BLATTWERK

Ein taktisches Legespiel für 1 - 4 Personen ab 10 Jahren

Überall huscht und krabbelt es im Wald! Nicht nur oben in den Bäumen, sondern auch unter den herabgefallenen Blättern gibt es viel zu entdecken! Setze deine Lupen gezielt ein und finde unter den Blättern möglichst viele passende Waldbewohner. Vielleicht fallen dir ja auch ein paar Früchte oder Pilze in die Hände. Nur mit der richtigen Taktik wirst du das Blattwerk meistern!

SPIELMATERIAL

Vor dem ersten Spiel müsst ihr zunächst alle Teile vorsichtig aus den Stanzrahmen lösen. Die Ringe zwischen den Lupen und Markern können entsorgt werden. Sie werden für das Spiel nicht benötigt. Wenn ihr wollt, könnt ihr die leeren Stanzrahmen unter den Einleger legen, dann ist der Abstand zum Deckel geringer und das Spielmaterial rutscht nicht mehr so leicht aus seinen Fächern.

72 Blätter in den Blattfarben rot, orange, gelb und grün:



18 x Ahorn | 18 x Buche | 18 x Eiche | 18 x Birke

mit 6 unterschiedlichen Tieren (je 18 x):
Ameise, Grashüpfer, Hummel, Hirschkäfer, Marienkäfer und Bläuling

und 4 unterschiedlichen Früchten (je 3 x):
Ahornflügel, Buchecker, Eichel und Birkenkätzchen

4 Fruchtmarker: Vorderseite: Frucht, Rückseite: „50“



Ahornflügel | Buchecker | Eichel | Birkenkätzchen

30 Lupen:



7 x rot | 7 x orange | 7 x gelb | 7 x grün | 2 x weiß für das Zwei-Personen-Spiel

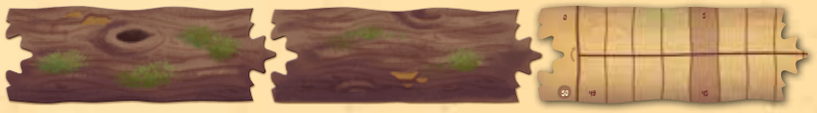
4 Punktemarker aus Holz in den 4 Blattfarben:



26 Pilzmarker:
Vorderseite: 1 Pilz
Rückseite: 2 Pilze



3 Baumstämme:
Vorderseite: Baumstamm
Rückseite: Punkteleiste



SPIELZIEL



Entdeckt mit euren Lupen möglichst viele Tiere, Früchte und Pilze auf dem Waldboden. Wollt ihr nach bestimmten Tieren Ausschau halten, markiert ihr diese mit Lupen auf euren Blättern. Liegen die gesuchten Tiere bei Spielende neben euren Lupenblättern, bekommt ihr dafür Punkte. Habt ihr auch noch Früchte oder Pilze entdeckt, gibt es sogar zusätzliche Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Im Folgenden werden die Regeln für das Spiel zu dritt und zu viert erklärt. Abweichungen für das Spiel zu zweit findet ihr auf Seite 3. Das Solo-Spiel findet ihr auf Seite 4.

Steckt die Baumstämme zusammen und legt sie mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch. Sie bilden das Unterholz.

Platziert die 26 Pilzmarker daneben.



SOLO-SPIEL

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit den folgenden Änderungen:

SPIELVORBEREITUNG

- Wähle **3 Blattarten** und mische alle Blätter dieser 3 Blattarten verdeckt in der Tischmitte.
- Lege die passenden **3 Fruchtmarker** vor dir ab.
- Lege die passenden **21 Lupen** vor dir ab.
- Lege den **Punktemarker** der nicht gewählten Farbe vor dir ab.

Das übrige Material, einschließlich der Pilze, kommt zurück in die Schachtel. Es wird für das Solo-Spiel nicht benötigt.

- Nimm je **2 Blätter** der 3 Blattarten und lege sie aufgedeckt in das **Unterholz**.
- Bilde mit den übrigen Blättern ein Raster aus **8 x 6 Blättern**.

Das Spiel kann beginnen.

SPIELABLAUF

Während deiner Züge führst du immer nur **eine** dieser beiden Aktionen aus:

1. EIN BLATT AUF DEM WALDBODEN AUFDECKEN
Wähle ein **beliebiges** verdecktes Blatt auf dem Waldboden und drehe es um.

2. EIN BLATT AUF DEM WALDBODEN AUSTAUSCHEN
Wähle ein beliebiges Blatt aus dem Unterholz und tausche es gegen ein verdecktes Blatt **derselben Art** auf dem Waldboden aus. Das Blatt vom Waldboden kommt wie gewohnt aufgedeckt ins Unterholz.

Nach jeder Aktion kannst du entscheiden, ob du eine Lupe platzieren willst. Wenn ja, legst du immer eine farblich passende Lupe auf das Blatt. Hast du keine passende Lupe mehr, darfst du keine legen.

SPIELENDE

Sobald alle Blätter auf dem Waldboden aufgedeckt sind, beginnst du die **SCHLUSSWERTUNG**. Diese funktioniert genauso wie im Grundspiel. Verwende hierfür die Punkteleiste und den Punktemarker. Jedes Mal wenn du das Feld mit der 50 überschreitest, drehe einen Fruchtmarker auf die Seite mit der 50. Vergleiche deine Punkte mit den Werten in der Tabelle und erfahre wie gut du abgeschnitten hast. Wenn du willst, kannst du deine Ergebnisse in den entsprechen Zeilen protokollieren.

0 - 49	Faunafrischling
50 - 69	Krabblerneuling
70 - 89	Baumprofi
90 - 109	Waldikone
110 - 129	Blätterchampion
130 - 149	Käferkoryphäe
150+	Naturgottheit

*Die Autoren bedanken sich bei ihren Familien, Freunden und Spielegruppen für ihre tatkräftige Unterstützung und das wertvolle Feedback beim Entwickeln von **Blattwerk**. Ein besonderer Dank geht hier an: Franziska, Lenja, Merle, Sabine, Oskar und Gustav!*

Autoren: Christian Heuser und Tim Hüwe **Illustration:** Tina Kraus
Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Industriestrasse 10, CH-6440 Brunnen
© 2026 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich
Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten. www.abacusspiele.de

Weitere Informationen und häufige Fragen zum Spiel findet ihr auf www.abacusspiele.de

Wähle eine Blattart, die du spielen möchtest. Das sind nun deine Blätter. Lege alle Blätter deiner Art verdeckt in die Tischmitte. Nimm dir außerdem die 7 Lupen, den Fruchtmarker und den Punktemarker farblich passend zu deiner Blattart und lege alles vor dir ab. Der Fruchtmarker zeigt, welche Frucht deine eigene ist. Das Material in den nicht gewählten Farben kommt zurück in die Schachtel. Es wird für diese Partie nicht mehr benötigt.

Anschließend werden alle Blätter in der Tischmitte verdeckt gut miteinander gemischt.

Nimm 2 Blätter deiner Blattart und lege sie aufgedeckt ins Unterholz.

Mit den übrigen Blättern bildet ihr in der Tischmitte unterhalb des Unterholzes ein Raster. Dieses Raster ist der Waldboden. Die Rastergröße variiert je nach Anzahl der mitspielenden Personen: Zu dritt legt ihr ein Raster aus **8 x 6 Blättern**, zu viert aus **8 x 8 Blättern**.

Alle zählen ihre Blätter am Rand des Waldbodens. Wer die meisten Blätter hat, beginnt das Spiel. Sind dies mehrere, beginnt von ihnen, wer als letztes im Wald war.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, führst du **eine** dieser drei Aktionen aus:

1. EIN EIGENES BLATT AUF DEM WALDBODEN AUFDECKEN

Wähle ein **eigenes verdecktes** Blatt auf dem Waldboden und drehe es um. Anschließend hast du zwei Möglichkeiten:



a) Pilze sammeln

Willst du Pilze sammeln, dann nimm dir so viele Pilze, wie **Tiere derselben Art** auf dem Blatt abgebildet sind aus dem Vorrat und lege sie vor dir ab.



b) Lupe platzieren

Willst du nach den abgebildeten Tieren und Früchten suchen, legst du eine deiner Lupen auf das Blatt. Dies ist nun dein Lupenblatt. Blätter ohne Lupen sind Entdeckerblätter.



2. EIN EIGENES BLATT AUF DEM WALDBODEN AUSTAUSCHEN



Wähle ein **eigenes verdecktes** Blatt auf dem Waldboden und ein **beliebiges** Blatt aus dem Unterholz. Tausche diese beiden Blätter miteinander aus. Lege dabei das Blatt vom Waldboden **aufgedeckt** in das Unterholz.
Ist das neue Blatt auf dem Waldboden dein **eigenes**, dann kannst du eine Lupe platzieren, wenn du möchtest.



3. EIN FREMDES BLATT AUF DEM WALDBODEN AUSTAUSCHEN



Wähle ein **fremdes verdecktes** Blatt auf dem Waldboden, das **senkrecht oder waagerecht neben einem deiner aufgedeckten Blätter** (mit oder ohne Lupe) liegt und ein **beliebiges** Blatt aus dem Unterholz. Tausche diese beiden Blätter miteinander aus. Lege dabei das Blatt vom Waldboden **aufgedeckt** in das Unterholz.
Ist das neue Blatt auf dem Waldboden dein **eigenes**, dann kannst du eine Lupe platzieren, wenn du möchtest.

Hast du ein Blatt auf dem Waldboden aufgedeckt oder ausgetauscht, ist dein Zug beendet und die Person zu deiner Linken ist an der Reihe.

Sonderfall: In seltenen Fällen kannst du gegen Ende des Spiels keinen regulären Spielzug mehr durchführen. Das passiert, wenn alle deine Blätter sowie alle daran anliegenden Blätter aufgedeckt sind. In diesem Fall darfst du ein beliebiges Blatt auf dem Waldboden aufdecken und Pilze sammeln.

Tipp:
Blätter am Rand liefern meist weniger Punkte. Tausche sie gegen fremde Blätter aus, um dich in eine bessere Position zu bringen.

SPIELENDE

Sobald alle Blätter auf dem Waldboden aufgedeckt sind, endet das Spiel. Entfernt nun die Blätter aus dem Unterholz und legt sie zurück in die Schachtel. Dreht die Baumstämme um und setzt die Punkteleiste korrekt zusammen. Platziert eure Punktemarker auf dem Feld mit der 0 und beginnt die Schlusswertung.

SCHLUSSWERTUNG

Zieht euren Punktemarker auf der Punkteleiste für jeden erzielten Punkt 1 Feld vorwärts. Überschreitest du das Feld mit der 50, drehe deinen Fruchtmarker auf die Seite mit der 50.

Zuerst werden die Pilze gewertet.
Jeder Pilz, der vor euch liegt, bringt **1 Punkt**.



Dann werden die Lupenblätter gewertet. Jedes Lupenblatt hat bis zu 4 anliegende Entdeckerblätter, die nun geprüft werden.

Wichtig: Blätter mit Lupen sind keine Entdeckerblätter.



Jedes Tier auf einem angrenzenden Entdeckerblatt, das identisch mit Tieren auf deinem Lupenblatt ist, bringt **1 Punkt**. Tiere auf den Entdeckerblättern, die nicht auf deinem Lupenblatt abgebildet sind, bringen keine Punkte.

Jede fremde Frucht auf einem angrenzenden Entdeckerblatt bringt **1 Punkt**.



Jede eigene Frucht auf einem angrenzenden Entdeckerblatt bringt **2 Punkte**.



Ist auf deinem Lupenblatt deine eigene Frucht abgebildet, bringt jede eigene Frucht auf einem angrenzenden Entdeckerblatt sogar **4 Punkte**.



Wichtig: Die Anzahl der Tiere auf einem Lupenblatt ist **kein** Multiplikator. Wenn beispielsweise auf einem Lupenblatt 3 Marienkäfer abgebildet sind und ein angrenzendes Entdeckerblatt 1 Marienkäfer zeigt, gibt es dafür trotzdem nur 1 Punkt und keine 3 Punkte.



Habt ihr ein Lupenblatt vollständig gewertet, dreht ihr es um und legt die Lupe vor euch ab.

Hinweis: Entdeckerblätter werden für alle angrenzenden Lupenblätter geprüft und bleiben aufgedeckt liegen.

Liegen alle Lupenblätter verdeckt, ist die Schlusswertung beendet. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt **Blattwerk**. Bei einem Gleichstand teilen sich die Beteiligten den Sieg.

Beispielwertung für das Birken-Lupenblatt:

Auf dem Birkenblatt mit der Lupe sind eine Ameise und ein Bläuling abgebildet.
*Dieses Lupenblatt bringt **6 Punkte:***

Oben: ***1 Punkt*** *für den Bläuling*
Rechts: ***0 Punkte****, da dies kein Entdeckerblatt ist*
Unten: ***2 Punkte*** *für die eigene Frucht (Birkenkätzchen)*
Links: ***3 x 1 Punkt*** *für die Ameisen*



ZWEI-PERSONEN-SPIEL

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit den folgenden Änderungen bei der **SPIELVORBEREITUNG**:

- Lege **3 Blätter** deiner Blattart aufgedeckt ins Unterholz.
- Das Raster des Waldbodens besteht aus **6 x 5 Blättern**.
- Zusätzlich zu den 7 Lupen in deiner Farbe erhältst du eine **weiße Lupe**, die du vor dir ablegst. Diese kannst du im Spiel einmalig als „Lupenverstärker“ einsetzen. Platzierst du eine Lupe auf einem Blatt, darfst du die weiße Lupe unter diese legen. Punkte, die du mithilfe dieses Lupenblatts erhältst, werden **verdoppelt**.

