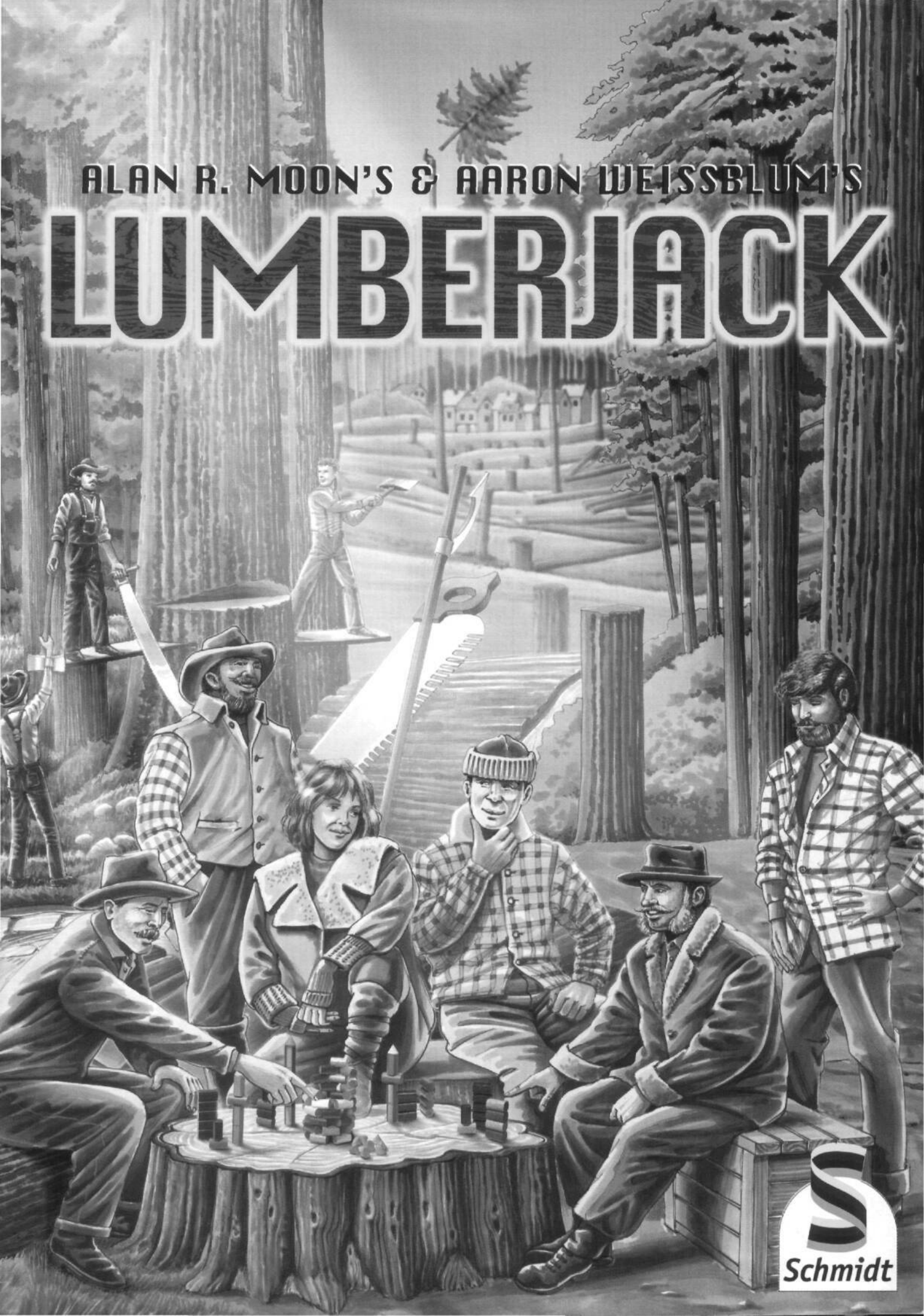


ALAN R. MOON'S & AARON WEISSBLUM'S

LUMBERJACK



LUMBERJACK

von Alan R. Moon & Aaron Weissblum

Ein gigantisches Bauspiel mit allerlei Tücken
für 2 - 5 Spieler ab 8 Jahren

Die Lumberjacks (englisch für: "Holzfäller") treffen sich im Wald, um ihre alljährlichen "Lumberjack Games" auszutragen. Da wird gestapelt, aneinander gelegt und um Punkte gerungen, dass es eine Freude ist. Ein riesiger Stapel Baumstämme ist nach dem Fällen entstanden. Die Spieler dürfen sich reihum einen nehmen, um ihre eigenen Türme zu bauen. Der beste Moment für die Wertungen und der richtige Baumstamm zur rechten Zeit entscheiden über Sieg oder Niederlage.

Inhalt

100 Baumstämme in 5 Farben (je 20 in blau, rot, grün, schwarz, natur)
10 Baumkronen

Ziel: Punkte!

Ziel

Die Spieler bauen mit den Baumstämmen aus dem Stapel Türme vor sich auf und versuchen, im richtigen Moment eine Wertung auszulösen. Punkte gibt es für die Spieler, die bei einer Wertung Baumstämme in der richtigen Farbe oben auf ihren Türmen haben.

Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

**Baumstämme als
Stapel aufbauen.
Pro Ebene 6 Stämme.
Farben bunt gemischt.**

Vorbereitung

Der Stapel aus 100 Baumstämmen wird aufgebaut wie in der Abbildung gezeigt. Jede Schicht besteht aus 6 Baumstämmen (die oberste nur aus 4). Dabei spielen die Farben der Baumstämme keine Rolle, d. h. sie werden nicht nach Farben sortiert.

Baumkronen bereitlegen



Die 10 Baumkronen werden neben den Stapel gelegt. Sie können von allen Spielern verwendet werden. Zettel und Stift zum Notieren der Punkte werden bereitgelegt.

3 Zugmöglichkeiten

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Danach folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, macht eins der folgenden drei Dinge:

- A) an einem eigenen Turm bauen
- B) eine Wertung auslösen
- C) eine Baumkrone legen.

**Bauen:
- maximal 3 Türme
Baumstamm nehmen
und verbauen**

A) An einem eigenen Turm bauen

Jeder Spieler darf bis zu drei Türme vor sich bauen, die jeweils aus beliebig vielen verschiedenen Farben bestehen können. Dazu nimmt er sich einen frei zugänglichen Baumstamm vom Stapel, d. h. einen Baumstamm, auf dem kein anderer Baumstamm liegt (auch nicht teilweise). Er legt ihn sofort entweder auf einen eigenen Turm oder er beginnt einen neuen Turm vor sich. Ob der Baumstamm liegt oder steht, ist dabei beliebig und spielt keine Rolle für die Wertungen. Baumstämme werden nicht direkt nebeneinander gelegt.

**Wertung:
- Baumstamm nehmen und
neben Stapel legen**



B) Wertung auslösen

Der Spieler nimmt sich einen frei zugänglichen Baumstamm vom Stapel, legt ihn aber neben dem Stapel ab. Damit löst er eine Wertung in der Farbe des genommenen Baumstamms aus. Nun bekommen alle Spieler Punkte für Türme, die einen Baumstamm dieser Farbe als obersten Baumstamm haben. Die Anzahl der Punkte entspricht der Höhe der jeweiligen Türme. Dabei spielt die Farbe der unter dem obersten Baumstamm liegenden Stämme keine Rolle. Die Punkte werden auf einem Zettel notiert. Von den gewerteten Türmen geht grundsätzlich jeweils der oberste Baumstamm aus dem Spiel und wird neben den Stapel gelegt.

**- Punkte notieren
- obersten Baustein der ge-
werteten Türme entfernen**

Beispiele: Ein Spieler löst mit einem schwarzen Baumstamm eine Wertung aus.



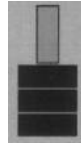
= 5 Pkt.

Ein Turm aus 5 schwarzen Baumstämmen bringt 5 Punkte.



= 3 Pkt.

Der Turm aus einem blauen, einem grünen und einem schwarzen Baumstamm, der oben liegt, ergibt 3 Punkte.

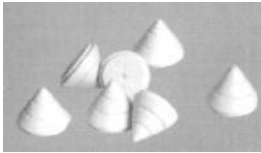


= 0 Pkt.

Ein Turm aus drei schwarzen Baumstämmen und einem grünen bringt keine Punkte.

C) Baumkrone legen

Der Spieler nimmt sich eine Baumkrone und legt sie auf einen eigenen Turm.



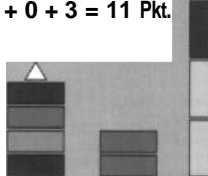
Nun kann zwar kein weiterer Baumstamm auf diesen Turm gebaut werden. Bei einer Wertung der obersten Baumstamm-Farbe dieses Turms erhält der Spieler allerdings dafür die doppelte Punktzahl. Die Baumkrone wird nach der Wertung wieder zu den übrigen Baumkronen gelegt. Danach darf der Turm wieder höher gebaut werden.

Baumkrone auf eigenen Turm legen

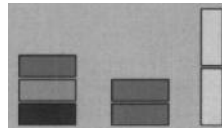
Mit Baumkrone Baustopp für diesen Turm. Dafür doppelte Punktzahl bei Wertung.

Beispiel:
Wertung in Rot:

$8 + 0 + 3 = 11$ Pkt.



Nach der Wertung:



Sollte ein Turm umkippen, wird er unter Beachtung des richtigen obersten Baumstamms wieder aufgebaut. Auch die Reihenfolge der darunter liegenden Baumstämme sollte dabei möglichst eingehalten werden.

Umgekippten Turm aufbauen

Spielende

Nachdem der letzte Stein vom Stapel verbaut wurde, erfolgt die Endabrechnung. Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten.

Varianten

Auf den folgenden Seiten haben wir die interessantesten Varianten der Lumberjacks zusammengetragen.

Bei der Einsteiger-Variante "Easy goin'" kommt leicht und locker der Balance-Effekt ins Spiel.

"Pyramido" heißt die zweite Variante, in der die Baumstämme in Form einer Pyramide gebaut werden und sich alles um die Farben der Baumstämme dreht.

Das Bauen von "Blockhütten" ist schließlich bei der dritten Variante das Ziel: Komplette Blockhütten bringen Sonderpunkte, sind aber gar nicht so einfach zu bauen!

Easy goin'

Jeder Spieler baut im Laufe des Spiels möglichst hohe Türme, für die er erst am Ende des Spiels Punkte erhält. Aber wer zu gierig ist und dessen Turm vorher einstürzt, geht leer aus!

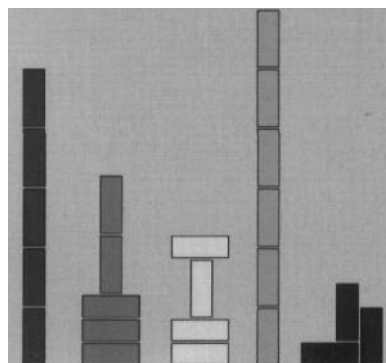
Spielziel

Wer bei der Endabrechnung die meisten Punkte erhält, gewinnt. Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Abweichungen:

A) Turm bauen

Jeder Spieler darf pro Farbe 1 Turm bauen, es gibt also maximal 5 Türme pro Spieler.

(Es dürfen nur gleichfarbige Baumstämme auf- oder aneinander gebaut werden.)



Ziel: hohe Türme bauen, Wertung am Spielende

Jeder Spieler pro Farbe 1 Turm

Baumstämme direkt aneinander bauen. Einmal vom Tisch weg - immer vom Tisch weg!

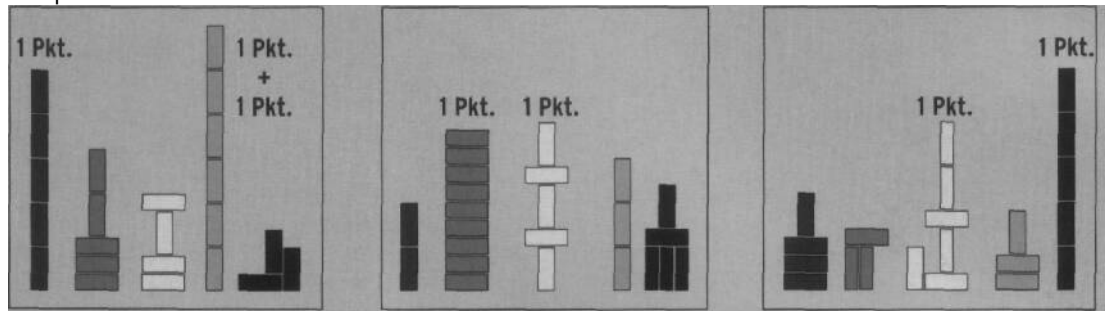
Wertung:
Höchster Turm pro Farbe: 1 Punkt.
Höchster Turm insgesamt: 1 Punkt

Die Baumstämme werden ohne Zwischenraum direkt nebeneinander (für ein gutes Fundament) oder aufeinander (für viel Höhe) gelegt. Die Spieler dürfen Baumstämme nur so lange direkt auf die Tischplatte legen, bis sie den ersten Baumstamm dieser Farbe auf einen anderen Baumstamm gelegt haben (also nicht mehr auf den Tisch). Ab diesem Zeitpunkt darf kein weiterer Baumstamm dieser Farbe bei diesem Spieler den Tisch berühren.

B) Wertung

Es gibt nur eine Wertung, und zwar am Spielende, nachdem der letzte Stein vom Stapel verbaut wurde. Pro Farbe bekommt der Spieler mit dem höchsten Turm 1 Punkt. Außerdem erhält der Spieler mit dem insgesamt höchsten Turm 1 weiteren Punkt. Bei Gleichstand bekommen beide bzw. alle Beteiligten einen Punkt. Ein umgekippter Turm wird nicht gewertet.

Beispiel:



Spieler A = 3 Pkt.

Spieler B = 2 Pkt.

Spieler C = 2 Pkt.

Keine Baumkronen

C) Baumkronen

Die Baumkronen werden nicht benötigt.

Umgekippter Turm geht aus dem Spiel

Kippt ein Turm um, werden die Baumstämme aus dem Spiel genommen. Der Spieler hat die Möglichkeit, einen neuen Turm in dieser Farbe anzufangen.

Pyramiden

Jeder Spieler baut aus Baumstämmen vom Stapel eine Pyramide und versucht, möglichst viele gleichfarbige Stämme nebeneinander zu platzieren. Kur wer die Farben gut zusammenhält und sich taktisch clever vom Stapel bedient, gewinnt.

Ziel: Pyramide bauen mit möglichst großen, zusammenhängenden Farbgebieten

Spielziel

Wer am Spielende zusammenaddiert die meisten Punkte aus den Farbgebieten seiner Pyramide hat, gewinnt.

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Abweichungen:

Beliebig viele Farben pro Pyramide

A) Pyramide bauen

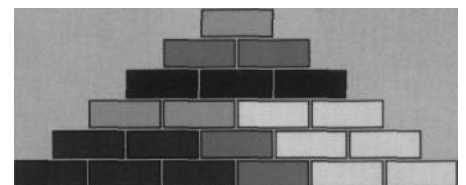
Jede Pyramide kann aus beliebig vielen Farben bestehen. Das Ziel ist allerdings, dass sich möglichst viele gleichfarbige Baumstämme berühren (= Farbgebiet).

Baumstämme liegend auf Tisch legen. Jede höhere Ebene hat 1 Baumstamm weniger als die darunter.

Die Baumstämme der 1. Ebene werden mit der Längsseite nach unten direkt nebeneinander auf den Tisch gelegt, die weiteren Ebenen werden darauf gelegt. Jede nächsthöhere Ebene muss jeweils 1 Baumstamm weniger als die darunter enthalten.

Es ist erlaubt, in höhere als die nächsthöhere Ebenen zu bauen. Dafür müssen direkt unter jedem gebauten Baumstamm bereits 2 Baumstämme liegen (außer in der 1. Ebene).

Bei 2 Spielern besteht die unterste Schicht aus 9 Baumstämmen, bei 3 Spielern aus 7, bei 4 Spielern aus 6 und bei 5 Spielern aus 5 Baumstämmen.



B) Wertung

Nachdem der letzte Spieler seine Pyramide fertig gebaut hat, endet das Spiel und die Pyramiden werden gewertet. Es bleiben noch Baumstämme im Stapel übrig.

Spielende, sobald alle Pyramiden vollständig

Wertung: in Farbgebieten Anzahl der Baumstämme quadrieren

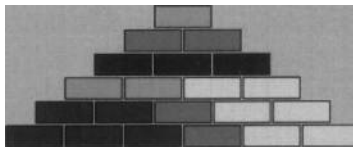
Der Wert jedes Farbgebietes ergibt sich, wenn man die Anzahl der gleichfarbigen, zusammenhängenden Steine jeweils mit sich selbst multipliziert (z. B. ein Farbgebiet mit 3 blauen Baumstämmen ist 9 Punkte wert, ein Farbgebiet mit 1 Baumstamm ist 1 Punkt wert).

Beispiel:

Christina erhält folgende Punkte für Ihre Pyramide:

grün: $1 + (2 \times 2) = 5$ Pkt.
 blau: $(2 \times 2) + (2 \times 2) = 8$ Pkt.
 rot: $5 \times 5 = 25$ Pkt.
 natur: $6 \times 6 = 36$ Pkt.
 schwarz: $3 \times 3 = 9$ Pkt.

 83 Pkt.



C) Baumkronen

Die Baumkronen werden nicht benötigt.

Keine Baumkronen

Blockhütten

Die Spieler bauen aus Baumstämmen vom Stapel Blockhütten (bzw. die Fundamente davon). Am Ende des Spiels gibt es Punkte für jeden verbauten Baumstamm, wobei bestimmte Grundrisse mit Sonderpunkten belohnt werden.

Spielziel

Es gewinnt, wer bei der Endabrechnung die meisten Punkte erhält.

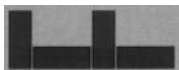
Ziel: Blockhütten in bestimmter Größe bauen

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Abweichungen:

A) Blockhütte bauen

Die Spieler legen die Baumstämmen ausschließlich direkt auf den Tisch und bauen nicht in die Höhe.

Baumstämmen werden entweder liegend (Balken) oder stehend (Pfeiler) auf dem Tisch gebaut, und zwar innerhalb der Blockhütten jeweils abwechselnd. Der erste Baumstamm einer Blockhütte ist immer ein Pfeiler, der nächste ein Balken usw. Jeder Spieler darf pro Farbe nur eine Blockhütte bauen.



Nicht in die Höhe bauen

Baumstämmen abwechselnd liegend und stehend verbauen

B) Wertung

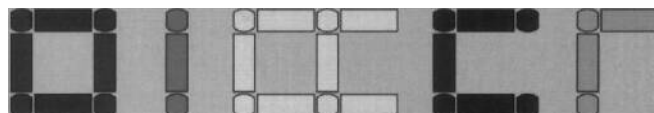
Nachdem der letzte Baumstamm vom Stapel verbaut wurde, erfolgt die Wertung.

Gemäß der Abbildung auf der Rückseite dieser Anleitung werden die Punkte vergeben. Unvollständige Blockhütten zählen nur pro Baumstamm 1 Punkt.

Wertung: Punkte gemäß Abbildung, für unvollständige Blockhütten 1 Punkt pro Baumstamm

Beispiel:

(von oben):



20 Pkt.

5 Pkt.

10 Pkt.

7 Pkt.

4 Pkt.

= 46 Pkt.

Pro Baumkrone zählt eine komplette Blockhütte (siehe Abb. auf der Rückseite dieser Anleitung) +10 Punkte. Ist sie allerdings unvollständig, zählt jede Baumkrone -10 Punkte!

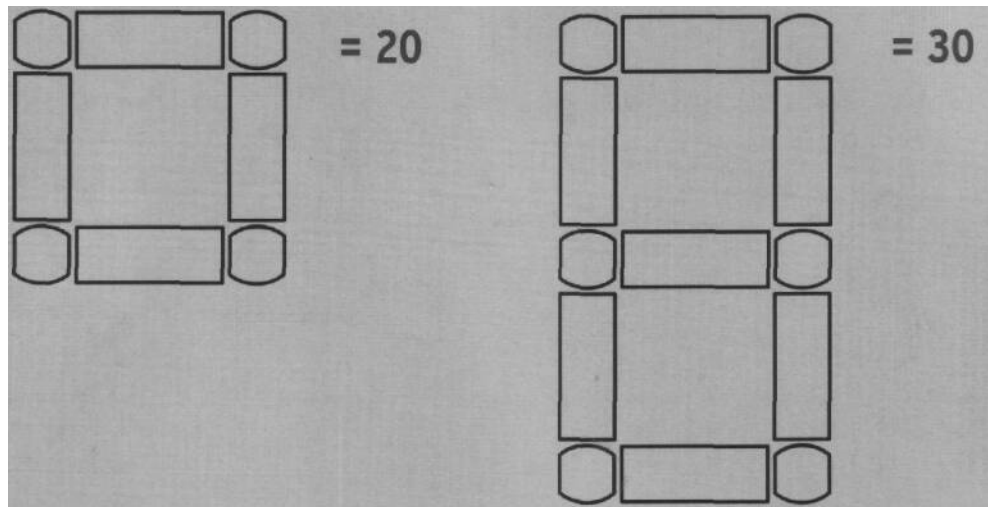
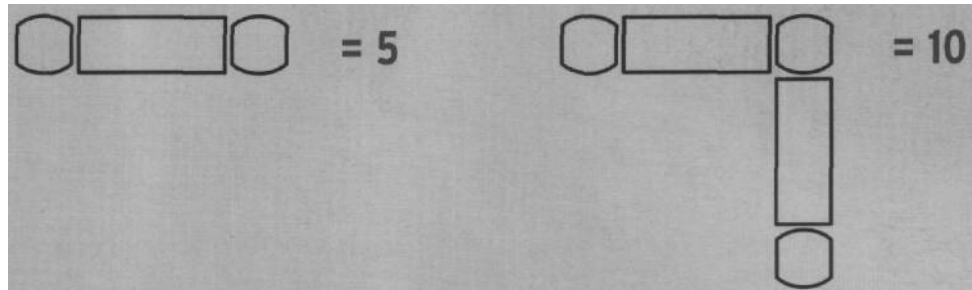
Baumkrone auf kompletter Blockhütte: +10 P!
Baumkrone auf unvollständiger Blockhütte: -10 P!

C) Baumkronen

Mit den Baumkronen können sich die Spieler Zusatzpunkte holen, allerdings nur, wenn ihre Blockhütte bei Spielende auch komplett ist, d. h. einen der Grundrisse von der Rückseite dieser Anleitung hat. Sonst gibt es Minuspunkte! Wer an der Reihe ist, kann pro Zug zusätzlich eine Baumkrone nehmen und muss sie dann auf einen beliebigen Baumstamm einer seiner Blockhütten legen (auch mehrere bei einer Blockhütte sind erlaubt).

Spieler am Zug kann Baumkrone auf eine seiner Blockhütten legen

Variante "Blockhütten": komplette Grundrisse



<http://www.schmidtspiele.de>

©2002 Schmidt Spiele GmbH, 12359 Berlin, Made in Germany, Art.-Nr. 49066 9

© 2001 Alan R. Moon, Aaron Weissblum

Grafik: Grafikstudio Krüger / Helmut Krüger

Illustration: Grafikstudio Krüger / Helmut Krüger