

Die dümme Nuss verliert

Spielregeln





Das Spiel ist ein Projekt im Rahmen der
Lehrveranstaltung "3D-Programmierung" des
Master-Studiengangs "Angewandte Informatik" an
der HTW Dresden im Wintersemester 21/22

Die Hintergrundgeschichte

Hast du schonmal Eichhörnchen bei dir im Garten, im Wald oder im Stadtpark beobachtet? Wie sie flink auf Bäume klettern, Futter suchen und verstecken oder einen Kobel bauen?

Solch spannende Beobachtungen könnten deutlich seltener werden, denn auch den Eichhörnchen macht der Klimawandel zu schaffen. Steigende Temperaturen erhöhen ihren Energieverbrauch, wodurch sie mehr und mehr Futter benötigen, um die Winter zu überstehen. Aber das Futter wird knapp... Hitze lässt Nüsse und Samen schneller vertrocknen, Wassermangel und Krankheiten lassen Bäume sterben und der Lebensraum wird durch neue Straßen und Häuser immer kleiner.

Schuld an allem sind wir, die Menschen, die den Klimawandel verursacht haben. Wir können es aber ein wenig gut machen. Durch nachhaltiges, umweltbewusstes Handeln und Bereitstellen von Futter und Kobeln hilfst du den Eichhörnchen und gibst ihnen, wie auch uns Menschen selbst, die Chance für eine bessere Zukunft.

Versetze dich bei „Die dümmste Nuss verliert“ in die immer schwieriger werdende Lage der Eichhörnchen, sammle Nüsse, gestalte nachhaltig deinen Lebensraum, hol dir Hilfe bei den Menschen oder klaue zur Not Futter von deinen Artgenossen!

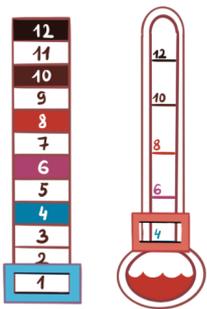
Wer kann der Erderwärmung trotzen und am längsten überleben?



Spielaufbau

Spielinhalt:

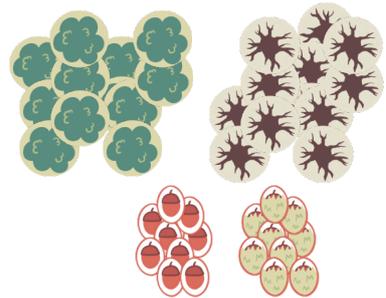
- 40 Bäume (Rückseite: vertrockneter Baum)
- 72 Nüsse (Rückseite: vergrabene Nuss)
- 2 Würfel (Rot und Weiß)
- 1 Spielbrett
- 7x2 Aktionskarten
- 4 Eichhörnchenfiguren mit Halterungen
- 4 Pässe & 4 Aktionsübersichten
- Thermometer mit Zeigerblättchen
- Rundenzähler (Skala) mit Zeigerblättchen



Rundenskala und Thermometer mit Zeigerblättchen in Startpositionen

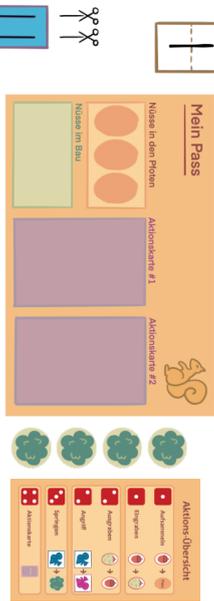
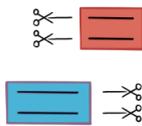


Aktionskartenstapel



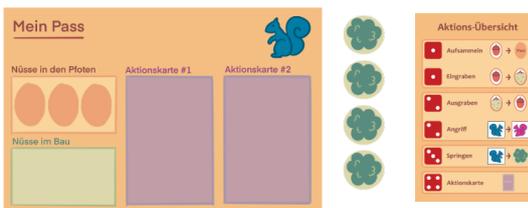
Materialbank

Zeigerblättchen vorbereiten:



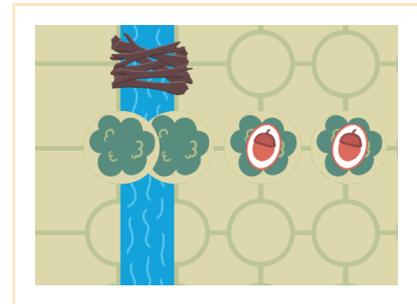
Halterungen vorbereiten:

Entlang der gestrichelten Linie falten und entlang der schwarzen Linie schneiden.



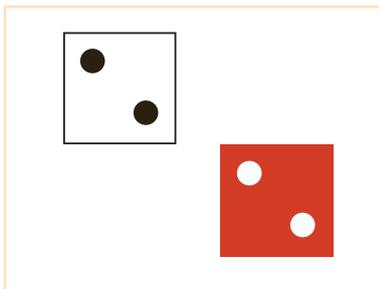
Vorbereitung

1. Der älteste Spieler beginnt.
2. Jeder Spieler darf auf dem Spielfeld beliebig eine Anzahl von x Bäumen platzieren:
 - bei 2 Spielern jeweils 6 Bäume
 - bei 3 Spielern jeweils 5 Bäume
 - bei 4 Spielern jeweils 4 Bäume
3. Alle auf diese Weise platzierten Bäume, die nicht an einen Fluss grenzen, erhalten eine Nuss.
4. Optional für Anfänger: Das Spiel beginnt mit einer Nuss im Kobel, sodass das erste Jahr sicher überlebt wird.



Aufstellungsbeispiel

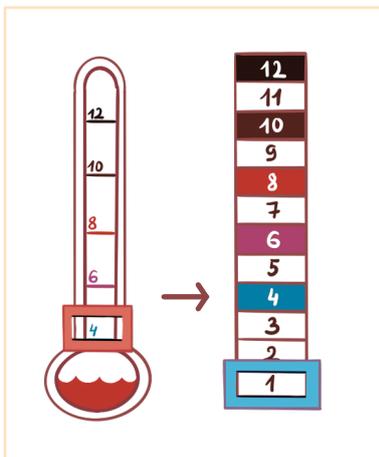
Spielablauf im Überblick



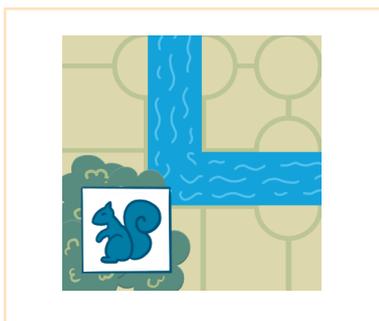
Wer an der Reihe ist, hat folgende Aktions-Möglichkeiten:

1. Bewegung mit **Bewegungspunkten (BP)**
→ gewürfelten Augenzahl des **weißen Würfels**
2. Aktionen mit **Aktionspunkten (AP)**
→ gewürfelten Augenzahl des **roten Würfels**.

- Mögliche Aktionen:**
- Nuss aufheben → 1 AP
 - Nuss eingraben → 1 AP
 - Nuss ausgraben → 2 AP
 - Angriff → 2 AP
 - Springen → 3 AP
 - Aktionskarte → 4 AP



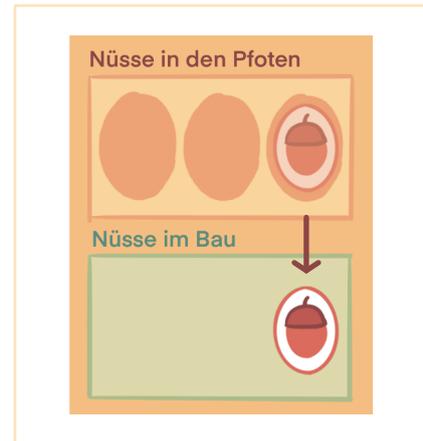
3. Das **Spiel beginnt im Jahr 1**, was durch den untersten Wert auf dem Thermometer gekennzeichnet wird. Die individuelle Anzahl der Runden pro Jahr (Jahr 1: 4 Runden) ist auf der Rundenskala abzulesen.



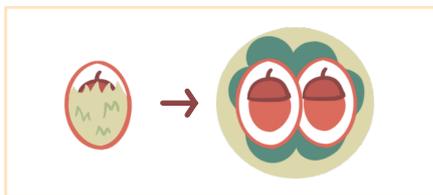
4. Nach Ablauf der Rundenskala des jeweiligen Jahres müssen sich die **Spieler zurück in ihrem Kobel (Home-Baum)** befinden. Gelingt einem Spieler dies nicht, werden dessen Nüsse fallen gelassen und er kehrt automatisch in seinen Kobel zurück.

5. Schaffen die Spieler es rechtzeitig zurück, können die Nüsse "aus den Pfoten" in den Bau abgelegt werden.

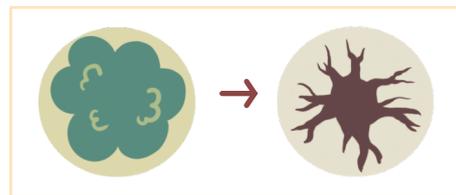
Hinweis: Die Spieler können **mehrfach innerhalb eines Jahres zurück** in ihre Basis um Nüsse abzulegen. Die Spieler können Nüsse auch wieder mitnehmen, jedoch nicht aus gegnerischen Kobeln.



6. Aktionen am Ende eines Jahres:



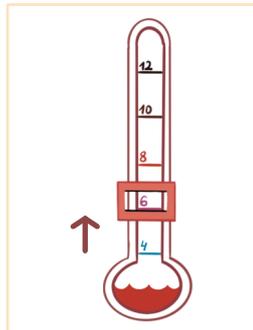
- alle eingegrabenen Nüsse werden zu Bäumen und erhalten 2 Nüsse,



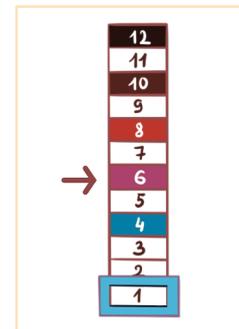
- alle gesunden Bäume vertrocknen,



- je eine Nuss pro vergangenes Jahr wird im Pass (Nüsse im Bau) verbraucht,
z.B. Jahr 1 → 1 Nuss
Jahr 2 → 2 Nüsse



- das Jahr auf dem Thermometer wird um 1 erhöht,



- die Rundenanzahl auf der Rundenskala wird um 2 erhöht.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, möglichst alle fünf Jahre zu überleben. Das heißt, dass sich am Ende des:

- **1. Jahres** mindestens **eine Nuss**,
- **2. Jahres** mindestens **2 Nüsse**,
- **3. Jahres** mindestens **3 Nüsse** usw.,

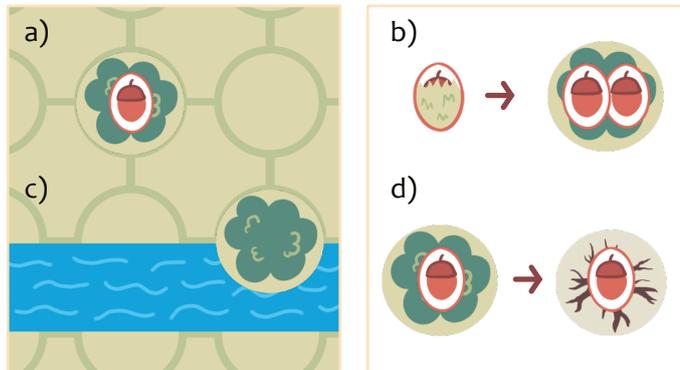
Das Spiel ist verloren, falls an einem Jahresende nicht mehr ausreichend Nüsse im Kobel vorhanden sind

im Bau befinden muss/müssen.

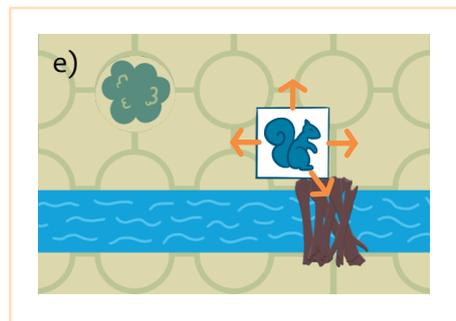
Überleben mehrere Spieler alle Jahre, gewinnt der Spieler mit den meisten Nüssen im Kobel.

Allgemeine Regeln

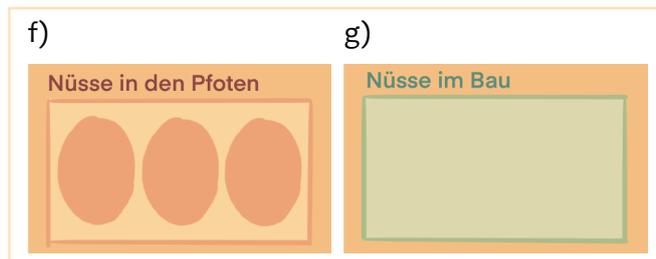
1. Jeder Baum kann nur auf einem Kreis oder Halbkreis (am Fluss) platziert werden. Die **zu Spielbeginn** gesetzten Bäume erhalten jeweils nur **eine Nuss** (die Nuss wird oben auf den Baum gelegt) (a), die aus Nüssen **heranwachsenden Bäume** jeweils **2 Nüsse** (b). Alle Bäume, die an den Fluss angrenzen, erhalten **keine Nüsse** (c). Nüsse bleiben auf dem Feld liegen, auch wenn die Bäume vertrocknen (d).



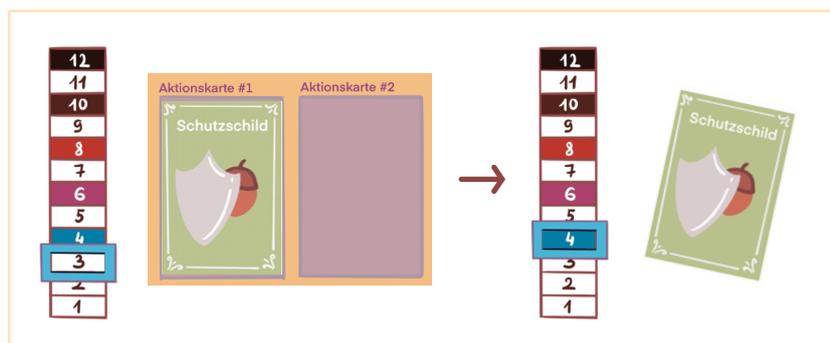
2. Die Eichhörnchen bewegen sich über die quadratischen Felder (e). **Die Brücke zählt ebenfalls als ein Feld** und wird zum Überqueren des Flusses verwendet.



3. Die **maximale Anzahl an Nüssen**, die ein Eichhörnchen **tragen** kann, ist **3** (f). **Im Kobel** ist die Anzahl der Nüsse **unbegrenzt** (g).



4. Aktionskarten können erst in der **darauf folgenden Runde verwendet** werden und werden stets verdeckt in den Pass gelegt. Die eigenen Aktionskarten dürfen immer angeschaut werden.

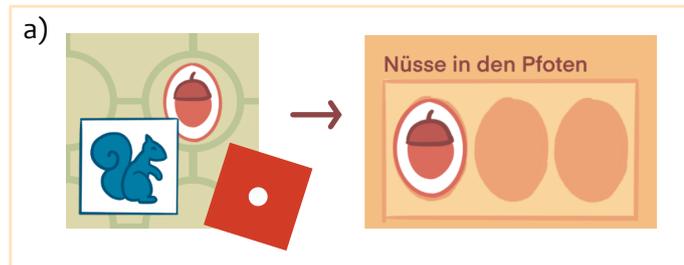


5. Alle **vertrockneten Bäume** bleiben für die gesamte Spieldauer bestehen (Ausnahme: Heilige Gießkanne).



Aktionen im Einzelnen

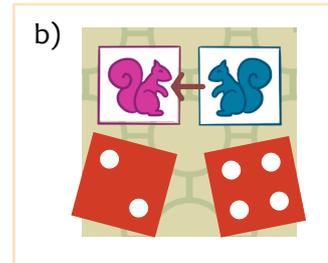
1. Nuss aufsammeln (1 AP): Der Spieler kann eine Nuss in unmittelbarer Nähe aufsammeln (a).



2. Angriff (2 AP): Der Spieler kann den gegnerischen Spieler angreifen (b), wenn dieser sich auf einem benachbarten Feld befindet.

Vorgehensweise:

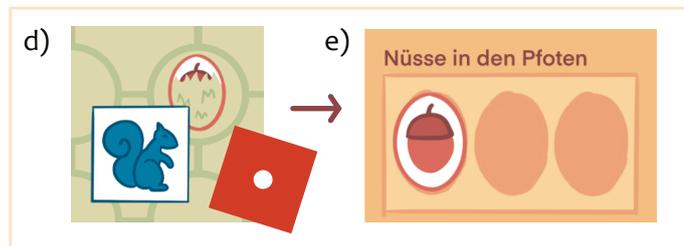
1. Beide Spieler werfen einen Würfel.
2. Die höhere Augenzahl gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der verteidigende Spieler.
3. War der Angriff erfolgreich, verliert der Verteidiger 2 Nüsse.
4. Schlug der Angriff fehl, lässt der Angreifer eine Nuss fallen.



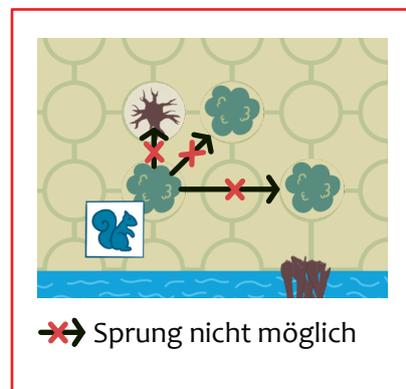
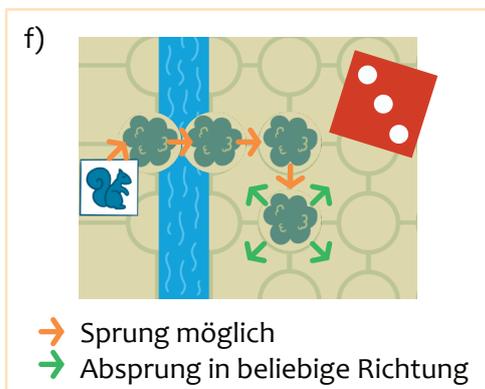
3. Eingraben (1 AP): Der Spieler kann eine Nuss in unmittelbarer Nähe vergraben (c). Im nächsten Jahr wächst dort ein Baum.



4. Ausgraben (2 AP): Der Spieler kann eine eingegrabene Nuss ausgraben (d) und sammelt diese automatisch auf (e).

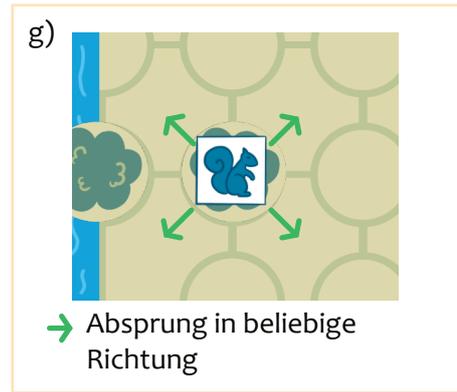


5. Springen (3 AP): Der Spieler kann von einem gesunden (nicht vertrockneten!) Baum zu einem benachbarten gesunden Baum springen (nicht diagonal) (f). Sollten mehrere Bäume miteinander verbunden sein, kann auch über mehrere Bäume gesprungen werden.



Hinweise:

1. Durchs Springen kann auch der Fluss überquert werden, sofern sich 2 gesunde Bäume am Fluss gegenüber stehen.
2. Während des Springens können keine Nüsse aufgesammelt und auch nicht angegriffen werden.
3. Der Spieler muss sich am Ende der Aktion wieder auf dem Boden befinden.
4. Eine Springen-Aktion endet, wenn sich der Spieler wieder auf dem Boden befindet.
5. Der Absprung kostet keine Aktionspunkte und kann auf einen der 4 angrenzenden Felder eines Baumes erfolgen (g).



6. **Aktionskarten (4 AP):** Der Spieler kann jederzeit gegen Einsatz von 4 AP eine Aktionskarte vom Kartenstapel ziehen. Jeder Spieler kann bis zu 2 Aktionskarten gleichzeitig besitzen.

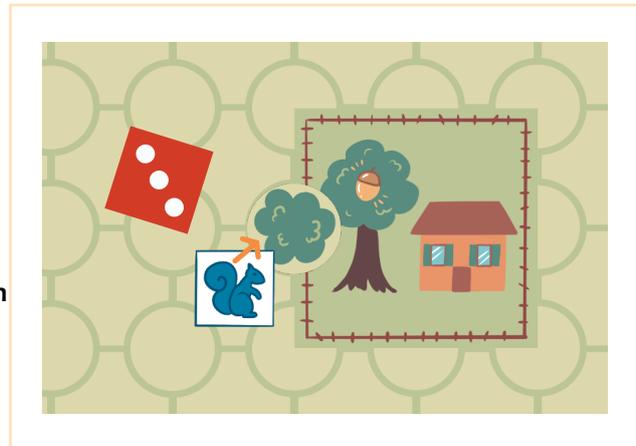
Das Haus mit Garten

Das Haus mit Garten ist eine **unendliche Nussquelle** und kann wie folgt betreten werden:

1. Ein gesunder Baum muss direkt an den Garten angrenzen.
2. Über diesen Baum muss eine Springen-Aktion (3 AP) durchgeführt werden.

Hinweis:

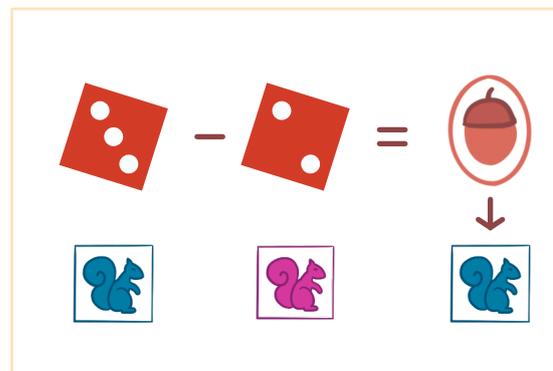
- Die Springen-Aktion kann auch über mehrere Bäume, wie in **Aktionen im Einzelnen - Abschnitt 5** erklärt, erfolgen.
- Das Haus mit Garten kann **pro Runde** und **pro Spieler** nur je einmal betreten werden.



3. Nun würfelt sowohl der aktuelle Spieler, als auch der im Uhrzeigersinn nächste Spieler.
4. Die Differenz zwischen den Augenzahlen bestimmt die gewonnene Anzahl an Nüssen (aber maximal 3, weil da Eichhörnchen nur so viele gleichzeitig tragen kann). Es können keine Nüsse verloren werden.

Beispiel:

- Spieler 3:1 Nächster Spieler → +2 Nüsse
Spieler 5:2 Nächster Spieler → +3 Nüsse
Spieler 2:3 Nächster Spieler → +0 Nüsse
Spieler 6:1 Nächster Spieler → +3 Nüsse



Aktionskarten



Schutzschild

Der Angriff des Gegenspielers wird abgewehrt und es können zusätzlich zwei Bewegungspunkte eingesetzt werden.



Aktionspunkte erhöhen

Der Spieler kann bis zu 3 weitere Aktionspunkte während seines Spielzuges verwenden.



Zurück zum Baum

Der Spieler kann direkt zurück zu seinem Baum. Die Karte kann jederzeit während des eigenen Spielzuges angewendet werden.



Heilige Gießkanne

Es können bis zu 2 angrenzende, vertrocknete Bäume in gesunde Baum umgewandelt werden und erhalten jeweils eine Nuss.



Bewegungspunkte erhöhen

Der Spieler kann bis zu 5 weitere Bewegungspunkte während seines Spielzuges verwenden.



Baum umwerfen

Ein (gesunder und vertrockneter) Baum kann als Brücke verwendet werden. Die Aktionskarte kann nur bei Bäumen angewendet werden, die an den Fluss angrenzen. Nach dem Einsetzen dieser Aktionskarte wird der Baum vom Spielfeld entfernt.



Blattfahrt

Der Spieler kann eine beliebig weite Strecke auf dem Fluss fahren. Die Aktionskarte kann nur auf einem an den Fluss angrenzenden Feld eingesetzt werden. Brücken sind keine Hindernisse.



Viel Spaß beim Spielen!

wünscht euch das Team:

Andre Schubert
Annika Hoffmann
Colin Simon
Dmitriy Batov
Dominik Renz
Elze Tomasiunaite
Lukas André Suthe
Max Haufe
Richard Reuße
Steven Lachmann





2021 / 2022