

DIE REISBAUERN

CORRY DAMEY

DAS AUF UND AB AM TONLE SAP

Saisonaler Reisanbau für 2 Spieler:innen ab 8 Jahren

Als kambodschanische Reisbauern wollt ihr während der Reissaison eine möglichst reiche Ernte einfahren. Dazu müsst ihr eure Reisfelder ausweiten und klug wirtschaften.

SPIELMATERIAL

- 25 Karten, davon:
 - 18 Karten (Grundspiel)
 - 4 Flusskarten (Erw.: *Das Wasserfestival*)
 - 2 Vertragskarten (Erw.: *Jasmin & Ingwer*)
 - 1 Übersichtskarte
 - 4 Holzscheiben (zum Markieren eurer Punkte 🍊)



Reisfarm: Dein gesamter Spielbereich. Hier platzierst du deine Karten gemäß den **Bauregeln**.

Parzelle: Auf der Reisanbau-Seite jeder Karte siehst du 1 komplette (quadratische) Parzelle und außenrum „Teile“ von offenen Parzellen. Dazu gibt es Wege (braun) und Gitterlinien (dunkelgrün), die die einzelnen Parzellen begrenzen.

Reisfeld: Wenn du 1 oder mehrere angrenzende vollständige Parzellen mit einem durchgehenden Weg umschließt, entsteht 1 abgeschlossenes Reisfeld.

Gitternetz: Wege und Gitterlinien bilden zusammen eine Art von Schachbrettmuster in deiner Reisfarm: das Gitternetz (das ist für die Bauregeln wichtig).

Merkmale: In manchen Parzellen befindet sich 1 Merkmal. Das kann ein Bauer, Büffel oder eine Hütte sein. Bäume und Vögel sind keine Merkmale.

SPIELAUFBAU

- Mischt die 18 Karten des Grundspiels mit der Reisanbau-Seite nach oben.
- Jeder zieht nun **2 Karten** davon und schaut sich Vorder- und Rückseite an. Ihr müsst beide gleichzeitig auswählen:
 - Eine Karte legst du mit der **Vorfahren**-Seite aus. Dein Vorfahre gibt dir besondere Fähigkeiten.
 - Die andere Karte beginnt deine **Reisfarm**. Lege sie mit der **Reisanbau-Seite** nach oben aus.



- Legt die übrigen 14 Karten mit der Vorfahren-Rückseite nach oben als **Stapel** bereit.
- Zieht nun abwechselnd Karten von diesem Stapel bis jeder von euch **7 Karten** auf der Hand hat – haltet sie dabei so, dass nur ihr die **Reisanbau-Seite** der Karte seht.
- Nehmt euch beide je **2 Holzscheiben** und legt sie zu eurem Vorfahren. Wenn ihr im Spiel Punkte 🍊 erhaltet, könnt ihr sie damit auf eurem Vorfahren festhalten.

Hinweis: Lasst etwas Platz zwischen euch für die spätere Trockenzeit-Auslage von 6 Karten.

SPIELABLAUF UND SPIELZIEL

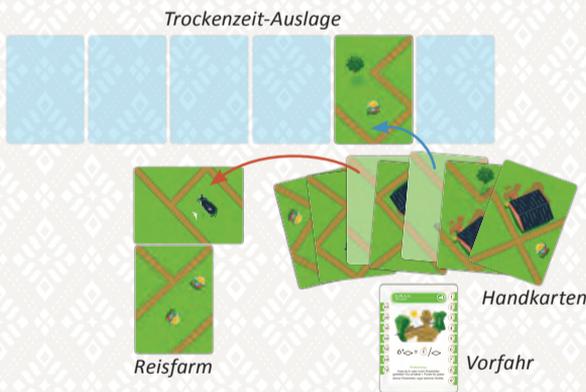
Das Spiel besteht aus **3 Phasen**: Ihr beginnt mit der **Regenzeit**, danach spielt ihr die **Trockenzeit**, gefolgt von der **Endwertung**. Wer nach der Wertung die meisten Punkte 🍊 hat, gewinnt.

Regenzeit | Bauphase 1

Während der **Regenzeit** spielt ihr gleichzeitig und wählt in jedem Zug **2 Karten** von eurer Hand:

- 1 Karte davon verbaust du **offen** in deiner **Reisfarm**.
- 1 Karte davon legst du **offen** in die **Trockenzeit-Auslage**.

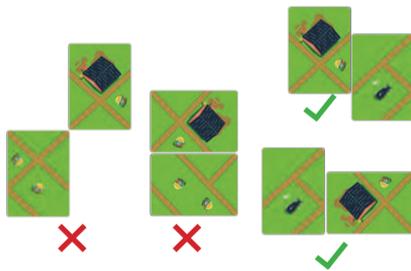
Danach tauscht ihr eure verbliebenen Handkarten miteinander. Auch die letzte Karte tauscht ihr und verbaust sie danach. Damit endet die **Regenzeit**.



Die Bauregeln

Immer wenn du eine Karte in deiner Reisfarm verbaust, musst du dich an diese Bauregeln halten:

- Du platzierst Karten immer offen, also mit der Reisanbau-Seite nach oben. Du darfst neue Karten dabei in **jeder Ausrichtung** anlegen, sowohl waagrecht als auch senkrecht.
- Mindestens 1 der 4 **Kanten** deiner neuen Karte muss 1 Kante einer bereits in deiner Reisfarm liegenden Karte **berühren**.
- Du darfst neue Karten niemals auf eine andere Karte legen oder darunter schieben.
- Die Wege und Gitterlinien müssen **immer im Gitternetz** liegen. Du darfst Löcher in deiner Reisfarm lassen. Auch solche, die du später nicht mehr schließen kannst.



Parzellen vervollständigen und Reisfeld abschließen

Um ein Reisfeld abzuschließen, müssen alle Parzellen darin vollständig und von 1 durchgehenden Weg **umschlossen** sein. Außerdem dürfen **keine Wege** (als Sackgasse) in das Reisfeld **hineinragen** und es darf keine unvollständigen Parzellen (Lücken) enthalten.

Hast du 1 oder mehrere Reisfelder abgeschlossen? Dann wertest du jetzt jedes davon so:

Reisfeld-Größe: Zähle die vollständigen **Parzellen** in diesem Reisfeld. Addiere dann für jede **Hütte** darin **+1**. Das Ergebnis ist die Reisfeld-Größe. Dafür erhältst du entsprechend Punkte 🍊.

Größe	1	2	3	4	5+
	2	3	5	8	11



Anzahl **Bauern**: Für 1/2/3/4+ Bauern in diesem Reisfeld erhältst du weitere 1/3/5/8.



Anzahl **Büffel**: Für jeden Büffel in diesem Reisfeld erhältst du zusätzlich 2.

Hinweis: Manche Vorfahren verändern die Art, wie du Reisfelder abrechnest. Einige nur während der Trockenzeit, andere in beiden Bauphasen.

Trockenzeit | Bauphase 2

Auch in der **Trockenzeit** spielt ihr Zug für Zug – aber nun **abwechselnd nacheinander!** Wer von euch hatte am Ende der Regenzeit weniger? Du fängst an. Bei einem Gleichstand beginnt, wer weniger Bauern in seiner Reisfarm hat. Immer noch Gleichstand? Der oder die jüngere von euch beginnt.

Ihr wählt abwechselnd **1 Karte aus der Trockenzeit-Auslage** und verbaut sie in eurer Reisfarm. Dabei beachtet ihr weiterhin die Bauregeln und wertet Reisfelder. Nachdem ihr die 6. und damit letzte Karte verbaut habt, folgt die Endwertung.

ENDWERTUNG

In der Endwertung erhaltet ihr beide noch folgende Punkte:

- Für jedes deiner abgeschlossenen **Reisfelder** erhältst du 1.
- Für jeden deiner **Büffel** in **offenen** Parzellen (**nicht** in abgeschlossenen Reisfeldern) verlierst du 1.
- Vorfahren** mit diesem Symbol geben jetzt.

Wer danach die **meisten** hat, gewinnt. Gibt es einen Gleichstand? Es gewinnt, wer die meisten Bauern in seiner Reisfarm hat! Herrscht immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

DAS WASSERFESTIVAL – ERWEITERUNG

Der Strömungswechsel des Mekong-Flusses gibt Anlass zu einem großen Wasserfestival.

Zusätzliches Spielmaterial:

4 Flusskarten (doppelseitig)

Achtung: Ihr baut eure Reisfarm nur auf „eurer Seite“ des Flusses!

Neuer Begriff: am Fluss liegen

Ein **Reisfeld** (mit allen enthalten Merkmalen) liegt am Fluss, wenn mindestens 1 seiner Parzellen teilweise auf einer Flusskarte liegt. Offene Parzellen liegen nie am Fluss.

Spielaufbau

Mischt die 4 Flusskarten und legt sie in zufälliger Reihenfolge mit der Vorderseite (mit Text) als durchgehenden **Fluss** aus. Folgt dann dem Spielaufbau des Grundspiels mit folgender Anpassung: Eure 1. Karte **mus** mindestens 1 Flusskarte (auf eurer Seite des Flusses) berühren.

Änderungen im Spielablauf

Neue Zwischenwertungen

Am Ende der Regenzeit:

Geht die 4 Flusskarten der Reihe nach durch und ermittelt für jedes der 4 Wertungssymbole die Mehrheit in eurer **gesamten Reisfarm**. 3 dieser Wertungssymbole beziehen sich auf die Anzahl der 3 Merkmale in eurer Reisfarm, das 4. Symbol auf euer jeweils größtes Reisfeld. Wer die Mehrheit erreicht, erhält die besondere Fähigkeit dieser Flusskarte (bei Gleichstand keiner von euch):

Achtung: Für die Bestimmung der zählen jetzt nur **Reisfelder**, keine offenen Parzellen!



Mehr Hütten? Du erhältst X für jede **eigene Hütte** in deinen Reisfeldern. X entspricht der Anzahl **Bauern** in den Reisfeldern deines **Gegners**.



Mehr Bauern? Du erhältst 1 für jedes **eigene Merkmal** (Bauer, Hütte, Büffel), das an den **Fluss angrenzt**.



Mehr Büffel? Du erhältst 2 für **alle Büffel**, die an den **Fluss angrenzen**.



Größtes Reisfeld? Du darfst **1 andere Flusskarte** für dich werten, bei der dein Gegner die Mehrheit hat. Ganz so, als ob du dort die Mehrheit erreicht hättest.

Hinweis: Ihr vergleicht hier die Größe eures größten Reisfeldes (inklusive Hütten).

Nach der 4. Wertung dreht ihr alle Flusskarten an Ort und Stelle auf die Rückseite. Danach beginnt – wie üblich – die Trockenzeit.

Am Ende der Trockenzeit:

Wie zuvor ermittelt ihr die Mehrheit für die 4 Symbole. Allerdings betrachtet ihr diesmal **nicht** eure gesamte Reisfarm! In der Trockenzeit zählt auf beiden Seiten jeweils nur das abgeschlossene **Reisfeld**, in dem sich das jeweilige **Wertungssymbol** befindet.

Hast du die Mehrheit erreicht? Dann folge dem weißen Pfeil auf der aktuellen Flusskarte zur nächsten Karte nach links bzw. rechts. Bei Gleichstand entfällt der nächste Schritt.

Du ermittelst dort – wie bei der Mehrheitsbestimmung – die Anzahl des **neuen Symbols** in den **beiden neuen** Reisfeldern. Du erhältst die **Summe** als.



Hinweis: Zeigt der Pfeil am Ende des Flusses nicht auf eine Flusskarte, gehst du zur Flusskarte am jeweils anderen Ende des Flusses.

Beispiel: ① In beiden Reisfarmen ist das betreffende Reisfeld abgeschlossen und besteht aus 1 Parzelle. Spielerin B hat keinen Bauern in ihrem Reisfeld und Spielerin A erreicht damit die Mehrheit (1 Bauer gegenüber 0 Bauern). ② Sie folgt dem Pfeil zur nächsten Karte nach rechts. Dort ist das Wertungssymbol „Größtes Reisfeld“ abgebildet. ③ Beide Spielerinnen haben hier 1 Reisfeld der Größe 2. Spielerin A erhält für die ursprüngliche Mehrheit an Bauern Punkte für die addierte Größe, also insgesamt 4.



Spielerin A

Spielerin B

JASMIN & INGWER - ERWEITERUNG

Spielmaterial

1 Jasminreis-Vertrag

1 Ingwerreis-Vertrag

Spielaufbau

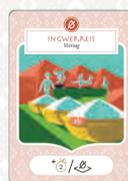
Legt beide Verträge zunächst beiseite.

Spielablauf

Wer von euch hat am Ende der Regenzeit die meisten? Du erhältst den Jasminreis-Vertrag. Der andere Spieler erhält den Ingwerreis-Vertrag und beginnt die Trockenzeit, wie üblich.

Jasminreis-Vertrag: Du erhältst sofort 10 abzüglich 1 für jeden Bauern in deiner Reisfarm.

Ingwerreis-Vertrag: Während der Trockenzeit erhältst du 2 zusätzlich für jedes Reisfeld, das du abschließt. Die Größe spielt keine Rolle.



IMPRESSUM

Autor: Corry Damey

Illustrationen: Jerome Damey, Corry Damey

Grafik dt. Version: atelier198

Redaktion: Josephine Witter, Matthias Nagy, Benjamin Schönheiter

Realisation: Matthias Nagy



© 2022 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindstr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Button Shy Games. Alle Rechte vorbehalten.



Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.