



Tiny Woodys

Spielanleitung

Spielanleitung

2-5 Spieler (empfohlen 3-4)

Alter: ab 8 Jahre

Gelegenheitsspiel, Familienspiel

Dauer: 40-60 Minuten

Kurzbeschreibung

In Tiny Woodys dreht sich alles um das Sammeln der kleinen Woodys, die sich im Wald versteckt haben. Woodys sind Naturgeister, z.B. niedliche Pilze, Blätter, aber auch ganze Bäume. Die Waldbewohner Eule, Elster, Hase, Wildschwein, Igel und Eichhörnchen machen sich auf die Suche nach ihren Lieblingswoodys. Über vier Jahreszeiten hinweg durchsuchen die Tiere den Wald und tauschen dabei ihre Funde aus. Doch stürmische Böen, Blitzschläge und starke Regenschauer machen das Sammeln schwer, sodass am Ende nur der schnellste und geschickteste Sammler gewinnen wird.

Spielkarten



92



20



6



2

Woodykarten Ereigniskarten Rollenkarten Übersichtskarten

Woodykarten teilen sich auf sechs Woodyarten auf:



Blätter



Pilze



Kräuter




Mineralien



Bäume



Baumfrüchte

Ereigniskarten erkennt man an dem  Symbol

Spielvorbereitung

Sortiere alle Karten nach ihren Rückseiten und mische jeden einzelnen Stapel gut durch. Die Stapel repräsentieren die einzelnen Jahreszeiten. Lege sie wie folgt auf dem Spieltisch aus:



Frühling



Sommer



Herbst



Winter

Gib anschliessend jedem Spieler eine Rollenkarte. Jeder darf nur seine eigene Karte ansehen und legt diese verdeckt vor sich aus. Auf dieser sieht man, welches Tier man spielt und welche Woodyart man sammeln muss. Hast du beispielsweise das Eichhörnchen gezogen, musst du 4 verschiedene Baumfrüchte sammeln, das heisst z.B. Eichel, Kastanie, Buchecker und Walnuss. Insgesamt gibt es 6 verschiedene Baumfrüchte im Spiel, du brauchst jedoch nur 4, um zu gewinnen. *Versuche deine Rolle möglichst lange vor deinen Mitspielern geheim zu halten!*

Ziehe den Frühlingsstapel etwas nach vorne, sodass man gut sehen kann, dass man mit diesem Stapel startet und lasse genug Platz für den Ablagestapel. Dann bekommt jeder 2 Karten des Frühlingsstapels auf die Hand. Startspieler ist derjenige, der als letztes einen Waldspaziergang gemacht hat. Solltet ihr zusammen einen Waldspaziergang gemacht haben, beginnt der jüngste Spieler.

Beispielaufbau mit drei Spielern

Handkarten



Rollenkarte



Handkarten



Frühling



Sommer



Herbst



Ablagestapel Ziehstapel

Winter



Rollenkarte



Handkarten



Rollenkarte

Spielfeld

Das Spielfeld eines jeden Spielers unterteilt sich in zwei Gebiete. Es gibt den Sammelort und das Versteck. Diese befinden sich vor dir auf dem Tisch.

Sammelort



Versteck



Tischkante


Der Sammelort hat **6** freie Plätze. An diesem könnt ihr eure Woodys auslegen, wenn ihr während eures Zuges diese Aktion ausführen wollt. Der Sammelort kann von allen Karten im Spiel beeinflusst werden.

Das Versteck hat **3** freie Plätze und ist der Ort, an dem ihr die Woodys versteckt, die ihr vor euren Mitspielern schützen wollt.






Ziel des Spiels



Ziel von Tiny Woodys ist es, als erster **4** verschiedene Woodys der entsprechenden  Art zu sammeln. Diese befinden sich in den einzelnen Jahreszeiten und müssen von den Spielern entweder selbst gefunden oder von anderen ertauscht werden.

Spielablauf

Die Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn mit ihrem Spielzug dran. Dabei darf jeder pro Zug zwei der drei folgenden Aktionen durchführen:

-  Karten ziehen
-  Einen Woody auslegen
-  Einen Woody verstecken

Die Aktionen dürfen zwar in beliebiger Reihenfolge, allerdings nicht doppelt ausgeführt werden. Beispielsweise dürft ihr in eurem Spielzug "Karten ziehen" und "einen Woody auslegen". Ihr dürft jedoch nicht "Karten ziehen" und im selben Zug noch einmal "Karten ziehen".

Zusätzlich dürft ihr pro Runde immer *eine Ereigniskarte* ausspielen.

Dein Zug endet, nachdem du deine zweite Aktion durchgeführt hast und du keine Ereigniskarte mehr ausspielen möchtest oder kannst. Als letztes musst du prüfen, ob du zu viele Karten auf der Hand hast und überschüssige Karten abwerfen. Jeder Spieler darf normalerweise **4 Handkarten** auf der Hand behalten. Lege die abgeworfenen Karten offen auf den Ablagestapel.

Nachdem du deinen Zug beendet hast, ist der Spieler links von dir dran.

Tipp: Um das Spiel zu beschleunigen ist es empfehlenswert, den nächsten Spieler mit seinem Zug bereits beginnen zu lassen, während man seine überschüssigen Handkarten ablegt.

Karten ziehen

Jeder Spieler darf 3 Karten ziehen. Gezogen wird immer vom aktuellen Jahreszeitenstapel. Sollte der Jahreszeitenstapel dabei leer werden, wird vom nächsten Stapel weitergezogen. Geht dabei die Jahreszeiten durch. Falls ihr in einem Spiel durch den Winterstapel kommt, fangt wieder im Frühling an. Bei jedem Jahreszeitenwechsel sortiert ihr die Karten des Ablagestapels zurück auf die Jahreszeitenstapel, sodass der Ablagestapel wieder leer ist.

Einen Woody auslegen

Hierfür nimmt der Spieler einen Woody aus seiner Hand und legt diesen auf einen freien Platz am *Sammelort*. Du darfst Woodys jeder Art auslegen. Sollte auf dem Sammelort kein Platz mehr für einen zusätzlichen Woody sein, so kann der Spieler einen der bereits ausliegenden Woodys zurück auf den Ablagestapel legen. Das Zurücklegen des ausgelegten Woodys ist keine zusätzliche Aktion.

Einen Woody verstecken

Um einen Woody verstecken zu können, muss dieser vorher am Sammelort ausgelegt worden sein. Nimm den Woody und lege ihn auf einen freien Platz im Versteck. Sollten bereits zu viele Woodys in deinem Versteck liegen, musst du einen Woody aus dem Versteck wieder an den Sammelort legen. Woodys, die im Versteck liegen, sind vor den meisten Ereigniskarten geschützt.

BEISPIEL WOODY VERSTECKEN


Sammelort



Versteck



🍄 Eine Ereigniskarte ausspielen 🍄

Ereigniskarten sind immer mit dem  Symbol versehen. "Tauschen" oder auch "Blitz" sind solche Ereigniskarten und sie erlauben dir die Interaktion mit deinen Mitspielern. Du kannst z.B. versuchen zu verhindern, dass diese ihre Woodys kombinieren, oder du nutzt die Ereigniskarten, um besser an deine Woodys heranzukommen.

Ausgespielte Ereigniskarten werden auf den Ablagestapel gelegt.

🌿 Sammeln und kombinieren 🌿

Wenn du einen Woody auslegst, aber du bereits einen gleichen Woody entweder an deinem Sammelort oder in deinem Versteck hast, kannst du die beiden kombinieren. Lege sie einfach versetzt übereinander. *Woodys setzen ihre Kräfte immer erst dann frei, wenn du zwei von ihnen kombiniert hast.*

(→ Seite 9) Kombinierte Woodys nehmen nur einen Platz am Sammelort oder im Versteck in Anspruch.

BEISPIEL WOODY'S KOMBINIEREN

Sammelort



Versteck



In diesem Beispiel hat Peter bereits einen kombinierten Eichel-Woody an seinem Sammelort ausliegen und einen kombinierten Bergkristall in seinem Versteck.

Solltest du einen weiteren Woody der gleichen Art auslegen kombinierst du diesen nicht mit den bereits kombinierten Woody's.

Beispiel:

Hier legt Peter einen weiteren Eichel-Woody aus. Da er bereits einen kombinierten Eichel-Woody hat, muss er den neuen Woody an einen eigenen Platz an seinem Sammelort auslegen:

Sammelort



Versteck



Zusatzkräfte

Zusatzkräfte sind immer auf der unteren Kartenhälfte beschrieben und haben einen dauerhaften Effekt, wenn eine entsprechende Aktion durchgeführt wird:

+1

Der Spieler darf eine zusätzliche Karte ziehen

+2

Der Spieler darf zwei zusätzliche Karten ziehen



Der Spieler darf einen zusätzlichen Woody auslegen



Der Spieler darf eine zusätzliche Ereigniskarte ausspielen.



Der Spieler darf eine Karte mehr auf der Hand behalten.


Tipp: Du kannst auch die Zusatzkräfte von Woodys benutzen, die du eigentlich nicht sammeln musst.

Beispiel: Du bist das Eichhörnchen und musst 4 Baumfrüchte sammeln. Du kannst aber auch die Birken auslegen, kombinieren und deren Kräfte aktivieren.

Nutze alle Kräfte, um schneller an dein Ziel zu kommen und zugleich deine Rolle vor deinen Mitspielern zu verbergen.

Denk daran, dass deine kombinierten Woodys auch von anderen Spielern ertauscht werden können. Versuche also deine wertvollen Woodys zu verstecken. Falls du dir einen Woody ertauschst und du bereits einen gleichen Woody besitzt, darfst du diese auch kombinieren.

Des Weiteren gibt es Woodys, die besondere Fähigkeiten freisetzen, wenn sie kombiniert werden. Dieser Effekt tritt nur einmal pro Woody auf und wird sofort ausgeführt.

Du erkennst die Effekte an dem folgenden Symbol: 

Kartenerläuterung

Woodyart Name der
„Pilze“ Karte



Zusatzkräfte



Frühling




Sommer





Herbst



Winter

1. Der Fliegenpilz hat einmal das  Symbol. Wenn du eine Ereigniskarte spielst, darfst du jedesmal eine zusätzliche ausspielen.

2. Außerdem ist noch der besondere Effekt "Tausche einen Woody" auf der Karte mit dem  Symbol markiert. Dieser Effekt tritt sofort und nur einmal auf, sobald du den Woody kombinierst.

3. An dieser  Zahl kann abgelesen werden, wie oft diese Karte im Spiel vorhanden ist.

4. Jeder Woody kommt nur in einer bestimmten Jahreszeit vor. Beispielsweise findet man Eicheln nur im Frühling und den Fliegenpilz ausschließlich im Sommer.

BEISPIELZÜGE:

Miriam ist am Zug und sie hat im Moment folgende Woodys in ihrem Versteck und an ihrem Sammelort:


Sammelort



Versteck



Miriam entscheidet sich die Aktion "Karten ziehen" durchzuführen. Sie zählt die Anzahl der **+1** und **+2** Symbole auf ihren kombinierten Woodys. Sowohl Rosenquarz und Fluorit sind kombiniert und haben jeweils ein **+1** Symbol. Zwar haben ihre Pfefferminze und Kiefernzapfen auch das **+1** Symbol, aber sie sind leider noch nicht kombiniert. Miriam darf in Summe 5 Karten ziehen: $3 \text{ (Standard)} + 1 \text{ (Fluorit)} + 1 \text{ (Rosenquarz)} = 5$

Nachdem sie die Karten gezogen hat, entscheidet sie sich für die Aktion "Woody auslegen". Leider hat Miriam keine kombinierten Woodys mit dem  Symbol, deswegen darf sie nur einen Woody auslegen. Sie entscheidet sich für einen zweiten Kiefernzapfen, den sie nachgezogen hat und kombiniert diesen in ihrem Versteck.

Ihr Versteck und ihr Sammelort sehen nun wie folgt aus:

Sammelort




Versteck



Miriam möchte ihren Zug noch nicht beenden und spielt noch die Ereigniskarte "Sonne" aus.

Die Sonne erlaubt es ihr sich die Handkarten eines Mitspielers anzusehen und eine dieser Karten an sich zu nehmen. Sie sieht sich die Handkarten von Peter an und nimmt eine davon auf die Hand. Theoretisch dürfte Miriam sogar noch eine weitere Ereigniskarte spielen, weil sie nun einen kombinierten Kiefernzapfen besitzt, der das **+1** Symbol hat.

Sie beendet jedoch ihren Zug und hat noch **7** Handkarten. Sie muss nun solange Handkarten zurück auf den Ablagestapel legen, bis sie nur noch ihr Maximum an erlaubten Karten auf der Hand hat. Sowohl der Fluorit, als auch der Rosenquarz sind bei Miriam kombiniert und tragen das  Symbol. Das heißt Miriam darf am Ende ihres Zuges maximal **6** Handkarten haben:

$$4 \text{ (Standard)} + 1 \text{ (Fluorit)} + 1 \text{ (Rosenquarz)} = 6$$

Da sie 7 Handkarten hat, legt sie eine davon ab und ihr linker Mitspieler Peter ist am Zug.


Der Sammelort und das Versteck von Peter sehen wie folgt aus:

Sammelort



Versteck



Er entscheidet sich mit der Aktion "Woodys auslegen" zu beginnen und darf 2 Woodys auslegen. Der kombinierte Bergkristall trägt das  Symbol, deswegen erhöht sich die Anzahl der Woodys, die er auslegen darf, um eins:

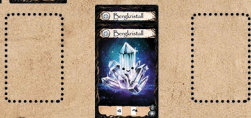
1 (Standard) + 1 (Bergkristall) = 2


Er legt einen Steinpilz und anschließend einen Schirmling aus. Die Schirmlinge werden kombiniert und sein Sammelort hat sich geändert

Sammelort



Versteck



Die Schirmlinge tragen das  Symbol. Das bedeutet, dass der besondere Woodyeffekt "Tausche einen Woody" sofort ausgeführt wird. Peter tauscht den Eichel-Woody an seinem Sammelort mit dem Rosenquarz-Woody an Miriams Sammelort. Peters Sammelort und Versteck sehen nun so aus:

Sammelort



Versteck



Miriams Sammelort und Versteck haben sich ebenfalls geändert:

Sammelort

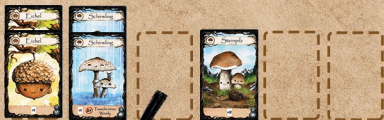


Versteck

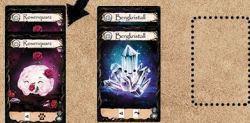



Als nächste Aktion wählt Peter die Aktion "Woody verstecken" und zieht dabei den neu ertauschten Rosenquarz von seinem Sammelort ins Versteck

Sammelort



Versteck



Da er keine Ereigniskarte ausspielen möchte, beendet Peter seinen Zug und muss auf sein Handkartenlimit runter. Da der Rosenquarz das  Symbol trägt, darf er am Ende seines Zuges maximal 5 Handkarten haben:

$$4 \text{ (Standard)} + 1 \text{ (Rosenquarz)} = 5$$

Er hat nur noch 3 Handkarten, also muss er in diesem Fall nichts abwerfen. Sein Zug ist beendet und der Spieler links von ihm ist dran.

Spielende

Der Spieler, der als erstes 4 verschiedene seiner zu sammelnden Woodys ausliegen hat, gewinnt das Spiel. Dabei ist es nicht wichtig, ob man die Woodys kombiniert hat. Ebenso dürfen die gesammelten Woodys im

Versteck und am Sammelort liegen. Sollten zwei Spieler gleichzeitig ihre benötigte Woodyanzahl erreichen, zählen diese Spieler die Anzahl ihrer kombinierten Woodys. In dem Fall gewinnt der Spieler, der mehr kombinierte Woodys der eigenen Art hat. Den zweiten und dritten Platz belegen jeweils die Spieler mit den zweit- oder drittmeisten Woodys ihrer Art.



EXPERTENMODUS



Wenn ihr vertraut mit dem Spiel seid und eine größere Herausforderung sucht, erhöht die Anzahl der zu sammelnden Woodys auf **5**. Das Spiel wird strategischer, dauert dafür aber auch entsprechend länger.



Ereigniskarten



Die folgende Liste soll euch helfen einen Überblick über die Ereigniskarten und ihre Effekte zu bekommen. Schlagt hier nach, falls ihr euch während des Spiels nicht sicher seid, wie eine bestimmte Ereigniskarte funktioniert.



Diese Ereigniskarte erlaubt es dir, einen Woody aus deinem Sammelort mit dem Woody eines anderen Spielers zu *Tauschen*. Du kannst nur Woodys mit anderen Spielern tauschen, die an deren Sammelort liegen. Allerdings kannst du dir auch kombinierte Woodys ertauschen. Beim Tauschen zählen alle Woodykarten, die kombiniert worden sind, als eine Karte.

Die *Sonne* erlaubt es dir, die Handkarten eines Mitspielers anzusehen und dir eine dieser Karten zu nehmen. Die anderen Mitspieler dürfen die Handkarten nicht sehen.



Windböe: Wenn du diese Ereigniskarte spielst, darfst du einen Woody eines Spielers aus seinem Versteck wieder nach vorne an den Sammelort bringen. Die Windböe ist eine der wenigen Karten,

die auch direkt mit Woody's im Versteck interagieren darf. Sollte der Spieler an seinem Sammelort keinen Platz mehr für diesen Woody haben, musst du einen anderen Woody aus dem Sammelort dieses Spielers in sein Versteck bringen.

Mit der Windböe darfst du auch einen deiner eigenen Woody's ins Versteck bringen (siehe auch Aktion "Verstecken").

Wenn ein Spieler den *Regen* spielt, muss jeder Spieler alle seine Handkarten auf den Ablagestapel legen. Danach darf jeder Spieler (beginnend mit dem Spieler, der den Regen gespielt hat) 2 neue Karten vom aktuellen Jahreszeitenstapel ziehen.



Bei der *Schnee* - Karte muss jeder Spieler 3 seiner Handkarten auswählen und an seinen rechten Spieler weitergeben. Hat ein Spieler weniger als 3 Handkarten, so muss er alle restlichen Handkarten weitergeben.



Die *Sturm* - Karte ist nur einmal im Spiel vorhanden und kann den Sammelort und das Versteck eines Spielers ziemlich durcheinander bringen. Wenn du diese Ereigniskarte spielst, suche dir einen Spieler

aus. Dieser muss alle seine Woodys aus seinem Versteck nach vorne an den Sammelort bringen. Sollte er dabei nicht genügend Platz haben, muss er andere Woodys von seinem Sammelort in sein Versteck legen.

Wenn du die Ereigniskarte *Ausgraben* spielst, darfst du einen Jahreszeitenstapel auswählen, nach einer Karte durchsuchen und diese auf deine Hand nehmen. Der Jahreszeitenstapel, von dem gerade gezogen wird, darf dabei nicht durchsucht werden.



Der *Blitz* ist eine sehr aggressive Karte, die es dir erlaubt, einen Woody aus dem Sammelort eines Spielers auf den Ablagestapel zu legen. Du kannst keine Woodys aus dem Versteck eines

Spielers mit dieser Ereigniskarte beeinflussen. Solltest du einen kombinierten Woody mit dieser Ereigniskarte treffen, werden beide Woodykarten auf den Ablagestapel gelegt!



Besondere Woodyeffekte



Die folgenden besonderen Effekte gibt es bei den Woodys. Diese treten genau einmal in Kraft, wenn die Woodys kombiniert werden:

Fliegenpilz: Tausche einen Woody mit einem anderen Spieler. Das gleiche gilt auch bei *Schirmling* oder *Katzengold*.

→ Siehe auch Ereigniskarte *Tauschen*.

Eichenblatt: Das Eichenblatt erlaubt dir, die Rollenkarte eines Mitspielers anzusehen.

Hexenkraut:

Du darfst einen Jahreszeitenstapel deiner Wahl nach einer Karte durchsuchen und diese direkt auf deine Hand nehmen. Dies gilt auch bei der Kastanie oder Morchel.

-->Siehe auch Ereigniskarte Ausgraben

Tannennadel:

Wird sie kombiniert, darfst du zwei Woodys zwischen zwei Spielern deiner Wahl austauschen. Du darfst auch deine eigenen Woodys tauschen. Dies gilt auch bei der Tanne.

Ahornblatt:


Wird das Ahornblatt kombiniert, darfst du sofort 4 zusätzliche Karten ziehen. Dies gilt auch bei der Haselnuss.

Eiche: Eine kombinierte Eiche erlaubt es dir, einen der ausgelegten Woodys eines Mitspielers zurück auf den Ablagestapel zu legen. -->Siehe auch Ereigniskarte Blitz

Klee: Sobald du ihn kombiniert hast, darfst du dir die Handkarten eines Mitspielers ansehen und dir eine dieser Karten nehmen. Die anderen Mitspieler dürfen die Handkarten nicht sehen. Gilt ebenso bei der Karte Pfifferling.

-->Siehe auch Ereigniskarte Sonne

www.tinytami.de

 [tiny_woodys](https://www.instagram.com/tiny_woodys)

Spielidee: Dana Peter, Maik Werner

Autor: Maik Werner

Grafik: Dana Peter

