

Ein Spiel von Oleksandr Nevskiy

◆ Settlement ◆



Spielanleitung 

Dichte Wälder, grenzenlose Wiesen und klare Seen – seit langer Zeit ist die ungezähmte Wildnis für ihre Bodenschätze bekannt. Es gibt allerdings Gerüchte über Monster, die dort hausen und unvorsichtige Wanderer angreifen, die es wagen, ihre Ruhe zu stören.

Diese Gefilde werden auch in alten Prophezeiungen erwähnt. Es heißt, wer hier die florierendste Siedlung errichtet, wird als prächtiges Vorbild für die folgenden Generationen gelten!

Spielziel

Bei **Settlement** müsst ihr eure Siedler und Ressourcen effizient einsetzen, um am Ende der sechsten Runde die meisten Siegpunkte (SP) zu erhalten.

Material

1 Markttableau



4 Spieltableaus



48 Heldenkarten



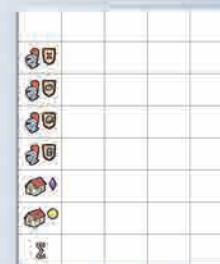
14 Artefaktplättchen



36 Gebäudeplättchen
(je 3 pro Typ)



1 Wertungsblock



24 Normale Siedler



24 Bonussiedler



36 Monster
(je 9 in jeder der 4 Farben)



36 Festungsplättchen



36 Landschaftsplättchen
(je 12 für jede der 3 Wildnisreihen)



48 Marker für normale Ressourcen

16 × Lehm

16 × Stein

16 × Holz



74 Marker für seltene Ressourcen

42 × Diamant

32 × Gold



1 Rundenanzeiger



1 Startmarker

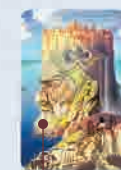
Vorbereitung

1 Legt das **Markttableau** so in die Mitte des Tisches, dass ihr es alle gut erreichen könnt.

2 Legt den **Rundenanzeiger** auf das erste Feld der Rundenleiste.

4 Mischt die **Gebäudeplättchen**. Bildet anschließend 3 in etwa gleich große Gebäudestapel und legt sie verdeckt auf die entsprechenden Felder des Markttableaus. Nehmt insgesamt 9 Plättchen von beliebigen Stapeln und legt sie offen als Markt auf die Marktfelder.

3 Sortiert die **Landschaftplättchen** entsprechend ihrer Rückseite in 3 Stapel (einen für jede Wildnisreihe – I, II und III). Mischt sie getrennt voneinander und legt sie anschließend verdeckt auf die entsprechenden Felder des Markttableaus.



7 Nehmt euch jeweils **1 Spieltableau** sowie **6 normale Siedler** und **3 normale Ressourcen** (jeweils 1 Holz, 1 Lehm und 1 Stein) und legt sie in euren **persönlichen Vorrat**.

5 Mischt die **Heldenkarten** und legt sie als verdeckten Heldenstapel auf das entsprechende Feld des Markttableaus. Zieht anschließend 4 Karten vom Heldenstapel und legt sie offen als Heldenreihe unterhalb des Markttableaus aus.

6 Mischt die **Artefaktplättchen**. Zieht anschließend Artefakte in Höhe der Personenzahl plus 3 und legt sie offen als Artefaktreihe oberhalb des Markttableaus aus. (Beispiel: Wenn ihr zu zweit spielt, zieht ihr 5 Artefakte.) Legt die restlichen Artefaktplättchen zurück in die Schachtel.

8 Legt alle übrigen normalen Ressourcen sowie alle Diamanten, Gold, Bonus-siedler und Festungsplättchen neben dem Markttableau als **allgemeinen Vorrat** bereit.

9 Bestimmt zufällig, wer anfängt. Diese Person erhält den **Startmarker**.

10 Nun nehmt ihr euch alle je **1 Artefaktplättchen** aus der Artefaktreihe. Es beginnt, wer rechts neben der Person mit dem Startmarker sitzt, dann geht es weiter gegen den Uhrzeigersinn. Legt euer Artefaktplättchen offen auf euer Spieltableau. Die Artefaktreihe wird nicht aufgefüllt.

Ablauf einer Partie

Eine Partie verläuft über **6 Runden**. In jeder Runde führt ihr im Uhrzeigersinn, beginnend bei der Person mit dem Startmarker, so lange reihum eure Züge aus, bis alle gepasst haben.

In deinem Zug darfst du **eine Aktion ausführen** und/oder **einen Helden einladen**. In den meisten Fällen führst du zuerst eine Aktion aus. Die Reihenfolge ist jedoch dir überlassen.

Falls du keine Aktion ausführen und keinen Helden einladen möchtest oder kannst, musst du passen. Du kannst auch sofort nach deinem Zug passen. Das ist relevant, da der Startmarker an die Person geht, die zuerst passt. Sobald du gepasst hast, ist die Runde für dich beendet.

Sobald alle gepasst haben, endet die Runde (siehe **Passen**, S. 8).

Spieltabelleau

The diagram illustrates the game board layout, divided into two main sections: **Wildnis** (Wilderness) and **Siedlung** (Settlement).

Wildnis (Wilderness):

- Wildnisreihe III:** Contains the **Feld „Festung errichten“** (Fort building field).
- Wildnisreihe II:** Contains the **Feld „Landschaft erkunden“** (Landscape exploration field) and the **Feld „Festung aktivieren“** (Fort activation field).
- Wildnisreihe I:** Contains the **Feld „Gebäude bauen“** (Building construction field).

Siedlung (Settlement):

- Obere Siedlungsreihe:** Contains the **Feld „Monster bekämpfen“** (Monster combat field).
- Mittlere Siedlungsreihe:** Contains the **Gebäude** (Building) and the **Artefakt** (Artifact).
- Untere Siedlungsreihe:** Contains the **Artefakt** (Artifact).

Resource Management:

- Normale Ressourcen:** Represented by orange and grey blocks.
- Seltene Ressourcen:** Represented by yellow and purple blocks.
- Standardwechselkurs für den Tausch von Ressourcen:** A set of icons showing various resource types and their exchange rates.
- Normale Siedler:** Represented by pink blocks.
- Bonussiedler:** Represented by white blocks.

Field Labels:

- Felder „Wildnisreihe aktivieren“:** Located on the right side of the Wilderness section.
- Felder „Siedlungsreihe aktivieren“:** Located on the right side of the Settlement section.

I. Eine Aktion ausführen

In deinem Zug darfst du mit deinen Siedlern 1 der folgenden 7 Aktionen ausführen:



1) Gebäude bauen



2) Landschaft erkunden



3) Monster bekämpfen



4) Festung errichten



5) Wildnisreihe aktivieren



6) Siedlungsreihe aktivieren



7) Festung aktivieren

Siedler einsetzen

Um eine Aktion auszuführen, musst du eine bestimmte Anzahl deiner Siedler einsetzen. Um Siedler einzusetzen, platziere sie auf das entsprechende Feld deines Spieltableaus. Je nach gewählter Aktion platzierst du einen oder mehrere Siedler.

Hinweis: Befindet sich bereits ein Siedler auf einem „Wildnisreihe aktivieren“- , „Siedlungsreihe aktivieren“- , oder „Festung aktivieren“-Feld, kannst du diese Reihe bzw. Festung in dieser Runde nicht mehr aktivieren. Andere Felder haben solche Beschränkungen nicht.

Beim Ausführen einer Aktion darfst du normale Siedler, Bonussiedler oder eine Mischung aus beidem einsetzen.



1) Gebäude bauen

Gebäude geben dir Ressourcen, Bonussiedler und Siegpunkte.

Der untere Teil deines Spieltableaus ist deine **Siedlung**. Sie ist in drei Reihen unterteilt: die Siedlungsreihen. Jede Siedlungsreihe hat drei Gebäudefelder. Auf diese legst du die Gebäude, die du baust.

Um ein Gebäude zu bauen, setze 1 Siedler auf dem Feld „Gebäude bauen“ ein.

Wähle dann ein Gebäude vom Markt. Zahle die auf dem Gebäude in der oberen linken Ecke angegebenen Kosten, indem du die erforderlichen Ressourcen zurück in den allgemeinen Vorrat legst. Lege das Gebäude anschließend auf ein beliebiges freies Gebäudefeld in einer beliebigen Siedlungsreihe deiner Siedlung. Falls du kein freies Gebäudefeld in deiner Siedlung hast, kannst du keine neuen Gebäude bauen.

Fülle nun den Markt wieder auf, indem du ein Plättchen von einem beliebigen Gebäudestapel ziehst und es auf das frei gewordene Marktfeld legst.

Beispiel: Jenny setzt einen Siedler ein [1], um ein Sägewerk zu errichten. Sie zahlt 1 Stein [2] und legt das Gebäude vom Markt in ihre Siedlung [3]. Anschließend zieht Jenny ein neues Gebäude von einem beliebigen Gebäudestapel und legt es offen auf das frei gewordene Marktfeld [4].





2) Landschaft erkunden (und überprüfen, ob dort Monster erscheinen)

Je mehr Landschaften du erkundest, desto mehr Ressourcen kannst du abbauen.

Der obere Teil deines Spieltableaus ist die **Wildnis**. Sie ist in drei Wildnisreihen mit jeweils drei Landschaftsfeldern unterteilt. Wann immer du eine Landschaft erkundest, legst du ein Landschaftsplättchen auf eines deiner Landschaftsfelder.

Setze die angegebene Anzahl Siedler auf dem Feld „Landschaft erkunden“ ein. Die Anzahl der Siedler, die du für diese Aktion benötigst, hängt davon ab, in welcher Wildnisreihe du erkunden möchtest:

Wildnisreihe **I**: 1 Siedler. Wildnisreihe **II**: 2 Siedler. Wildnisreihe **III**: 3 Siedler.

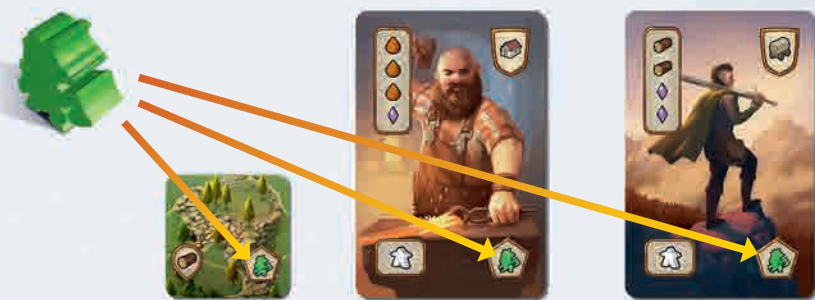
Ziehe anschließend ein Landschaftsplättchen vom entsprechenden Wildnisreihe-Stapel und lege es offen auf ein leeres Landschaftsfeld der entsprechenden Wildnisreihe.

Deine erste Landschaft musst du vom Wildnisreihe-I-Stapel ziehen. Jede weitere Landschaft, die du erkundest, muss auf ein Feld gelegt werden, das an eine bereits erkundete Landschaft angrenzt.

Auf Monster überprüfen

Immer wenn du eine Landschaft erkundest, kann es passieren, dass ein Monster in der Landschaft erscheint. Vergleiche die Monsterfarbe in der unteren rechten Ecke der Landschaft mit den Monsterfarben auf den unterhalb des Markttableaus ausliegenden Helden. Stimmt die auf der Landschaft angegebene Farbe mit mindestens einem der Helden überein, erscheint ein Monster dieser Farbe in der Landschaft. Auch wenn mehrere Helden mit der Farbe des Monsters übereinstimmen, erscheint nur 1 Monster. Andernfalls passiert nichts.

Beispiel: Mit ihrer ersten Aktion will Jenny eine Landschaft erkunden. Sie setzt 1 Siedler ein, um eine Landschaft vom Wildnisreihe-I-Stapel zu ziehen, und legt sie auf ein freies Landschaftsfeld dieser Wildnisreihe. Jede weitere Landschaft muss auf ein Landschaftsfeld gelegt werden, das an eine bereits erkundete Landschaft angrenzt. In diesem Fall kann dies eine Wildnisreihe-II-Landschaft oder eine weitere Wildnisreihe-I-Landschaft sein.



Beispiel: Auf Jennys Landschaft ist ein grünes Monster abgebildet. Auch wenn zwei Helden mit grünen Monstern unterhalb des Markttableaus ausliegen, erscheint nur 1 Monster in der Landschaft.



3) Monster bekämpfen

Durch das Bekämpfen von Monstern erhältst du seltene Ressourcen als Belohnung und sicherst die Landschaft. Nur auf sicheren Landschaften kannst du Ressourcen abbauen.

Wähle ein Monster, das du bekämpfen willst. Setze je nach Farbe des Monsters die benötigte Anzahl Siedler auf dem Feld „Monster bekämpfen“ ein:

Grünes Monster: 1 Siedler. **Gelbes Monster:** 2 Siedler. **Blaues Monster:** 3 Siedler. **Rotes Monster:** 4 Siedler.

Nachdem du ein Monster bekämpft hast, lege es in den allgemeinen Vorrat zurück und nimm die entsprechende Belohnung:

Grünes Monster: 1 Diamant. **Gelbes Monster:** 1 Gold. **Blaues Monster:** 2 Gold. **Rotes Monster:** 1 Diamant und 2 Gold.



Beispiel: In ihrem nächsten Zug setzt Jenny 1 Siedler ein, um ein grünes Monster zu bekämpfen. Sie legt das grüne Monster zurück in den allgemeinen Vorrat und erhält 1 Diamant als Belohnung.



Waldgnolle
sind menschenähnliche Hyänen, die alles, was sie sehen, stehlen und in ihre Höhlen bringen. Sie sind immer bereit, einen unvorsichtigen Siedler zu verprügeln.



Steppen-Mantikore
sind Ungeheuer mit dem Körper eines Löwen und dem Schwanz eines Skorpions. Sie verfolgen einsame Reisende, greifen sie an und zerren sie in ihre Höhlen.



Wasserhydras
leben in azurblauen Seen und breiten Flüssen und können ein Fischerboot im Handumdrehen versenken.



Höhlendrach
sind feuerspeiende geflügelte Tiere, die eine ganze Siedlung niederbrennen können. Aus irgendeinem Grund haben sie eine Vorliebe für Gold.



4) Festung errichten

Mit Festungen kannst du Ressourcen abbauen, normale Ressourcen lagern und Monster fernhalten.

Setze 1 Siedler auf dem Feld „Festung errichten“ ein.

Lege eine Festung auf eine freie Landschaft. Eine Landschaft gilt als frei, wenn sich auf ihr weder eine Festung noch ein Monster befindet.

Festungen verhindern das Erscheinen von Monstern, wenn du eine Wildnisreihe aktivierst, um Ressourcen zu erhalten (siehe **Wildnisreihe aktivieren** unten). Wenn sie aktiviert werden, erlauben dir Festungen,



Beispiel: Jenny hat ihren Siedler eingesetzt, um eine Festung auf einer Landschaft zu errichten.

Ressourcen zu erhalten (siehe **Festung aktivieren**, S. 8). Beim Passen darfst du normale Ressourcen in ihnen lagern (siehe **Passen**, S. 8).



5) Wildnisreihe aktivieren (und überprüfen, ob dort Monster erscheinen)

Durch das Aktivieren einer Wildnisreihe kannst du mehrere Ressourcen auf einmal abbauen.

Setze 1 Siedler auf einem der drei Felder „Wildnisreihe aktivieren“ ein, um die entsprechende Reihe zu aktivieren (I, II oder III). **Jede Wildnisreihe kann nur einmal pro Runde aktiviert werden.** Falls sich bereits ein Siedler auf dem Feld der **entsprechenden** Reihe befindet, kannst du diese Wildnisreihe erst in der nächsten Runde wieder aktivieren.

Immer wenn du eine Wildnisreihe aktivierst, erhältst du Ressourcen von jeder Landschaft in dieser Reihe (bis zu drei), sofern sich kein Monster auf ihr befindet.

Du erhältst die Ressource einer Landschaft auch dann, wenn du in dieser Runde bereits eine Festung dort aktiviert und dafür die Ressource erhalten hast. Du kannst jedoch keine Ressource von einer Landschaft erhalten, in der sich ein Monster befindet.

Auf Monster überprüfen

Vergleiche für jede Landschaft, von der du eine Ressource erhältst, die Monsterfarbe mit den Monsterfarben auf den unterhalb des Markttableaus

Beispiel: Jenny setzt 1 Siedler auf dem Feld „Wildnisreihe I aktivieren“ ein. Sie erhält 1 Holz von der linken Landschaft, nichts von der mittleren Landschaft, da sich dort ein Monster befindet, und 1 Holz von der rechten Landschaft. In ihrem nächsten Zug wird Jenny die Wildnisreihe II aktivieren, um 1 Holz und 1 Diamanten zu erhalten.



ausliegenden Helden. Falls die auf der Landschaft angegebene Farbe mit mindestens einem der Helden übereinstimmt und sich in der Landschaft keine Festung befindet, erscheint ein Monster dieser Farbe in der Landschaft. Auch wenn mehrere Helden mit der Farbe des Monsters übereinstimmen, erscheint nur 1 Monster. Andernfalls passiert nichts.

Monster erscheinen niemals in einer Landschaft mit Festung!



6) Siedlungsreihe aktivieren

Durch das Aktivieren einer Siedlungsreihe kannst du deine Gebäude nutzen.

Setze 1 Siedler auf einem der drei Felder „Siedlungsreihe aktivieren“ ein, um die entsprechende Reihe zu aktivieren (obere, mittlere oder untere). **Jede Siedlungsreihe kann nur einmal pro Runde aktiviert werden.** Falls sich bereits ein Siedler auf dem Feld der **entsprechenden** Reihe befindet, kannst du diese Siedlungsreihe erst in der nächsten Runde wieder aktivieren.

Immer wenn du eine Siedlungsreihe aktivierst, darfst du alle Effekte der Gebäude in dieser Reihe in beliebiger Reihenfolge abhandeln. Das Abhandeln eines Gebäudeeffekts ist immer freiwillig.

Eine detaillierte Übersicht über die Gebäude und ihre Effekte findest du auf der letzten Seite.

Beispiel: Dennis aktiviert seine obere Siedlungsreihe. Er nutzt den Steinbruch, um 1 Stein zu erhalten. Anschließend nutzt er den Basar, um 1 Stein gegen 1 Gold zu tauschen. Dennis entscheidet, den Alchemisten nicht zu nutzen, und beendet seine Aktion.





7) Eine Festung aktivieren

Durch das Aktivieren einer Festung kannst du eine Ressource abbauen, ohne dass dabei ein Monster erscheint.

Setze 1 Siedler auf dem Feld „Festung aktivieren“ eines Festungsplättchens ein.

Immer wenn du eine Festung aktivierst, erhältst du die Ressource der Landschaft. **Jede Festung kann nur einmal pro Runde aktiviert werden.** Falls sich bereits ein Siedler auf dem Feld „Festung aktivieren“ einer Festung befindet, kannst du diese Festung erst in der nächsten Runde wieder aktivieren.

Du darfst eine Festung auch dann aktivieren, wenn du diese Wildnisreihe in der aktuellen Runde bereits aktiviert hast.

Beispiel: Jenny aktiviert eine Festung. Sie erhält 1 Lehm.



Ressourcen eintauschen

Du darfst deine Ressourcen zu jedem Zeitpunkt deines Zuges mit dem allgemeinen Vorrat zu den folgenden Wechselkursen tauschen:

- 2 beliebige normale Ressourcen gegen 1 beliebige normale Ressource.
- 1 Lehm, 1 Holz und 1 Stein gegen 1 Diamanten.
- 2 Diamanten gegen 1 Gold.
- 1 Gold gegen 1 normale Ressource.

Hinweis: Ihr könnt Ressourcen nicht untereinander tauschen.



Da 2 Diamanten gegen 1 Gold getauscht werden dürfen und 1 Gold gegen 1 beliebige normale Ressource, darfst du direkt 2 Diamanten gegen 1 beliebige normale Ressource aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.

II. Helden einladen

In deinem Zug, bevor oder nachdem du deine Aktion ausführst, darfst du einen Helden in deine Siedlung einladen.

Zahle dafür die Kosten des Helden. Diese setzen sich folgendermaßen zusammen: Die Ressourcen in der oberen linken Ecke der Heldenkarte plus den Aufpreis für die Position der Karte in der Heldenreihe. Der erste Held von links kostet zusätzlich 2 Diamanten. Der zweite Held von links kostet zusätzlich 1 Diamanten. Für alle anderen Helden in der Heldenreihe zahlst du keinen Aufpreis.

Helden geben dir am Ende der Partie Siegpunkte. Bei manchen Helden ist die genaue Anzahl der Siegpunkte abhängig von der Anzahl deiner Gebäude, Landschaften oder Festungen.

Manche Helden geben dir einen oder mehrere Bonussiedler. Dies ist an der unteren linken Ecke der jeweiligen Heldenkarte erkennbar.

Sobald du einen Helden eingeladen und dir ggf. einen Bonussiedler genommen hast, lege die Heldenkarte verdeckt neben dein Spieltableau.

Verschiebe danach sofort den Rest der Helden um ein Feld nach rechts (sofern möglich), um das leere Feld zu füllen. Ziehe anschließend einen neuen Helden vom Heldenstapel und lege ihn offen auf das ganz linke Feld der Heldenreihe.

Passen

Falls du keine Aktion ausführen und keinen Helden einladen möchtest oder kannst, musst du passen. Wenn du passt, ist dein Zug vorbei und du nimmst nicht mehr an der aktuellen Runde teil. Du kannst auch sofort nach deinem Zug passen, falls du in dieser Runde keinen Zug mehr ausführen möchtest.

Falls du die erste Person bist, die passt, **erhältst du den Startmarker und bist in der nächsten Runde als Erstes an der Reihe.**

Nachdem du gepasst hast führst du die folgenden Schritte aus:

Aufbau einer Heldenkarte

Basiskosten

Effekt
(+1 Bonussiedler)

Siegpunkte

Monsterfarbe



Beispiel: Jenny will diesen Helden einladen. Dazu legt sie 2 Holz und 2 Gold in den allgemeinen Vorrat. Da es der dritte Held in der Heldenreihe ist, kostet er keinen Aufpreis. Jenny erhält nun sofort 1 Bonussiedler. Außerdem wird sie am Ende der Partie 1 SP für jede erkundete Landschaft erhalten.

Nicht vergessen: Die beiden ganz linken Helden der Heldenreihe kosten einen Aufpreis, wie auf ihren Feldern auf dem Markttableau angegeben. Dieser Aufpreis fällt immer an, wenn du einen der ganz linken Helden in deine Siedlung einladen willst.

Eine detaillierte Übersicht über die Helden und ihre Effekte findest du auf Seite 11.

1. Lege deine normalen Ressourcen ab

Lege alle deine übrigen **normalen Ressourcen** (Holz, Lehm, Stein) zurück in den allgemeinen Vorrat. Falls du Festungen hast, kannst du in jeder Festung 1 **normale Ressource** lagern. Diese bleiben in deinem persönlichen Vorrat und werden nicht abgelegt. **Seltene Ressourcen** (Diamanten und Gold) werden nicht abgelegt.

Erinnerung: Bevor du passt, darfst du beliebig viele deiner normalen Ressourcen zum Standardwechsellkurs gegen seltene Ressourcen im allgemeinen Vorrat tauschen! Zum Beispiel darfst du 3 normale Ressourcen gegen 1 Diamanten tauschen!

2. Entferne deine eingesetzten Siedler

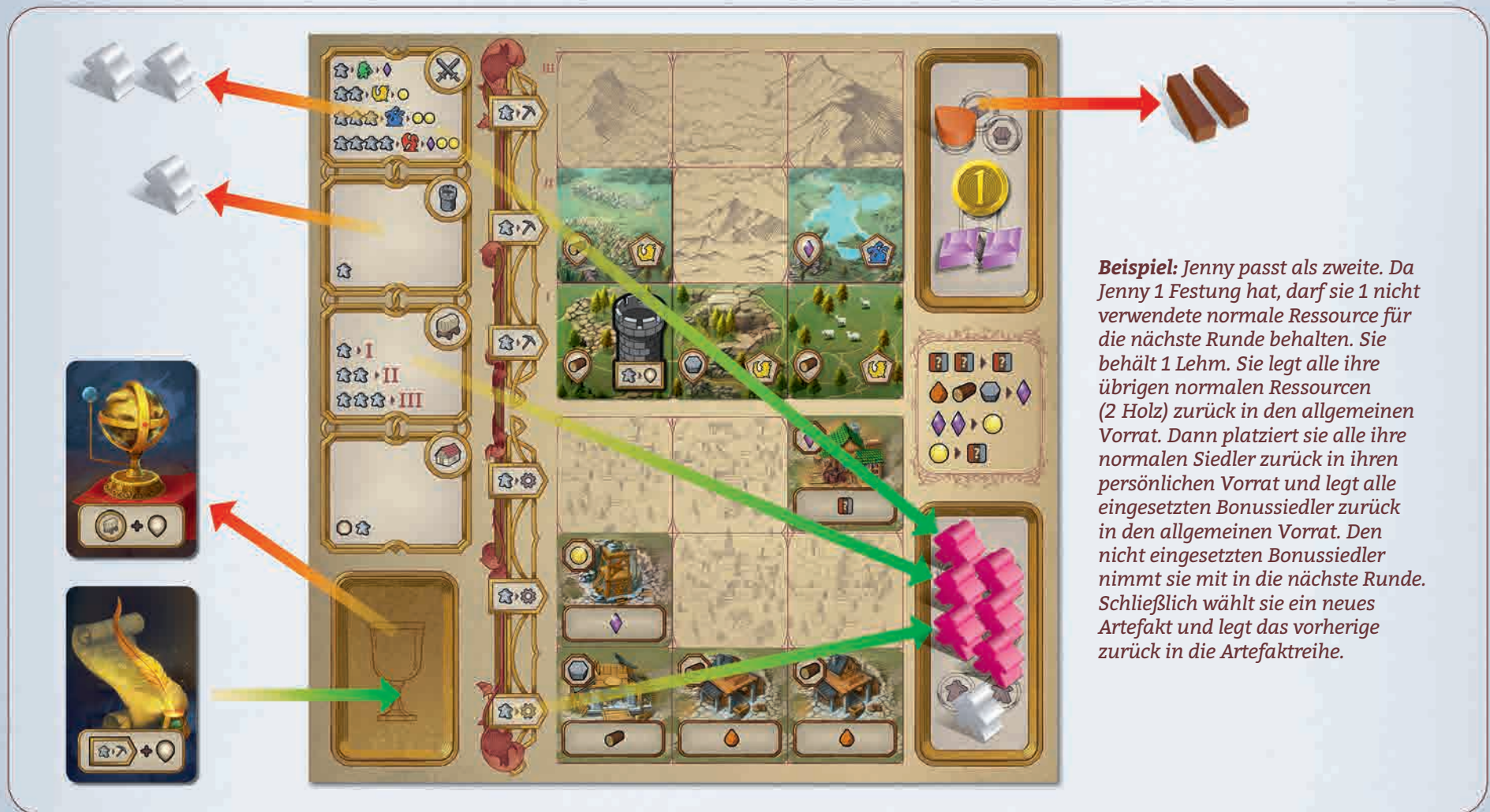
Stelle alle normalen Siedler zurück in deinen persönlichen Vorrat. Lege alle eingesetzten Bonussiedler zurück in den allgemeinen Vorrat. Alle nicht eingesetzten Bonussiedler dürfen für die nächste Runde aufbewahrt werden.

Hinweis: Du beginnst jede Runde mit 6 normalen Siedlern und allen Bonussiedlern, die du in den letzten Runden nicht eingesetzt hast. Bonussiedler können nur einmal eingesetzt werden. Nachdem du gepasst hast, musst du alle eingesetzten Bonussiedler zurück in den allgemeinen Vorrat legen.

3. Ersetze dein Artefakt

Nimm dir aus der Artefaktreihe ein neues Artefakt und lege es offen auf dein Spieltableau. Lege dein vorheriges Artefakt zurück in die Artefaktreihe. Du kannst das gleiche Artefakt nicht für die nächste Runde behalten. **Dein Artefakt gibt dir für die aktuelle Runde einen Spezialeffekt.** Eine detaillierte Übersicht der Artefakte und ihrer Effekte findest du auf S. 11.

Hinweis: Sobald du in der sechsten Runde gepasst hast, ist die Partie für dich vorbei. Du hast vor dem Passen noch ein letztes Mal die Möglichkeit, Ressourcen mit dem allgemeinen Vorrat zu tauschen.



Beispiel: Jenny passt als zweite. Da Jenny 1 Festung hat, darf sie 1 nicht verwendete normale Ressource für die nächste Runde behalten. Sie behält 1 Lehm. Sie legt alle ihre übrigen normalen Ressourcen (2 Holz) zurück in den allgemeinen Vorrat. Dann platziert sie alle ihre normalen Siedler zurück in ihren persönlichen Vorrat und legt alle eingesetzten Bonussiedler zurück in den allgemeinen Vorrat. Den nicht eingesetzten Bonussiedler nimmt sie mit in die nächste Runde. Schließlich wählt sie ein neues Artefakt und legt das vorherige zurück in die Artefaktreihe.

Ende der Runde

Sobald alle gepasst haben, endet die Runde. Führt dann folgende Schritte aus:

1. Legt 1 Helden ab

Legt den Helden auf dem letzten Feld der Heldenreihe ab. Verschiebt danach sofort den Rest der Helden um ein Feld nach rechts (sofern möglich), um das leere Feld zu füllen. Zieht anschließend einen neuen Helden vom Heldenstapel und legt ihn offen auf das erste leere Feld der Heldenreihe.

2. Füllt den Markt auf

Falls es mehrere identische Gebäude auf dem Markt gibt, stapelt sie auf jeweils einem Marktfeld. Tut das für jeden Gebäudetyp (falls es z. B. mehrere Tavernen und mehrere Kirchen gibt, stapelt alle Tavernen auf einem Marktfeld und alle Kirchen auf einem anderen Marktfeld). Dadurch kann

es passieren, dass ein oder mehrere Felder frei werden. Füllt jedes freie Feld auf dem Markt mit neuen Gebäuden aus beliebigen Stapeln auf.

Falls ihr dabei eine Kopie eines bereits ausliegenden Gebäudes zieht, legt es nicht auf den Stapel mit den anderen identischen Gebäuden (das macht ihr am Ende der nächsten Runde, sofern notwendig). Legt einfach ein Gebäude auf jedes freie Marktfeld, unabhängig vom Rest des Marktes.

Bewegt den Rundenanzeiger auf das nächste Feld der Rundenleiste.

Hinweis: In der sechsten Runde überspringt ihr die zuvor genannten Schritte. Sobald alle Personen gepasst haben, sind die Runde und die Partie zu Ende (siehe Ende der Partie, S. 10).

Ende der Partie

Nach der sechsten Runde endet die Partie. Addiert eure Siegpunkte. Siegpunkte gibt es für Helden und bestimmte Gebäude (siehe S. 11 und 12). Die Person mit den meisten Siegpunkten gewinnt und ihre Siedlung wird zum Vorbild für die Siedlungen aller folgenden Generationen. Bei einem Gleichstand gewinnt die Person mit dem meisten Gold in ihrem persönlichen

Vorrat. Besteht weiterhin ein Gleichstand, gewinnt die Person mit den meisten Diamanten in ihrem persönlichen Vorrat. Sollte immer noch ein Gleichstand bestehen, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Personen den Sieg.

Beispiel: Am Ende der Partie zählt Jenny ihre Siegpunkte. Sie hat 9 Helden in ihrer Siedlung. Zwei der Helden geben ihr jeweils 6 SP, der dritte Held 7 SP und der vierte 8 SP. Drei andere Helden, die Jenny eingeladen hat, geben ihr jeweils 1 SP für jede erkundete Landschaft. Die letzten beiden Helden geben ihr jeweils 1 SP für jedes Gebäude in ihrer Siedlung. Außerdem hat Jenny 2 Gold auf ihrer Bank (jedes Gold gibt ihr 5 SP) und 4 Diamanten auf ihrer Kirche (jeder Diamant gibt ihr 4 SP). Insgesamt hat Jenny 86 SP erzielt ($6 + 6 + 7 + 8 + 3 \times 7 + 2 \times 6 + 2 \times 5 + 4 \times 4$).

Solomodus

Mische während der Spielvorbereitung die Artefakte und lege 4 von ihnen (3+1) offen als Artefaktreihe aus. Lege die restlichen Artefakte als verdeckten Artefaktstapel neben dein Spieltableau. Wähle 1 Artefakt für die erste Runde.

Nachdem du gepasst hast, wähle ein neues Artefakt für die nächste Runde. Anstatt das vorherige Artefakt zurückzulegen, entferne es einfach aus

dem Spiel. Ziehe anschließend ein neues Artefakt vom Artefaktstapel und lege es offen in die Artefaktreihe. Du hast ab der zweiten Runde immer 3 Artefakte, aus denen du wählen darfst.

Dein Ziel ist es, am Ende der sechsten Runde so viele Siegpunkte wie möglich zu erzielen. Verbessere deine persönlichen Rekorde! Der Schlüssel zum Highscore ist die richtige und rechtzeitige Wahl der Artefakte.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

Deine SP	Wertung
0–50	Siedler / Siedlerin
51–75	Bürgermeister / Bürgermeisterin
76–100	Ritter / Ritterin
101 oder mehr	Lord / Lady

Artefakte



Ewige Sanduhr

Jedes Mal, wenn du ein Gebäude baust, darfst du den Effekt des Gebäudes abhandeln.



Verzauberter Kompass

Jedes Mal, wenn du eine Landschaft erkundest, erhältst du die entsprechende Ressource aus dem allgemeinen Vorrat. Danach überprüfst du, ob ein Monster erscheint.



Streitkolben der Tapferkeit

Jedes Mal, wenn du ein Monster bekämpfst, erhältst du 1 Diamanten aus dem allgemeinen Vorrat.



Trank der Macht

Jedes Mal, wenn du eine Festung errichtest, erhältst du 1 Ressource aus dem allgemeinen Vorrat, die der Landschaft entspricht.



Lebendige Truhe

Wenn du dieses Artefakt nimmst, erhältst du 1 Bonussiedler aus dem allgemeinen Vorrat.



Schriftrolle des Glücks

Jedes Mal, wenn du eine Wildnisreihe aktivierst, erhältst du 1 zusätzliche Ressource aus dem allgemeinen Vorrat, die einer der Landschaften dieser Wildnisreihe entspricht.



Herrschaftskrone

Jedes Mal, wenn du eine Festung aktivierst, erhältst du 1 zusätzliche Ressource aus dem allgemeinen Vorrat, die der Landschaft entspricht.



Verzierter Humpen

Jedes Mal, wenn du einen Helden einlädst, erhältst du 1 Bonussiedler aus dem allgemeinen Vorrat.



Magischer Schatz

Wenn du dieses Artefakt nimmst, erhältst du 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat.



Diamantring

Wenn du dieses Artefakt nimmst, erhältst du 1 Diamanten aus dem allgemeinen Vorrat.



Leitstern

Einmal pro Runde darfst du eine deiner Wildnisreihen ein zweites Mal aktivieren, auch wenn du sie in der aktuellen Runde bereits aktiviert hast. Um dies zu tun, platziere den zweiten Siedler neben den ersten Siedler auf das jeweilige „Wildnisreihe aktivieren“-Feld. Danach überprüfst du, ob Monster erscheinen.



Schlüssel des Wissens

Einmal pro Runde darfst du eine deiner Siedlungsreihen ein zweites Mal aktivieren, auch wenn du sie in der aktuellen Runde bereits aktiviert hast. Um dies zu tun, platziere den zweiten Siedler neben den ersten Siedler auf das jeweilige „Siedlungsreihe aktivieren“-Feld.



Spiegel der Verwandlung

Du darfst deine normalen Ressourcen im Wechselkurs 1:1 gegen normale Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.



Schamanenmaske

Jedes Mal, wenn du auf Monster überprüfen musst, entscheidest du, ob ein Monster erscheint oder nicht. Du darfst die Monsterfarben auf den Heldenkarten ignorieren.

Helden



Der **Gilde der Abenteurer** gehören leidenschaftliche Entdecker an, die von den Wundern unerforschter Länder angelockt werden. Sie lassen die zivilisierte Welt bereitwillig hinter sich und begeben sich auf eine Forschungsreise.

Jeder Abenteurer gibt dir 1 SP für jede deiner Landschaften.



Der **Gilde der Verteidiger** gehören kampferprobte Krieger an, die weder vor den Flammen des Krieges noch vor der Invasion durch Monster Angst haben. Sie sind geschickt im Umgang mit Waffen, befehligen Soldaten und wissen, wie man die Verteidigung selbst der schwächsten Festung effektiv organisiert.

Jeder Verteidiger gibt dir 1 SP für jede deiner Festungen.



Dieser Held gibt dir sofort 1 Bonussiedler.



Der **Gilde der Baumeister** gehören erfahrene Schöpfer und Architekten an. Sie kennen die größten Geheimnisse des Bauhandwerks. Deshalb werden sie die Siedlung mit gemütlichen Häusern, starken Mauern und herrschaftlichen Villen ausbauen.

Jeder Baumeister gibt dir 1 SP für jedes deiner Gebäude.



Die **Gilde der Handwerker** erledigt jeden Job. Für einen angemessenen Lohn jagen sie Riesenratten aus dem Keller, beschützen Händler auf den Straßen und hacken Holz. Allein ihre Anwesenheit in der örtlichen Taverne steigert das Prestige der Siedlung und erhöht den Mut der Bewohner.

Jeder Handwerker gibt dir die abgebildete Anzahl SP.



Dieser Held gibt dir sofort 2 Bonussiedler.

Gebäude



Sägewerk

Kosten: 1 Stein

Aktivierung: Erhalte 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat.



Diamantenmine

Kosten: 1 Gold

Aktivierung: Erhalte 1 Diamanten aus dem allgemeinen Vorrat.



Alchemist

Kosten: 1 Stein

Aktivierung: Tausche 1 Gold aus deinem persönlichen Vorrat gegen 2 Diamanten aus dem allgemeinen Vorrat.



Lehmgrube

Kosten: 1 Holz

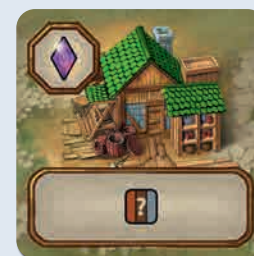
Aktivierung: Erhalte 1 Lehm aus dem allgemeinen Vorrat.



Basar

Kosten: 1 Diamant

Aktivierung: Tausche 1 deiner normalen Ressourcen (Holz, Lehm oder Stein) gegen 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat.



Warenspeicher

Kosten: 1 Diamant

Aktivierung: Erhalte 1 beliebige normale Ressource (Holz, Lehm oder Stein) aus dem allgemeinen Vorrat.



Steinbruch

Kosten: 1 Lehm

Aktivierung: Erhalte 1 Stein aus dem allgemeinen Vorrat.



Edelsteinschleifer

Kosten: 1 Gold

Aktivierung: Tausche 1 deiner Diamanten gegen 1 Holz, 1 Lehm und 1 Stein aus dem allgemeinen Vorrat.



Taverne

Kosten: 1 Gold

Aktivierung: Tausche 1 deiner Diamanten gegen 2 Bonussiedler aus dem allgemeinen Vorrat.



Bank

Kosten: 1 Lehm

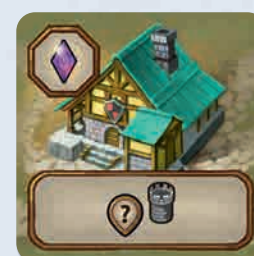
Aktivierung: Lege 1 Gold aus deinem persönlichen Vorrat auf dieses Gebäude. Am Ende des Spiels ist jedes Gold auf diesem Gebäude 5 SP wert. Gold auf der Bank darf nicht für andere Zwecke genutzt werden.



Kirche

Kosten: 1 Holz

Aktivierung: Lege 1 Diamanten aus deinem persönlichen Vorrat auf dieses Gebäude. Am Ende des Spiels ist jeder Diamant auf diesem Gebäude 4 SP wert. Diamanten auf der Kirche dürfen nicht für andere Zwecke genutzt werden.



Handelsposten

Kosten: 1 Diamant

Aktivierung: Wähle eine beliebige Landschaft mit Festung und erhalte ihre Ressource aus dem allgemeinen Vorrat.

Mitwirkende



Spieldesign: Oleksandr Nevskiy
Entwicklung: IGAMES Studio
Grafikdesign: M81 Studio, Schachtelillustration von Dmytro Kryvonos
Redaktion: Oleg Sidorenko, Sviatoslav Mykhats
Design und Layout: Andriy Bordun

Deutsche Ausgabe - Asmodee Germany

Übersetzung: Markus Klapper, Peer Lagerpusch
Redaktion und Lektorat: Sebastian Klinge, Susanne Kraft, Marvin Pietsch
Satz & Layout: Vanessa Löhr

Besonderer Dank an Artem Yavorskyi, Vitalii Shved, Anton Haiura, Oleg Sidorenko und alle, die das Spiel getestet haben.

© IGAMES. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Spiels darf ohne ausdrückliche Erlaubnis reproduziert werden.