

Underwood

Die Spielidee



entführt euch in die magische Welt der Wälder, wo sich im Verborgenen wahre Wunder abspielen. Ein riesiges Netz von Myzelien unterschiedlichster Pilze breitet sich permanent aus, um neues Wachstum zu generieren. Nur die raffiniertesten und stärksten Pilzarten setzen sich durch und verdrängen vermeintlich schwächere Artgenossen.

Jeder Spieler versucht, seine eigene Myzelien- und Pilzkolonie möglichst großflächig auszubreiten, um das Überleben seiner Art zu sichern. Doch ständig droht die Verdrängung durch fremde Kolonien, so dass am Ende die raffinierteste und cleverste Pilzart gewinnen wird.

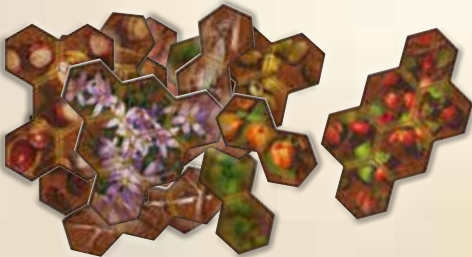


Spielziel

Euer Ziel ist es, durch geschickte Ausbreitung die Mehrheiten auf den einzelnen Waldbodenplättchen zu erlangen. Die Plättchen, auf denen ihr über die Mehrheit verfügt, bringen euch am Ende des Spiels Punkte ein. Wer nach der Schlusswertung die meisten Punkte sein Eigen nennt, gewinnt das Spiel.

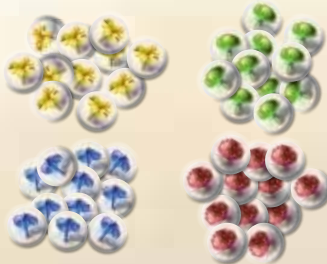
Spielmaterial

17 Waldbodenplättchen



96 Pilz/Myzel-Plättchen

Vorderseite Pilz

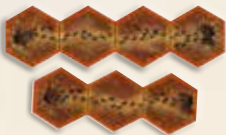


Rückseite Myzel



(je 24 in 4 verschiedenen Spielerfarben)

für Varianten



2 Ameisenstraße-Plättchen



4 Bäume

1 Spielregel

(DE/EN)



Der Spiel Aufbau

1. **Spielfeld auslegen:** Nehmt entsprechend der Spieleranzahl zufällige Waldbodenplättchen und legt sie offen in die Tischmitte. Legt übrige Waldbodenplättchen zurück in die Schachtel. Sie werden für diese Partie nicht mehr gebraucht.

2 Spieler

3 Spieler

4 Spieler

11 Waldbodenplättchen

14 Waldbodenplättchen

17 Waldbodenplättchen

2. Die **Waldbodenplättchen** müssen so ausgelegt werden, dass sie direkt lückenlos aneinander anschließen. Ihr entscheidet über die Form und den Aufbau.

Beispiel für einen 3 Spieler Aufbau:



3. **Pilzplättchen verteilen:** Jeder von euch wählt eine Farbe und erhält die Pilzplättchen in dieser Farbe. Legt diese als euren persönlichen Vorrat offen und mit der Myzel-Seite (siehe Abbildung) nach oben vor euch ab. So können alle Mitspielenden jederzeit sehen, wie viele Plättchen ihr und eure Gegner noch zur Verfügung habt.



4. **Startspieler bestimmen:** Wer zuletzt im Wald Pilze gesammelt hat, wird Startspieler (andernfalls entscheidet der Zufall).

5. **Startaufstellung:** Beginnend beim Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt, platziert ihr **entgegen dem Uhrzeigersinn** abwechselnd je ein Plättchen (mit der Myzel-Seite nach oben) auf einem beliebigen freien Feld des Spielplans. Dies wiederholt ihr, bis jeder von euch genau 4 Startplättchen gesetzt hat.



WICHTIG: Eure Startplättchen dürfen **nicht** angrenzend an ein bereits platziertes **fremdes** Plättchen gelegt werden. Es muss sich immer mindestens ein freies Waldbodenfeld zwischen Plättchen unterschiedlicher Farbe befinden. An eigene Plättchen darf auch angrenzend platziert werden (*siehe Abbildung*).

Sobald alle Plättchen korrekt platziert wurden, kann das Spiel beginnen.

Der Spielablauf

Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Der Startspieler beginnt. Wer am Zug ist, **muß** einen Pilz wachsen lassen, um seine Kolonie auszubreiten. Passen ist nicht erlaubt.

Kolonie ausbreiten:

Wenn du am Zug bist, breitest du deine Pilzkolonie aus. Gehe dazu in folgenden Schritten vor:

1. Pilz wachsen lassen:

Drehe exakt eines deiner bereits auf dem Spielplan liegenden Myzelien auf die Pilz-Seite um. Von diesem Pilz aus kann sich deine Kolonie nun ausbreiten und neue Myzelien bilden.



WICHTIG: Du musst immer mindestens ein neues Myzel aus deinem Vorrat platzieren können. Es ist nicht erlaubt einen Pilz umzudrehen ohne die Kolonie wachsen zu lassen!

2. Zielgebiet wählen:

Du darfst dich nun ausschließlich auf **einem** Waldbodenplättchen ausbreiten. Wähle dazu entweder das Waldbodenplättchen (1), auf dem dein gerade umgedrehter Pilz liegt, oder ein Waldbodenplättchen, das direkt an diesen Pilz angrenzt (2 oder 3).



3. Myzelien ausbreiten:

Du **mußt** nun **alle erlaubten** Felder des gewählten Waldbodenplättchens, **die an den Pilz angrenzen**, mit Myzelien aus deinem Vorrat belegen. Hast du nicht mehr genügend Myzelien in deinem Vorrat, um **alle** Felder zu belegen, kannst du die Aktion auf diesem Zielgebiet gar nicht ausführen.



Regeln für das Belegen der Felder:

- **Erlaubte Felder:** Du darfst deine Plättchen nur auf freien Waldbodenfeldern platzieren oder auf Feldern, auf denen sich fremde Myzelien befinden (also gegnerische Plättchen, bei denen die Myzel-Seite oben liegt).



- **Verbotene Felder:** Du darfst ein neues Myzelplättchen **niemals** auf eigenen Myzelplättchen oder auf Pilzen (egal ob eigene oder gegnerische) platzieren.



- **Überbauen von Gegnern:** Wenn du gegnerische Myzelien überbaust, musst du der betroffenen Person als Entschädigung pro überbautem Feld eines deiner eigenen Myzelien aus deinem Vorrat übergeben. Sie verbleiben im Vorrat des Gegners bis zum Ende des Spieles und können ihm Siegpunkte bringen.

- Das überbaute gegnerische Plättchen bleibt auf dem Feld liegen, ist aber für den Rest des Spiels wertlos. Du kannst dein darüber liegendes Myzel später ganz normal in einen Pilz verwandeln.

- Wird ein bereits gestapeltes Feld erneut überbaut, erhält nur die Person eine Entschädigung, deren Myzel aktuell sichtbar (also ganz oben) ist. Darunter liegende Plättchen werden ignoriert.

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler seinen Zug nicht ausführen kann. Dies geschieht, wenn ein Spieler keine eigenen Myzelien mehr im Vorrat hat oder die Aktion **Kolonie ausbreiten** (s. S. 3) nicht ausführen kann. Danach folgt die Wertung:

1. Mehrheiten ermitteln

Ermittelt nun für jedes der Waldbodenplättchen einzeln, wer dort die Mehrheit besitzt.

- Zählt für jedes Waldbodenplättchen die darauf befindlichen Pilze (Plättchen mit Pilz-Seite oben). Wer die alleinige Mehrheit besitzt, gewinnt das Plättchen.
- Hat niemand einen Pilz platziert oder herrscht ein Gleichstand bei der Pilzmehrheit, entscheidet die Mehrheit der Myzelien. Diese wird nur unter den Spielenden ermittelt, die beim Gleichstand beteiligt waren. Wer hier führt, erhält das Waldbodenplättchen.



Auf dem linken 2er-Waldplättchen herrscht Gleichstand: niemand erhält dieses Plättchen. Auf dem mittleren 4er-Waldplättchen hat Grün 2 Myzelien und Blau 1. Da Rot jedoch 1 Pilz hat, gewinnt Rot. Auf dem rechten 3er-Waldplättchen sind keine Pilze. Da Blau am meisten Myzelien auf diesem Plättchen hat, gewinnt Blau.

- Gibt es auch hier wiederum Gleichstand, dann bekommt niemand Punkte für dieses Waldbodenplättchen.
- Zieht alle gewonnenen Waldbodenplättchen zu euch.

2. Punkte zählen

- **Felder:** Zählt alle einzelnen Felder eurer gewonnenen Waldbodenplättchen zusammen. Jedes Feld ist **1 Siegpunkt** wert.
- **Plättchen-Vorrat:** Zählt alle Myzel-Plättchen, die ihr am Ende in eurem Vorrat habt (eure eigenen restlichen sowie die von Gegnern gewonnenen). Für je **2 Plättchen** (abgerundet) erhaltet ihr **1 weiteren Siegpunkt**.

Wer die meisten Siegpunkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel und kann sich rühmen, dass sich die eigene Pilzart am besten im **Underwood** ausgebreitet hat! Bei einem Gleichstand gewinnt die Person, die mehr gegnerische Plättchen in ihrem Vorrat sammeln konnte. Herrscht auch hier Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

Varianten

Möchtet ihr das Spiel variieren, könnt ihr eine der folgenden Varianten ausprobieren. Beachtet dabei den veränderten Spielbau und die nachfolgenden Regeln.

1. Variante: Lichtungen

Spielbau: Legt in Schritt 1 die Waldbodenplättchen so aneinander, dass Lücken entstehen.

Spielablauf: In die Lücke dürfen keine Myzelien und entsprechend auch keine Pilze gelegt werden. Ansonsten ändert sich nichts am Spielverlauf.



2. Variante: Mykorrhiza

Spielbau: Baut den Spielplan so auf, dass bis zu 4 Lücken entstehen, die genau 1 Feld groß sind und platziert in jeder Lücke 1 Baum. Bei weniger als 4 Lücken werden die restlichen Bäume am Spielfeldrand platziert. Achtet darauf, dass jeder dort platzierte Baum von mindestens 4 Feldern eines oder mehrerer Waldbodenplättchen umgeben sein muss.

Wertung: Wertet bei Spielende als erstes die Bäume. Prüft, wer auf den direkt angrenzenden Feldern die Mehrheit hat. Es spielt dabei keine Rolle, ob die Felder zu einem oder verschiedenen Waldbodenplättchen gehören. Die Mehrheit wird dabei auf die gleiche Weise ermittelt wie bei den Waldbodenplättchen. Der Spieler mit der Mehrheit erhält den Baum. Gibt es keine klare Mehrheit wird der Baum entfernt. Jeder gewonnene Baum ist **3 Punkte** wert. Die übrige Wertung erfolgt wie bei der Schlusswertung im Standardspiel.



Beim linken Baum hat Gelb die Mehrheit und gewinnt den Baum. Beim rechten Baum hat niemand die Mehrheit. Daher wird er entfernt.

3. Variante: Schösslinge



Spielaufbau: Nachdem ihr in Schritt 1 das Spielfeld gebildet habt, platziert der Startspieler die 4 Bäume auf beliebigen Feldern der Waldbodenplättchen. Dabei darf nicht mehr als 1 Baum auf einem Waldbodenplättchen stehen. Im Gegensatz zum Standardspiel setzt jeder Spieler bei der Startaufstellung **nur 3 Myzelienplättchen** ein.

Spielablauf: Während des Spiels dürfen auf den Feldern der Bäume keine Myzelien (und damit auch keine Pilze) platziert werden.

Spielende: Ermittelt wie gewohnt die Mehrheiten für die Waldbodenplättchen und verteilt sie an die entsprechenden Spieler. Jedes Waldbodenplättchen ist so viele Punkte wert wie es Felder hat, auch wenn auf einem der Felder 1 Baum steht. Jeder Baum ist zusätzlich 1 Punkt wert.

*Das abgebildete Waldbodenplättchen besteht aus 6 Feldern und auf ihm steht ein Baum. Rot hat bei der Schlusswertung die Mehrheit, gewinnt das Waldbodenplättchen und erhält **7 Punkte** (1 pro Feld und 1 zusätzlich für den Baum).*



4. Variante: Ameisenstraße



Spielaufbau: Nehmt zusätzlich zu den Waldbodenplättchen die beiden Plättchen der Ameisenstraße und legt sie so zusammen, dass sie mit maximal 2 Seiten aneinander grenzen. Anschließend legt ihr an die Ameisenstraße die Waldbodenplättchen an, ohne dass Lücken entstehen.

Spielablauf: Auf den Plättchen der Ameisenstraße dürfen keine Myzelien (und damit auch keine Pilze) platziert werden. Lässt du auf einem Feld angrenzend zur Ameisenstraße ein Myzel zu einem Pilz wachsen, kannst du entweder wie gewohnt auf angrenzende Felder eines Waldbodenplättchens die Myzelien ausbreiten oder die Ameisenstraße nutzen. Wähle dazu ein beliebiges Waldbodenplättchen aus, das ebenfalls an die Ameisenstraße angrenzt. Belege auf diesem Zielgebiet alle freien Felder, die direkt an die Ameisenstraße angrenzen, mit Myzelien. Die Myzelien anderer Spieler dürfen dabei nicht überbaut werden.

Spielende und Wertung: Beides folgt entsprechend dem Ablauf des Standardspiels.



Blau hat einen Pilz wachsen lassen und nutzt die Ameisenstraße, um seine Myzelien auf einem anderen an die Ameisenstraße angrenzenden Waldbodenplättchen zu platzieren.

Autoren:

Andrea Mainini & Remo Conzadori

Illustration:

Claus Stephan & Antje Stephan

Redaktion: dlp games

© dlp games 2026



dlp games Verlag GmbH

Eurode-Park 86

D - 52134 Herzogenrath

Tel.: 0049-2406-8097200

E-Mail: info@dlp-games.de

www.dlp-games.de