Fox Grove

Spielmaterial

- **52 Karten**
  in 4 Farben von 1 – 13
  39 Farbkarten (blau, lila & orange), 13 Trumpfkarten (gelb)
- **12 Tiermarker**
  3 in einer Farbe je Spielendem
- **74 Ressourcen**:
  30 Holz (1 = 15x, 3 = 5x),
  22 Nuss (1 = 10x, 3 = 4x),
  22 Ahorn (1 = 10x, 3 = 4x)
- **24 Brombeeren**
- **1 Startmarker-Fuchs**
- **3 Waldhäuser**
  doppelseitig Seite-A & Seite-B
- **24 Eulen** *6 je Spielendem*
- **1 Rundenstreifen**
- **1 Specht**

Spielaufbau – Beispiel für 4 Spieler

1. Legt die **3 Waldhäuser**, mit der A Seite nach oben, nebeneinander und platziert den **Rundenstreifen** neben das rechts liegende Waldhaus.

   Legt den **Specht** an Runde 1 am Rundenstreifen an.

2. Mischt die **24 Brombeeren** und legt sie mit der Vorderseite nach oben als Vorrat neben die Waldhäuser.

3. Legt die **74 Ressourcen** als Vorrat neben die Waldhäuser.

4. **Jeder** von euch nimmt sich **3 Tiermarker** einer Farbe und legt jeweils 1 Marker unterhalb von jedem Waldhaus ab.

5. **Jeder** von euch nimmt sich **2 Eulen:** In der ersten Partie empfehlen wir, dass ihr alle die 2 unten abgebildeten Eulen benutzt. Legt sie mit der aktiven Seite *(Vorderseite)* nach oben vor euch ab.
   Die übrigen Eulen benötigt ihr nicht. Legt sie zurück in die Schachtel.

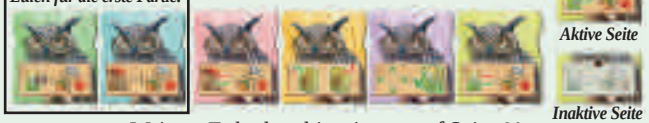
6. Die jüngste Person erhält den **Startmarker-Fuchs**.

Bedeutung dieser Symbole in der Spielregel:

Grüner Pfeil: Erhalten	*Roter Pfeil: Abgeben*	*Blauer Pfeil: Aktivieren/ Deaktivieren*	*Beliebige Ressource:*	*Bezahle alle Ressourcen:*

Die 6 verschiedenen Eulen als Übersicht:

Eulen für die erste Partie:



Weitere Eulenkombinationen auf Seite 9!

Hinweise zu den Ressourcen (Holz, Nuss, Ahornblatt):

- *Ein 3er-Plättchen ist gleichwertig mit drei 1er-Plättchen derselben Sorte.*
- *Der Vorrat ist nicht begrenzt: Im unwahrscheinlichen Fall, dass euch eine Ressource ausgeht, behelft euch bitte mit einem geeigneten Ersatz.*
- *Ihr könnt jederzeit 3 1er-Ressourcen in ein entsprechendes 3er-Plättchen tauschen, und umgekehrt.*

Spielidee

Es ist Herbst im Fox Grove und die Tiere beginnen damit, die Vorräte für den Winter zu sammeln. Da muss jedes Tier mithelfen und der Fuchs behält den Überblick.

Durch das Ausspielen von Karten sammelt ihr Holz, Nüsse und Ahornblätter, welche ihr an die Waldhäuser liefert, um euch so Schritt für Schritt auf den Winter vorzubereiten und Punkte zu bekommen.

Spielablauf

Fox Grove spielt ihr über **4 Runden**, wobei sich jede Runde in **2 Phasen** unterteilt:

- **1. Phase: Karten ausspielen und Belohnung erhalten**
- **2. Phase: Vorräte für den Winter liefern**

In eurem Zug könnt ihr jederzeit die Fähigkeit eurer Eulen nutzen, um euch einen Vorteil zu verschaffen.

Nach Benutzung sind die Eulen inaktiv und müssen erst wieder aktiviert werden, um die Fähigkeit ein weiteres Mal zu nutzen.

Nach Ablauf der 4. Runde folgt eine **Schlusswertung**, in der ihr Punkte für gelieferte Ressourcen an die Waldhäuser und eure Brombeeren erhaltet.

Wer dann die meisten Punkte besitzt, hat gewonnen!

Eine Runde im Detail

1. Phase: Karten ausspielen und Belohnung erhalten

Übersicht der Karten

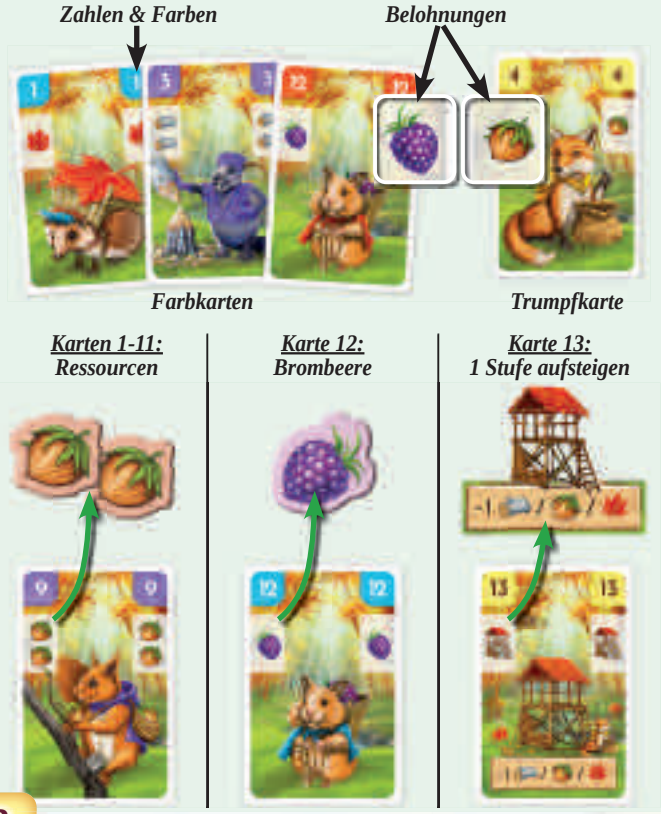
Jede Karte hat **eine Farbe und eine Zahl**. Es gibt **4 Farben**, jeweils mit den **Zahlen von 1–13**.

Die Karten mit den **Farben Blau, Lila und Orange** sind **Farbkarten**.

Die **gelben Karten** *(die Fuchskarten)* sind **Trumpfkarten**.

Gewinnt ihr einen Stich *(s. Seite 4)* ***oder*** habt ihr **eine Karte abgeworfen,** erhaltet ihr je nach Karte folgende Belohnung:

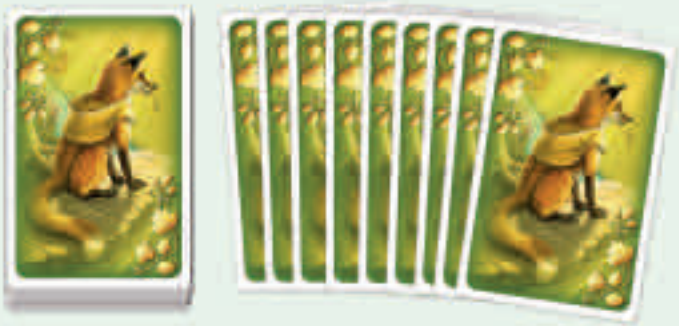
- Für die **Karten 1 - 11** nehmt ihr euch als Belohnung die gezeigten **Ressourcen** aus dem Vorrat und legt sie vor euch ab. Ressourcen benötigt ihr, um die Stufen der Waldhäuser aufzusteigen und Punkte zu sammeln.
- Für die **Karte 12** nehmt ihr euch als Belohnung **1 Brombeere** aus dem Vorrat. Diese bringen am Ende des Spiels Punkte oder können im Spielverlauf gegen Ressourcen getauscht werden.
- Die **Karte 13** bietet euch als Belohnung die Möglichkeit, sofort **1 Stufe** in einem **Waldhaus aufzusteigen** und dabei **1 beliebige Ressource weniger** als gefordert abzugeben.



a) Karten verteilen

Mischt alle Karten verdeckt und teilt an jeden von euch **9 Karten** aus, die ihr auf die Hand nehmt.

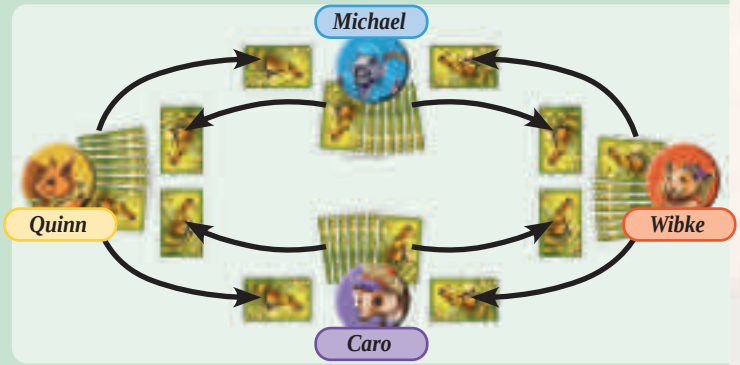
Die restlichen Karten bleiben als verdeckter Stapel auf dem Tisch liegen. Lasst neben dem Stapel Platz für einen Ablagestapel.



b) Karten tauschen

Jetzt **wählt** ihr je **2 Karten** in eurer Hand aus und legt jeweils 1 Karte verdeckt **direkt vor euren linken und rechten Nachbarn**. Danach nehmen alle die vor ihnen liegenden Karten auf die Hand, sodass alle wieder 9 Karten haben.

Spieltipp: *Behaltet möglichst eure hohen Karten und versucht, eine Farbe nicht auf der Hand zu haben.*



c) 9 Stiche ausspielen

Mit dem **ersten Stich** beginnt die Person, die den **Startmarker-Fuchs** besitzt.

Beim Ausspielen von Karten gelten folgende Regeln:

- Die Person, die die **erste Karte** in einem Stich spielt, hat die **freie Auswahl**, welche Handkarte sie ausspielen möchte. Sie kann **eine Farbkarte oder eine Trumpfkarte** spielen.
- **Alle anderen Personen** müssen nun **im Uhrzeigersinn** die **gespielte Karte bedienen**. Das heißt:
  - ➔ Ist die erste Karte eine **Farbkarte**, **müsst** ihr ebenfalls eine **Farbkarte in der gleichen Farbe** spielen.
  - ➔ Ist die erste Karte eine **Trumpfkarte**, **müsst** ihr ebenfalls eine **Trumpfkarte** spielen.

Anmerkung: *Ihr dürft keine Trumpfkarte spielen, solange ihr eine gespielte Farbkarte bedienen könnt.*

Beispiel: Als erste Karte wurde die blaue 4 gespielt.

Wibke muss bedienen und eine blaue Karte spielen. Sie wählt die 8. Sie darf keinen Trumpf spielen, weil sie die Farbe bedienen kann.

- **Nur** in dem Fall, dass ihr **nicht bedienen könnt**, ihr also keine passende Farbkarte oder Trumpfkarte mehr auf der Hand habt, dürft ihr folgendes tun:

  ➔ Ist die erste Karte eine **Farbkarte und** ihr habt **mindestens 1 Trumpfkarte** habt ihr zwei Möglichkeiten:

  a) Eine **Trumpfkarte** spielen: Ihr wählt eine Trumpfkarte von eurer Hand und legt sie vor euch ab.

  b) Eine **Farbkarte abwerfen**: Ihr wählt eine beliebige Farbkarte und werft diese ab. Ihr erhaltet die auf der Karte abgebildete **Belohnung** *(s. Seite 5)* und legt die Karte auf den **Ablagestapel**.

  ➔ Ist die erste Karte eine **Farbkarte und** ihr habt **keine Trumpfkarte müsst** ihr eine beliebige Farbkarte abwerfen. Ihr erhaltet die **Belohnung** *(s. Seite 5)* und legt die Karte auf den **Ablagestapel**.

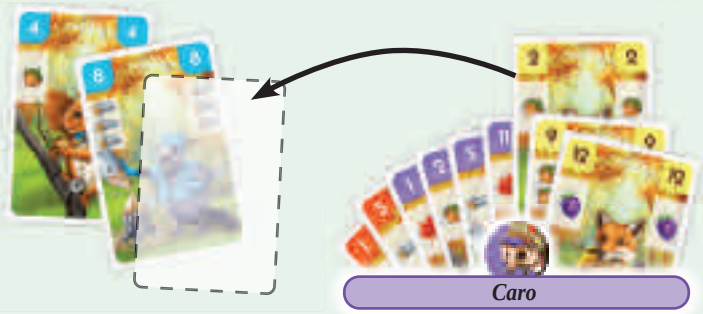
  ➔ Ist die erste Karte eine **Trumpfkarte** *(Gelb)*, **müsst** ihr eine **Farbkarte abwerfen**:
  Ihr wählt eine beliebige Farbkarte und werft diese ab. Ihr erhaltet die **Belohnung** *(s. Seite 5)* und legt die Karte auf den **Ablagestapel**.

Den Gewinner ermitteln:

Habt ihr alle eine Karte ausgespielt oder abgeworfen, wird nun unter den verbliebenen Karten auf dem Tisch ermittelt, wer von euch den Stich gewonnen hat:

- Liegen **nur noch Farbkarten** auf dem Tisch, gewinnt die Person, die die **höchste Zahl** gespielt hat.
- Liegen **Farbkarten und Trumpfkarten** oder nur Trumpfkarten auf dem Tisch, gewinnt die Person, die die **höchste Trumpfkarte** gespielt hat. Auch wenn eine Farbkarte eine höhere Zahl zeigt, gewinnt dennoch die höchste Trumpfkarte.

Wer den Stich gewonnen hat, darf sich nun **1 Karte auf dem Tisch aussuchen** und erhält die darauf abgebildete **Belohnung** *(s. Seite 5 „Belohnung erhalten“)*. Dann werden die gespielten Karten auf den Ablagestapel gelegt.



Beispiel: Es sind bereits zwei Karten gespielt (blau). Caro hat keine blauen Karten – sie spielt eine Trumpfkarte, die gelbe 2.

Beispiel: Nun sind drei Karten gespielt und auch Quinn hat keine blauen Karten – er entscheidet sich keinen Trumpf zu spielen und wirft stattdessen eine lila 9 auf den Ablagestapel und nimmt sich die 2 Nüsse aus dem Vorrat.

Beispiel: Alle Karten für einen Stich wurden gespielt (3 gespielt & 1 abgeworfen). Caro hat den Stich mit der gelben 2 gewonnen. Sie wählt die blaue 8 (gespielt von Wibke) und erhält 3 Holz aus dem Vorrat.

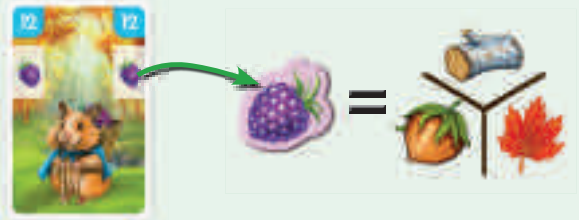
Anmerkung: *Es kann vorkommen, dass nur noch 1 Karte auf dem Tisch übrigbleibt, da alle anderen abgeworfen wurden. Dann gewinnt die Person mit der letzten Karte auf dem Tisch und sie erhält die Belohnung ihrer gespielten Karte.*

Belohnung erhalten:

- Für die Karten mit der **Zahl 1 - 11** nehmt ihr euch als Belohnung die gezeigten Ressourcen aus dem Vorrat und legt sie vor euch ab.

- Für eine Karte mit der **Zahl 12** nehmt ihr euch **1 Brombeere** aus dem Vorrat.

  Brombeeren könnt ihr jederzeit **abgeben** (■ **1.** und ■ **2. Phase**), um euch **1 beliebige Ressource** (Holz, Nuss oder Ahornblatt) aus dem Vorrat zu nehmen. Die Brombeere legt ihr zurück in die Schachtel.



Ihr dürft euch die **Punkte auf der Rückseite** jederzeit ansehen, haltet sie aber vor den Mitspielenden geheim. Brombeeren, die ihr bis zum Ende des Spiels behaltet, bringen euch in der **Schlusswertung** die **Punkte auf der Rückseite (1-4)**.

Rückseiten: 1-4 Punkte

Vorderseite:

- Für eine Karte mit der **Zahl 13** dürft ihr sofort **1 Stufe** in **einem Waldhaus** aufsteigen.

  Dabei müsst ihr beim Bezahlen der geforderten Ressourcen **1 beliebige Ressource** (Holz, Nuss oder Ahornblatt) **weniger** abgeben. Habt ihr nicht genügend Ressourcen, könnt ihr die Stufe nicht aufsteigen.

Michael

Beispiel: Michael hat einen Stich gewonnen und sucht sich die gelbe 13 aus: Er steigt sofort auf einem der Waldhäuser 1 Stufe auf und muss statt 2 nur 1 Nuss abgeben.

Der nächste Stich:

Anschließend wird **der nächste Stich** gespielt: Die **erste Karte** in diesem Stich spielt **die Person, die den letzten Stich gewonnen hat**. Die anderen folgen wieder im Uhrzeigersinn.

Dies wiederholt ihr, bis ihr **9 Stiche** gespielt habt.

Wer den letzten (den **9.) Stich gewinnt**, erhält den **Startmarker-Fuchs** und stellt ihn vor sich.

Alle Handkarten sind nun gespielt und es folgt die ■ **2. Phase**.

Startmarker-Fuchs:

2. Phase: Vorräte für den Winter liefern

a) Stufen der Waldhäuser aufsteigen

Reihum beginnend mit der Person, die den Startmarker-Fuchs besitzt, liefert ihr eure gesammelten Ressourcen an die Waldhäuser.

Ihr könnt Stufe für Stufe, von unten nach oben, in jedem Waldhaus aufsteigen. Für **jede Stufe** müsst ihr die **geforderten Ressourcen** abgeben und in den Vorrat zurücklegen *(rechts auf jeder Stufe abgebildet)*. Anschließend setzt ihr euren Tiermarker auf ein freies Feld auf der Stufe.

Landet ihr auf einer Stufe mit **Bonusaktion**, führt ihr diese sofort aus. Hier habt ihr 2 Möglichkeiten:

1) 1 Brombeere aus dem Vorrat nehmen *(siehe Seite 5)*.

oder

2) 1 oder 2 inaktive Eulen wieder **aktivieren**. Dreht die entsprechenden Eulen wieder auf die Vorderseite. Ab sofort könnt ihr die Fähigkeit der Eulen wieder nutzen *(siehe Eulen auf Seite 7)*.

Ihr dürft bei allen Waldhäusern **beliebig viele Stufen** aufsteigen, solange ihr die geforderten Ressourcen abgeben könnt.

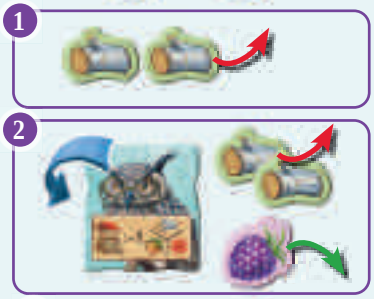
Steht ihr bereits auf der obersten Stufe, könnt ihr in dem Waldhaus keine Ressourcen mehr abgeben.

Könnt oder wollt ihr keine weiteren Stufen aufsteigen, ist der nächste Spieler an der Reihe.

War jeder von euch an der Reihe, geht es weiter zum nächsten Schritt.

Wichtig: *Bei jeder Stufe müsst ihr immer alle gezeigten Ressourcen bezahlen!*

Beispiel: Stufen in Waldhäusern aufsteigen mit ***:***



1 ***Caro gibt 2 Holz ab, um ihren Igel-Marker auf dem Baumhaus (hier links) eine Stufe hochzusetzen.***

2 ***Caro gibt 2 Holz aus und dreht ihre Rabatt-Eule auf die inaktive Seite, um für 1 Ressource weniger eine weitere Stufe auf dem Baumhaus (hier links) aufzusteigen. Sie erreicht ein Bonusfeld und nimmt 1 Brombeere aus dem Vorrat.***

3 ***Caro gibt 1 Nuss und 1 Brombeere (Sie tauscht die Brombeere gegen eine Nuss) ab, um auch auf dem Pilzhaus (hier rechts) 1 Stufe aufzusteigen. Sie erreicht ein Bonusfeld und aktiviert beide ihrer zuvor benutzen Eulen.***

b) Nächste Runde vorbereiten

➔ Ist dies nicht das Ende der 4. Runde, dann **bereitet ihr die nächste Runde vor**:

- **3 Ressourcen behalten:**
  Ihr dürft **bis zu 3 eurer Ressourcen** *(Holz, Nuss und Ahornblatt)* behalten und mit in die nächste Runde nehmen.
  Habt ihr mehr als 3 Ressourcen übrig, müsst ihr euch für 3 entscheiden und die anderen zurück in den Vorrat legen. Brombeeren dürft ihr alle behalten.

***Beispiel:** Caro hat insgesamt 6 Ressourcen übrig. Sie entscheidet sich dafür 2 Holz und 1 Nuss abzugeben. Somit behält sie für nächste Runde 1 Holz und 2 Ahornblätter. Die Brombeere darf sie auch behalten.*

- **Den Specht hochsetzen:**
  Setzt den **Specht** eine Position weiter, auf die nächste Runde.

Jetzt könnt ihr die nächste Runde beginnen.

➔ Ist dies das Ende der 4. Runde, geht es sofort weiter mit der **Schlusswertung**.

Die Eulen:

Jede Eule bringt euch eine einzigartige Fähigkeit, die ihr jederzeit (■ **1.** und ■ **2. Phase**) in eurem Zug einsetzen dürft. Ihr dürft mehrere Eulenfähigkeiten in einer Runde einsetzen.

Habt ihr eine Fähigkeit benutzt, **dreht** ihr das **Eulenplättchen auf die Rückseite**, es ist jetzt **inaktiv** und ihr dürft die Fähigkeit nicht erneut einsetzen.

Erst, wenn ihr über die Bonusaktion auf den Stufen der Waldhäuser das Eulenplättchen wieder aktiviert, dürft ihr die Fähigkeit erneut nutzen.

Die Fähigkeiten der Eulen werden auf der letzten Seite im Detail erläutert.

Aktive Seite

Inaktive Seite

***Hinweis:** Durch die Belohnung der Karte 13 könnt ihr auch innerhalb der 1. Phase eure Eulen aktivieren, indem ihr auf eine Stufe mit Bonusaktion aufsteigt.*

Schlusswertung

Nach Ende der 4. Runde folgt die Schlusswertung. Jeder von euch erhält nun folgende Punkte:

1 ***Erreichte Stufen auf den Waldhäusern***

Für jedes der drei Waldhäuser prüft ihr, auf welcher Stufe euer Tiermarker steht, und erhaltet die links auf der Stufe abgedruckten Punkte.

2 ***Gesammelte Brombeeren***

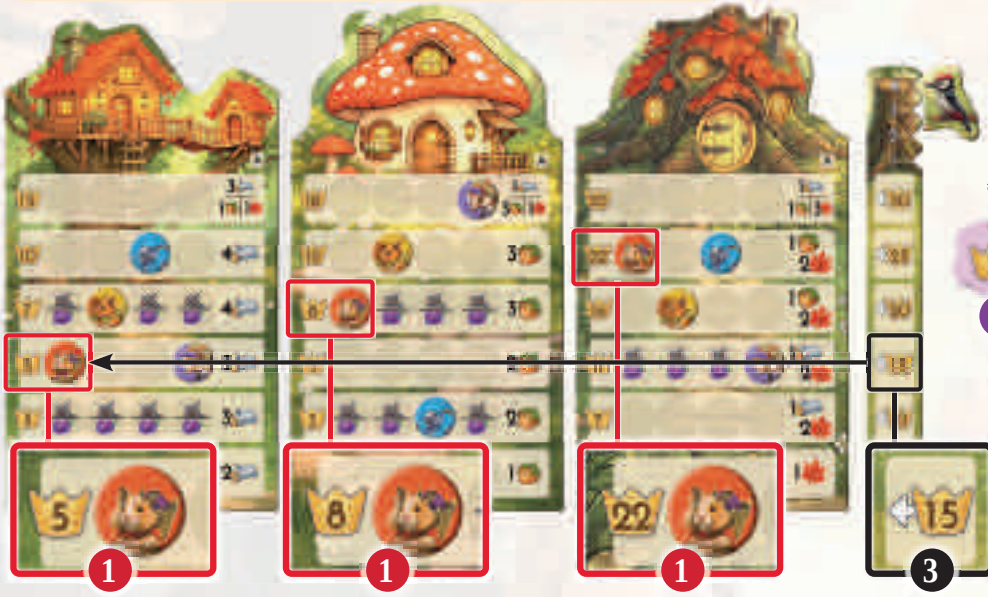
Eure gesammelten Brombeeren geben die Punkte, die auf der Rückseite abgedruckt sind.

3 ***Niedrigste insgesamt erreichte Stufe***

Prüft, welcher eurer Tiermarker auf der niedrigsten Stufe von allen Waldhäusern steht. Ihr erhaltet so viele Punkte wie die gleiche Stufe auf dem Rundenstreifen zeigt.

Zählt alle Punkte zusammen. Wer von euch die meisten Punkte besitzt, hat ***Fox Grove*** gewonnen!

Im Falle eines Gleichstandes, gewinnt, wer noch mehr Brombeeren besitzt. Herrscht immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.



Beispiel: Schlusswertung von Wibke:

1) Wibke erhält für die Platzierung ihrer Hamster-Marker auf den Waldhäusern 5+8+22 Punkte.

2) Für ihre Brombeeren erhält sie 8 Punkte.

3) Ihr niedrigster Marker liegt auf dem linken Waldhaus (Baumhaus): Das bringt ihr 15 zusätzliche Punkte ein.

Insgesamt erhält Wibke also 58 Punkte.

Profi Variante

In dieser Variante dürft ihr mehr als 2 Eulen besitzen, habt dafür aber **zu Spielbeginn noch keine Eulen**. Legt für jede Person 1 Eule jeder Art als Vorrat neben die Waldhäuser.

Immer, wenn ihr in einem Waldhaus eine Stufe mit **Bonusaktion** erreicht, habt ihr jetzt diese 3 Möglichkeiten, hier rechts im Kasten gezeigt.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

1) 1 Brombeere aus dem Vorrat nehmen.

oder

2) 1 Eule, die ihr noch nicht besitzt, aus dem Vorrat nehmen.

oder

3) Alle eure inaktiven Eulen wieder **aktivieren**. Dreht die Eulen wieder auf die Vorderseite. Ab sofort könnt ihr die Fähigkeit der Eulen wieder nutzen.

Das Spiel zu Zweit

Eine imaginäre dritte Person, Frank, spielt mit euch: Frank spielt Karten aus, sammelt aber keine Ressourcen, beliefert keine Waldhäuser und erhält keine Punkte.

Änderungen im Spielaufbau

Ihr legt den Kartenstapel zwischen euch. Der Rest des Spielaufbaus bleibt unverändert.

Änderungen im Spielablauf

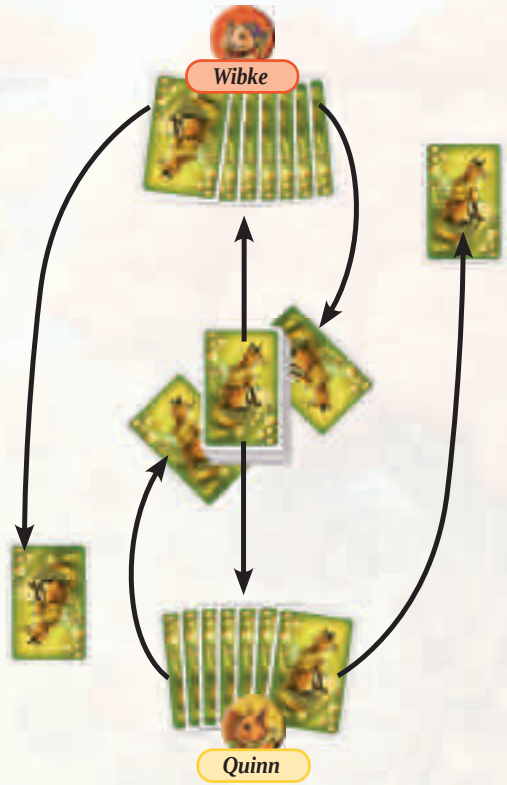
In der ■ **1. Phase** beim **Karten tauschen** gebt ihr eine Karte an die andere Person und eine Karte legt ihr unter den Kartenstapel. Dann zieht ihr jeweils 1 Karte vom Stapel, sodass ihr wieder 9 Karten habt.

Bei **c) 9 Stiche ausspielen** gilt: Die erste Karte wird immer von einem von euch gespielt. Danach deckt ihr eine Karte vom Stapel für Frank auf, danach spielt die zweite Person eine Karte.
Für Franks Karte gelten die folgenden Regeln:

- Frank **bedient nicht**, sondern wirft seine Karte ab: Legt die Karte einfach auf den Ablagestapel.
- Frank **gewinnt nicht** den Stich: Die Person, die den Stich gewonnen hat, darf sich auch Franks Karte aussuchen.
- Frank **gewinnt** den Stich: Alle Karten im Stich kommen auf den Ablagestapel. Den **folgenden Stich beginnt die Person mit dem Startmarker-Fuchs**. Gewinnt Frank den 9. Stich, bekommt den Startmarker-Fuchs die Person, die ihn gerade nicht besitzt.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

Frank sorgt für Spannung und einige Überraschungen bei den Stichen.



Die Eulenkombinationen

Hier sind ein paar Vorschläge an Eulenkombinationen, die ihr in einer normalen Partie verwenden könnt. Ihr dürft aber auch eigene Kombinationen aussuchen. Stellt dabei nur sicher, dass alle dieselbe Kombination benutzen.

Die Waldhäuser

Die Waldhäuser haben eine A und eine B Seite. Ihr könnt vor einer Partie entscheiden, ob ihr mit der A oder B Seite spielen möchtet. Legt zu Spielbeginn alle Waldhäuser mit derselben Seite nach oben. Wenn ihr beide Seiten kennt, könnt ihr auch nach Belieben mischen.

Eulen-Fähigkeiten

Est. 1989 QUEEN GAMES

Zwei Karten zusätzlich ziehen:

Nachdem ihr in der 1. Phase zwei Karten getauscht habt *(s. Seite 3)*, dürft ihr 2 weitere Karten vom Stapel ziehen und auf die Hand nehmen. Anschließend wählt ihr 2 Karten aus eurer Hand und legt sie verdeckt zurück unter den Stapel.

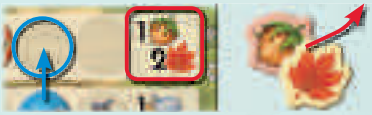
Zwei Karten im Stich auswählen:

Wenn ihr einen Stich gewonnen habt, dürft ihr euch 2 Karten aus dem Stich auswählen und die jeweiligen Belohnungen erhalten. Die Reihenfolge, in der ihr die Karten wählt, bleibt euch überlassen.

Rabatt:

Ihr dürft beim Stufen Aufsteigen in einem Waldhaus einmalig **1 beliebige** Ressource *(Holz, Nuss oder Ahornblatt)* weniger bezahlen.

Beispiel: Michael benutzt die Rabatt-Eule um 1 Ahornblatt weniger für den Stufenaufstieg zu bezahlen.



Ressource wechseln:

Beim Stufe Aufsteigen in einem Waldhaus dürft ihr **1 beliebige** geforderte Ressourcensorte auf dieser Stufe in **1 andere beliebige** Ressourcensorte umwandeln.

Beispiel: Caro wechselt die Ahornblätter – sie kann stattdessen 2 Nüsse oder 2 Holz bezahlen.

Ressourcen verdoppeln:

Habt ihr 1 Karte aus dem Stich gewählt oder 1 Karte abgeworfen, könnt ihr die doppelte Menge gezeigter Ressourcen von 1 Karte aus dem Vorrat nehmen.

Ressource umwandeln:

Habt ihr 1 Karte aus dem Stich gewählt oder 1 Karte abgeworfen, könnt ihr die gezeigte Ressource auf der Karte in 1 beliebige andere Ressource umwandeln. Ihr nehmt euch die gewählte Ressource.

***Anmerkung: Die Eulen „Ressourcen verdoppeln“** und **„Ressource umwandeln“** könnt ihr nicht beide für dieselbe Karte einsetzen.*

© Copyright 2026 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.