

ATIWA



Ein Spiel für 1-4 Personen ab 10 Jahren • Spieldauer: 30 Minuten pro Person

Die Atiwa Range ist eine Region im Südosten von Ghana in Afrika mit steilen Hügeln und abgeflachten Gipfeln. Der Großteil der Hügelkette besteht aus einem immergrünen Waldreservat, in dem viele bedrohte Tierarten leben. Neben Abholzung und der Jagd auf sogenanntes „bush meat“ stellen der Gold- und Bauxitabbau eine ernstzunehmende Gefahr für das Reservat dar.

Unterdessen sorgt der Bürgermeister der nahegelegenen Stadt Kibi für Aufsehen, da er zahlreichen Flughunden in seinem Garten Schutz gewährt. Dieser Mann hat den großen Wert erkannt, den die Tiere für abgeholzte Regionen unserer Erde haben: Flughunde schlafen bei Tag und schwärmen bei Sonnenuntergang aus, um bis zu 90 Kilometer entfernt nach Obstbäumen Ausschau zu halten. Auf dem Heimflug scheiden sie die Samen der verspeisten Früchte aus und verteilen sie so über weite Landstriche. Dabei kann eine einzelne Kolonie von 150.000 Flughunden jährlich bis zu 800 Hektar Wald aufforsten.

Macht es dem besagten Bürgermeister gleich und baut eine Gemeinde unweit der Atiwa Range auf. Errichtet Häuser für Familien und teilt euer neu erworbenes Wissen über den Schaden, den Bergbau anrichtet, sowie den positiven Effekt, den die Flughunde auf die Umwelt haben. Erwerbt neues Land, geht sorgsam mit euren Tieren und Ressourcen um und führt eure Gemeinde zu Wohlstand. Wer die Bedürfnisse der eigenen Gemeinde sowie der Umwelt am besten in Einklang bringt, gewinnt.

SPIELMATERIAL

– auf Karton –



1 Aktionsplan (gefaltet)

für
3 Personen



2 Aktionsplanerweiterungen (doppelseitig)

für
4 Personen



52 Familienmarken
(doppelseitig; 13 pro Person)



Vorderseite:
ungeschult



Rückseite: geschult
(mit Flughundsymbol)

44 Verschmutzungsmarken (doppelseitig)



Vorderseite:
Feld verschmutzt



Rückseite: Gold gefunden
(22x keins,
20x eins, 2x zwei)



6 Aktionsfeldtafeln



4 Vorratstableaus (1 pro Person)



52 Baummarken
(13 pro Person)



40 Goldmarken
(25x 1 Gold, 15x 5 Gold)



1 Startmarke

– 88 Karten –



36 Ortschaften
(10x Gehöft, 10x Siedlung,
12x Dorf, 4x Kleinstadt)



12 Übersichten
(4 Sets zu je 3 Karten;
1 Set pro Person)



36 Landschaften
(alle unterschiedlich)



4 Nachtkarten
(1 pro Person)

– 200 Holzteile –



12 Figuren
(in 4 Farben; 3 pro Person)



32 Fruchtmarken
(orange; 8 pro Person)



32 Buschtiermarken
(beige; 8 pro Person)

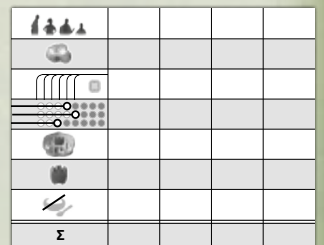


28 Ziegenmarken
(weiß; 7 pro Person)



96 Flughundmarken
(schwarz)

– außerdem –



1 Wertungsblock



1 Stoffbeutel

SPIELVORBEREITUNG

— Allgemeiner Spielbereich —

- 1 Breitet den **Aktionsplan** aus und legt ihn in die Mitte des Spielbereichs.
- 2 Befestigt eine der beiden **Aktionsplanerweiterungen** rechts am Aktionsplan: Spielt ihr **allein oder zu zweit**, dreht ihr eine beliebige davon auf die Rückseite (auf der zwei Menschen in der rechten unteren Ecke abgebildet sind). Spielt ihr **zu dritt oder zu viert**, nehmt die Vorderseite der entsprechenden Erweiterung (zu erkennen an der entsprechenden Personenzahl rechts unten). Die andere Aktionsplanerweiterung wird nicht verwendet und kommt zurück in die Schachtel.
- 3 Mischt die **Aktionsfeldtafeln** und legt sie auf die markierten Flächen der Rundenfelder II-VII auf dem Aktionsplan. Auf jedes Feld kommt eine Tafel.
- 4 Mischt die **Landschaften** und platziert den Stapel **verdeckt** am oberen Rand des Aktionsplans neben den Feldern mit dem Aufdruck .
- 5 Zieht Karten von diesem Stapel und legt sie **offen** rechts davon ab, und zwar jeweils eine Karte über jedes Feld mit Aufdruck . (Allein oder zu zweit gibt es nur drei solcher Felder, zu dritt und zu viert gibt es vier davon.)
- 6 Sortiert die **Ortschaften** nach ihren Namen und platziert die einzelnen Stapel **offen** am unteren Rand des Aktionsplans in der Reihenfolge „Gehöft“, „Siedlung“, „Dorf“ und „Kleinstadt“, passend zu den entsprechenden Aktionsfeldern. (Diese deuten jeweils an, wie viele Häuser auf den Karten zu sehen sind.)
- 7 Werft die **Verschmutzungsmarken** in den **Stoffbeutel** und mischt sie gut durch. Platziert den Beutel neben der Abbildung eines Goldflusses (an der Aktionsplanerweiterung).
- 8 Haltet die **Gold- und Flughundmarken** in einem allgemeinen Vorrat in der Nähe des Aktionsplans bereit.
- 9 Platziert den **Wertungsblock** in Griffweite.

The main game board is a large grid with various icons and numbers. It is divided into several sections:

- Top Row:** Four landscape cards labeled 4, 5, 6, and 7. Card 4 is a forest, 5 is a field, 6 is a mountain, and 7 is a farming camp.
- Middle Section:** A large grid of action field tables (3x5) with various icons and numbers. A large number '1' is on the left side.
- Right Side:** A stack of action plan extensions labeled 2, 3, 4, and 5. A stack of landscape cards labeled 4, 5, 6, and 7. A stack of action field tables labeled 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100.
- Bottom Row:** Four village cards labeled 6, 7, 8, and 9. Card 6 is a farm, 7 is a settlement, 8 is a village, and 9 is a small town.
- Right Side (Bottom):** A stack of action field tables labeled 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100.

Seite für 4 Personen

	9			

– Persönlicher Spielbereich –

- 10 Nehmt euch jeweils ein **Vorratstableau** und legt es so vor euch ab, dass darunter noch genügend Platz für Karten bleibt. *(Zwei bis drei Kartenzeilen sollten genügen.)*
- 11 Nehmt euch jeweils **8 Buschtiere, 13 Bäume, 8 Früchte, 13 Familien** und **7 Ziegen** und verteilt diese Marken auf die entsprechenden Felder eures Vorratstableaus. Jedes Feld weist dazu die Form der Marke auf, die dort abgelegt wird. *(Lasst hierbei die Symbole auf den Feldern außer Acht – ihr Zweck wird euch später erläutert.)* Achtet darauf, dass die Familien **mit der ungeschulten Seite nach oben** ausliegen, d. h. so, dass das Flughundsymbol **nicht** darauf zu sehen ist.
- 12 Nehmt euch jeweils **3 Figuren** einer Farbe eurer Wahl, eine **Nachtkarte** sowie **3 unterschiedliche Übersichts-karten** und platziert diese neben eurem Vorratstableau. Im **Solospiel** kommen die **roten, gelben und blauen** Figuren zum Einsatz. Überzähliges persönliches Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel.
- 13 Nehmt euch jeweils eine Karte „Dorf“ vom entsprechenden Stapel neben dem Aktionsplan und legt sie offen an **dritter** Position unterhalb eures Vorratstableaus ab. Achtet darauf, dass die Karte richtig liegt, d. h. so, dass ihr Name oben links steht.

- 14 Nehmt von eurem Vorratstableau die **erste Familienmarke von links** und legt sie – **weiterhin mit der ungeschulten Seite nach oben** – auf das **Hausfeld** rechts unten auf eurer Dorfkarte.
- 15 Ermittelt zufällig, wer das Spiel beginnen soll und somit die **Startmarke** erhält.
- 16 Reihum im Uhrzeigersinn erhalten alle Personen, die das Spiel nicht beginnen, abhängig von ihrer Position in der Spielreihenfolge einen **Ausgleich**:
 - Im Drei- und Vierpersonenspiel erhält die zweite Person einen **Flughund** aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn auf das Feld ihrer Dorfkarte, das ein Flughundsymbol zeigt.
 - Im Drei- und Vierpersonenspiel nimmt die dritte und im Zweipersonenspiel die andere Person von ihrem Vorratstableau das **erste Buschtier von links** und legt es auf das Feld ihrer Dorfkarte, das ein Buschtiersymbol zeigt.
 - Im Vierpersonenspiel nimmt die vierte Person von ihrem Vorratstableau die **erste Ziege von links** und legt sie auf das Feld ihrer Dorfkarte, das ein Ziegensymbol zeigt.



12

15

12

10

11

13

12

14

12

12

Jetzt kann es losgehen!

Die folgenden Regeln gelten für alle Personenzahlen, einschließlich dem Solospiel. Weitere Regeln, die nur das Solospiel betreffen, befinden sich auf Seite 11.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über **sieben Runden**. Jede Runde beginnt mit der **Arbeitszeit**, in der ihr jeweils **drei Spielzüge** durchführt, gefolgt von der **Rundenauswertung**, in der ihr bestimmte Dinge abhandelt.

DIE ARBEITSZEIT

Reihum im Uhrzeigersinn führt ihr jeweils einen Spielzug durch. Es beginnt, wer die Startmarke hat. Ein Spielzug besteht aus einer **Pflichtaktion**, in der ihr eine Figur auf dem Aktionsplan einsetzt, gefolgt von einer **optionalen Flughundaktion**. Wiederholt das Ganze zweimal, sodass ihr insgesamt auf jeweils drei Spielzüge kommt. *(In diesem Spiel gibt es keinen Mechanismus, mit dem ihr mehr als drei Spielzüge pro Runde haben könnt.)*

1. DIE PFLICHTAKTION

Euer Spielzug beginnt damit, dass ihr eine eurer verfügbaren Figuren auf ein **unbesetztes Aktionsfeld** (auf dem Aktionsplan oder seiner Erweiterung) setzt und die damit verbundenen **Aktionen sofort** nutzt. *(Nur wer die Figur einsetzt, nutzt auch die Aktionen.)*



Aktionen werden mit Hilfe von Symbolen dargestellt. Einen Überblick über die möglichen Symbole gibt euch die folgende Auflistung. In den darauffolgenden Absätzen werden euch die einzelnen Aktionsarten genau erklärt.

	Landschaft: Ziehe eine Landschaft vom verdeckten Stapel.		Tausch: Bezahle den angegebenen Goldbetrag und erhalte die angezeigte Anzahl von Marken (Ziegen oder Familien).
	Nimm die offene Landschaft, die neben diesem Aktionsfeld liegt.		
	Marken: Erhalte die abgebildeten Marken.		Nutze die angezeigte Aktion maximal so oft, wie sich Natursymbole auf deinen Landschaften befinden.
	Baum mit Frucht: Erhalte eine Baum- und eine Fruchtmarke und lege die Frucht auf ebendiesen Baum. Du kannst die Frucht nicht anderswo ablegen. Hast du keinen Platz für den Baum, erhältst du auch die Frucht nicht.		Nach der Hauptaktion, die über dieser hier abgedruckt ist, kannst du, sofern du mindestens 4 Landschaften besitzt, die abgebildete Bonusaktion genau einmal nutzen. <i>(Ortschaften sowie Natursymbole spielen hierfür keine Rolle – nur die tatsächliche Anzahl deiner Landschaftskarten.)</i>
	Wahl: Erhalte entweder (bis zu) 2 Flughunde oder 1 Buschtier.		
	Schulung (Wissen teilen): Drehe eine Familienmarke von ihrer ungeschulten auf die geschulte Seite.		Ortschaft: Gib Bäume und Gold ab, um die zugehörige Ortschaft zu erwerben und die Startmarke zu erhalten. <i>(Beachte, dass das jeweils rechte Aktionsfeld zu einer Ortschaft immer genau 1 Gold teurer ist als das entsprechende linke.)</i>
	Bezahle (einmalig) den angegebenen Goldbetrag, um die Schulungsaktion (bis zu) dreimal zu nutzen.		Nur im Vierpersonenspiel: Die beiden Aktionsfelder links und rechts von diesem Pfeil (mit der Aktion Gold x Natursymbol) dürfen nicht von Figuren derselben Farbe besetzt werden.

Details:

- Weist ein Aktionsfeld mehrere Aktionen auf, könnt ihr sie in einer Reihenfolge eurer Wahl nutzen.
- Ihr könnt euch weniger Marken nehmen als euch zustehen.
- Ihr könnt Aktionen auslassen, falls ihr sie nicht nutzen könnt oder möchtet.
- Es ist erlaubt, eine Figur auf ein Aktionsfeld zu setzen und keine der dort abgebildeten Aktionen zu nutzen.

Aktionsfeldtafeln

Die Aktionsfelder auf den Rundenfeldern bestehen immer aus zwei Aktionen, die ihr beide nutzen könnt. Auf dem Rundenfeld der aktuellen Runde sind beide Aktionen auf dem Aktionsplan abgedruckt. Auf den sechs anderen Rundenfeldern befindet sich eine Aktion auf der Aktionsfeldtafel und die andere auf dem Aktionsplan.

Beispiel: Auf dem aktuellen Rundenfeld (in Runde I) werden zwei Aktionen angeboten: eine Familie und eine Schulung. Auf dem Aktionsfeld rechts davon gibt es 2 Bäume, 1 Flughund sowie 1 Buschtier.



Diese Paarungen von Aktionen werden sich im Laufe des Spiels ändern (siehe 7. Schritt der Rundenauswertung).



Beispiel: In der nächsten Runde wird das linke Aktionsfeld 2 Bäume und eine Schulung anbieten, das rechte 1 Familie, 1 Flughund und 1 Buschtier.

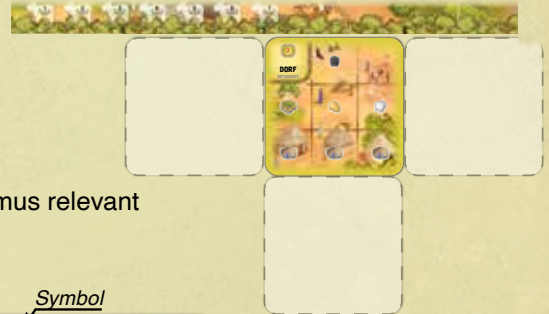
Land- und Ortschaften

Der Großteil der Aktionsfelder bringt euch Marken: Tiere, Bäume, Familien und Gold. Mit Ausnahme von Gold müsst ihr alle Marken, die ihr in diesem Spiel erhaltet, auf Karten unterbringen. Dabei gibt es zwei Typen von Karten: **Landschaften** und **Ortschaften**.

Karten bekommt ihr über eine entsprechende Aktion: **Ortschaften** kosten Bäume und Gold und enthalten immer bis zu vier Hausfelder für Familien. **Landschaften** kosten nichts, weisen aber selten Hausfelder auf.

Karten, die ihr euch nehmt, legt ihr **offen** unterhalb eures Vorratstableaus ab. Dabei können **in jeder Zeile bis zu vier Karten** liegen. Neue Karten legt ihr immer **waagrecht oder senkrecht** an bestehende Karten an. Achtet darauf, dass eure Karten immer richtig liegen, d. h. so, dass ihre Namen oben links stehen. *(Ihr dürft eure Karten nicht drehen.)* Ihr könnt eine neue Kartenzeile aufmachen, indem ihr eine neue Karte unterhalb einer bestehenden ablegt. Es ist dabei unerheblich, ob die Zeile darüber aus vier oder weniger Karten besteht. *(Ihr braucht Kartenzeilen nicht zu vervollständigen.)* Die Gesamtheit eurer Karten und der darauf liegenden Marken bildet **eure Auslage**.

Beispiel: Ihr beginnt das Spiel mit einem Dorf an der dritten Kartenposition. Die nächste Karte, die ihr euch holt, müsst ihr entweder links oder rechts davon oder darunter ablegen. Letzteres würde eine neue Kartenzeile aufmachen.



Details:

- Ihr könnt beliebig viele Karten in beliebig vielen Zeilen haben.
- Wo ihr eine Karte ablegt, ist einzig für den Verschmutzungsmechanismus relevant (siehe 1. Schritt der Rundenauswertung).

Alle Karten sind ähnlich aufgebaut:



In der linken oberen Ecke jeder Karte befinden sich ihr **Wert**, **Name** und **Typ**. Landschaften weisen dort zudem ihre Kartennummer (01-36) auf und die meisten davon zusätzlich ein Natursymbol. Ansonsten weist jede Karte acht Felder für Marken auf.

DAS NATURSYPMBOL

Manche Aktionen auf dem Aktionsplan und seiner Erweiterung hängen davon ab, wie viele Symbole auf euren Landschaften zu sehen sind: je mehr, desto besser. *(Das Symbol steht für den Erhalt der Natur bzw. – rein spielmechanisch betrachtet – für die Abwesenheit von bewohnbaren Hausfeldern. Beachtet, dass Landschaft 27 zwei solcher Symbole aufweist.)*

	Dieses Feld bietet Platz für eine Familie .		<i>Nur auf der Landschaft 01:</i> Die 3 Felder in einer so gekennzeichneten Gruppe bieten Platz für je einen Baum, der wiederum Platz für wahlweise ein Buschtier oder eine Frucht bietet. Auf unterschiedlichen Bäumen können unterschiedliche Marken liegen, aber nur eine Marke pro Baum. Ohne Baum könnt ihr hier keine dieser Marken ablegen.
	<i>Nur auf den Landschaften 16 und 28:</i> Dieses Feld ist ein unbewohnbares Haus, das keinen Platz für eine Familie bietet. Bis auf eine bestimmte Aktion ist das Feld praktisch unbrauchbar (siehe „Flughunde in leeren Häusern“).		<i>Nur auf den Landschaften 03 und 35:</i> Die 8 bzw. 3 Felder in einer so gekennzeichneten Gruppe bieten Platz für je einen Baum, der wiederum Platz für wahlweise einen Flughund oder eine Frucht bietet. Auf unterschiedlichen Bäumen können unterschiedliche Marken liegen, aber nur eine Marke pro Baum. Ohne Baum könnt ihr hier keine dieser Marken ablegen.
	Dieses Feld bietet Platz für ein Buschtier .		<i>Nur auf den Landschaften 01, 09, 13 und 35:</i> Dieses Feld bietet lediglich Platz für eine Frucht, nicht aber für einen Baum.
	Dieses Feld bietet Platz für einen Flughund .		Ein Blankofeld (d. h. ein Feld ohne Symbol) bietet Platz für eine Marke einer beliebigen Art außer Familie, vorausgesetzt , eine Marke dieser Art liegt bereits auf einem anderen Feld dieser Karte (siehe „Blankofelder“).
	Dieses Feld bietet Platz für eine Ziege .		Dieses Feld bietet Platz für einen Baum . Sobald ein Baum darauf liegt, bietet es zusätzlich Platz für eine Frucht . Ohne Baum könnt ihr hier keine Frucht ablegen.

Die Startmarke


Immer, wenn ihr euch eine **Ortschaft** (*keine Landschaft*) **nehmt**, erhaltet ihr außerdem die **Startmarke**. Diese kann mehrmals in einer Runde hin- und herwandern. Das ändert allerdings nichts am Ablauf der laufenden Runde: Ihr führt weiterhin – ohne Unterbrechung – eure Spielzüge reihum im Uhrzeigersinn durch. Wer dann am Ende der Arbeitszeit im Besitz der Startmarke ist, beginnt die Rundenauswertung sowie die folgende Runde.


Anmerkung: Es ist normal, dass die Startmarke in den ersten beiden Runden nicht wechselt. Dieser Nachteil wird während der Spielvorbereitung durch die zusätzlichen Marken für die hinten sitzenden Personen ausgeglichen.


Wichtig! Der Erhalt der Startmarke ist an den Erwerb einer Ortschaft gebunden. Es ist nicht möglich, sich lediglich die Startmarke zu nehmen, ohne eine Ortschaft zu erwerben.




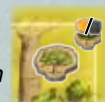
Marken erhalten


 **Gold**, das ihr erhaltet, nehmt ihr euch aus dem allgemeinen Vorrat und legt es neben eure Auslage. Gold gibt es als 1er- und als 5er-Marken. Ihr könnt jederzeit fünf 1er-Marken gegen eine 5er-Marke wechseln und umgekehrt.


 **Flughunde**, die ihr erhaltet, nehmt ihr euch aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf erlaubte Felder auf den Karten eurer Auslage:


 auf ein freies Feld mit Flughundsymbol,


 auf eine geschulte Familie ohne Flughund (*siehe „Familien und Schulung“*),


 auf einen freien Baum für Flughunde (*auf den Landschaften 03 und 35*)


 oder auf ein freies Blankofeld (*sofern möglich, siehe „Blankofelder“*).


 **Buschtiere**, die ihr erhaltet, nehmt ihr **von links** von eurem Vorratstableau und legt sie auf erlaubte Felder auf den Karten eurer Auslage:


 auf ein freies Feld mit Buschtiersymbol,


 auf einen freien Baum, der Buschtiere aufnehmen kann (*auf Landschaft 01*)


 oder auf ein freies Blankofeld (*sofern möglich, siehe „Blankofelder“*).


 **Bäume**, die ihr erhaltet, nehmt ihr **von links** von eurem Vorratstableau und legt sie auf erlaubte Felder auf den Karten eurer Auslage:


 auf ein freies Feld mit Baumsymbol

 oder auf ein freies Blankofeld (*sofern möglich, siehe „Blankofelder“*).


 **Früchte**, die ihr erhaltet, nehmt ihr **von links** von eurem Vorratstableau und legt sie auf erlaubte Felder auf den Karten eurer Auslage:

 auf einen freien Baum,


 auf ein freies Feld mit Fruchtsymbol (*auf den Landschaften 01, 09, 13 und 35*)


 oder auf ein freies Blankofeld (*sofern möglich, siehe „Blankofelder“*).


Anmerkung: Früchte erhaltet ihr während des 2. Schritts der Rundenauswertung. Wie bereits erwähnt, müsst ihr die Frucht, die ihr über eine Aktion „Baum mit Frucht“ erhaltet, auf den damit erhaltenen Baum legen. Ihr könnt sie nicht anderswo ablegen.

 **Familien**, die ihr erhaltet, nehmt ihr **von links** von eurem Vorratstableau und legt sie mit der **ungeschulten Seite nach oben** auf ein **Hausfeld** eurer Auslage, auf dem noch keine Familie liegt.

Sonderfall: Ihr könnt eine Familie in ein Haus legen, in dem sich ein Flughund befindet (*siehe „Flughunde in leeren Häusern“*). Legt dann den Flughund zurück in den allgemeinen Vorrat, **es sei denn**, ihr schult diese Familie sofort (*siehe auch „Familien und Schulung“*).

 **Ziegen**, die ihr erhaltet, nehmt ihr von links von eurem Vorratstableau und legt sie auf erlaubte Felder auf den Karten eurer Auslage:

 auf ein freies Feld mit Ziegensymbol

 oder auf ein freies Blankofeld (*sofern möglich, siehe „Blankofelder“*)

ALLGEMEINE REGELN

- Die Buschtier-, Baum-, Frucht-, Familien- und Ziegenmarken, die ihr während der Spielvorbereitung erhaltet, bleiben das gesamte Spiel über bei euch: Entweder liegen sie auf eurem Vorratstableau oder sie liegen in eurer Auslage. Umgekehrt heißt das, dass ihr nie mehr als 8 Buschtiere, 13 Bäume, 8 Früchte, 13 Familien bzw. 7 Ziegen gleichzeitig haben könnt.
- Gold und Flughunde sollen nicht durch das vorhandene Spielmaterial begrenzt sein. Sollten sie euch jemals ausgehen, improvisiert bitte.
- Wie zuvor erwähnt, müsst ihr mit Ausnahme von Gold alle Marken, die ihr in diesem Spiel erhaltet, auf euren Karten unterbringen. Könnt ihr eine Marke nicht platzieren, erhaltet ihr sie auch nicht.
- Es gibt keine Obergrenze dafür, wie viel Gold neben eurer Auslage liegen darf.
- Ihr dürft die Positionen der Marken auf euren Karten nicht verändern. Es ist auch nicht erlaubt, Marken einfach abzuwerfen. (*Ausnahme: siehe „Die Flughundaktion.“*)

Blankfelder

Viele Karten weisen ein oder mehrere Blankfelder auf, d. h. Felder, auf denen kein Symbol aufgedruckt ist, das darstellt, welche Marken dort abgelegt werden können. Auf diese Felder könnt ihr **eine beliebige Marke – außer einer Familie** – legen, **sofern** eine Marke derselben Art bereits auf einem **anderen** Feld dieser Karte liegt. (*Familien könnt ihr nur auf Hausfelder legen.*)

Sonderfälle:

- Ihr könnt auf einen Baum, der auf einem Blankofeld liegt, auch dann eine Frucht legen, wenn kein anderer Baum auf der Karte eine Frucht enthält. Mit anderen Worten könnt ihr einen Baum mit Frucht auf ein Blankofeld legen, sofern mindestens ein anderes Feld der Karte einen Baum (*mit oder ohne Frucht*) enthält.
- Befindet sich auf einer Karte eine Frucht, so könnt ihr im 2. Schritt der Rundenauswertung neu erworbene Früchte auf Blankfelder (*mit oder ohne Baum*) dieser Karte legen.
- Befindet sich auf einer Karte eine Familie mit Flughund (*siehe „Familien und Schulung“*), könnt ihr Flughunde auf Blankfelder dieser Karte legen.



Beispiel: Im Moment kannst du lediglich Ziegen und/oder Bäume mit oder ohne Frucht auf die Blankfelder dieser Siedlung legen. Flughunde kannst du dort erst ablegen, wenn du die Familie schulst und einen Flughund auf die Familie legst (*siehe „Familien und Schulung“*).

Marken abgeben

Gold und **Flughunde**, die ihr abgibt, kommen zurück in den allgemeinen Vorrat. Falls nötig, erhaltet ihr Wechselgold.

Buschtiere, Bäume, Früchte und **Ziegen**, die ihr abgibt, kommen zurück auf euer Vorratstableau. Legt sie dazu in der entsprechenden Zeile auf das **erste freie Feld von rechts**. (*Auf jedes Feld wird nur eine Marke gelegt und es werden keine Lücken gelassen.*)

Ihr könnt **Bäume** auch dann abgeben, wenn noch eine Frucht darauf liegt, wodurch ihr auch die Frucht abgeben müsst. Legt sie dazu in der Fruchtzeile auf das erste freie Feld von rechts.

Anmerkung: Die Marken auf eurem Vorratstableau könnt ihr nicht abgeben – sie „gehören“ euch nicht. Vielmehr ist euer Vorratstableau so etwas wie ein personalisierter „allgemeiner Vorrat“. Ihr könnt lediglich über die Marken in eurer Auslage und das Gold, das daneben liegt, verfügen.

Familien und Schulung

Familien, die ihr neu erhaltet, sind zunächst „ungeschult“, d. h., die geschulte Seite der Marke (*mit einem Flughundsymbol*) ist nicht sichtbar. Um eine Familie zu „schulen“, müsst ihr eine Schulungsaktion nutzen, die es euch erlaubt, eine Familienmarke auf die geschulte Seite zu drehen.



Sonderfall: In den Runden I und VI bietet das Aktionsfeld der aktuellen Runde sowohl eine Familien- als auch eine Schulungsaktion an, wodurch ihr eine neue Familie gleich mit der geschulten Seite nach oben in eure Auslage legen könnt. (*Anders ausgedrückt könnt ihr die beiden Aktionen vereinen, was sich als nützlich erweisen kann, wenn ihr die Familie in ein von einem Flughund besetztes Haus legt, siehe „Flughunde in leeren Häusern“ weiter unten.*)

Die folgende Übersicht fasst zusammen, welche Vorteile eine Schulung mit sich bringt:



Ein Haus, in dem eine ungeschulte Familie wohnt, bietet nur dieser Familie Platz.

Jede geschulte Familie bietet Platz für einen Flughund. Befindet sich ein Flughund auf einer geschulten Familie, so könnt ihr Flughunde auch auf Blankfelder derselben Karte legen.

Beim Einkommen (*1. Schritt der Rundenauswertung*) schürfen ungeschulte Familien nach Gold.

Geschulte Familien erhalten ein regelmäßiges Einkommen von 1 Gold.

Beim Ernähren (*4. Schritt der Rundenauswertung*) könnt ihr euch pro ungeschulte Familie mit einem Flughund ernähren.

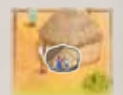
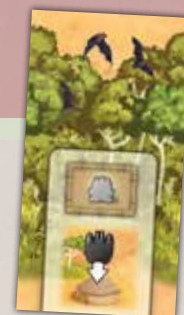
Geschulte Familien essen keine Flughunde. (*Dies könnte man als Nachteil der Schulung auffassen.*)

Bei der Wertung bekommt ihr für ungeschulte Familien keine Bonuspunkte.

Bei der Wertung bekommt ihr pro geschulte Familie 1 Bonuspunkt.



Mit der Schulungsaktion gebt ihr euer Wissen zum Thema Umweltschutz und zu der Rolle, die Flughunde dafür spielen, an die wissbegierige Familie weiter.



gewöhnliches Haus



unbewohnbares Haus

Flughunde in leeren Häusern

Die Aktion auf der abgebildeten Aktionsfeldtafel ermöglicht es euch, jeweils 1 Flughund aus dem allgemeinen Vorrat in jedes **freie** Haus eurer Auslage zu legen, **einschließlich** der unbewohnbaren Häuser (*auf den Landschaften 16 und 28*), sofern diese frei sind. Diese Aktion ist die **einzige Möglichkeit** im Spiel, Flughunde in Häuser ohne Familien zu legen.

Diese Flughunde können **beliebig lang** in ihren Häusern verweilen. Sobald sie jedoch das Haus verlassen (*siehe „Flughundaktion“*), können sie später **nicht** dorthin zurückkehren. Ihr könnt eine Familie in ein Haus legen, das von einem Flughund besetzt wird, müsst dann aber den Flughund in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, **es sei denn**, ihr schult diese Familie im gleichen Zug (*was nur in den Runden I und VI auf dem aktuellen Rundenfeld möglich ist*).

2. DIE FLUGHUNDAKTION (OPTIONAL)

Am Ende **jedes** eigenen Spielzuges (d. h. bis zu dreimal pro Runde) könnt ihr, nachdem ihr eure Pflichtaktion vollständig abgeschlossen habt, **genau eine** Flughundaktion nutzen, sofern folgende Voraussetzungen erfüllt sind:

- Ihr habt mindestens 3 Flughunde sowie
- mindestens 1 Frucht in eurer Auslage sowie
- mindestens 1 Baum auf eurem Vorratstableau übrig sowie
- Platz für mindestens 1 Baum in eurer Auslage.

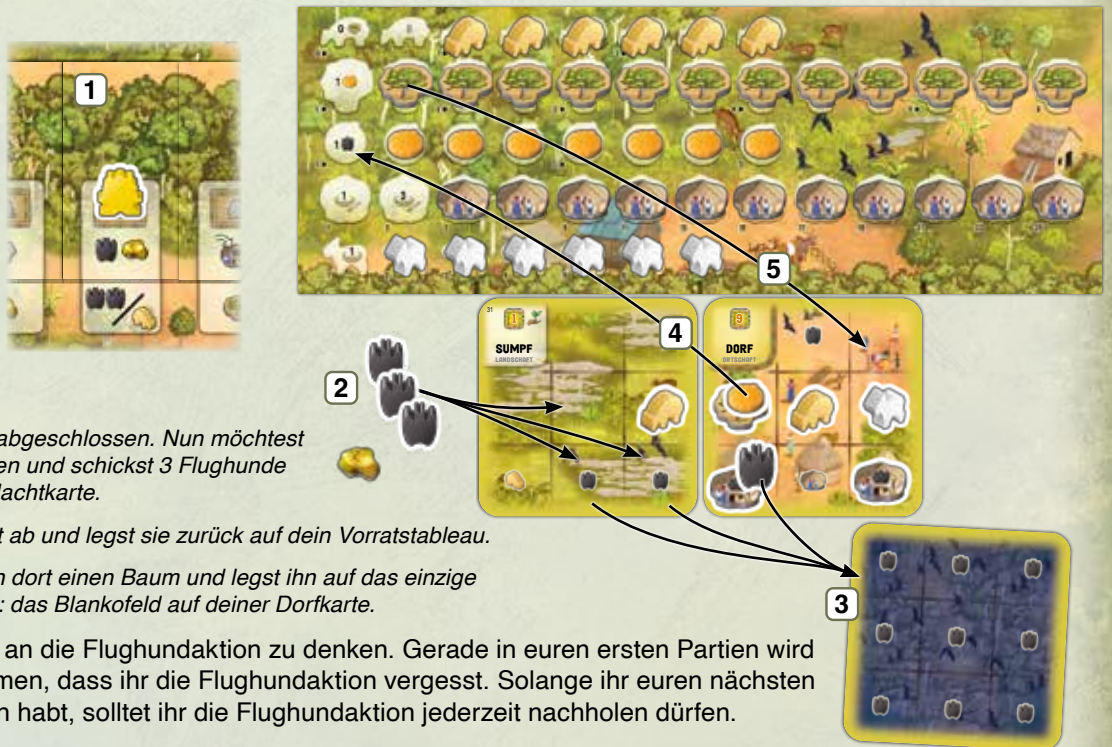
Wählt dazu **3 Flughunde** in eurer Auslage aus und verschiebt diese auf eure **Nachtkarte**. Gebt dann **1 Frucht** ab und nehmt euch **1 Baum**. Beachtet dabei die Regeln zum Abgeben und Nehmen von Marken.

Details:

- Flughunde, die ihr soeben erst über eure Pflichtaktion erhalten habt, könnt ihr bereits für die Flughundaktion nutzen.
- Es spielt keine Rolle, woher aus eurer Auslage ihr die Flughunde und die Früchte nehmt. Sie müssen z. B. nicht alle von derselben Karte kommen.
- Die Flughunde, die ihr auf eure Nachtkarte verschiebt, kehren im 3. Schritt der Rundenauswertung wieder zu euch zurück. (Den Baum erhaltet ihr dennoch sofort, auch wenn der Heimflug erst später erfolgt.)

Beispiel:

- 1** Du beginnst deinen Spielzug damit, eine Figur auf das abgebildete Aktionsfeld zu setzen. Im unteren Teil des Feldes entscheidest du dich für die Flughunde, wodurch du insgesamt 3 Flughunde und 1 Gold erhältst.
- 2** Die Flughunde legst du auf deine Landschaft und das Gold neben deine Auslage.
- 3** Damit ist deine Pflichtaktion abgeschlossen. Nun möchtest du eine Flughundaktion nutzen und schickst 3 Flughunde aus deiner Auslage auf die Nachtkarte.
- 4** Du gibst deine einzige Frucht ab und legst sie zurück auf dein Vorratstableau.
- 5** Schließlich nimmst du dir von dort einen Baum und legst ihn auf das einzige erlaubte Feld deiner Auslage: das Blankofeld auf deiner Dorfkarte.



Tip: Helft euch gegenseitig, an die Flughundaktion zu denken. Gerade in euren ersten Partien wird es immer mal wieder vorkommen, dass ihr die Flughundaktion vergesst. Solange ihr euren nächsten Spielzug noch nicht begonnen habt, solltet ihr die Flughundaktion jederzeit nachholen dürfen.



Mit der Flughundaktion spielt ihr nach, wie die Flughunde ausschwärmen, um Nahrung zu suchen, und auf dem Heimflug die Samen der verspeisten Früchte ausscheiden, wodurch schließlich neue Bäume wachsen.

DIE RUNDENAUSWERTUNG

Nach der Arbeitszeit folgt die Rundenauswertung. Diese besteht aus **sieben Schritten**, die ihr **in der vorgegebenen Reihenfolge** durchlaufen müsst. Im Normalfall agiert ihr in jedem Schritt gleichzeitig. Wenn ihr darauf besteht, könnt ihr einzelne (oder sogar alle) Schritte in Spielreihenfolge durchlaufen. Dann habt ihr in jedem Schritt einen Spielzug, in dem ihr den gesamten Schritt für euch abhandelt. Es beginnt jeweils, wer die Startmarke hat.

1. Schritt: Einkommen

Pro **geschulte Familie** in eurer Auslage erhaltet ihr 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat.

Tip: Geschulte Familien erkennt ihr leicht daran, dass sie entweder einen Flughund beherbergen oder das Flughundsymbol auf der Marke zu sehen ist.

Pro **ungeschulte Familie** in eurer Auslage müsst ihr **1 Verschmutzungsmarke** aus dem Beutel ziehen (ohne hinein-zuschauen). Betrachtet dann die „nicht verschmutzte“ Seite der gezogenen Marke: Falls ein oder zwei Goldnuggets abgebildet sind, erhaltet ihr pro abgebildeten Goldnugget **1 Gold** aus dem allgemeinen Vorrat. Unabhängig davon, ob bzw. wie viel Gold ihr gefunden habt, dreht ihr die Verschmutzungsmarke anschließend auf die „verschmutzte“ Seite und platziert sie auf ein **noch nicht verschmutztes Feld** eurer Auslage (nach untenstehenden Regeln).

Anmerkung: Zu Beginn des Spiels ist auf der Hälfte aller Marken im Beutel mindestens ein Goldnugget abgebildet, auf zwei Marken davon sogar jeweils zwei.



Schmutzseite



0 Gold



1 Gold



2 Gold

VERSCHMUTZUNGSMARKEN PLATZIEREN

Betrachtet die Karten in eurer Auslage **zeilenweise von oben nach unten** und innerhalb jeder Zeile **von links nach rechts**. Platziert eine Verschmutzungsmarke auf das **mittlere obere Feld jeder Karte**, sofern es noch keine enthält. Sobald die mittleren oberen Felder alle verschmutzt sind, fahrt ihr auf dieselbe Weise mit den **rechten oberen Feldern jeder Karte** fort. Weiter geht es dann mit den Feldern der mittleren Reihe (*eins nach dem anderen, von links nach rechts*) und, falls nötig, mit den Feldern der unteren Reihe (*ebenfalls eins nach dem anderen, von links nach rechts*).

Verschmutzung zerstört alles: Enthält ein Feld, das verschmutzt werden soll, Marken, müsst ihr diese in den entsprechenden Vorrat zurücklegen (*Flughunde in den allgemeinen Vorrat, alle anderen Marken auf euer Vorratstableau*). Die Verschmutzungsmarken bleiben das gesamte Spiel über bei euch und blockieren die von ihnen belegten Felder dauerhaft. Es gibt **keine Möglichkeit**, sie wieder loszuwerden.

Beispiel: Du hast vier Familien: eine geschulte und drei ungeschulte. Zwei Felder deiner Auslage sind bereits aus früheren Runden verschmutzt. Die Landschaftskarte 19 hast du dir erst diese Runde geholt, weshalb diese noch keine Verschmutzungsmarke enthält. Die ausgegraute Landschaft 13 rechts vom Dorf soll fürs Erste noch gar nicht da sein.

Nun erhältst du Einkommen: 1 Gold für die geschulte Familie. Für deine ungeschulten Familien ziehst du die abgebildeten drei Verschmutzungsmarken aus dem Beutel, was dir weitere 2 Gold verschafft. Nun musst du die Verschmutzungsmarken auf deinen Karten platzieren:

1. Die erste Marke kommt auf das Feld ①, da es das mittlere obere Feld der „ersten“ Karte deiner Auslage ist, also die Karte ganz links in der obersten Kartenzeile.
2. Da nun alle mittleren oberen Felder deiner Karten verschmutzt sind, kommt die zweite Marke auf das Feld ②, d. h. das rechte obere Feld deiner „ersten“ Karte.
3. Schließlich kommt die dritte Marke auf das Feld ③, d. h. das rechte obere Feld der „zweiten“ Karte deiner Auslage. Den dort liegenden Flughund musst du abgeben.



Wenn sich nichts an der Zahl deiner Karten und dem Zustand deiner Familien ändert, kommen das nächste Mal, wenn es Einkommen gibt, drei Verschmutzungsmarken auf die Felder ④, ⑤ und ⑥ – in genau dieser Reihenfolge. Holst du dir zwischenzeitlich eine weitere Karte (z. B. die abgebildete 13), kommen die drei Verschmutzungsmarken stattdessen auf ① (das mittlere obere Feld der neuen Karte), ④ (das rechte obere Feld der „dritten“ Karte) und ⑥ (das rechte obere Feld der neuen Karte). Die nächsten betroffenen Felder wären danach ⑤, ⑥, ⑦ usw.



Der Verschmutzungsmechanismus steht für die schädlichen Auswirkungen, die das Goldschürfen auf die Umwelt hat, da hierbei hochtoxische Chemikalien zum Einsatz kommen.

2. Schritt: Buschtiere, Bäume, Früchte

Abhängig davon, wie viele Buschtiere, Bäume und Früchte sich in eurer Auslage befinden, erhaltet ihr entsprechend neue Bäume, neue Früchte und neue Flughunde.



1. Betrachtet zuerst die oberste Zeile eures Vorratstableaus, also die **Buschtierzeile**: Die Zahl auf dem leeren Feld, das sich am weitesten rechts befindet, gibt an, wie viele **neue Bäume** ihr erhaltet. Legt die neuen Bäume **sofort** in eure Auslage, indem ihr sie auf gewohnte Weise aus der zweiten Zeile eures Vorratstableaus entnehmt.

Beispiel: Du erhältst 1 Baum durch Buschtiere.



2. Nachdem ihr diese neuen Bäume in eure Auslage gelegt habt, betrachtet ihr nun analog die zweite Zeile, also die **Baumzeile**, und erhaltet **sofort neue Früchte** anhand des Wertes in dem Feld, das sich am weitesten rechts befindet.

Beispiel: Du erhältst 2 Früchte durch Bäume. Beachte, wie sich der Erhalt des Baumes aus dem ersten Beispiel sofort darauf ausgewirkt hat, wie viele Früchte du erhältst.



3. Nachdem ihr die neuen Früchte platziert habt, betrachtet ihr schließlich die dritte Zeile, also die **Fruchtzeile**, und erhaltet entsprechend **neue Flughunde** aus dem allgemeinen Vorrat.

Beispiel: Du erhältst 1 Flughund durch Früchte. Beachte, wie sich der Erhalt der Früchte aus dem zweiten Beispiel sofort darauf ausgewirkt hat, ob du überhaupt einen Flughund erhältst.

Details:

- Habt ihr nicht genügend Platz für die neuen Marken, erhaltet ihr nur so viele, wie ihr unterbringen könnt.
- Ihr könnt euch absichtlich weniger Marken nehmen, als euch zustehen (z. B., weil ihr Platz für etwas anderes lassen wollt).



Dieser Schritt spiegelt den Lauf der Natur wider: Buschtiere essen Früchte, scheiden die Samen aus, wodurch neue Bäume entstehen. Auf Bäumen wachsen Früchte, die neue Flughunde anlocken.

3. Schritt: Heimkehr der Flughunde

Falls sich Flughunde auf eurer Nachtkarte befinden, kehren diese nun in eure Auslage zurück (*nach den üblichen Regeln, siehe „Marken erhalten“*). Ihr müsst so viele Flughunde zurückholen, wie ihr könnt. Flughunde, für die ihr keinen Platz habt, legt ihr in den allgemeinen Vorrat zurück.

4. Schritt: Ernährung

Betrachtet die Zahlen auf den **leeren Feldern**, die in den untersten beiden Zeilen eures Vorratstableaus **am weitesten rechts** liegen. Zieht die Zahl in der **Ziegenzeile** von der Zahl in der **Familienzeile** ab. Das Ergebnis ist euer **Nahrungsbedarf**.

$$\text{Nahrungsbedarf} = \text{max} - \text{max}$$

Ist euer Nahrungsbedarf größer als Null, müsst ihr Marken abgeben, um den Nahrungsbedarf zu decken:

- Jede **Ziege**, die ihr abgibt, bringt euch **3 Nahrung**.
- Jedes **Buschtier**, das ihr abgibt, bringt euch **2 Nahrung**.
- Jede **Frucht-** und jede **Goldmarke** sind jeweils **1 Nahrung** wert.
- **Flughunde** bringen euch jeweils **1 Nahrung**, ihr könnt aber höchstens so viele Flughunde für Nahrung abgeben, wie ihr **ungeschulte Familien** habt. Sind alle eure Familien geschult, könnt ihr Flughunde nicht zur Ernährung nutzen.

Anmerkung: Die oben genannten Informationen findet ihr auch auf der Übersichtskarte „Ernährung/Vermehrung“.

Ist euer Nahrungsbedarf negativ oder gebt ihr mehr Nahrung ab als verlangt, erhaltet ihr keine Nahrung heraus. Legt die abgegebenen Marken in ihre jeweiligen Vorräte zurück.

Details:

- Wenn ihr Ziegen abgibt, ändert sich **nichts** am zuvor berechneten Nahrungsbedarf! In diesem Sinne ist jede Ziege effektiv 4 Nahrung wert: eine Nahrung dadurch, dass ihr die Ziegenzahl bei der Berechnung abzieht, und drei zusätzlich, wenn ihr euch dann dazu entschließt, die Ziege zur Deckung des Bedarfs abzugeben.



Zuerst werden eure Ziegen gemolken und bringen euch so einen ersten Nahrungsschub, der bei der Berechnung sofort berücksichtigt wird. Danach könnt ihr sie für noch mehr Nahrung eintauschen, habt dann aber zukünftig weniger Milch.

- Es ist nicht erlaubt, bei der Ernährung mehr Marken abzugeben als nötig. Ihr könnt aber ineffizient sein, d. h. beispielsweise einen Nahrungsbedarf von zwei mit der Abgabe einer Ziege decken, auch wenn ihr andere Marken habt, mit denen ihr den Bedarf exakt decken könntet.

Beispiel: Dein Nahrungsbedarf beträgt $5-1=4$ Nahrung. Mit den Marken, die du hast, kannst du den Bedarf wie folgt decken:

Du gibst die Ziege und 1 Buschtier ab,

oder du gibst die Ziege und 1 Gold ab,

oder du gibst beide Buschtiere ab,

oder du gibst 1 Buschtier und 2 Gold ab,

oder du gibst 4 Gold ab.

Deine Flughunde kannst du nicht für Nahrung abgeben, da du keine ungeschulten Familien hast.



NÄHRUNGSMANGEL

Wenn ihr nicht genügend Marken habt, um den Nahrungsbedarf zu decken, bekommt ihr **pro fehlende Nahrung 2 Minuspunkte**, die ihr sofort auf dem **Wertungsblock** in Form einer Strichliste vermerkt. Ihr **müsst** allerdings Marken abgeben, wenn ihr welche habt. Ihr dürft nicht freiwillig die Minuspunkte in Kauf nehmen, um Marken zu behalten.

Tip: In Anbetracht der Tatsache, wie euer Vorratstableau bei Spielende gewertet wird (siehe „Spielende und Wertung“), ergibt sich (spätestens) für die letzte Runde eine Reihenfolge, in der ihr Marken zur Ernährung einsetzen solltet, um möglichst wenige Punkte zu verlieren: Buschtiere vor Früchten vor Ziegen vor Gold. Bei den Flughunden hängt es davon ab, ob ihr höchstens zehn habt – nur dann lohnt es sich.

5. Schritt: Vermehrung

Das Rundenfeld der aktuellen Runde zeigt immer (bis zu) drei Bedingungen, unter denen ihr neue Familien oder Tiere erhalten könnt. Befinden sich **mindestens** so viele Marken der abgebildeten Art in eurer Auslage wie angegeben, erhaltet ihr **genau eine** Marke dieser Art dazu, vorausgesetzt, ihr habt Platz für die neue Marke. Ihr könnt die Bedingungen in einer **Reihenfolge eurer Wahl** durchgehen und **einzelne oder alle** davon überspringen. Ihr erhaltet von jeder abgebildeten Marke höchstens eine dazu, auch wenn ihr die jeweilige Bedingung mehrfach erfüllt.

Beispiel: Am Ende von Runde 1 vermehren sich Familien, Flughunde und Buschtiere. Hast du mindestens 2 Familien, erhältst du eine dazu. Hast du mindestens 1 Flughund, erhältst du einen dazu. Auch wenn du mehr als einen Flughund hast, erhältst du trotzdem nur einen. Dasselbe gilt für Buschtiere.


Anmerkung: Auf der Übersichtskarte „Ernährung/Vermehrung“ findet ihr die Bedingungen aller Runden gesammelt an einem Ort.



6. Schritt: Heimkehr der Figuren

Nehmt eure Figuren vom Aktionsplan (*bzw. seiner Erweiterung*) zurück und legt sie für die kommende Runde neben eurer Auslage bereit. In der letzten Runde, also Runde VII, könnt ihr diesen und den nächsten Schritt überspringen.

7. Schritt: Vorbereitung der nächsten Runde

Legt alle übrig gebliebenen **offenen** Landschaftskarten, die noch am Aktionsplan (*oder seiner Erweiterung*) liegen, auf einen **Ablagestapel**. Zieht dann neue Landschaften vom verdeckten Stapel und legt sie **offen** daneben, und zwar jeweils eine Karte über jedes Aktionsfeld mit dem Aufdruck . Falls euch die Landschaften im verdeckten Stapel ausgehen, mischt ihr den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen verdeckten Stapel.

Verschiebt dann die Aktionsfeldtafel vom Rundenfeld der **nächsten** Runde um eine Position **nach links**, wodurch das nächste Rundenfeld zum Vorschein kommt und das aktuelle abgedeckt wird. Beachtet, dass sich dadurch auch die Zusammenstellung der Aktionen, die auf diesen Aktionsfeldern möglich sind, verändert.

Anmerkung: Die farblichen Markierungen auf den Rundenfeldern spielen nur im Solospiel eine Rolle (siehe „Das Solospiel“).



SPIELLENDE UND WERTUNG

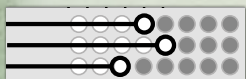
Das Spiel endet nach dem 5. Schritt der Rundenauswertung von Runde VII. Danach bekommt ihr in (*bis zu*) sechs Kategorien Punkte:



Gold: Jedes Gold ist **1 Punkt** wert.



Karten: Zählt die **Punktwerte** sämtlicher Karten in eurer Auslage zusammen. Der Punktwert steht immer oben links auf der Karte. (*Achtet darauf, dass auf einigen Landschaften Minuspunkte abgedruckt sind.*)



Vorratstableau: Betrachtet in jeder Zeile die Zahl in dem **leeren Feld**, das sich **am weitesten rechts** befindet. Die Summe dieser Zahlen ist eure Punktzahl in dieser Kategorie. Eine Zeile, die voll mit Marken belegt ist, bringt euch keine Punkte. (*Ihr könnt höchstens 2 Punkte für Buschtiere, 6 Punkte für Bäume, 3 Punkte für Früchte, 25 Punkte für Familien und 7 Punkte für Ziegen bekommen.*)



Geschulte Familien: Jede geschulte Familie bringt euch **1 Bonuspunkt**. (*Geschulte Familien erkennt ihr daran, dass entweder ein Flughund darauf liegt oder ein Flughundsymbol auf der Marke zu sehen ist.*)



Flughunde: Eure ersten 10 Flughunde sind keine Punkte wert. Jeder weitere Flughund bringt euch **1 Punkt**. In anderen Worten wird von der Gesamtzahl eurer Flughunde 10 abgezogen, sofern ihr mindestens 10 Flughunde habt. Andernfalls bekommt ihr in dieser Kategorie keine Punkte. (*Minuspunkte für Flughunde gibt es nicht.*)





Minuspunkte: Ermittelt anhand der Strichliste in diesem Feld die Summe eurer Minuspunkte für fehlende Nahrung (siehe „Nahrungsmangel“). Im Normalfall sollte diese Kategorie leer bleiben.


Die Summe aller dieser Werte ergibt euer Gesamtergebnis. **Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt hat.** Bei Gleichstand gewinnt, wer **weniger Verschmutzungsmarken** besitzt. Herrscht auch hier Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

DAS SOLOSPIEL

Wie bei der Spielvorbereitung erwähnt, wird das Solospiel mit der Rückseite der Aktionsplanerweiterung und mit den Farben rot, gelb und blau gespielt. Ansonsten folgt das Spiel den Regeln des Mehrpersonenspiels: Führe einen Spielzug nach dem anderen durch – einen künstlichen Gegner gibt es nicht. Stattdessen werden die Aktionsfelder, die du mit Figuren besetzt, zwei Runden lang von ihnen blockiert. Die farblichen Markierungen auf den Rundenfeldern geben dabei an, welche Figurenfarbe du in der jeweiligen Runde verwenden sollst. Im Detail:

Runde I: Nutze die 3 **roten** Figuren für Aktionen und lasse sie im 6. Schritt der Rundenauswertung stehen. 

Runde II: Nutze die 3 **gelben** Figuren für Aktionen und lasse am Ende der Runde weiterhin alle Figuren stehen. 

Runde III: Nutze die 3 **blauen** Figuren für Aktionen und nimm im 6. Schritt der Rundenauswertung lediglich die roten Figuren vom Aktionsplan zurück. 

Runden IV, V und VI: Nutze die **roten, gelben** bzw. die **blauen** Figuren. Nimm im 6. Schritt der Rundenauswertung diejenigen Figuren zurück, die du in den Runden 2, 3 bzw. 4 eingesetzt hast.

Runde VII: Nutze die **roten** Figuren. Das Spiel endet nach dem 5. Schritt der Rundenauswertung. Führe dann die Wertung durch.

Im Gegensatz zum Mehrpersonenspiel werden im 7. Schritt der Rundenauswertung die übrig gebliebenen offenen Landschaftskarten am Aktionsplan **nicht abgeworfen**. Die leeren Positionen werden aber wie gewohnt aufgefüllt. Steht eine Figur auf der Aktionsfeldtafel, die verschoben werden soll, wird sie **nicht mitverschoben**, sondern **bleibt** auf dem darunter liegenden Aktionsfeld stehen. Umgekehrt gilt, dass eine Figur auf einem Rundenfeld, auf das eine Aktionsfeldtafel geschoben wird, nun das Aktionsfeld dieser Tafel besetzt.

Dein Ziel ist es, mindestens **120 Punkte** zu erreichen.

SOLOHERAUSFORDERUNGEN

Für mehr Abwechslung im Solospiel könnt ihr euch an den folgenden Herausforderungen versuchen. Sofern nicht anders angegeben, gelten die oben beschriebenen Soloregeln. Die Reihenfolge, in der die Herausforderungen hier aufgelistet sind, hat keine Bedeutung.

Kolonie

Gewähre möglichst vielen Flughunden Unterschlupf.

Ziel: Am Ende des Spiels müssen sich mindestens **40 Flughunde** in deiner Auslage befinden. Zudem musst du auf mindestens **100 Punkte** kommen.

Städtebund

Errichte drei Kleinstädte und fülle sie mit Leben.

Ziel: Am Ende des Spiels müssen sich **3 Kleinstädte** und alle **13 Familien** in deiner Auslage befinden. Zudem musst du auf mindestens **100 Punkte** kommen.

Investor

Errichte jede Ortschaft und erwirtschafte möglichst viel Gold.

Ziel: Am Ende des Spiels müssen sich mindestens **1 Gehöft**, **1 Siedlung**, **2 Dörfer** und **1 Kleinstadt** in deiner Auslage befinden. Zudem musst du mindestens **20 Gold** besitzen und auf mindestens **100 Punkte** kommen.

Metropole

Konzentriere dich auf den Bau von Ortschaften.

Änderung: Nimm alle Landschaftskarten aus dem Spiel.

Ziel: Du musst auf mindestens **90 Punkte** kommen.

Auswanderung

Die Leute sehnen sich andernorts nach Abwechslung.

Änderung: Nimm im 7. Schritt jeder Rundenauswertung die 2 Familienmarken auf deinem Vorratstableau aus dem Spiel, die am weitesten links liegen. Folglich wird dein Nahrungsbedarf drastisch ansteigen. Die Familienzeile geht trotzdem normal in die Wertung ein und verschafft dir so viele Punkte.

Ziel: Du musst auf mindestens **90 Punkte** kommen.

Verschmutzungsfrei

Schütze die Umwelt!

Ziel: Am Ende des Spiels darf sich **keine** einzige **Verschmutzungsmarke** in deiner Auslage befinden. Zudem musst du auf mindestens **100 Punkte** kommen.

Wohlstand

Ohne Moos nix los!

Ziel: Am Ende des Spiels musst du mindestens **30 Gold** haben und auf mindestens **120 Punkte** kommen.

Ungeschult

Manchmal sprechen sich die Dinge nicht schnell genug herum.

Änderung: Die Schulungsaktion hat keinen Effekt.

Ziel: Am Ende des Spiels müssen sich alle **13 Familien** in deiner Auslage befinden. Zudem musst du auf mindestens **80 Punkte** kommen.

Denkt euch selbst weitere Herausforderungen aus und postet sie auf unseren Social-Media-Kanälen unter dem Hashtag #atiwa4one!

Autor: Uwe Rosenberg

Redaktion: Grzegorz Kobiela

Illustrationen: Andy Elkerton

Grafikdesign:

Klemens Franz | atelier198



© 2022 Lookout GmbH

Geschäftssitz:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Ersatzteilservice:
Hiddigwarder Str. 37
D-27804 Berne
ersatzteile@lookout-spiele.de

Regelfragen oder Anregungen?
Schreibt uns an regeln@lookout-spiele.de
Für alle anderen Belange findet ihr Hilfe unter
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>

Vertrieb in D/A/CH:
Asmodee GmbH
Friedrichstraße 47
45128 Essen