



Die Blätter fallen von den Bäumen: Der Herbst kommt bald! Als Präriehunde müsst ihr euren Bau für den Winter vorbereiten und die Vorräte der Kolonie auffüllen. Sammelt fleißig Beeren und Honig, um euch die Bäuche vollschlagen zu können und Heu, damit eure Bettchen kuscheliger werden. Aber Vorsicht, in der Prärie lauern auch Gefahren!

# Inhalt

1  
Prärie-Spielplan

*Sammeltisch*



1  
Erdbau-Spielplan



1  
Jahreszeiten-Spielplan



4  
Präriehundfiguren



20  
Gebüschplättchen



20  
Tunnelplättchen



12 Igelplättchen



10 Heuplättchen



8 Wieselpfättchen



14 Gefahrkarten



8 Biberkarten



2 Beutel



# Spielziel

Fluffy Valley ist ein kooperatives Spiel. Füllt den Erdbau mit allen Vorräten, die ihr für den Winter braucht, bevor die 9. Runde endet.

# Vorbereitung



**1** Legt den Prärie-Spielplan auf die Schachtelunterseite, sodass die Löcher auf die Löcher im Plastikeinsatz passen. Dann legt ihr auch die Erdbau- und Jahreszeiten-Spielpläne wie oben gezeigt aus.

**2** Mischt die Biberkarten und legt sie verdeckt neben den Biber auf dem Prärie-Spielplan.

**3** Mischt die Gefahrkarten und legt sie verdeckt auf das Gefahrenfeld des Jahreszeiten-Spielplans.

**4** Der Zeiger des Jahreszeiten-Spielplans muss auf die Sommerzone (grün) zeigen.

**5** Legt die Heu- und Igelplättchen wie oben abgebildet bereit, dann platziert die Wieselplättchen neben dem Jahreszeiten-Spielplan. Die Gebüsch- und Tunnelplättchen werft ihr in die passenden Beutel (grüner Beutel für Gebüsch und schwarzer Beutel für Tunnel).

**6** Stellt 4 Präriehundfiguren, Kopf nach oben, in die Löcher von Gebüsch, Giftschlange, Igel und Tunnel des Prärie-Spielplans.

**7** Bereitet den Erdbau-Spielplan mit Igel- und Heuplättchen für euren gewünschten Schwierigkeitsgrad vor:

**Einfach:** legt 1 Honig, 2 Heu, 4 Beeren aus.

**Normal:** legt 1 Honig, 1 Heu, 2 Beeren aus.

**Schwierig:** legt gar keine Plättchen aus.

*Wer zuletzt ein wildes Tier gesehen hat, beginnt das Spiel.*

**Aufgepasst:** Bei einem Spieler sind die Aufstellung und die folgenden Regeln identisch.

# Übersicht Spielablauf

Das Spiel dauert mehrere Runden. In jeder Runde, abwechselnd im Uhrzeigersinn, bewegt ihr einen Präriehund und stellt ihn dann auf den Kopf, um eine Aktion auf dem Prärie-Spielplan auszulösen. Die Runde endet, sobald alle Präriehunde kopfüber stehen.

## ZUGÜBERSICHT

Wenn du an der Reihe bist und vor dir ein Präriehund steht, musst du diesen spielen. Anderenfalls musst du 1 der Präriehunde, dessen Kopf oben aus dem Spielplan rausschaut, auf dem Prärie-Spielplan bewegen.



**Du darfst keinen Präriehund bewegen, der kopfüber steht!**

Wenn du einen Präriehund bewegst, steckst du ihn kopfüber in ein freies Loch des Spielplans (du darfst nicht im selben Loch bleiben) und wendest den Effekt dieses Lochs an:



Ziehe ein Gebüschplättchen aus dem grünen Beutel und lege es auf den Sammeltisch in der Mitte des Prärie-Spielplans. Wenn es eine reife Beere  zeigt, könnt ihr sie später im Erdbau ablegen. Wenn es eine verdorbene Beere  ist, könnt ihr sie gegen einen anderen Vorrat tauschen, sobald ihr Ignaz den Igel besucht.



Suche dir einen Vorrat vom Sammeltisch aus (Honig, Beeren oder Heu) und schiebe alle Plättchen dieser Art durch den Schlitz, durch den sie zum Erdbau-Spielplan rutschen (lege sie dann auf die passenden Felder). Sind alle Felder des Erdbau-Spielplans voll, **habt ihr gewonnen!** Überzählige Vorräte sind egal.  
**Aufgepasst: Verdorbene Beeren dürft ihr nicht lagern.**



Du darfst ein Heuplättchen vom Sammeltisch ausgeben. Dann ziehst du eine Biberkarte und legst sie offen neben den Erdbau-Spielplan. Ab jetzt dürfen alle von euch diese Verbesserung bis zum Spielende benutzen (was die Biberkarten bedeuten, wird auf S. 18 erklärt).



Tausche verdorbene Beeren vom Sammeltisch mit EINEM Vorrat von Ignaz aus. So bekommst du für 1 verdorbene Beere 1 reife Beere; für 2 verdorbene Beeren 1 Heu; für 3 verdorbene Beeren 1 Honig.



Entferne ein Wieselplättchen vom Prärie-Spielplan.



Nimm ein Heuplättchen und lege es auf den Sammeltisch.



Führe die Aktion eines kopfüber woanders im Spielplan steckenden Präriehundes aus.



Ziehe ein Tunnelplättchen aus dem schwarzen Beutel und wende seinen Effekt an (die Effekte der Tunnelplättchen sind auf S. 18 erklärt).

Sobald alle Präriehunde auf dem Präriespielplan kopfüber stehen, bereitet ihr eine neue Runde vor.



Marie bewegt einen Präriehund zum Kornfeld-Loch, wodurch sie ein Heuplättchen auf den Sammelstisch legen darf. Danach besucht

Peter den Biber und gibt das Heu aus, das Marie soeben besorgt hat, um eine Verbesserung zu ziehen (das Spiel hat gerade begonnen, daher ist das besonders nützlich!). In seinem Zug geht Leon zum Fluss, um Marias Aktion erneut ausführen zu dürfen und legt ein neues Heu auf den Sammelstisch. Am Schluss geht Leah zum Gebüsch und zieht eine Beere. Die Beere ist reif!



## NEUE RUNDE VORBEREITEN

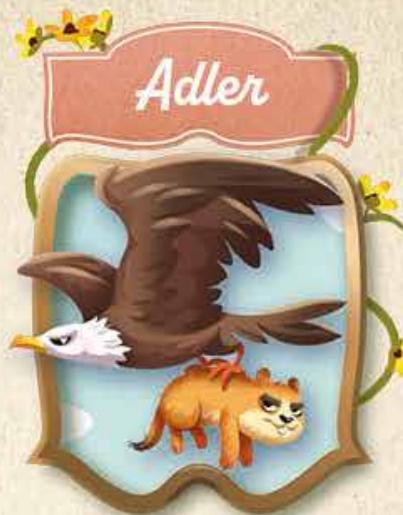
Zu Beginn einer neuen Runde (außer im ersten Zug des Spiels natürlich) macht ihr nacheinander Folgendes:

**1** Dreht alle Präriehunde auf dem Prärie-Spielplan wieder mit dem Kopf nach oben. Lasst sie aber im jeweiligen Loch. Sollten sich Präriehunde auf dem Jahreszeiten-Spielplan befinden, verteilt ihr sie einen nach dem anderen an alle Spieler, beginnend beim Spieler links vom letzten Spieler, der in der vorherigen Runde einen Präriehund bewegt hat.

**2** Zieht eine Gefahrenkarte und wendet ihren Effekt an:



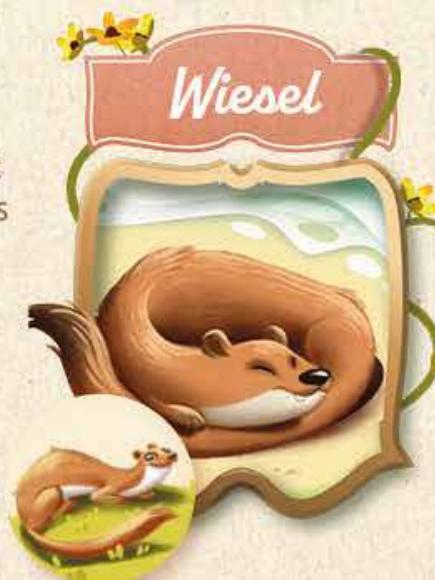
Nehmt eine der reifen Beeren, die in eurem Erdbau liegen und werft sie in den schwarzen Tunnel-Beutel. Was für ein lästiger Dachs!



Oh nein, ein Adler hat einen von euch ganz weit weggeschleppt! Der muss jetzt zu Fuß zurücklaufen ... Nehmt einen Präriehund vom Prärie-Spielplan und stellt ihn auf den Heuhaufen auf dem Jahreszeiten-Spielplan. In dieser Runde könnt ihr nicht mehr mit ihm spielen.



Der Fuchs hat eure Vorräte gestohlen, bevor ihr sie einlagern konntet! Werft alle Plättchen, die ihr auf den Sammelstisch gelegt habt, wieder in den schwarzen Tunnel-Beutel. **Aufgepasst: Vorräte, die bereits auf dem Erdbau-Spielplan liegen, sind vor dem Fuchs immer sicher. Nur die Vorräte vom Sammelstisch können euch gestohlen werden.**



Hoppla, im hier gezeigten Loch schläft ein Wiesel – dieses Loch dürft ihr nicht mehr benutzen. Legt ein Wieselplättchen auf das entsprechende Loch. Sollte ein Präriehund in diesem Loch sein, stellt ihr ihn auf den Heuhaufen auf dem Jahreszeiten-Spielplan. In dieser Runde könnt ihr nicht mehr mit ihm spielen.

**3** Bewegt den Zeiger auf dem Jahreszeiten-Spielplan um eine Zone weiter. Wenn er die Winterzone (rot) erreicht, endet das Spiel, nachdem ihr die Runde fertig gespielt habt, die ihr gerade vorbereitet.

Jetzt wird es Zeit für den nächsten Spieler (derjenige, der links vom letzten Spieler der vorherigen Runde sitzt), einen Präriehund zu spielen.

# Spielende

Das Ende des Spiel ist gekommen:

- Wenn ihr alle Vorräte, die ihr für den Winter braucht, im Erdbau eingelagert habt. Gelingt euch das, gewinnt ihr!



Ihr habt den Bau

komplett aufgefüllt



Bravo! Das wird ein gemütlicher Winter: Reichlich mit Heu gefüllte Betten warten auf euch und ihr habt jeden Tag ein Festmahl!

- Oder wenn der Anzeiger auf dem Jahreszeiten-Spielplan auf die Winterzone zeigt (rot). Spielt noch die Runde fertig, die ihr gerade vorbereitet habt und zählt dann eure Vorräte, um zu erfahren, wie gut ihr wart (das steht in der Liste unten).

Ihr habt zwischen

16 und 17 Vorräte



Es hätte fast ein perfekter Winter werden können, aber kein Grund zur Sorge! Ihr habt für alle Notfälle vorgesorgt, also werdet ihr gut durch den Winter kommen!

Ihr habt zwischen

13 und 15 Vorräte



Der Winter kam früher als erwartet und ihr hattet kaum Zeit, Vorräte anzulegen. Puh, zum Glück habt ihr dann doch alles, was ihr für den Winter braucht!

Ihr habt zwischen

10 und 12 Vorräte



Ihr zählt eure Vorräte und teilt sie für jeden Tag genau ein, damit ihr durch den Winter kommt. An diesen Plan müsst ihr euch ganz genau halten ...

Ihr habt

unter 10 Vorräte



Der Winter ist hart und die Vorräte sind knapp, aber das Wichtigste ist, dass ihr alle zusammen seid! Allen eine fröhliche Winterzeit!

# Karten- und Plättchenerklärungen



## BIBER-VERBESSERUNGEN



**Gebüsch:** Ziehe 2 Plättchen (statt 1), wenn du die Gebüsch-Aktion wählst.



**Erdbau:** Lagere 2 Arten Vorräte ein (statt 1 Art), wenn du die Erdbau-Aktion wählst.



**Schlange:** Entferne alle Wieselplättchen vom Spielplan, wenn du die Schlangen-Aktion wählst.



**Biber:** Du kannst den Biber mit jeder Art Vorrat vom Sammeltisch bezahlen, wenn du die Biber-Aktion wählst.



**Tunnel:** Ziehe 2 Plättchen (statt 1), wenn du die Tunnel-Aktion wählst.



**Kornfeld:** Ziehe 1 Gebüschplättchen zusätzlich zum Heuplättchen, wenn du die Kornfeld-Aktion wählst.



**Igel:** Du musst 1 verdorbene Beere weniger ausgeben, wenn du mit dem Igel tauschst. Reife Beeren sind also umsonst!



**Fluss:** Zusätzlich zur Fluss-Aktion kannst du genau 1 Plättchen vom Sammeltisch nehmen und im Erdbau einlagern.

## TUNNELPLÄTTCHEN



**Vorrat:** Lege das Plättchen auf den Sammeltisch.



**Auge:** Sieh dir die oberste Karte des Gefahr-Stapels an. Wenn es ein Adler ist, hat er bei der Vorbereitung der nächsten Runde keine Bedeutung für euch.



**Pilz:** Legt das Pilzplättchen auf den Sammeltisch. Wenn der Fuchs das nächste Mal ins Spiel kommen sollte, stiehlt er nur den Pilz! Eure anderen Vorräte sind sicher!



**Dachs:** Nimm eine der reifen Beeren, die im Erdbau liegen, und wirf sie in den Tunnel-Beutel. Da ist dieser verflixte Dachs schon wieder!



**Wiesel:** Lege ein Wieselplättchen auf das Tunnel-Loch. Wenn dort ein Präriehund sein sollte, stelle ihn auf den Jahreszeiten-Spielplan (auf den Heuhaufen).



**Super-Biber:** Spiele die oberste Karte des Biber-Stapels kostenlos aus.

**Aufgepasst:** Sobald ein Tunnelplättchen gespielt wurde, legt ihr es in die Spielschachtel zurück (es sei denn, es ist ein Vorrat, dann kommt es auf den Sammeltisch).



Maxime möchte Théo für dessen Vertrauen, Ideen und Freundschaft danken. Théo bedankt sich bei Maxime, weil er der Beste und großartig ist, aber auch bei den Testspielern aus Brüssel und Elodie, weil er jeden Winter mit ihr und der Bande kleiner Hunde verbringen will: Gaspard, Madeline und Olivia. Beide danken LOKI dafür, dass sie die Präriehunde zum Leben erweckt und sich so toll um sie gekümmert haben! LOKI dankt den Schulen in Ludres und Heillecourt für das fleißige Sammeln der Vorräte beim Testen.



Autoren: Maxime Rambourg und Théo Rivière  
Illustrator: Marko Renko  
Figurendesigner: Damien Levaufré, Valentin Jacobberger  
Chefredaktion: Marion Stromboni  
Projektleitung: Chloé Dussoutour  
Grafikdesigner: Pierre-Emmanuel Bretagne  
Korrekturleser: Maëva Debieu Rosas und Quentin Guesnel  
Übersetzer: Michael Kröhnert