

Ein Puzzlespiel von Günter Burkhardt
für 2-5 Personen ab 8 Jahren
Spieldauer: 45 Minuten

TIPPERARY

SPIELIDEE

Die Grafschaft Tipperary in Irland: Ihr lebt in einer kleinen Stadt inmitten von saftig grünen Wiesen, weitläufigen Mooren und eindrucksvollen Hügeln. Im Umland findet ihr mystische Steinkreise und mittelalterliche Ruinen, erschließt neue Weideflächen für eure Schafherden und produziert Whiskey in traditionellen Destillieren.

Neue Gebiete erkundet ihr, indem ihr Durchgang für Durchgang Landschaftsteile wählt, die ihr geschickt in eure Auslagen puzzelt. Dabei versucht ihr, eine möglichst große rechteckige Fläche zu erschließen. Wer es zusätzlich schafft, die Besonderheiten seiner Landschaften zum eigenen Vorteil zu nutzen, hat am Ende die Nase vorn.

SPIELMATERIAL



1 Fluss



1 Spielplan mit Drehscheibe
Die Drehscheibe muss vor der ersten Partie wie gezeigt am Spielplan angebracht werden.



60 Landschaftsteile



5 Heimatorte



12 Bonusteile



1 Sonderplättchen
„Größte Schafherde“



12 Türme



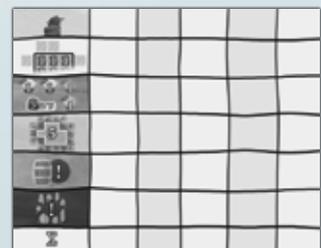
24 Holzschafe



6 Fässer



1 Stoffbeutel



1 Wertungsblock

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Platziert den **Spielplan** in der Tischmitte. (*Denkt dran, die Drehscheibe vor der ersten Partie am Spielplan anzubringen.*)
- 2 Legt den **Fluss** in die Nähe des Spielplans: Im Spiel mit 2–4 Personen verwendet ihr die Seite, die Zahlen von 1–12 zeigt; zu fünft verwendet ihr die Rückseite, die nur bis 10 geht. Stellt ein **Fass** in das Feld „1“ des Flusses.
- 3 Füllt den **Stoffbeutel** mit allen **Landschaftsteilen**. Zieht dann zufällig Landschaftsteile aus dem Beutel und verteilt sie auf die fünf **Bereiche** des Spielplans, bis sich in jedem Bereich **zwei** Landschaftsteile befinden.
- 4 Dreht die **Bonusteile** auf die Seite, die einen großen Fuchs zeigt, mischt sie und legt sie griffbereit aus.
- 5 Legt die **Holzschafe**, die **Türme** sowie das Sonderplättchen „**Größte Schafherde**“ in einem **Vorrat** bereit.
- 6 Nehmt euch jeweils einen **Heimatort** und legt ihn mit einer zufälligen Seite nach oben so vor euch aus, dass ihr den Ortsnamen „richtig herum“ lesen könnt. Nehmt euch außerdem jeweils ein **Fass** und stellt es auf das Startfeld der **Whiskeyleiste** (*d. h. das Feld, auf dem ein Fass abgebildet ist*). Legt überzählige Heimatorte und Fässer zurück in die Spielschachtel – ihr werdet sie in dieser Partie nicht benötigen.
- 7 Wer zuletzt in Irland war, erhält den Stoffbeutel. (*Alternativ könnt ihr auslosen, wer den Beutel erhält.*)



SPIELABLAUF

Das Spiel geht über eine bestimmte Zahl von Durchgängen, die jeweils aus den folgenden drei Phasen bestehen. Zu zweit, zu dritt und zu viert werden zwölf Durchgänge gespielt, zu fünft nur zehn.

1. Puzzlephase

Zuerst wird die Drehscheibe gedreht. Dann wählen alle gleichzeitig ein Landschaftsteil aus und fügen es ihrer Auslage hinzu.

2. Schafphase

Es wird geprüft, wer im Besitz der größten Schafherde ist.

3. Ende des Durchgangs

Der nächste Durchgang wird vorbereitet.

1. Puzzlephase

Wer den Stoffbeutel hat, versetzt die **Drehscheibe** in der Mitte des Spielplans in Bewegung. (Es empfiehlt sich dabei, den Spielplan mit einer Hand festzuhalten und mit der anderen die Drehscheibe in Schwung zu versetzen.) Stellt nach der Drehung sicher, dass die **Wappen** auf der Drehscheibe eindeutig in jeweils einen Bereich des Spielplans zeigen. Im Zweifel müsst ihr die Drehscheibe eigenhändig im Uhrzeigersinn vorrücken.

Dann führen **alle gleichzeitig** folgende drei Schritte durch.

Anmerkung: Wenn ihr möchtet, könnt ihr diese auch reihum im Uhrzeigersinn durchführen. Es beginnt die Person, die den Stoffbeutel hat. Sie durchläuft dann alle Schritte, bevor die nächste Person an die Reihe kommt.

- Bestimmt zunächst den **Bereich**, auf den euer **Wappen** auf der Drehscheibe zeigt. Nehmt dann die beiden Landschaftsteile aus diesem Bereich in die Hand.

Welches euer Wappen ist, seht ihr in der Mitte eures Heimatortes.



Der Holzstab auf den herausstehenden Mauern des Spielplans bildet die Trennlinie zwischen den Bereichen.



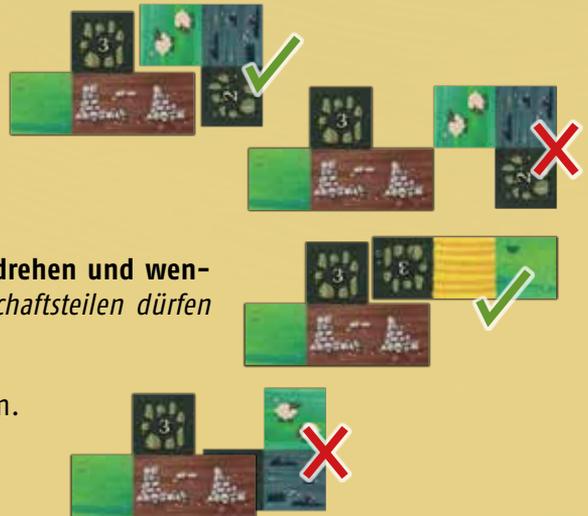
Beispiel:

AN CHATHAIR
(Wappen: Burg)
bekommt die
markierten
Landschaftsteile.

b. Wählt **genau eines** dieser beiden Landschaftsteile aus und **puzzelt** es unter Beachtung der Legeregeln in eure Auslage. (*Ihr könnt die Teile auch probeweise anlegen, bevor ihr eure Entscheidung fällt.*) Das nicht gewählte Landschaftsteil legt ihr anschließend wieder in seinen Bereich zurück.

Legeregeln

- Jedes Landschaftsteil muss **Kante an Kante** an ein anderes Plättchen eurer Auslage gelegt werden („über Eck“ *reicht nicht*). Achtet darauf, dass die Felder auf den Landschaftsteilen **bündig** zueinander sind.
- Ihr dürft die Landschaftsteile **beliebig drehen und wenden**. (*Die Abbildungen auf den Landschaftsteilen dürfen ruhig „auf dem Kopf stehen“.*)
- Landschaftsteile dürfen nicht überlappen.



- Ihr dürft einmal gelegte Landschaftsteile nicht mehr verschieben. („Was liegt, das liegt.“)
- Eure Auslage ist nicht begrenzt: Ihr könnt sie beliebig in alle Richtungen vergrößern.
- Lücken lassen ist erlaubt.

c. Die Landschaftsteile bestehen aus mehreren Feldern mit unterschiedlichen **Landschaftsmerkmalen**. Einige wenige zeigen zudem ein Symbol . Überprüft, ob durch die Felder des neu hinzugefügten Teils **Effekte** ausgelöst werden. Manche treten sofort ein, andere hingegen wirken sich erst zu einem späteren Zeitpunkt aus. Welche Effekte möglich sind, wird auf den folgenden Seiten erklärt.

Landschaftsmerkmale



Wiesen und Weiden: Schafe

Die am häufigsten auftretenden Landschaftsmerkmale sind die **Wiesen** (*ohne Schafe*) und **Weiden** (*mit ein oder zwei Schafen*). Versucht beim Puzzeln Weiden so an andere Weiden zu legen, dass eine möglichst große **Schafherde** entsteht.

Eine Schafherde besteht aus einem oder mehreren **zusammenhängenden Weidenfeldern**. Dabei bedeutet „zusammenhängend“, dass die Weidenfelder der Herde **waagrecht oder senkrecht** aneinander grenzen. Wiesen und andere Landschaftsmerkmale können niemals Teil einer Schafherde sein (*auch dann nicht, wenn +🐑-Symbole auf diesen zu sehen sind*).



Beispiel: ① In deiner Auslage befinden sich zwei Schafherden bestehend aus 2 bzw. 3 Schafen. Diese hängen nicht zusammen, da die Schafe links oben nicht waagrecht oder senkrecht, sondern nur diagonal zu den Schafen rechts unten liegen. ② Nun legst du das gezeigte Landschaftsteil wie abgebildet an. Damit verbindest du die beiden Schafherden zu einer Herde aus 6 Schafen.

Holzschafe

Auf manchen Feldern kommt neben dem Landschaftsmerkmal noch zusätzlich ein **Symbol** +🐑 im oberen Teil des Feldes vor. Nehmt euch, wenn ihr ein Landschaftsteil mit +🐑-Symbol anlegt, sofort danach ein Holzschaf aus dem Vorrat und platziert es wie folgt in eurer Auslage.



Holzschafe platzieren

- Holzschafe werden auf **Wiesenfeldern** eurer Auslage gestellt. Ihr könnt sie auf das soeben gelegte Landschaftsteil stellen (*sofern es ein Wiesenfeld hat*), müsst es aber nicht.
- Auf jedem Wiesenfeld kann **höchstens ein** Holzschaf stehen.
- Könnt ihr das Holzschaf nach den obigen beiden Regeln nicht platzieren, so habt ihr Pech gehabt und bekommt das Holzschaf nicht. (*Ihr könnt es auch nicht nachträglich platzieren, wenn es wieder möglich sein sollte.*)

Anmerkung: Ihr könnt Holzschafe auch durch die Produktion von Whiskey erhalten (*siehe nächster Abschnitt*). Die obigen Platzierungsregeln gelten auch für Holzschafe, die ihr über Whiskey erhaltet.

Ein Wiesenfeld mit Holzschaf gilt fortan als Weidenfeld. Dadurch ermöglichen Holzschafe es euch, zwei getrennte Schafherden miteinander zu verbinden oder einfach eine bestehende Herde zu vergrößern.



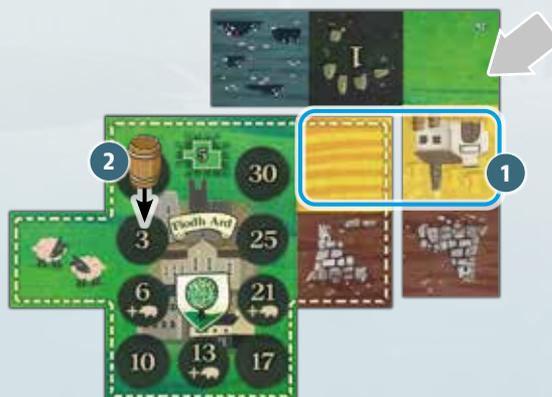
Beispiel: ① In deiner Auslage befinden sich zwei Schafherden bestehend aus 2 bzw. 3 Schafen, die nicht zusammenhängen. ② Nun legst du das gezeigte Landschaftsteil wie abgebildet an und erhältst dadurch ein Holzschaf. ③ Das stellst du auf das gezeigte Feld und verbindest damit die beiden Schafherden zu einer größeren Herde, die nun 6 Schafe zählt. (Das -Symbol auf dem gerade gelegten Moor zählt nicht mit.)

Was bringen Schafe?

Am Ende erhaltet ihr für jedes Schaf in eurer größten Schafherde jeweils einen Punkt. Weitere Schafherden sind nichts wert. Wer die größte Schafherde von allen hat, bekommt zusätzlich fünf Bonuspunkte.

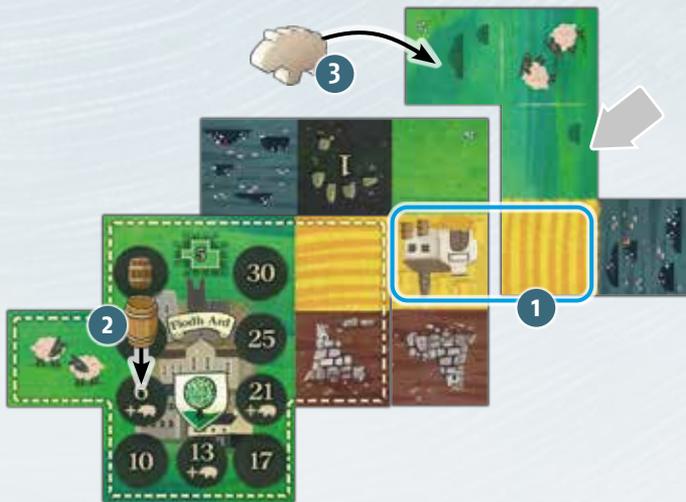
Getreide und Destillieren: Whiskey

Wenn ihr ein Getreidefeld **waagrecht oder senkrecht** an eine Destillerie legt (*oder umgekehrt*), produziert ihr dabei **Whiskey**. Rückt dazu das **Fass** auf eurer Whiskeyleiste ein Feld vor.



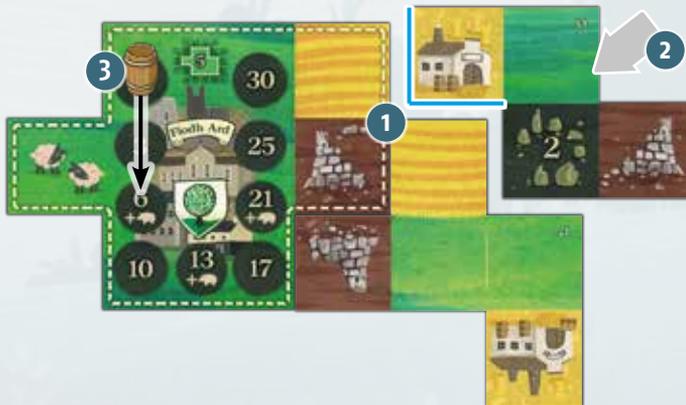
Beispiel: ① Du legst eine Destillerie an ein vorhandenes Getreidefeld und produzierst so deinen ersten Whiskey. ② Das Fass auf deiner Whiskeyleiste rückt auf das Feld „3“ vor.

Drei Felder der Whiskeyleiste (mit den Werten 6, 13 und 21) zeigen jeweils ein **Symbol** . Nehmt euch, wenn ihr das Fass auf ein Feld mit -Symbol (oder darüber hinweg) zieht, ein **Holzschaf** aus dem Vorrat und platziert es **sofort** in eurer Auslage (siehe Kasten „Holzschafe platzieren“ auf Seite 5).



Beispiel: ① Nun legst du ein Getreidefeld an die soeben platzierte Destillerie und erhältst deinen zweiten Whiskey. ② Das Fass auf deiner Whiskeyleiste rückt auf das Feld „6“ vor. ③ Dadurch erhältst du ein Holzschaf, das du sofort auf einem Wiesenfeld platzierst.

Wie im obigen Beispiel bereits gezeigt, kann ein und dasselbe Feld mehr als einen Whiskey produzieren. Denn ihr dürft das Fass auf eurer Whiskeyleiste für **jede neue Verbindung** zwischen einem Getreidefeld und einer Destillerie vorrücken. So ist es auch möglich, auf einen Schlag mehr als einen Whiskey zu erhalten (siehe folgendes Beispiel).



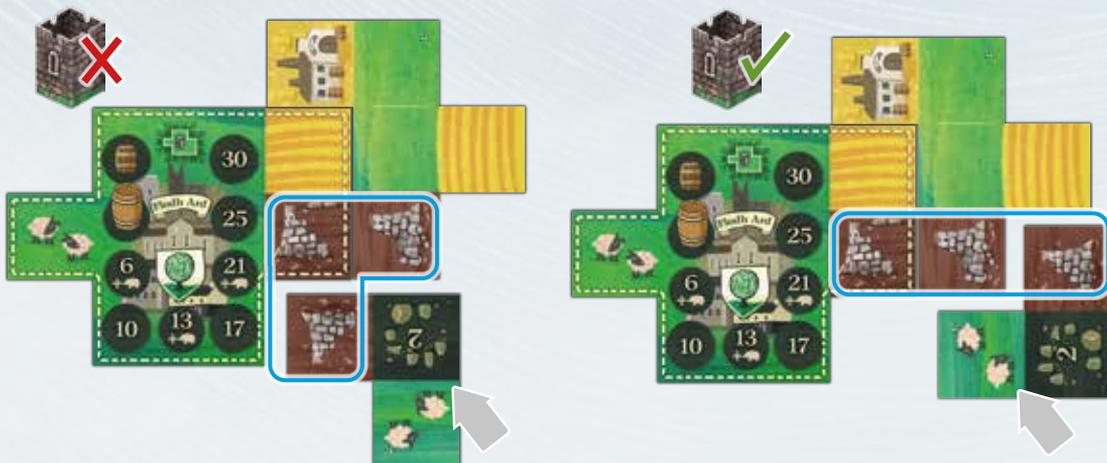
Beispiel: ① In deiner Auslage befinden sich zwei Getreidefelder, die diagonal zueinander liegen. ② Nun platzierst du das gezeigte Landschaftsteil mit einer Destillerie so, dass die Destille an beide Getreidefelder grenzt. ③ Dadurch erhältst du auf einen Schlag zwei Whiskey und rückst auf der Whiskeyleiste zwei Felder vor.

Was bringt Whiskey?

Neben bis zu drei Holzschafen, die ihr euch über die Whiskeyleiste verdienen könnt, bringt Whiskey vor allen Dingen Punkte am Ende des Spiels, und zwar so viele, wie der Wert unterm Fass angibt.

Ruinen: Türme

Ruinen versucht ihr nach Möglichkeit so zu legen, dass **drei** davon ununterbrochen in einer **geraden Linie** liegen (*waagrecht oder senkrecht*). Für jede neue Dreierlinie aus Ruinen erhaltet ihr einen Turm aus dem Vorrat, den ihr zunächst einmal vor euch abstellt. Türme werden erst am Ende des Spiels platziert (siehe „Ende des Spiels“ auf Seite 11).



Beispiel: Im linken Beispiel sind zwar drei Ruinen miteinander verbunden, aber nicht in einer geraden Linie. Somit erhaltst du keinen Turm dafür. Legst du das Landschaftsteil aber wie rechts gezeigt an, erhaltst du für die so entstandene Dreierlinie einen Turm.

Beachtet: Eine Dreierlinie aus Ruinen zu verlängern, bringt euch keinen weiteren Turm. Es ist aber möglich, ein Ruinenfeld dennoch „wiederzuverwenden“, indem ihr damit senkrecht zur vorhandenen Dreierlinie eine neue bildet.



Beispiel: Im linken Beispiel erhaltst du keinen Turm, da du eine vorhandene Dreierlinie lediglich verlängerst. Legst du das Landschaftsteil aber wie rechts gezeigt an, so entsteht eine neue (senkrechte) Dreierlinie, für die du einen Turm erhaltst.

Was bringen Türme?

Am Ende des Spiels erhaltet ihr Punkte für eure größte rechteckige Fläche. Da ihr eure im Verlauf der Partie gesammelten Türme erst am Ende einsetzen müsst, könnt ihr mit ihnen gezielt eure Auslage vergrößern oder Lücken darin schließen.

Moore: Bonusteile

Aus **einzelnen Moorfeldern** können **Schutzgebiete** entstehen, wenn ihr sie waagrecht oder senkrecht miteinander verbindet. Immer wenn ihr ein **neues** Schutzgebiet entstehen lasst, erhaltet ihr ein **Bonus-teil** aus dem Vorrat. Ein Moor an ein bestehendes Schutzgebiet anzulegen, bringt euch kein Bonusteil.

Die Bonusteile zeigen auf der Rückseite einen großen Fuchs und auf der Vorderseite eines der bekannten Landschaftsmerkmale (*Wiese, Weide, Destillerie, Getreide, Ruine, Moor oder Steinkreis*). Wenn ihr ein Bonusteil erhaltet, müsst ihr es **sofort** mit der Landschaftsseite nach oben in eurer Auslage platzieren: **entweder** Kante an Kante an ein anderes Plättchen **oder auf** ein Wiesenfeld (*ohne Holzschaf oder Bonusteil*). Überprüft anschließend, ob durch das Bonusteil ggf. weitere Effekte ausgelöst werden (*siehe Beispiel*).

Beispiel:

- 1 Du legst das gezeigte Landschaftsteil so, dass ein Schutzgebiet entsteht.
- 2 Dafür ziehst du ein Bonusteil: ein weiteres Moor! Dieses legst du oben an das linke Moor an und erzeugst damit ein weiteres Schutzgebiet.
- 3 Auf dem nun gezogenen Bonusteil findest du eine Ruine: Diese legst du auf ein Wiesenfeld, um eine Dreierlinie zu vervollständigen. Dafür erhältst du einen Turm.
- 4 Hättest du das erste Bonusteil (das Moor) auf das markierte Wiesenfeld gelegt, würdest du kein weiteres Bonusteil erhalten, da dies das vorhandene Schutzgebiet lediglich vergrößert hätte.



Anmerkung: Ein Schutzgebiet muss nicht immer aus genau zwei Feldern entstehen. So können zwei diagonal zueinander liegende Moorfelder mit einem dritten erstmalig zu einem Schutzgebiet verbunden werden (*siehe Abbildung rechts*). Auch in diesem Fall erhaltet ihr ein (*und nur ein*) Bonusteil.



Was bringen Schutzgebiete?

Die Schutzgebiete selbst bringen euch am Ende keine Punkte. Jedoch können sich die darüber erhaltenen Bonusteile auf eure Punktzahl auswirken, wenn ihr mit ihnen andere Effekte auslöst (z. B. *Whiskey produziert*).

Steinkreise: Punkte

Steinkreise bringen euch am Ende die darauf abgedruckten Punkte.



Beispiel: Dieser Steinkreis ist bei der Wertung 2 Punkte wert.

2. Schafphase

Sobald alle das gewählte Landschaftsteil in ihrer Auslage platziert haben, überprüft ihr, ob das **Sonderplättchen „Größte Schafherde“** (ggf. neu) vergeben wird. Vergleicht dazu eure größten Schafherden. (Was genau eine Schafherde ist, wurde euch auf Seite 5 erklärt.)



Das Sonderplättchen geht an die Person, die **alleinig** die größte Schafherde von allen besitzt (ggf. wechselt das Sonderplättchen dadurch die Hand).

Herrscht **Gleichstand** bei der größten Schafherde, sind drei Fälle zu unterscheiden:

- i. **Das Sonderplättchen befindet sich im Vorrat:**
Dann bleibt es dort und wird in diesem Durchgang nicht vergeben.
- ii. **Wer das Sonderplättchen besitzt, ist am Gleichstand beteiligt:**
Dann bleibt das Sonderplättchen bei dieser Person.
- iii. **Wer das Sonderplättchen besitzt, ist nicht am Gleichstand beteiligt:**
Dann kommt das Sonderplättchen zurück in den Vorrat.

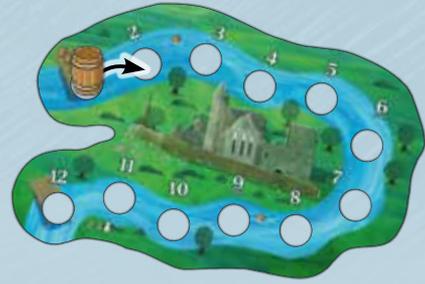
Wer das Sonderplättchen erhält, legt es neben die eigene Auslage. (Die darauf abgebildeten Schafe vergrößern die Herde nicht.) Es ist am Ende **5 Bonuspunkte** wert. Diese erhält aber nur die Person, die es dann besitzt.



Beispiel: Bisher hatte AN CHATHAIR (oben) mit 5 Schafen die größte Schafherde und war im Besitz des Sonderplättchens. In diesem Durchgang konnten TIOBRAID ÁRANN (links) und BÉAL AN ÁTHA (rechts) ihre größten Herden auf jeweils 6 Tiere vergrößern. Damit haben ihre größten Herden nun ein Schaf mehr als AN CHATHAIR. Da jedoch niemand eindeutig die größte Schafherde vorweisen kann, wandert das Sonderplättchen vorerst zurück in den Vorrat.

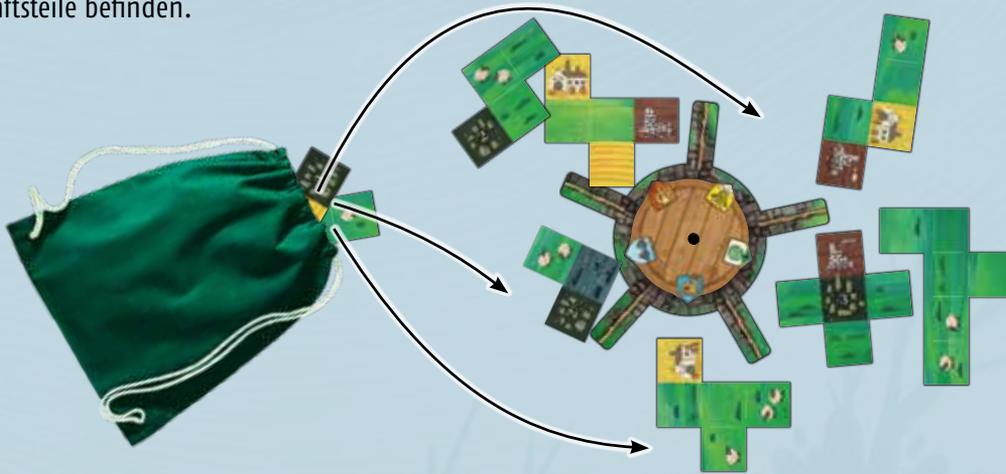
3. Ende des Durchgangs

Mit der Schafphase endet der aktuelle Durchgang und es wird der nächste vorbereitet. Versetzt dazu das Fass auf dem Fluss in das Feld mit der nächsthöheren Zahl. Wird das Fass in das Feld „12“ bzw. zu fünft in das Feld „10“ (d. h. das letzte Feld des Flusses) gestellt, beginnt damit der letzte Durchgang.



Beispiel: Am Ende des ersten Durchgangs wird das Fass in das Feld „2“ versetzt.

Reicht nun abschließend (sofern noch ein weiterer Durchgang zu spielen ist) den Stoffbeutel an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter. Diese füllt den Spielplan mit neuen zufällig gezogenen Landschaftsteilen aus dem Beutel auf, bis sich in jedem Bereich des Spielplans wieder **genau zwei** Landschaftsteile befinden.



Beispiel: Zu dritt werden am Ende jedes Durchgangs drei neue Landschaftsteile ausgelegt. In den beiden Bereichen, aus denen in diesem Durchgang kein Landschaftsteil entfernt wurde, kommen auch keine neuen hinzu.

ENDE DES SPIELS

Nach der Schafphase des 12. (bzw. zu fünft des 10.) Durchgangs könnt ihr, noch bevor ihr zur Wertung übergeht, eure im Spiel erhaltenen **Türme** in eurer Auslage platzieren. Türme kommen – wie Landschaftsteile – waagrecht oder senkrecht neben vorhandene Plättchen (nicht darauf). Sinnvollerweise füllt ihr mit den Türmen Lücken in eurer Auslage oder vergrößert diese (beides im Hinblick auf die darauffolgende Flächenwertung).

WERTUNG

Nachdem alle die Möglichkeit hatten, ihre Türme zu platzieren, wird gewertet. Nehmt dazu den Wertungsblock zur Hand. Gewertet wird in den folgenden fünf Kategorien:

1. Fläche:

Bestimmt innerhalb eurer Auslage die **größte rechteckige Fläche**, die **keine Lücken** aufweist. (Lücken konntet ihr während der Partie mit Bonusteilen und am Ende mit Türmen füllen.) Ihr erhaltet jeweils **1 Punkt** für jedes Feld dieser Fläche.

Anmerkung: Euer Heimatort kann ganz oder teilweise Bestandteil dieser Fläche sein. Er besteht aus insgesamt neun Feldern. (Die inneren sechs enthalten die Whiskeyleiste und andere Informationen und sind nicht sichtbar unterteilt, zählen aber als einzelne Felder.)



2. Schafe:

Unabhängig davon, ob ihr im Besitz des Sonderplättchens „Größte Schafherde“ seid oder nicht, bekommt ihr **1 Punkt** für jedes Schaf in eurer **größten Schafherde**. (*Sind zwei oder mehr Schafherden in eurer Auslage gleich groß, wird nur eine davon gewertet.*) Das Sonderplättchen „Größte Schafherde“ bringt weitere 5 Punkte in dieser Kategorie.

3. Erkundung:

Wer es geschafft hat, seinen Heimatort vollständig zu **umschließen**, erhält **5 Punkte**. Dazu müssen alle 18 umliegenden Felder (*waagrecht, senkrecht und diagonal*) mit Landschaftsteilen, Bonusteilen oder Türmen belegt sein. (*Die kleine Abbildung oben auf eurem Heimatort erinnert euch daran.*)



4. Whiskey:

Ihr erhaltet Punkte entsprechend der Position des Fasses auf eurer Whiskeyleiste.

5. Steinkreise:

Zählt die aufgedruckten Punkte aller Steinkreise in eurer Auslage zusammen.

Zählt nun die Punkte aller fünf Wertungskategorien zusammen, um euer Gesamtergebnis zu erhalten. Wer in Summe die meisten Punkte aufweisen kann, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.

6	56	12	5	10
7	90			
30	25	21		
6	13	17		
5	2			



Beispiel: Mit dieser Auslage kommst du auf ein Gesamtergebnis von 90 Punkten. Diese setzen sich wie folgt zusammen:

- 1 Fläche:** Dein größtes Rechteck ist 7 mal 8 Felder groß, bringt dir also 56 Punkte.
- 2 Schafe:** Deine größte Schafherde umfasst 12 Schafe. Leider hat eine andere Person eine größere Herde als du, also bekommst du lediglich 12 Punkte in dieser Kategorie.
- 3 Erkundung:** Dank des Turmes hast du deinen Heimatort doch noch umschlossen. Dafür bekommst du 5 Punkte.
- 4 Whiskey:** Dein Fass steht auf Feld „10“, also bekommst du 10 Punkte.
- 5 Steinkreise:** Deine drei Steinkreise sind in Summe 7 Punkte wert.

Autor: Günter Burkhardt

Redaktion: Maren Holderbaum,
Grzegorz Kobiela, Ralph Bienert

Illustration: Anna Block (Cover)
Klemens Franz (Spielmaterial)

Graphik: atelier198

