

Die Wetterhexe kann ebenfalls pro Schritt ein Feld weiterziehen. Am Ende Ihres Zuges kann sie aus einer der Reihen, in die sie nun Einblick hat (weiße Pfeile) einen Wettermarker entfernen. Der Spieler nimmt einen Wettermarker seiner Wahl aus einer der betreffenden Reihen und legt ihn verdeckt zum Vorrat zurück.

3. Wettermarker nachziehen.

Zum Abschluss seines Zugs zieht der Spieler wieder so viele Wettermarker nach, wie er gelegt hat. Dabei darf er höchstens einen der offen liegenden Marker nehmen (und deckt dann einen neuen auf).

4. Wind machen

Dieser Schritt wird nur vom aktuellen Windspieler durchgeführt. Die übrigen Spieler machen nur Schritt 1 – 3.

Steht der Windmarker auf einem grauen Feld, zieht der Windspieler ihn um ein Feld in Uhrzeigerichtung weiter und beendet seinen Zug.

Steht der Windmarker auf einem blauen Feld, weht der Wind über das Land.

Der Windspieler würfelt den aktuellen Wind aus, die Windrose in der Mitte des Spielfelds gibt an, in welche Richtung der Wind bei der entsprechenden Zahl über das gesamte Spielfeld weht.

Nun werden alle Wettermarker – beginnend mit den Markern auf der windabgewandten Seite – um ein Feld in Windrichtung verschoben (die Spielfiguren bleiben natürlich stehen). Dabei gilt:

- Wird ein Wettermarker aus dem Spielfeld geschoben, kommt er auf der gegenüberliegenden Seite wieder herein.
- Wird ein Wettermarker in eine Landschaft verschoben, in der er nicht liegen darf (siehe Tabelle unter „Wettermarker einsetzen“), wird er in den Vorrat eingemischt.
- Da die Wettermarker theoretisch gleichzeitig ziehen, kann dabei keiner auf einen anderen ziehen.

Entstehen dabei unpassierbare Felder, in denen Figuren stehen, müssen die jeweiligen **Besitzer** diese Figuren nach dem Wind – beim Startspieler beginnend – in ein passierbares Nachbarfeld versetzen. Ist dies nicht möglich, muss die Figur im Startdorf neu beginnen. Danach setzt der Windspieler den Windmarker um 1 Feld im Uhrzeigersinn im Kreis weiter und übergibt den Würfel an seinen rechten Nachbarn. Dieser ist nun Windspieler, bis er einmal einen Wind ausgelöst hat.

Wetterhexe: 1 Schritt = 1 Feld

1 Wettermarker aus eingesehener Reihe entfernen

auf 3 Wettermarker nachziehen

Nur der Windspieler

weißes Feld =
Marker eins weiter

blaues Feld = Wind auswürfeln

Windrose gibt Richtung an

alle Wettermarker 1 Feld verschieben „gleichzeitig“

„die Erde ist rund“

unmögliche gehen raus

Figuren in unpassierbaren Feldern? Besitzer setzt in passierbares Nachbarfeld oder zum StartMarker eins weiter

Würfel (Windspieler) einen weiter

Spielende und Punktwertung

Sobald der erste Spieler alle seine Figuren in die eigenen Hälfte (gekennzeichnet durch eine Grenze in der Spielerfarbe) gezogen hat, endet das Spiel. Die Runde wird noch zu Ende gespielt.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Punktwertung:

Figur im eigenen Dorf

3 Punkte

Figur in der eigenen Hälfte

1 Punkt

Figur nicht in der eigenen Hälfte

1 Minuspunkt

Figur noch im Ausgangsdorf

3 Minuspunkte

HARALD LIESKE

WIND & WETTER

2 – 4 Spieler
ab 8 Jahren
Spieldauer ca. 45 Minuten

Spielidee

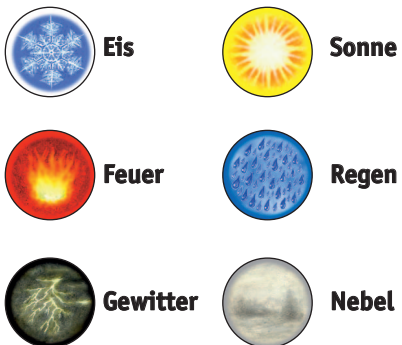
Bei Wind und Wetter machen sich die Spieler auf den Weg und haben nur noch einen Gedanken: so schnell wie möglich nach Hause zu kommen. Das wäre ja nichts so besonderes, wenn nicht immer wieder das Wetter ganze Landstriche unpassierbar machen würde und man vor lauter Regen, Sturm und Nebel kaum den Weg noch erkennen könnte.

Oder die Sonne nicht plötzlich so herabbrennen würde, dass man gleich schlapp macht. Da muss man schon ein bisschen überlegen, wie man am besten weiter kommt. Aber zum Glück hat jeder einen guten Draht zu den Wetterhexen und kann selbst ab und zu das Wetter machen.

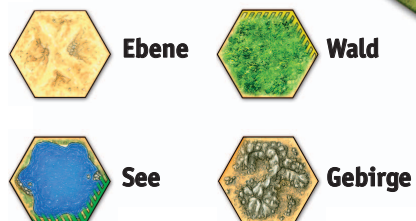
Spielmaterial

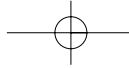
- Spielplan
- 30 Wettermarker
- je 9 Spielfiguren in 4 Farben
- 3 Wetterhexen (schwarze Spielfiguren)
- 1 Würfel
- 1 Windmarker

Wettermarker:



Landschaften:





Vorbereitungen

Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgebreitet. Die drei schwarzen Wetterhexen werden auf die Mitte der drei weißen Wege am Spielfeldrand gesetzt (grauer Punkt). Die Wettermarker werden verdeckt gemischt und neben dem Spielplan bereitgelegt.

- Bei 2 Spielern wird mit zwei gegenüberliegenden Farben gespielt, mit je 9 Figuren,
- bei 3 Spielern mit Rot, dunklem Gelb (Orange) und Blau oder helles Gelb, Hellblau und Grün, mit je 6 Figuren.
- Bei 4 Spielern werden zwei gegenüberliegende Farben nicht benutzt, man spielt mit je 5 Figuren.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt seine Figuren in das Dorf, das seiner Farbe gegenüberliegt. Rot startet also vom gelben Dorf, Grün vom blauen Dorf, Gelb vom roten Dorf, etc. (Die Spieler ziehen erst auf eins der farbigen Felder vor dem Dorf – ein Zug – und später von dort aus weiter.)

Jeder Spieler zieht sich drei Wettermarker, die er sich ansieht, aber vor seinen Mitspielern geheim hält. Zwei Wettermarker werden neben dem Vorrat aufgedeckt. Der Windmarker wird auf das Startfeld im Windkreis gesetzt (grauer Punkt). Ein Spieler wird Windspieler und erhält den Würfel. Dieser Spieler fängt an.

Spielablauf

Ziel ist es, möglichst viele seiner Figuren in das eigene Dorf oder zumindest auf die eigene Seite zu bringen. Die Figuren werden Schritt für Schritt von einem Feld zum anderen gezogen.

Die Felder mit den Landschaften „Ebene“ (gelb), „Wald“ (grün) und „Gebirge“ (grau) sind für die Figuren passierbar, die „Seen“ (blau) normalerweise nicht. Dies ändert sich jedoch je nach Wetterlage.

Die Spieler sind reihum am Zug. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Zug eines Spielers besteht aus folgenden Schritten:

- 1. Wettermarker einsetzen**
- 2. Figuren ziehen**
- 3. Wettermarker nachziehen**
- 4. (nur der Windspieler) Wind machen**

Spielzug

1. Wettermarker einsetzen

Der Spieler darf maximal zwei seiner Wettermarker ausspielen, kann aber auch auf das Einsetzen von Wettermarkern verzichten. Die Wettermarker werden

- entweder auf eine bestimmte Landschaft gelegt und machen passierbare Felder unpassierbar oder umgekehrt,
- oder auf bereits ausgespielte Wettermarker gelegt und heben diese auf. Beide Marker werden gleich entfernt und wieder verdeckt in den Vorrat eingemischt.

Nicht jede Kombination von Wettermarker und Landschaft bzw. zwei Wettermarkern aufeinander ist möglich. Die Tabelle auf der nächsten Seite zeigt, welche Wettermarker auf welche Felder bzw. auf welche schon liegenden Marker gelegt werden dürfen und welche Wirkung das hat. Es sind nur die in der Tabelle farblich markierten Kombinationen erlaubt. Diese erlaubten Kombinationen sind auch auf dem Spielplan abgebildet.

Wettermarker dürfen auch auf Felder gelegt werden, auf denen schon eine Figur steht. Entstehen dabei unpassierbare Felder, in denen Figuren stehen, darf der aktive Spieler diese Figuren in ein passierbares Nachbarfeld (auch eines mit Nebel) versetzen. Ist dies nicht möglich, muss die Figur im Startdorf neu beginnen.

Stehen Figuren auf Nebelfeldern, sind diese dort festgehalten, bis der Nebel verschwindet.

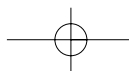
Auf die beiden vor den Dörfern liegenden farbigen Felder dürfen keine Wettermarker gelegt werden.

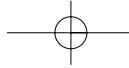
Einsatz der Wettermarker

- maximal 2
- in Landschaften
 - Passierbarkeit ändert sich
- auf andere Wettermarker
 - heben sich auf
- nicht jede Kombination möglich

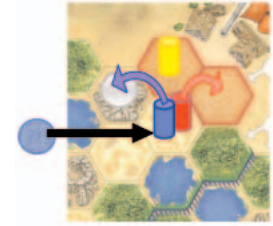
unpassierbare Felder

- Figuren versetzen
- aktiver Spieler
 - in passierbare Nachbarfelder
 - falls nicht möglich, zum Start zurück





Beispiel: Rot spielt einen Wettermarker „Regen“ auf das (im Bild mittlere) Ebenenfeld. Nun stehen die eigene Figur und die blaue Figur auf einem unpassierbaren Feld und müssen versetzt werden. Rot versetzt die blaue Figur ins Gebirge, denn das ist für Blau rückwärts, und außerdem herrscht dort Nebel, so dass die blaue Figur erst mal festgehalten ist. Die eigene Figur setzt Rot selbstverständlich vorwärts, auf das freie farbige Feld direkt vor das eigene Dorf, so dass nachher nur noch ein Schritt nötig ist, um ins eigene Dorf zu kommen. (In das andere farbige Feld darf Rot nicht setzen, da auf den farbigen Feldern stets nur eine Figur stehen bleiben darf und hier durch Gelb besetzt ist.)



1. So werden die Wettermarker eingesetzt:

Wettermarker	wird gelegt auf ein Feld mit der Landschaft:				wird gespielt auf bereits liegendem Marker:					
	Ebene	Wald	Gebirge	Wasser	Sonne	Regen	Nebel	Gewitter	Feuer	Eis
Sonne	macht Feld unpassierbar			macht passierbar		auf-gehoben	auf-gehoben			auf-gehoben
Regen	macht Feld unpassierbar	macht Feld unpassierbar			auf-gehoben				auf-gehoben	
Nebel	hält Figuren fest	hält Figuren fest	hält Figuren fest							
Gewitter	macht Feld unpassierbar	macht Feld unpassierbar	macht Feld unpassierbar							
Feuer		macht Feld unpassierbar								
Eis			macht Feld unpassierbar	macht passierbar	auf-gehoben				auf-gehoben	

Beispiel: Wird ein Wettermarker „Sonne“ auf ein Feld „Ebene“ gelegt, darf keine Figur mehr auf oder über dieses Feld gezogen werden. Steht schon eine Figur drauf, muss diese versetzt werden. Die Wirkung der „Sonne“ kann wieder aufgehoben werden, indem man „Eis“ oder „Regen“ darauf legt und beide Marker entfernt.

2. Figuren ziehen

Bei jedem Zug kann ein Spieler 6 Schritte ziehen, die er beliebig auf seine Figuren und eine Wetterhexe verteilen kann.

Pro Schritt zieht die gewählte Figur ein Feld weiter. Es darf in beliebige Richtungen gezogen werden, solange folgende Regeln eingehalten werden:

- maximal 2 Figuren dürfen in einem Feld sein, auch beim Durchziehen.
- in den farbigen Feldern vor den Dörfern kann maximal eine Figur stehen, so dass ein Durchziehen stets möglich ist.
- nur durch bzw. in passierbare Felder kann gezogen werden. Das Windfeld in der Mitte ist stets unpassierbar.
- man darf nicht aus oder durch Nebelfelder ziehen. In Nebelfelder ziehen ist erlaubt, dann ist die Figur aber dort festgehalten
- man darf nicht in fremde Dörfer hineinziehen.

Bewegung: 6 Schritte

beliebige eigene Figuren,
maximal 1 Wetterhexe

- 1 Schritt = 1 Figur zieht 1 Feld
- 2 Figuren pro Feld stehen/durchgehen
- vor den Dörfern:
max. 1 Figur stehen
- durch passierbare Felder
- Nebel hält Figuren fest
- nicht in fremde Dörfer

