenzahl	Waldplättchen entfernen
2	13
3	8
4	3

Deckt nun das oberste Waldplättchen vom Nachziehstapel auf und legt es in die **Tischmitte**. Dies ist der Beginn eurer **gemeinsamen Auslage**. Zieht alle je ein Waldplättchen vom Nachziehstapel und nehmt es verdeckt auf die Hand, sodass nur ihr es sehen könnt.

VARIANTE „EINFACHES SPIEL“:

Ihr spielt zum ersten Mal? Oder ihr spielt mit jüngeren Kindern? Dann könnt ihr eine vereinfachte Version von MYSTARIA spielen. Baut das Spiel wie beschrieben auf, mit einem Unterschied: Ihr stellt nur die vier Hütten, den Baum und den Turm eurer Farbe auf euer Hauptquartier. Die anderen Gebäude lasst ihr in der Schachtel.

DIE WALDPLÄTTCHEN:

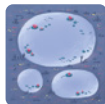
Die Waldplättchen zeigen jedes sechs einzelne Felder mit unterschiedlichen Landschaftsarten. Es gibt fünf Arten von Landschaften: *Dorf, Gebirge, See, Wald, Wiese*.



Dorf



Gebirge



See



Wald



Wiese



SO WIRD'S GESPIELT:

Wer zuletzt etwas Magisches gesehen hat, beginnt. Danach spielt ihr immer weiter im Uhrzeigersinn. Du bist am Zug? Dann führst du diese drei Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Waldplättchen legen

Du **musst** mit dem Waldplättchen von deiner Hand eure gemeinsame Auslage vergrößern. Dazu darfst du das Plättchen beliebig drehen und in einer Ausrichtung deiner Wahl **an ein oder mehrere bereits ausliegende Waldplättchen anlegen**. Dabei muss **mindestens ein Feld an ein Feld derselben Landschaftsart angrenzen**. Alle anderen angrenzenden Felder müssen nicht unbedingt übereinstimmen. Weiterhin dürft ihr Plättchen nicht auf andere Plättchen legen, sondern nur daneben. Es dürfen jedoch Lücken zwischen den einzelnen Plättchen entstehen.



BEISPIEL: Mindestens ein Feld des angelegten Plättchens muss an ein Feld mit derselben Landschaftsart angrenzen. Dies ist im rechten Beispielbild nicht der Fall.

Mehrere Felder der gleichen Landschaftsart sind waagrecht oder senkrecht miteinander verbunden? Dann ist diese Fläche ein sogenanntes **Gebiet**. Es spielt dabei keine Rolle, wer welche Plättchen hierfür gelegt hat. Die Gebiete spielen beim Platzieren der Gebäude (s. Schritt 2) eine wichtige Rolle.

Wichtig: Es ist beim Legen eines neuen Waldplättchens jedoch nicht erlaubt zwei bestehende Gebiete miteinander zu verbinden, wenn in beiden bereits (fremde oder eigene) Gebäude platziert wurden.



BEISPIEL: Das abgebildete Plättchen darf nur so angelegt werden, dass es die beiden Seegebiete von Grün und Lila nicht miteinander verbindet.

2. Gebäude bauen

Du darfst **genau ein Gebäude** von deinem Hauptquartier **platzieren**, und zwar:

- auf ein Feld des soeben gelegten Waldplättchens *oder*
- auf ein Feld, das direkt an das soeben gelegte Waldplättchen angrenzt.

Hier darfst du ein Gebäude **nicht** platzieren:

- a. in ein Gebiet, in dem bereits ein (eigenes oder

- fremdes) Gebäude steht. Die einzige Ausnahme ist die **Brücke**. Diese darf ein Gebiet mit einem eigenen Gebäude erweitern.
- b. auf ein Gebirgsfeld. Die einzige Ausnahme ist das **Schloss**. Dieses **müsst** ihr auf ein Gebirgsfeld bauen.

Die speziellen Regeln für die einzelnen Gebäude findet ihr am Ende der Anleitung.



BEISPIEL: Das eingrahmte Waldplättchen wurde platziert. Auf den markierten Feldern darf die Person nun noch ein Gebäude platzieren: auf das Plättchen selbst und auf alle angrenzenden Felder.

3. Waldplättchen nachziehen

Ziehe ein neues Waldplättchen vom Nachziehstapel und nimm es verdeckt auf die Hand. Danach ist dein Zug beendet und die nächste Person im Uhrzeigersinn ist dran.

ZUR ERINNERUNG:

Plättchen = Waldplättchen, die ihr in die Auslage legt

Feld = Jedes Plättchen ist in 6 Felder unterteilt. Diese haben verschiedene Landschaftsarten.

Gebiet = mehrere waagerecht oder senkrecht aneinandergrenzende Felder derselben Landschaftsart

SO ENDET DAS SPIEL:

Das Ende des Spiels wird auf zwei Arten ausgelöst:

1. Der **Nachziehstapel** der Waldplättchen ist **aufgebraucht**.
2. Jemand von euch hat **alle seine Gebäude platziert**.

Nun spielt ihr so lange wie gewohnt weiter, bis alle einen letzten Zug ausgeführt haben, also bis alle ihr Waldplättchen von der Hand angelegt und ggf. noch ein Gebäude gebaut haben. Ihr zieht jedoch keine neuen Waldplättchen mehr nach.

Hinweis: Gebäude, die ihr bis zum Ende nicht platziert habt, verbleiben auf eurem Hauptquartier. Sie bringen euch keine Punkte.

Zählt nun eure Punkte zusammen. Wie viele Punkte ihr für welches Gebäude erhaltet, findet ihr bei unter „Die Gebäude“. Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt!

Zwei oder mehr von euch haben dieselbe Punktzahl erreicht? Dann gewinnt von den daran Beteiligten die Person, die ihren Baum im größeren Gebiet platziert hat (also das Gebiet mit mehr Feldern derselben Landschaftsart). Sollte es auch hier einen Gleichstand geben, gewinnen alle daran Beteiligten.



DIE GEBÄUDE:

Jedes Gebäude wird anders platziert und gewertet. Legt diese Übersicht mit auf den Tisch, sodass ihr alle draufschauen könnt. Denkt aber immer daran, dass ihr nur Gebäude in ein Gebiet platzieren dürft, in dem noch kein anderes (eigenes oder fremdes) Gebäude steht!

1. Die Hütten

Jede eurer 4 Hütten ist je einer Landschaftsart zugeordnet. Ihr könnt die Hütten nur auf ein Feld setzen, das ihrer Landschaftsart (auf eurem Hauptquartier) entspricht: je 1× Dorf, See, Wald, Wiese.

Wertung: Am Ende des Spiels erhaltet ihr für jede Hütte **1 Punkt pro Feld** in ihrem Gebiet. Die Hütte steht in einem **Dorf-Gebiet**? Dann erhaltet ihr sogar 2 Punkte pro Feld!



BEISPIEL: Die Waldhütte bringt 4 Punkte, die Stadthütte 8 Punkte.

2. Der Baum

Den Baum dürft ihr nur auf einer Landschaftsart platzieren, deren Hütte ihr bereits platziert habt. Habt ihr



beispielweise bisher nur die Wald-Hütte platziert, darf der Baum auch nur auf einem (anderen) Wald-Gebiet stehen.

Wertung: Am Ende des Spiels erhaltet ihr **2 Punkte pro Feld** in diesem Gebiet.



BEISPIEL: Die Wiesen-Hütte hat die Person bereits platziert, also darf sie nun den Baum auch auf einem Wiesenfeld platzieren. Das Gebiet bringt 14 Punkte, 7 Felder mal zwei.

3. Der Turm

Den Turm dürft ihr auf jeder Landschaftsart (außer Gebirge) platzieren. Ihr müsst beim Platzieren jedoch darauf achten, dass euer Turm **nicht** in der waagerechten oder senkrechten **Sichtlinie** eines anderen bereits platzierten Turms steht. Gebirgsfelder blockieren dabei die Sicht.



Wertung: Am Ende des Spiels überprüft ihr die waagerechten und senkrechten Sichtlinien eures Turms. Achtet dabei auf die Felder der Landschaftsart, auf dem ihr den Turm platziert habt. Für jedes dieser Felder auf den Sichtlinien erhaltet ihr **1 Punkt**. Auch hier blockieren Gebirgsfelder die Sicht.





BEISPIEL: Der Turm steht auf einem Wiesenfeld. Alle Wiesenfelder in den Sichtachsen geben also je einen Punkt, was in Summe 3 ergibt. Die restlichen Wiesenfelder sind durch Gebirgsfelder versperrt und bringen keine Punkte.

4. Die Brücke

Die Brücke dürfte ihr auf ein beliebiges freies Feld (außer Gebirge) platzieren. Sie verbindet zwei Felder derselben Landschaftsart miteinander und damit zwei einzelne Gebiete derselben Art zu einem einzigen großen Gebiet. Auf diese Weise könnt ihr „eingeschlossene“ Gebiete erweitern. Mit der Brücke könnt ihr jedoch kein Gebiet erweitern, in dem bereits ein Gebäude einer anderen Person steht. Gebiete mit einem eurer Gebäude dürft ihr jedoch erweitern.



Wertung: Die Brücke selbst gibt euch am Ende des Spiels keine Punkte. Jedoch solltet ihr die Brücke geschickt einsetzen, um Gebiete mit eurer Hütte oder eurem Baum zu vergrößern.



BEISPIEL: Die Brücke verbindet beide Seegebiete zu einem einzigen großen Gebiet. Die platzierte Hütte wird also 4 Punkte bringen statt 2.

5. Das Schloss

Das Schloss dürft ihr **nur** auf einem Gebirgsfeld platzieren.



Wertung: Schaut euch am Spielende die Waldplättchen an, die an das Waldplättchen mit eurem Schloss angrenzen. Ihr erhaltet **1 Punkt** für jedes Gebirgsfeld auf dem Plättchen des Schlosses und auf den direkt angrenzenden Plättchen.



BEISPIEL: Das Schloss bringt hier 5 Punkte, da 5 Gebirgsfelder auf dem Plättchen und auf den direkt angrenzenden Plättchen abgebildet sind. Das Gebirgsfeld oben rechts gibt keine Punkte, da es nicht direkt mit dem Plättchen mit dem Schloss verbunden ist.

6. Das magische Portal

Das Portal dürft ihr auf jeder Landschaftsart (außer Gebirge) platzieren. In diesem Gebiet darf jedoch wie üblich kein anderes Gebäude stehen.



Wertung: Am Ende des Spiels erhaltet ihr **1 Punkt** für jedes (eigene oder fremde) Gebäude, das in Sichtweite des Portals liegt. Dazu betrachtet ihr auch hier die Sichtlinien, diesmal jedoch waagerecht,

senkrecht **und** diagonal. Gebirgsfelder blockieren dabei die Sicht.



BEISPIEL: Das Portal bringt 5 Punkte für die Gebäude in Sichtweite. Die gelbe Hütte wird durch ein Gebirgsfeld versperrt und zählt nicht mit.



© 2025 **moses. Verlag GmbH**
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90602 · 1. Auflage 2025

Autoren: Luca Borsa, Luca Bellini,
Carlo Emanuele Lancavecchia,
Walter Obert
Grafik / Gestaltung: Matthias Kapusta
Illustration: Samuel Rassy

Lektorat: Christian Hildenbrand
Redaktion: Tobias Weierstraß
Herstellung: Claire Deutsch
Hergestellt in China.

Wir freuen uns über Korrekturen,
Anregungen und Reklamationen unter
privatkundenservice@moses-verlag.de

Der Verlag behält sich das Text- und
Data-Mining nach § 44b UrhG vor,
was hiermit Dritten ohne Zustimmung
des Verlages untersagt ist.




moses.