



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Chickwood Forest

Spielanleitung – kurz erklärt

2–5

SPIELER

ab 12

JAHREN

45

MINUTEN

Chickwood Forest ist ein Kartenspiel um Robin Hahn und seine Gesellen: Ihr späht Schlösser aus, raubt sie aus und verteilt die Beute als Almosen in den Dörfern. Wer am Ende den meisten Ruhm gesammelt hat, gewinnt. Gespielt wird von 2 bis 5 Personen ab 12 Jahren in etwa 45 Minuten.

Spielziel

Sammelt Ruhm durch wertvolle Beute, durch das Ausrauben hoch bewerteter Schlösser und durch gegebene Almosen.

Vorbereitung

Sortiert die Karten nach Spielerzahl aus und legt die Legendären Karten zunächst zurück in die Schachtel. Mischt die Beute-Karten und teilt jedem 3 Handkarten aus (bei 2 Spielern 4). Mischt die Dorf-Karten und legt sie in 3 Reihen zu 3 Karten. Jeder nimmt 15 Almosen einer Farbe und erhält zufällig eine Schloss-Karte.

So spielt ihr

- 1 Der Spieler mit dem niedrigsten Schloss-Wert beginnt, dann geht es in aufsteigender Reihenfolge der Schloss-Werte weiter.
- 2 Späht aus: Jeder legt reihum eine Handkarte vor ein Schloss seiner Wahl. Das Banner deiner Schloss-Karte gibt vor, ob die Karte offen oder verdeckt liegt.
- 3 Sind alle Handkarten verteilt, macht jeder Beute: Du nimmst ein Schloss samt aller Karten davor. Jedes Schloss darf pro Runde nur einmal ausgeraubt werden.
- 4 Erbeutete Wohltäter-Karten setzt du sofort in Almosen um und legst sie als zusammenhängende Kette von Dorf zu Dorf.
- 5 Neue Handkarten austeilen, nächste Runde beginnen.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, sobald nicht mehr jeder die vollen Handkarten bekommt. Dann wird der Ruhm aus Beute, Schlössern und Dörfern gezählt – der höchste Wert gewinnt.

Spielziel

Ihr sammelt Ruhm auf drei Wegen. Erstens durch die Beute-Karten, die ihr aus den Schlössern mitnehmt: Truhen, Gewänder, Schmuckstücke und Maid Marihenn bringen Punkte, Attrappen und Schergen kosten euch welche. Zweitens durch die Schloss-Karten, die ihr im Laufe des Spiels ausgeraubt habt – je höher ihr Wert, desto mehr Ruhm. Drittens durch die Almosen, die ihr in den Dörfern verteilt habt. Wer am Ende den meisten Ruhm hat, gewinnt.

Spielmaterial

165 Karten insgesamt

3 Attrappen

28 Truhen

8 Gewänder

13 Schmuckstücke

3 Maid Marihenn

12 Schergen

23 Wohltäter

50 Schloss-Karten

9 Dorf-Karten

5 Legendäre Karten

10 Übersichten Schlusswertung

1 Übersicht Vorbereitung

75 Almosen (Holzwürfelchen)

Spielaufbau

- Bei genau 2 Spielern: Sortiert alle Karten mit dem Zwei-Spieler-Symbol aus und legt sie in die Schachtel zurück. Bei genau 5 Spielern nehmt ihr die Karten mit dem Fünf-Spieler-Symbol dazu, sonst bleiben sie in der Schachtel.
- Die 5 Legendären Karten sind eine Variante für Fortgeschrittene und bleiben zunächst in der Schachtel.
- Mischt alle Beute-Karten. Jeder erhält 3 Handkarten, im Spiel zu zweit 4. Die übrigen Beute-Karten bilden einen verdeckten Zugstapel.
- Jeder nimmt sich die 15 Almosen einer Farbe.
- Mischt die Dorf-Karten (Dörfer und Wälder) und legt sie in 3 Reihen mit je 3 Karten aneinander. Zu zweit legt ihr die verbliebenen Dorf-Karten in 2 Reihen aus.
- Legt die benötigten Schlösser bereit: Werte 1–4 bei 3 Spielern, 1–5 bei 4 Spielern, 1–6 bei 5 Spielern. Sortiert sie nach Wert zu Stapeln mit der Tagseite nach oben. Zu zweit verwendet ihr die Nachtseite der Schlösser 1–3.
- Nehmt je ein Schloss pro Wert, verteilt davon jedem zufällig eines und legt die übrige Karte auf ihren Stapel zurück. Jeder legt sein Schloss offen vor sich ab.
- Nicht benötigte Schloss-Karten kommen zurück in die Schachtel.

Spielbeginn

Wer die Schloss-Karte mit dem niedrigsten Wert erhalten hat, eröffnet das Spiel. Danach kommen die anderen in aufsteigender Reihenfolge der Schloss-Werte an die Reihe. Diese Reihenfolge gilt für die erste Runde.

Spielablauf

Runden und drei Phasen

Jede Runde läuft in drei Schritten ab: Erst späht ihr die Schlösser aus, dann raubt jeder ein Schloss aus, danach werden die Almosen verteilt.

1. Schlösser ausspähen

Bist du am Zug, legst du eine Handkarte vor ein Schloss deiner Wahl. Die Karte reiht sich hinter die Karten, die dort schon liegen. Ob du offen oder verdeckt spielst, gibt das Banner auf deiner aktuellen Schloss-Karte von links nach rechts vor. Hast du zum Beispiel Schloss 4, legst du im ersten Zug eine offene Karte, danach zwei verdeckte.

Zwischen deinen Zügen kommen alle anderen dran. Nach drei solchen Zügen (zu zweit nach vier) sind alle Handkarten verteilt.

Es gibt Grenzen: Vor Schloss 1 dürfen höchstens 2 Karten liegen, vor Schloss 2 höchstens 3 Karten.

2. Beute machen

Bist du am Zug, nimmst du ein Schloss mit allen Beute-Karten, die davor liegen. Die neue Schloss-Karte legst du offen auf deine alte – ihr Wert bestimmt, wann du in der nächsten Runde am Zug bist. Die Beute-Karten legst du offen und sortiert vor dir ab, auch die zuvor verdeckten.

Ein Schloss, das in dieser Runde schon ein Mitspieler ausgeraubt hat, ist tabu. Du darfst aber ein Schloss nehmen, vor dem keine einzige Beute-Karte liegt.

Wohltäter-Karten unter deiner Beute handelst du sofort ab.

3. Almosen geben

Zähle die Almosen-Symbole auf deinen gerade erbeuteten Wohltäter-Karten zusammen. Wohltäter zeigen 1, 2 oder 3 Almosen.

- 1 Beginne in einem Dorf deiner Wahl und lege dort ein Almosen auf das erste freie Feld.
- 2 Jedes weitere Dorf muss waagerecht oder senkrecht an das vorige angrenzen. Die Kette darf sich nicht verzweigen und nie diagonal verlaufen.
- 3 Pro Dorf legst du in dieser Runde nur ein einziges Almosen.
- 4 Wald-Karten kannst du weder bespielen noch durchqueren. Dasselbe gilt für Dörfer ohne freies Feld und für Dörfer, in die du in dieser Runde schon gelegt hast.
- 5 Kannst du die Kette nicht fortsetzen, bleiben die übrigen Almosen in deinem Vorrat.

Abgehandelte Wohltäter-Karten legst du beiseite. Sind deine Holzwürfelchen aufgebraucht, kannst du im weiteren Spiel keine Almosen mehr geben.

Rundenwechsel

Die Runde endet, wenn jeder ein Schloss ausgeraubt und alle Almosen der erbeuteten Wohltäter gegeben hat. Karten, die noch vor einem Schloss liegen, legt ihr beiseite. Dann teilt ihr neue Handkarten

vom Zugstapel aus – 3 pro Spieler, zu zweit 4 – und die nächste Runde beginnt.

Schlusswertung: Beute

Werte deine Beute-Karten in dieser Reihenfolge:

- 1 **Attrappe:** Entferne eine Truhe aus der Sorte, von der du am meisten hast. Bei Gleichstand wählst du eine der betroffenen Sorten. Mehrere Attrappen handelst du nacheinander ab und prüfst nach jedem Entfernen neu.
- 2 **Truhen:** Für die Sorte, von der du am meisten hast, erntest du Ruhm in Höhe der Anzahl im Quadrat. Bei Gleichstand wählst du eine dieser Sorten. Für jede Truhe jeder anderen Sorte verlierst du 1 Ruhm.
- 3 **Gewänder:** 5 Ruhm für jede Sorte, von der du genau ein Gewand besitzt. Hast du beide Gewänder einer Sorte, bringt sie nichts.
- 4 **Schmuck:** Jedes Schmuckstück bringt den Ruhm seiner Sorte (2, 3 oder 4).
- 5 **Maid Marihenn:** 1 zusätzlicher Ruhm für jede Schatz-Sorte, die du hast. Mehrere Maiden bringen keinen weiteren Bonus.
- 6 **Schergen:** Jeder Scherge kostet dich 3 Ruhm.

Schlusswertung: Schlösser

Jedes Schloss, das du im Laufe des Spiels ausgeraubt hast, bringt Ruhm in Höhe seines Werts. Deine Start-Schloss-Karte zählt mit.

Schlusswertung: Dörfer

Jedes Dorf zeigt mehrere Ruhm-Reihen. Ruhm einer Reihe zählt nur, wenn in dieser Reihe mindestens ein Almosen liegt – sonst ist er nicht freigeschaltet.

Wer in einem Dorf die meisten Almosen gegeben hat, erntet den höchsten freigeschalteten Ruhm dieses Dorfs. Wer die zweit- oder drittmeisten hat, bekommt entsprechend den zweit- oder dritthöchsten freigeschalteten Wert. Bei Gleichstand gewinnt, wer sein Almosen später in dieses Dorf gelegt hat.

Der Spielzug

- 1 In der Ausspäh-Phase: Lege genau eine Handkarte vor ein Schloss deiner Wahl – offen oder verdeckt, je nach Banner deiner Schloss-Karte.
- 2 Achte auf die Grenzen: maximal 2 Karten vor Schloss 1, maximal 3 vor Schloss 2.
- 3 In der Beute-Phase: Nimm ein Schloss, das diese Runde noch niemand ausgeraubt hat, samt aller davorliegenden Beute-Karten.
- 4 Lege das neue Schloss offen auf dein altes und die Beute offen und sortiert vor dir ab.
- 5 Handle erbeutete Wohltäter-Karten sofort ab und lege die Almosen als zusammenhängende Kette in die Dörfer.

Sonderregeln

- Vor Schloss 1 dürfen höchstens 2 Beute-Karten liegen, vor Schloss 2 höchstens 3.
- Kein Schloss darf in derselben Runde zweimal ausgeraubt werden.
- Ein Schloss ohne Beute-Karten darf man trotzdem nehmen – man erhält dann nur den Schloss-Wert.
- Die Almosen-Kette darf nie diagonal verlaufen und sich nicht verzweigen.
- Wald-Karten blockieren die Kette vollständig: keine Almosen, kein Durchqueren.
- Es ist erlaubt, eine Route zu wählen, bei der man nicht alle Almosen loswerden kann. Übrige Almosen bleiben im Vorrat.
- Sind alle 15 Almosen eines Spielers verbaut, kann er im restlichen Spiel keine weiteren geben.
- Auch Maid Marihenn, Schergen und Wohltäter gelten als Beute-Karten.

Spielende und Gewinn

Sobald ihr am Ende einer Runde feststellt, dass sich die Handkarten nicht mehr vollständig an alle auffüllen lassen, ist diese Runde die letzte. Anschließend wertet ihr Beute, Schlösser und Dörfer aus. Den Sieg holt sich, wer damit den meisten Ruhm zusammenbekommt. Was bei gleichem Gesamtruhm gilt, steht in der Anleitung nicht.

Varianten

- **Spiel zu zweit:** Sortiert alle Karten mit dem Zwei-Spieler-Symbol aus. Jeder erhält 4 Handkarten. Die Dorf-Karten liegen in 2 Reihen. Ihr benutzt die Nachtseite der Schlösser 1–3.
- **Spiel zu fünft:** Zusätzlich kommen die Karten mit dem Fünf-Spieler-Symbol ins Spiel, dazu die Schlösser 1–6.
- **Legendäre Karten (für Fortgeschrittene):** Sortiert je ein Schmuckstück pro Wert (2, 3 und 4) sowie einen Schergen aus und mischt stattdessen die 5 Legendären Karten unter die Beute-Karten.
Fernglas: Du darfst jede Runde unmittelbar vor dem ersten Beute-Zug alle verdeckten Karten eines Schlosses ansehen. Schlüssel: Einmal im Spiel zwingst du einen Mitspieler, ein anderes Schloss zu wählen (er entscheidet selbst welches); danach kommt die Karte in die Schachtel. Gaukler: Direkt vor der Schlusswertung tauschst du die Position von zwei beliebigen Almosen. Goldener Pfeil: Direkt vor der Schlusswertung tauschst du einen deiner Schätze gegen einen Schatz eines Mitspielers. Falscher Bart: Direkt vor der Schlusswertung gibst du einen deiner Schergen an einen Mitspieler ab. Wenn nötig, werden die Karten am Spielende in der Reihenfolge Gaukler, Goldener Pfeil, Falscher Bart abgehandelt.

Tipps

- Truhen zählen quadratisch. Es lohnt sich, eine Sorte konsequent zu sammeln, statt viele Sorten zu mischen – jede fremde Truhe kostet dich 1 Ruhm.
- Bei Gewändern ist weniger mehr: Ein einzelnes Gewand einer Sorte bringt 5 Ruhm, ein Paar dagegen nichts.
- Ein niedriger Schloss-Wert bringt dich früh an die Reihe und lässt dich zuerst offene Karten spielen. Hohe Werte bringen mehr Ruhm in der Schlusswertung.
- Plane die Almosen-Route vorab. Ein Dorf ohne freies Feld oder eine Wald-Karte kann deine Kette abschneiden, sodass Almosen im Vorrat liegen bleiben.
- Bei Gleichstand in einem Dorf gewinnt, wer später gelegt hat. Es kann sich lohnen, mit einem Almosen abzuwarten.
- Denke daran, dass Ruhm-Reihen in Dörfern nur zählen, wenn dort überhaupt Almosen liegen. Ein Dorf allein voll zu machen bringt nichts, wenn die höheren Reihen nicht freigeschaltet sind.

Häufige Fragen

Darf ich ein Schloss ausrauben, vor dem gar keine Beute liegt?

Ja. Du nimmst dann nur die Schloss-Karte und erhältst deren Wert in der Schlusswertung. Verboten ist nur, ein Schloss zu nehmen, das in derselben Runde schon jemand ausgeraubt hat.

Wie weiß ich, ob ich eine Karte offen oder verdeckt spielen muss?

Das Banner auf deiner aktuellen Schloss-Karte zeigt die Reihenfolge von links nach rechts. Bei Schloss 4 spielst du zum Beispiel zuerst offen, danach zweimal verdeckt.

Was passiert mit Beute-Karten, die am Rundenende noch vor einem Schloss liegen?

Sie werden beiseitegelegt. Danach bekommt jeder neue Handkarten und die nächste Runde beginnt.

Darf ich mit meiner Almosen-Kette diagonal ziehen oder einen Wald überspringen?

Nein. Die Dörfer müssen waagerecht oder senkrecht aneinandergrenzen, und Wald-Karten kannst du weder bespielen noch durchqueren.

Muss ich alle Almosen meiner Wohltäter-Karten legen?

Grundsätzlich ja. Nur wenn du die Kette nicht fortsetzen kannst, bleiben die restlichen Almosen in deinem Vorrat. Es ist ausdrücklich nicht verboten, eine Route zu wählen, die dich früh blockiert.

Kann ich in einer Runde zwei Almosen in dasselbe Dorf legen?

Nein, pro Runde nur ein Almosen pro Dorf, und zwar immer auf das erste freie Feld. In einer späteren Runde darfst du dort wieder legen.

Wer gewinnt einen Gleichstand bei den Almosen in einem Dorf?

Derjenige, der sein Almosen später in dieses Dorf gelegt hat.

Warum bringt mir ein Dorf, in dem ich die meisten Almosen habe, manchmal nichts?

Ruhm einer Reihe zählt nur, wenn in dieser Reihe mindestens ein Almosen liegt. Ist die zu dir passende Reihe leer geblieben, erntest du null Ruhm.

Bringen mehrere Maid Marihenn mehr Punkte?

Nein. Du erhältst pro Schatz-Sorte nur einen zusätzlichen Ruhm, auch wenn du mehr als eine Maid besitzt.

Zählt mein Start-Schloss bei der Schlosswertung mit?

Ja, die Start-Schloss-Karte wird wie jedes andere ausgeraubte Schloss mit ihrem Wert gewertet.

Informationen zum Spiel

Autor	Matt Loomis
Erscheinungsjahr	2017
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 04.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/chickwood-forest/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/chickwood-forest/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026