Fadenfroh

Ein kunstvolles Kartenspiel für 1–4 Personen, ab 8 Jahren,
mit einer Spielzeit von 30 Minuten

Game Design von Alexander Pfister & Jordy Adan
Illustrationen von Julia Beutling

Einleitung:

Die fadenfrohe Zeit beginnt. Ein heißes Getränk auf dem Tisch neben dir. Nimm Nadel und Faden zur Hand. Farbenfrohe Erinnerungen an einen traumhaften Sommer im Garten. Frische Beeren, neugierige Tierchen und duftende Blumen. Du glaubst, das Rauschen der Blätter hören zu können. Aber es sind nur Bekannte, die sich ebenfalls durch Stoffe und Stickmuster wühlen.

Idee & Spielziel:

In **Fadenfroh** platzierst du Stoffkarten in deiner Auslage. Für Farben und Symbole auf den Stoffkarten in deiner Auslage erhältst du Siegpunkte. Wann und wofür genau du Siegpunkte erhältst, hängt von den Wertungskarten der aktuellen Runde ab.

Doch deine Mitspielenden konkurrieren mit dir um Stoffkarten und nützliche Materialien. Du musst dir also in jeder Runde aufs Neue überlegen: Wie lange kann ich Materialien nehmen, bevor mir jemand die idealen Stoffkarten wegschnappt?

Wer bei Spielende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

Inhalt:

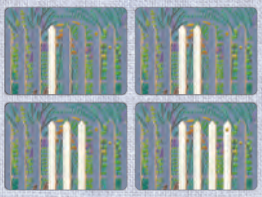
112 Karten





81 Stoffkarten
(Rückseite: heller Gartenzaun)





12 Startkarten – je 3 pro Person *(Rückseite: dunkler Gartenzaun)*





16 Wertungskarten – je 4 pro Kategorie *(Rückseite: Symbole der Kategorie)*





1 Umtauschkarte
(Rückseite: Spielaufbau der Startkarten)





1 Marktkarte 1-Personen-Spiel
(Rückseite: 2-Personen-Spiel)





1 Marktkarte 3-Personen-Spiel
(Rückseite: 4-Personen-Spiel)

Stoffkarten:

Jede Stoffkarte hat 2 Kartenhälften. Jede Kartenhälfte zeigt jeweils 1 Farbe und 0–2 Symbole.

Es gibt 3 Farben: Weiß, Gelb und Lila. Es gibt Symbole in 3 Kategorien: 2 Beeren, 3 Tiere und 4 Blumen. Symbole und Farben sind jeweils gleichmäßig verteilt. Außerdem gibt es noch 2 Sondersymbole: Federkreis und Spannrahmen.



2 Erdbeeren auf Lila | *1 Spannrahmen auf Lila*



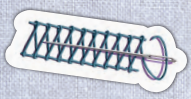
1 Federkreis auf Weiß | *1 Kaninchen auf Gelb*



18 Spulenplättchen
(in verschiedenen Farben)



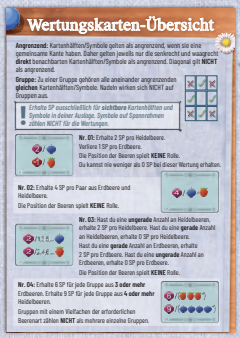
1 Fingerhut



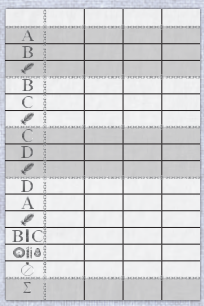
14 Nadelplättchen



1 Rundenmarker



1 Übersichtsblatt



1 Wertungsblock



1 Rundenübersicht

Spielaufbau:

1. Legt die Rundenübersicht in die Mitte der Spielfläche und platziert den Rundenmarker auf dem Feld mit der Zahl 1.

2. Zieht von jeder der 4 Kategorien 1 zufällige Wertungskarte. Mischt diese 4 Wertungskarten und legt jeweils 1 offen in die Ecken der Rundenübersicht.

   Für eure erste Partie legt bitte, wie unten abgebildet, die Wertungskarte mit Nr. 13 zu A, Nr. 02 zu B, Nr. 08 zu C und Nr. 09 zu D.

3. Wer zuletzt jemanden um den Finger gewickelt hat, nimmt den Fingerhut und die 3 Startkarten mit der (1.). Die nächste Person im Uhrzeigersinn nimmt sich die 3 Startkarten mit der (2.) usw., bis alle Personen 3 Startkarten haben.

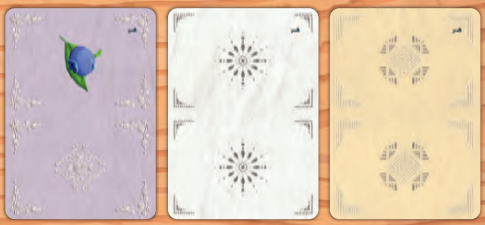






Die Punkte im linken unteren Eck müssen eurer Personenanzahl entsprechen.







4. Legt eure Startkarten in 3 Zeilen vor euch ab. Nehmt euch jeweils 1 Nadelplättchen (ab jetzt Nadel) und 1 Spulenplättchen (ab jetzt Spule).
5. Mischt die Stoffkarten (ab jetzt Karten) und bildet daraus den Stoffstapel. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.
6. Legt die für eure Personenanzahl passende Marktkarte neben die Rundenübersicht und dreht die Umtauschkarte auf die Vorderseite.
7. Legt die restlichen Spulen und Nadeln als allgemeinen Vorrat bereit.
8. Legt den Wertungsblock griffbereit zur Seite.
9. Legt die nicht genutzten Wertungskarten, Startkarten und die nicht passende Marktkarte zurück in die Schachtel.



Die Farben der Spulen haben KEINE Bedeutung.





Beispiel Spielaufbau: 2-Personen-Spiel

Ablauf:

Eine Partie **Fadenfroh** dauert genau 5 Runden.

Jede Runde besteht aus diesen 4 Phasen:

Markt-Phase | *Einkaufs-Phase* | *Stickerei-Phase* | *Wertungs-Phase*

Markt-Phase:

Wer den Fingerhut hat, legt ihn unter die Rundenübersicht und wird die Startperson für diese Runde. Bildet aus Spulen, Nadeln und Karten den Markt für diese Runde. Abhängig von der Personenanzahl legt ihr jetzt Folgendes neben den Fingerhut:

2 Personen:		**3 Personen:**		**4 Personen:**	
4 Spulen	3 Karten	7 Spulen	3 Karten	10 Spulen	3 Karten
1 Nadel	2 Karten	2 Nadeln	2 Karten	2 Nadeln	2 Karten
			1 Karte		2 Karten
					1 Karte

Gruppiert die entsprechende Kartenanzahl jeweils als „Angebot“.
Die Anzahl an Angeboten entspricht der Personenanzahl.



Beispiel Markt-Phase: *Im 4-Personen-Spiel liegen 4 Angebote, 10 Spulen, 2 Nadeln und der Fingerhut im Markt.*



> ***!*** *Karten für den Markt zieht ihr vom Stoffstapel. Spulen und Nadeln für den Markt nehmt ihr aus dem allgemeinen Vorrat. Ist der Stoffstapel leer, mischt den Ablagestapel und bildet daraus den neuen Stoffstapel.*

Einkaufs-Phase:

Spielt nacheinander im Uhrzeigersinn, bis alle Personen gepasst haben. Die Startperson beginnt. Wenn du am Zug bist, wähle 1 der folgenden 2 Aktionen:

- Material nehmen: Nimm 1 Spule **ODER** 1 Nadel **ODER** den Fingerhut aus dem Markt und lege sie in deinen eigenen Vorrat. Entscheide dich in deinem nächsten Zug wieder für 1 der 2 Aktionen.

> ***!*** *Spulen, Nadeln und Fingerhut fassen wir als „Material" zusammen. Ist kein Material im Markt, darfst du „Material nehmen" nicht wählen.*

- Passen und Angebot nehmen: Nimm 1 Angebot aus dem Markt. Lege **ALLE** Karten dieses Angebots in deinen eigenen Vorrat. Beende damit **deine** Einkaufs-Phase für diese Runde.

Bist du am Zug und alle anderen Personen haben bereits gepasst, nimmst du dir ALLE jetzt noch im Markt liegenden Materialien und legst sie in deinen **eigenen** Vorrat. Anschließend **musst** du „Passen und Angebot nehmen" wählen.


Angebot


Angebot



Beispiel Einkaufs-Phase: *2 von 4 Personen haben bereits „Passen und Angebot nehmen" gewählt. Wenn du jetzt auch diese Aktion wählst, bekommt die letzte Person die 4 noch im Markt liegenden Spulen, den Fingerhut und das verbleibende Angebot.*

Stickerei-Phase:

Beginne mit der Stickerei-Phase, sobald du gepasst hast. Du musst **nicht** warten, bis alle anderen Personen gepasst haben.

Spulen umtauschen:



Hast du jetzt 3 oder mehr Spulen in deinem eigenen Vorrat, **musst** du sofort 3 Spulen in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Ziehe dafür 3 Karten vom Stoffstapel.

Wähle 1 dieser 3 Karten und lege sie in deinen eigenen Vorrat. Lege die anderen 2 Karten offen auf den Ablagestapel.

> ! *Wiederhole diesen Schritt so oft, bis du **weniger** als 3 Spulen hast.*

Platziere anschließend die Karten aus deinem eigenen Vorrat in deiner Auslage.

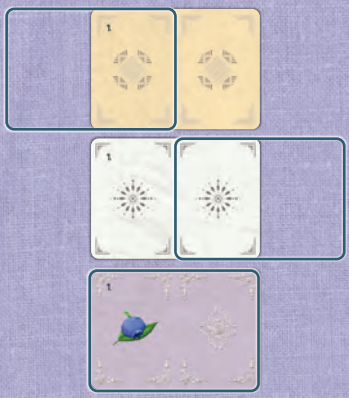
Karten platzieren:

Deine Auslage besteht aus 3 Zeilen. In jeder Zeile liegt 1 Startkarte.

Platziere 1 neue Karte immer so, dass sie **mindestens** 1 Kartenhälfte von 1 anderen bereits platzierten Karte abdeckt.

Du darfst ...

- ✓ 2 Kartenhälften auf einmal abdecken (egal, ob von 1 oder 2 Karten).
- ✓ jede Karte unabhängig von ihrer Farbe in 1 beliebigen Zeile platzieren.
- ✓ Karten sowohl links als auch rechts von deinen Startkarten platzieren.



> ***Die Farbe der Kartenhälften und die Symbole auf Kartenhälften haben KEINEN Einfluss darauf, ob du eine Karte platzieren darfst.***

Es ist verboten ...

- ✕ Karten auf den „Kopf" zu drehen, bevor du sie platzierst.
- ✕ Karten unter bereits platzierte Karten zu schieben.
- ✕ Karten, die du in vorhergehenden Runden platziert hast, neu zu platzieren.
- ✕ Karten so zu platzieren, dass 1 neue Zeile entsteht.
- ✕ Nadeln, die du eingesetzt hast, zu verschieben oder zurückzunehmen.

Lege Karten, die du **nicht** platzieren willst, offen auf den Ablagestapel. Du darfst **keine** Karten für folgende Runden in deinem eigenen Vorrat behalten. Nadeln und **bis zu** 2 Spulen darfst du in deinem eigenen Vorrat behalten.

Sobald alle Personen die Stickerei-Phase abgeschlossen haben, geht ihr zur Wertungs-Phase über.

Nadel einsetzen:

Um 1 Karte **NEBEN** 1 anderen Karte platzieren zu dürfen, musst du 1 Nadel aus deinem **eigenen** Vorrat zwischen diese beiden Karten legen. *Nur so darfst du 1 Karte legen, **ohne** 1 Kartenhälfte abzudecken.*



Du darfst Karten auch so platzieren, dass sie 1 gelegte Nadel abdecken. *Lege dafür die Nadel kurz zur Seite, platziere die Karte und lege dann die Nadel wieder auf die Karte.*

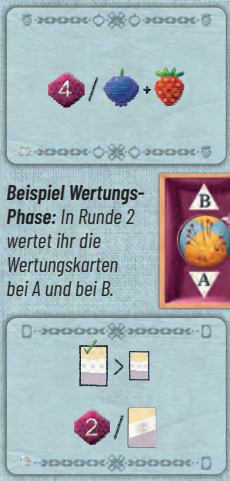
Wertungs-Phase:

Die 2 Pfeile neben dem Rundenmarker zeigen, welche 2 Wertungskarten ihr diese Runde wertet. Erhalte Siegpunkte (ab jetzt SP) abhängig davon, ob und wie oft du die Bedingung der jeweiligen Wertungskarte erfüllst.

Erhalte außerdem noch jeweils 2 SP pro **Federkreis** in deiner Auslage.

> ! *In Runde 1 gibt es KEINE Wertung.*

Sobald alle ihre SP auf dem Wertungsblock notiert haben, bewegt ihr den Rundenmarker auf die nächsthöhere Zahl auf der Rundenübersicht und beginnt die neue Runde.



Beispiel Wertungs-Phase: *In Runde 2 wertet ihr die Wertungskarten bei A und bei B.*









> ***In der Wertungs-Phase von Runde 5 wertest du **zusätzlich**:***

B|C **WÄHLE:** Erhalte SP für Wertungskarte B **ODER** Wertungskarte C. Jede Person trifft diese Entscheidung für sich.

Erhalte pro Material (Nadel, Faden, Fingerhut) in deinem eigenen Vorrat 2 SP.

Erhalte SP für jeden Spannrahmen in deiner Auslage. Jeder Spannrahmen zeigt dir die Anzahl an SP, die du pro Symbol dieser Art erhältst.

Nach der Wertungs-Phase von Runde 5 endet die Partie.



Beispiel Wertungs-Phase: *Runde 5*

<u>Wertungskarte D</u>: 2 unterschiedliche Blumen in der obersten Zeile = 4 SP. Keine Blume in der mittleren Zeile = 0 SP. 3 unterschiedliche Blumen in der untersten Zeile = 9 SP. Insgesamt 13 SP.

<u>Wertungskarte A</u>: Deine größte Gruppe aus Kartenhälften mit der gleichen Farbe hat die Größe 8 = 16 SP.



<u>Federkreis</u>: 2 Federkreise = 4 SP.

<u>Wertungskarte C</u>: 4 Tiere = 4 SP. Außerdem hast du 1 Trio aller Tiere = 6 SP. Insgesamt 10 SP. Hättest du dich für Wertungskarte B entschieden, würdest du insgesamt nur 8 SP für die 2 Paare aus Heidelbeere + Erdbeere erhalten.

<u>Material</u>: Fingerhut und 2 Spulen = 6 SP.

<u>Spannrahmen</u>: Der Spannrahmen gibt dir 2 SP pro Blume = 12 SP.



Spielende:

Rechne jetzt deine SP zusammen. Die Person mit den **meisten SP** gewinnt. Im Fall eines Gleichstandes gewinnt, wer die Startkarten mit der **höheren** Zahl hat.

Änderungen für das 1-Personen-Spiel:

Einkaufs-Phase: Decke **nach** jedem Zug die oberste Karte vom Stoffstapel auf und lege sie auf den Ablagestapel. Abhängig davon, was auf diese Karte zutrifft, passiert Folgendes:

Die Kartenhälften haben dieselbe Farbe?
Lege die ganz links liegende Karte aus dem Markt auf den Ablagestapel.



Die Kartenhälften haben unterschiedliche Farben?
Lege die ganz rechts liegende Karte aus dem Markt auf den Ablagestapel.



Auf der Karte ist 1 Federkreis oder 1 Spannrahmen abgebildet?
Statt 1 Karte legst du 1 Material aus dem Markt in den allgemeinen Vorrat. Beachte diese Reihenfolge: Nadel, Fingerhut, Spule.



Hast du in der vorherigen Runde den Fingerhut NICHT genommen, musst du auch VOR deinem ersten Zug 1 Karte aufdecken.

„Passen und Angebot nehmen": Nimm dir bis zu **2 benachbarte** Karten aus dem Markt. Lege danach die übrigen Karten und/oder Materialien auf den Ablagestapel bzw. in den allgemeinen Vorrat.

Spielende: Wie viele SP hast du insgesamt erhalten?
Je mehr, desto besser:

1-99 SP: Kommt Zeit, kommt Naht.

100+ SP: Verflixt und zugenäht.

130+ SP: Bloß nicht den Faden verlieren.

150+ SP: Du bist die Nadel im Heuhaufen.



Impressum:
Game Design: Alexander Pfister & Jordy Adan
Illustrationen: Julia Beutling
Grafik und Layout: atelier198
Producer: Julian Steindorfer
Fingerhut 3D-Modell: Andreas Resch

1 MORE TIME GAMES

Hergestellt von:
1 More Time Games OG
Nobilegasse 26/13,
1150 Wien, Österreich
www.1moretimegames.com

Vertrieb durch asmodee:
Asmodee GmbH
Friedrichstr. 47,
45128 Essen, Deutschland
www.asmodee.de

© 2026 - 1 More Time Games OG