



HÖYÜK REGELN



2 - 5 SPIELER AB 10 JAHREN 60 MIN / PARTIE

VERSETZT EUCH IN DEN NAHEN OSTEN VOR 10.000 JAHREN ZURÜCK...

EUER STAMM HAT DAS URALTE NOMADENLEBEN HINTER SICH GELASSEN UND SICH MIT VIER ANDEREN STÄMMEN NIEDERGELASSEN. EURE GEMEINSCHAFT KONNTE WIEDER EINMAL EINE ERFOLGREICHE ERNTE EINFAHREN UND EINIGE EURER FAMILIEN HABEN IMMER MEHR ERFOLG BEI DER AUZUCHT VON VIEH: DER NÄCHSTE MONAT WIRD EINE NEUE KÄLBERGENERATION BRINGEN. IHR ALLE PREIST EURE GÖTTER UND EURE MUTTERGÖTTIN FÜR IHRE GÜTE. IN DIESER ÄRA HABT IHR VIELES ERSCHAFFEN: DIE LANDSCHAFT FÜLLT SICH IMMER MEHR MIT HÜTTEN, EINE DICHT AN DIE ANDERE GEBAUT. NEUE GENERATIONEN ÜBERBAUEN MIT IHREN HÄUSERN DIE ALTEN WOHNSTÄTTEN. DIE ERFOLGREICHSTEN UNTER UNS HABEN NUN HOCH AUFRAGENDE ANWESEN UND ZEIGEN ALLEN STOLZ IHREN REICHTUM UND IHRE SCHREINE. **WER WEISS, WELCHER STAMM EINST DIESES VOLK REGIEREN WIRD?**

IN **HÖYÜK** REPRÄSENTIERT JEDER SPIELER EINEN STAMM DES NEOLITHISCHEN ZEITALTERS UND ERRICHTET EINE MINIATURVERSION DER STÄDTE, DIE VOR MEHR ALS 9500 JAHREN IN ANATOLIEN GEBAUT WURDEN. WELCHEN STAMM WIRST DU ZUM SIEG FÜHREN?

STAMM DER DERS: EIN STAMM, DER SICH KOMPLETT DER FAMILIE VERSCHRIEBEN HAT. DER ROTE STAMM UNTERSTÜTZT SICH IMMER GEGENSEITIG, SOWOHL IN GUTEN ALS AUCH IN SCHLECHTEN ZEITEN. ER IST NEUERUNGEN, DIE IHM ZUM NACHTEIL GEREICHEN STETS ABGENEIGT UND TEILT SEIN LAND UNGERN MIT ANDEREN STÄMMEN.

STAMM DER SNEERG: DER GRÜNE STAMM HAT SICH GANZ DER NATUR VERSCHRIEBEN. IHM GEHT ES UM DIE VERBUNDENHEIT MIT DEM LAND, AUF DEM ER LEBT, UND WIE ER NATÜRLICHEN REICHTUM ANSAMMELN KANN.

STAMM DER OLEYLI: DER GELBE STAMM BENEIDET ALLES UND JEDEN. ER WILL ALLES BESITZEN UND BEKÄMPFT DESHALB DIE ANDEREN STÄMME, UM DEREN REICHTÜMER ZU STEHLEN.

STAMM DER RUPLES: DIE LILA STAMMESANGEHÖRIGEN SIND SEHR RELIGIÖS UND VEREHREN DIE GÖTTER. IHR GANZES LEBEN IST EINE MYSTERIÖSE ZEREMONIE – VOM MOMENT IHRER GEBURT AN BIS ZU IHREM TOD.

STAMM DER LEBU: DIE MITGLIEDER DES BLAUEN STAMMES SIND AUCH ALS DIE HEILER BEKANNT. IHRE AUFGABE BESTEHT DARIN, NEUE HEILMITTEL UND HEILKRÄFTE ZU ENTWICKELN. DESHALB FOLGEN SIE STETS IHREM SCHAMANEN.

ALLE STÄMME HABEN SPEZIELLE FÄHIGKEITEN, DIE IM EXPERTENSPIEL GENUTZT WERDEN KÖNNEN. DIESE FÄHIGKEITEN SIND AUF **SEITE 17** ERKLÄRT.



SPIELMATERIAL



5 SETS AUS JE 25 HÄUSERN



40 GEHEGE



20 OFENFIGUREN



20 SCHREINFIGUREN



1 SCHAMANENFIGUR



5 ZÄHLSTEINE



20 DORFBEWOHNERFIGUREN



20 VIEHFIGUREN



1 STARTSPIELERMARKER



24 KATASTROPHENKARTEN



1 SPIELPLAN



70 BELOHNUNGSKARTEN



15 BAUPLÄTTCHEN



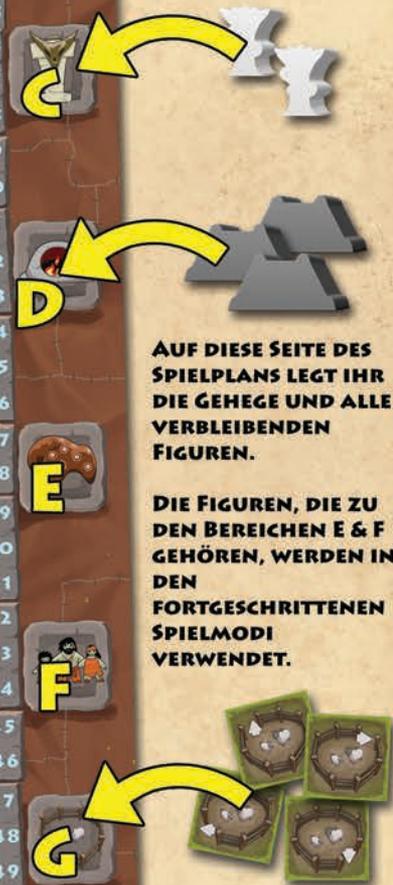
GRUNDSPIEL-SPIELAUFBAU

1. JEDER VON EUCH WÄHLT EIN KOMPLETTES HÄUSERSET (25 HÄUSER) EINER FARBE UND LEGT ES VOR SICH AUS. DANN NIMMT SICH JEDER SEINEN ZÄHLSTEIN IN DER ENTSPRECHENDEN FARBE UND PLATZIERT SIE AUF FELD O DER PUNKTELEISTE AUF DEM SPIELPLAN. (SIEHE ABBILDUNG - B)



JEDER SPIELER NIMMT SICH 25 HÄUSER. DAS RASTER AUF DEM SPIELBEREICH (A) HILFT EUCH, ORDNUNG IN EUREN BAUWERKEN ZU HALTEN.

LEGT DIE KATASTROPHENKARTEN ALS VERDECKTEN STAPEL AUF DAS FELD KAT UND LEGT JE 10 BELOHNUNGSKARTEN ALS OFFENEN STAPEL AUF DIE 3 FELDER IM BEREICH H.



AUF DIESE SEITE DES SPIELPLANS LEGT IHR DIE GEHEGE UND ALLE VERBLEIBENDEN FIGUREN.

DIE FIGUREN, DIE ZU DEN BEREICHEN E & F GEHÖREN, WERDEN IN DEN FORTGESCHRITTENEN SPIELMODI VERWENDET.

IN DER LINKEN UNTEREN ECKE DES SPIELPLANES BEFINDET SICH EINE SPIELHILFE, DIE DEN RUNDENABLAUF UND DIE PUNKTEMÖGLICHKEITEN DARSTELLT.

2. IM SPIEL SIND INSGESAMT 24 KATASTROPHENKARTEN ENTHALTEN. JE NACH SPIELMODUS KOMMT EINE BESTIMMTE ANZAHL DER KARTEN ZUM EINSATZ. IM GRUNDSPIEL WERDEN 12 KATASTROPHENKARTEN VERWENDET: ERDBEBEN (2X), TORNADO (2X), HARTER WINTER (2X), OPFERGABE (2X), HEUSCHRECKENPLAGE (2X) UND FEUERSBRUNST (2X). MISCHT DIE KATASTROPHENKARTEN UND LEGT DEN STAPEL AUF DEM ENTSPRECHENDEN FELD DES SPIELPLANS BEREIT (SIEHE ABBILDUNG). DIE ÜBRIGEN KARTEN WERDEN ZURÜCK IN DIE SCHACHTEL GELEGT. AUF DEN SEITEN 9 UND 10 WERDEN DIE EFFEKTE DER KATASTROPHENKARTEN IM EINZELNEN ERKLÄRT. LEGT DIE BAUPLÄTTCHEN AUF DAS FELD KON.

3. LEGT DIE ÖFEN, GEHEGE UND SCHREINE, WIE AUF DER ABBILDUNG ZU SEHEN, AUF DIE ENTSPRECHENDEN FELDER. ÖFEN, GEHEGE UND SCHREINE BILDEN DAS GRUNDSPIEL. DAS HEISST, IM GRUNDSPIEL NUTZT IHR DIE BEREICHE A, C, D, G, H, KAT UND KON.



4. DIE BELOHNUNGSKARTEN WERDEN AUF DEN ERSTEN 3 FELDERN NEBEN DEM SPIELBEREICH PLATZIERT (**SIEHE ABBILDUNG, BEREICH H**). MISCHT ZUNÄCHST DIE BELOHNUNGSKARTEN. LEGT DANN 10 KARTEN ALS OFFENEN STAPEL AUF JEDES DER 3 FELDER (**GEHEGE, SCHREINE UND ÖFEN**). DIE ÜBRIGEN BELOHNUNGSKARTEN WERDEN NICHT BENÖTIGT UND KOMMEN ZURÜCK IN DIE SCHACHTEL.

HINWEIS: BELOHNUNGSKARTEN UND KATASTROPHENKARTEN KÖNNEN ANHAND DER RÜCKSEITE UNTERSCHIEDEN WERDEN.

IM BASISSPIEL WERDEN FOLGENDE KARTEN VERWENDET: 7 BELOHNUNGEN MIT DEM **SCHREINSYMBOL**, 7 BELOHNUNGEN MIT DEM **OFENSYMBOL**, 7 BELOHNUNGEN MIT DEM **GEHEGESYMBOL**, 3 **JOKER** UND 6 BELOHNUNGEN MIT DEM **HAUSSYMBOL**.



5. LEGT 10 DER 15 BAUPLÄTTCHEN WIE ABGEBILDET VERDECKT AUF DEN ENTSPRECHENDEN BEREICH DES SPIELPLANS. **DIE FOLGENDEN BAUPLÄTTCHEN WERDEN IM GRUNDSPIEL NICHT GENUTZT:**



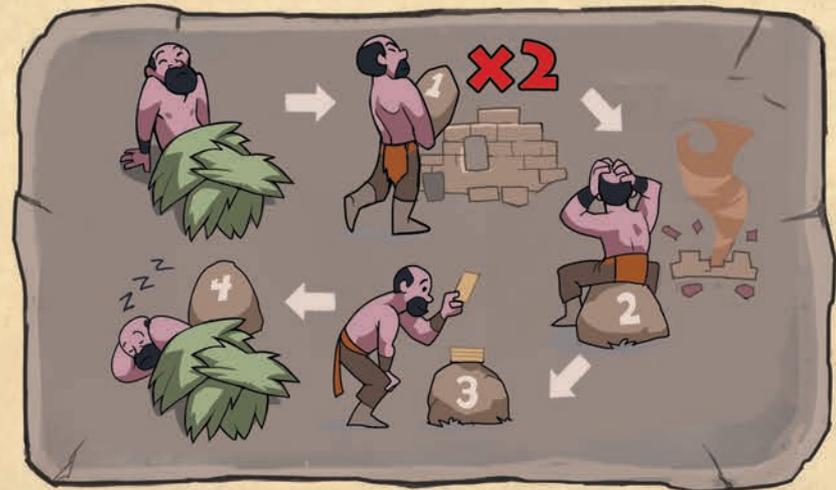
6. DER MITTLERE BEREICH DES SPIELPLANS (**BEREICH A**) IST DER SPIELBEREICH. DIESER IST ZU BEGINN DES SPIELES LEER. DORT ERBAUT IHR IM LAUFE DES SPIELES DAS DORF.

HINWEIS: HÄUSER DÜRFEN NICHT AUF DER PUNKTELEISTE GEBAUT WERDEN (BEREICH „B“ AUF DER VORHERIGEN SEITE).



7. ERMITTELT ZUFÄLLIG DEN STARTSPIELER. DAZU NIMMT EIN SPIELER 2 HÄUSER VON JEDEM SPIELER, MISCHT SIE IN DER HAND UND ZIEHT ZUFÄLLIG EINES DAVON. DIE SPIELER ERHALTEN IHRE HÄUSER ZURÜCK UND DER STARTSPIELER BEGINNT DIE ERSTE RUNDE.

RUNDENÜBERSICHT



DAS SPIEL IST IN SPIELRUNDEN UNTERTEILT. JEDE SPIELRUNDE BESTEHT AUS 4 PHASEN:

- 1) BAUEN X2
- 2) KATASTROPHEN (AUSSER IN DER ERSTEN RUNDE)
- 3) BELOHNUNGSKARTEN
- 4) ENDE DER RUNDE

DER SPIELER, DER IN DER AKTUELLEN RUNDE DIE STARTSPIELERFIGUR BESITZT, BEGINNT JEDE PHASE, DANN FOLGEN DIE ANDEREN SPIELER IM UHRZEIGERSINN. ZU BEGINN JEDER PHASE KÖNNEN DIE SPIELER ZUVOR ERHALTENE BELOHNUNGSKARTEN AUSSPIELEN (**SIEHE "AUSSPIELEN VON BELOHNUNGSKARTEN"**).

MIT DEM ENDE VON PHASE 4 ENDET DIE AKTUELLE RUNDE. DIE NÄCHSTE RUNDE BEGINNT WIEDER MIT PHASE 1. DER STARTSPIELER BESTIMMT EINEN ANDEREN SPIELER, DER NEUER STARTSPIELER WIRD. SOBALD EIN SPIELER SEIN 25. HAUS VERBAUT HAT, ENDET DAS SPIEL MIT DEM ENDE DER PHASE 4 DIESER RUNDE.

VARIANTE I: UM DIE SPIELZEIT ZU REDUZIEREN KANN DAS SPIEL MIT DEM BAU DES 20. ODER DES 15. HAUSES EINES SPIELERS ENDEN. DARAUF EINIGEN SICH DIE SPIELER VOR BEGINN DES SPIELES.

VARIANTE II: IM 5-SPIELER SPIEL ENDET DAS SPIEL MIT DEM BAU DES 20. HAUSES EINES SPIELERS.

BESCHREIBUNG EINER RUNDE

PHASE 1 – BAUEN

IN DIESER PHASE BAUT IHR **6 BAUWERKE IN ZWEI SCHRITTEN ZU JE 3 BAUWERKEN**. AUF JEDEM BAUPLÄTTCHEN SIND 3 BAUWERKE ABGEBILDET, DIE IHR BAUEN KÖNNT.

BAUPLÄTTCHEN A AUF DER RECHTEN SEITE ZEIGT GENAU DIE 3 BAUWERKE, DIE IHR MIT IHM BAUEN KÖNNT. **BAUPLÄTTCHEN B** ERMÖGLICHT EUCH, 2 HÄUSER UND EINES DER 4 BAUWERKE HAUS, OFEN, GEHEGE ODER SCHREIN ZU BAUEN.

DIE ZWEI SCHRITTE WERDEN JEWEILS GLEICH ABGEHANDELT:

- DER STARTSPIELER TEILT BEGINNEND MIT DEM SPIELER ZU SEINER LINKEN JEDEM SPIELER IM UHRZEIGERSINN EIN BAUPLÄTTCHEN AUS, DAS ALLE SPIELER OFFEN VOR SICH AUSLEGEN. DIESE BAUPLÄTTCHEN ZIEHT ER VERDECKT VOM STAPEL.

- DANN BAUEN ALLE SPIELER, BEGINNEND BEIM STARTSPIELER, DIE 3 BAUWERKE, DIE AUF IHREM BAUPLÄTTCHEN ABGEBILDET SIND.

DANACH WERDEN ALLE BAUPLÄTTCHEN ZUR SEITE GELEGT UND DER STARTSPIELER TEILT WIEDERUM JEDEM SPIELER IM UHRZEIGERSINN EIN NEUES BAUPLÄTTCHEN AUS, DAS ALLE SPIELER OFFEN VOR SICH AUSLEGEN.

BEACHTET: EGAL, MIT WIE VIELEN SPIELERN IHR SPIELT, IM GRUNDSPIEL WERDEN IMMER DIE 10 OBEN GENANNTEN BAUPLÄTTCHEN VERWENDET.

BEIM BAUEN VON HÄUSERN, GEHEGEN, ÖFEN UND SCHREINEN SIND EIN PAAR REGELN ZU BEACHTEN. **DIESE WERDEN IN DEN BAUREGELN AUF DEN SEITEN 6-8 ERKLÄRT.**

WENN ALLE SPIELER IHRE 6 BAUWERKE ERRICHTET HABEN, IST DIE BAUPHASE BEENDET UND ES GEHT WEITER MIT PHASE 2 – KATASTROPHEN.

ACHTUNG: WENN ALLE BAUPLÄTTCHEN BENUTZT WURDEN, WERDEN SIE NEU GEMISCHT UND ALS VERDECKTER STAPEL AUF DEM SPIELPLAN BEREIT GELEGT. SIE WERDEN NUR GEMISCHT, WENN EINES NACHGEZOGEN WERDEN MÜSSTE, ABER DER STAPEL LEER IST.

BAUPLÄTTCHEN A



BAUPLÄTTCHEN B



BAUPLÄTTCHEN A ERMÖGLICHT ES EUCH, 2 HÄUSER UND EINEN SCHREIN ZU BAUEN.

BAUPLÄTTCHEN B ERMÖGLICHT ES EUCH, 2 HÄUSER UND EINES DER 4 BAUWERKE HAUS, OFEN, GEHEGE ODER SCHREIN ZU BAUEN.



BAUREGELN FÜR DAS GRUNDSPIEL

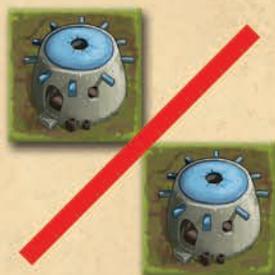
HÄUSER PLATZIEREN

HÄUSER MÜSSEN IMMER ANGRENZEND AN BEREITS VORHANDENE EIGENE HÄUSER ANGELEGT WERDEN. EIN HAUS ODER MEHRERE ANEINANDER ANGRENZENDE HÄUSER WERDEN BLOCK GENANNT.



HÄUSER MÜSSEN IMMER SO ANEINANDER ANGELEGT WERDEN, DASS DIE SEITEN ANEINANDER PASSEN.

ZWEI HÄUSER, DIE SICH NUR AN DEN ECKEN BERÜHREN, GELTEN NICHT ALS ANGRENZEND.



GEHEGE PLATZIEREN

GEHEGE MÜSSEN IMMER AN HÄUSER ANGELEGT WERDEN.



DIE OFFENE SEITE EINES GEHEGES ZEIGT DAS HAUS AN, DEM DAS GEHEGE GEHÖRT.

PRO SEITE EINES HAUSES KANN 1 GEHEGE ANGELEGT WERDEN.

ES MUSS IMMER EINE SEITE EINES GEHEGES AN DIE UMLIEGENDE LANDSCHAFT ANGRENZEN, UM DIE TIERE HINEIN UND HINAUS ZU LASSEN. ES DARF KEINERLEI BAUWERK ERRICHTET WERDEN, DAS EIN GEHEGE VOLLSTÄNDIG VON DER LANDSCHAFT ABGRENZEN WÜRD.



HIER DARF NICHTS GEBAUT WERDEN

ÖFEN UND SCHREINE PLATZIEREN



ÖFEN UND SCHREINE WERDEN AUF HÄUSER GEBAUT.

MEHRERE ÖFEN UND SCHREINE KÖNNEN NICHT AUF DEMSELBEN HAUS PLATZIERT WERDEN.



EIN HAUS MIT EINEM (ODER MEHREREN) GEHEGEN KANN EBENFALLS EINEN ÖFEN ODER EINEN SCHREIN ERHALTEN.

ZERSTÖRTE HÄUSER

EIN HAUS KANN NUR DURCH KATASTROPHEN ZERSTÖRT WERDEN (**SIEHE "KATASTROPHEN"**). DIE SPIELER HABEN KEINE ANDERE MÖGLICHKEIT, IHRE HÄUSER ZU ZERSTÖREN.

WENN EIN HAUS ZERSTÖRT IST, WIRD DAS ENTSPRECHENDE PLÄTTCHEN (**BZW. BEI HOCHHÄUSERN WERDEN BEIDE PLÄTTCHEN**) AUF DIE ZERSTÖRTE SEITE GEDREHT. EIN ZERSTÖRTES HAUS BEHÄLT DIE HÖHE BEI, DIE ES VOR SEINER ZERSTÖRUNG INNEHATTE.

WENN AN EIN ZERSTÖRTES HAUS EIN GEHEGE ANGRENZT, WIRD DAS GEHEGE AUS DEM SPIEL GENOMMEN UND ZURÜCK IN DEN ENTSPRECHENDEN VORRAT DES SPIELPLANS GELEGT.



WENN EIN ZERSTÖRTES HAUS EINEN ÖFEN ODER EINEN SCHREIN BESASS, WIRD DIESER AUS DEM SPIEL GENOMMEN UND ZURÜCK IN DEN ENTSPRECHENDEN VORRAT DES SPIELPLANS GELEGT.

EIN ZERSTÖRTES HAUS KANN NICHT WIEDER AUFGEBAUT WERDEN. WENN EIN SPIELER AN DERSELBEN STELLE EIN NEUES HAUS BAUEN MÖCHTE, AUF DER SICH DIE RUINEN EINES ZERSTÖRTE HAUSES BEFINDEN, WIRD DAS ZERSTÖRTE HAUS GANZ AUS DEM SPIEL GENOMMEN UND DAS NEUE HAUS WIRD AN DIESER STELLE GEBAUT. DABEI IST ES EGAL, WELCHEM SPIELER DAS ZERSTÖRTE HAUS GEHÖRTE.



BAUREGELN FÜR DAS BASISPIEL (FAMILIEN UND BLÖCKE)

FAMILIEN UND BLÖCKE

ALS BLOCK WERDEN UNABHÄNGIG VON IHRER FARBE ALLE ANEINANDER ANGRENZENDEN HÄUSER, GEHEGE UND ZERSTÖRTE HÄUSER BEZEICHNET.

ALS FAMILIE WERDEN ALLE ANGRENZENDEN HÄUSER DER SELBEN FARBE BEZEICHNET. EINE FAMILIE WIRD IN MEHRERE KLEINERE FAMILIEN UNTERTEILT, WENN EINIGE DER HÄUSER DURCH EIN ZERSTÖRTES HAUS VONEINANDER GETRENNT WERDEN. WENN EIN NEUES HAUS AN MEHRERE FAMILIEN SEINER FARBE ANGRENZT, VERBINDET ES DIESE AUTOMATISCH ZU EINER FAMILIE.

DIE SPIELER KÖNNEN NICHT MEHRERE FAMILIEN IN EINEM BLOCK GRÜNDEN, DA HÄUSER IMMER ANGRENZEND AN DIE EIGENEN HÄUSER PLATZIERT WERDEN MÜSSEN (SIEHE ABBILDUNG).

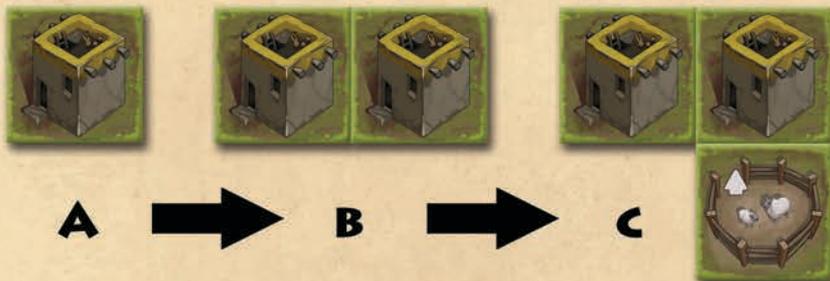
MEHRERE FAMILIEN KÖNNEN IN EINEM BLOCK NUR DURCH KATASTROPHEN ENTSTEHEN, DA DIE SPIELER SO EINES ODER MEHRERE IHRER HÄUSER ZERSTÖREN KÖNNEN.

MUSS ICH MIT EINEM NEUEM HAUS IMMER EINE BESTEHENDE FAMILIE ERWEITERN, ODER KANN ICH AUCH EINEN NEUEM BLOCK BZW. EINE NEUE FAMILIE GRÜNDEN? BEIDES. BEIM BAUEN IN EINEM BEREITS VORHANDENEN BLOCK SIND FOLGENDE REGELN ZU BEACHTEN:

A) WENN DU BEREITS HÄUSER IN DEM BLOCK BESITZT, MUSS DAS NEUE HAUS AN EINES DER BEREITS VORHANDENEN HÄUSER ANGELEGT WERDEN (SIEHE ABBILDUNGEN A, B UND C).

B) WENN DU KEINE EIGENEN HÄUSER IN DEM BLOCK BESITZT, MUSS DU DEIN HAUS ANGRENZEND AN EIN BEREITS VORHANDENES HAUS DEINER GEGNER ANBAUEN (SIEHE ABBILDUNG A2).

DER RICHTIGE WEG, HÄUSER ZU BAUEN UND EINE FAMILIE ZU GRÜNDEN



AUF DIESE WEISE DÜRFEN KEINE HÄUSER GEBAUT WERDEN, UM WEITERE FAMILIEN IM SELBEN BLOCK ZU GRÜNDEN.



EIN BLOCK BESTEHT AUS ALLEN ANEINANDER ANGRENZENDEN HÄUSERN, GEHEGEN UND ZERSTÖRTEN HÄUSERN.

EIN EINZELNES HAUS GILT ALS EIGENER BLOCK (EINE EINZELNE FAMILIE MIT EINEM EINZELNEN HAUS).

EIN BLOCK WIRD NICHT IN KLEINERE BLÖCKE UNTERTEILT, WENN EIN HAUS ZERSTÖRT WIRD. SOMIT KÖNNEN 2 FAMILIEN DEN SELBEN BLOCK BESETZEN, OHNE ANEINANDER ANZUGRENZEN.

DER BLOCK IM FOLGENDEN BEISPIEL BESTAND AUS EINER FAMILIE MIT 7 HÄUSERN. DOCH NUN WURDEN DIE INNEREN 2 HÄUSER ZERSTÖRT.

SOMIT BESTEHT DER BLOCK NUN AUS 2 VERSCHIEDENEN FAMILIEN, DIE DURCH DIE 2 ZERSTÖRTEN HÄUSER GETRENNT WERDEN. DIESE BEIDEN FAMILIEN KÖNNEN DURCH DEN BAU EINES HAUSES IN A ODER B WIEDER VEREINT WERDEN.



ES IST NICHT ERLAUBT, 2 BLÖCKE DURCH DAS ERBAUEN EINES HAUSES ODER EINES GEHEGES ZU VERBINDEN. EINZELNE BLÖCKE KÖNNEN AUF KEINERLEI ART UND WEISE VERBUNDEN WERDEN.



HIER DARF NICHTS GEBAUT WERDEN

WAS PASSIERT, WENN KEIN PLATZ MEHR ZUM BAUEN FREI IST? DIES KANN INSBESONDERE DER FALL SEIN, WENN IM 5-SPIELER SPIEL ALLE 25 HÄUSER VERWENDET WERDEN. WENN ES KEINEN PLATZ MEHR ZUM BAUEN GIBT, ENDET DAS SPIEL NACH PHASE 4 DIESER RUNDE UND ES WIRD DIE SCHLUSSWERTUNG DURCHFÜHRT.

HINWEIS: WENN EIN SPIELER KEIN HAUS MEHR BAUEN KANN, KANN ER TROTZDEM ANDERE ELEMENTE, DIE AUF SEINEM BAUPLÄTTCHEN ABGEBILDET SIND, BAUEN.



BAUREGELN FÜR DAS BASISSPIEL (HOCHHÄUSER)

HOCHHÄUSER BAUEN

HÄUSER KÖNNEN AUF EINANDER GESTAPELT WERDEN. DAS UNTERE HAUS WIRD AUTOMATISCH ZUR ERSTEN ÉTAGE, DAS OBERE AUTOMATISCH ZUR ZWEITEN. HÄUSER DÜRFEN NUR AUF EIGENEN HÄUSERN ERRICHTET WERDEN. ES KANN NUR EINE ÉTAGE AUF EIN BESTEHENDES HAUS GEBAUT WERDEN. **EIN HOCHHAUS KANN ALSO MAXIMAL AUS 2 ÉTAGEN BESTEHEN.**



HINWEIS: ES IST NICHT ERLAUBT, HÄUSER AUF DIE HÄUSER DER ANDEREN SPIELER ZU BAUEN.

WENN EIN SPIELER AN DER SELBEN STELLE EIN NEUES HAUS BAUEN MÖCHTE, AUF DER SICH DIE RUINEN EINES ZERSTÖRTEN HAUSES BEFINDEN, WIRD DAS ZERSTÖRTE HAUS GANZ AUS DEM SPIEL GENOMMEN UND DAS NEUE HAUS WIRD AN DIESER STELLE GEBAUT. DABEI IST ES EGAL, WELCHEM SPIELER DAS ZERSTÖRTE HAUS GEHÖRTE (**ZERSTÖRTE HÄUSER SIND „NEUTRALES LAND“**).



EIN HAUS KANN NUR AUF EIN ANDERES HAUS GEBAUT WERDEN, WENN DAS DACH FREI IST, ALSO KEIN SCHREIN ODER OFEN DARAUFGEBAUT IST. WENN SICH AUF DEM HAUS BEREITS EIN SCHREIN ODER EIN OFEN BEFINDET, MUSS DIESER ZUVOR ENTFERNT UND ZURÜCK IN DEN ENTSPRECHENDEN VORRAT AUF DEM SPIELPLAN GELEGT WERDEN. DANN WIRD DAS HAUS AUF DAS SOMIT FREIGEWORDENE DACH GEBAUT.

HINWEIS: DIE ENTSCHEIDUNG, EINZELNE ELEMENTE WIEDER ABZUBAUEN IST SCHWIERIG. DENN DIE ANZAHL DER ELEMENTE BESTIMMT, WIE VIELE BELOHNUNGSKARTEN DIE SPIELER ERHALTEN.

DIE HOCHHÄUSER SIND JEDOCH VON VORTEIL, DA SIE IN DER BELOHNUNGSPHASE ALS TIE-BRAKER FUNKTIONIEREN (**SIEHE PHASE 3 – BELOHNUNGSKARTEN**).



HÄUSER KÖNNEN NUR AUF ANDERE HÄUSER GEBAUT WERDEN, WENN DAS UNTERE HAUS MINDESTENS EINE FREIE SEITE BESITZT. DAS HEISST, EINE DER SEITEN DARF NICHT MIT EINEM ANDEREN HAUS ODER GEHEGE VERBUNDEN SEIN.



ZERSTÖRTE HÄUSER GELTEN ALS OFFENES GELÄNDE. IN DIESEM FALL DARF ALSO EINE ZWEITE ÉTAGE GEBAUT WERDEN, DA DAS BLAUE HAUS VON DER LINKEN SEITE ZUGÄNGLICH IST.

WAS PASSIERT, WENN EIN SPIELER (GRÜN) EIN HAUS BAUT UND DAFÜR DAS ZERSTÖRTE HAUS ENTFERNT, NACHDEM ICH (BLAU) EINE ZWEITE ÉTAGE AUF MEIN HAUS GEBAUT HABE? NICHTS, DENN ZU DEM ZEITPUNKT, ZU DEM DAS BLAUE HAUS GEBAUT WURDE, WAR EINE SEITE DES HAUSES ZUGÄNGLICH. SOMIT WURDE ES REGELKONFORM GEBAUT.

ES MUSS KEIN HAUS VON EINEM ANDEREN ENTFERNT WERDEN, UM EINEN OFEN ODER SCHREIN ZU ERBAUEN. DER OFEN ODER DER SCHREIN WIRD AUF DAS OBERE HAUS GEBAUT. SOMIT HAT MAN EIN HAUS, AUF DAS EIN HAUS GEBAUT WURDE (2. ÉTAGE), AUF DAS EIN OFEN ODER SCHREIN GEBAUT WIRD.



PHASE 2 – KATASTROPHEN

IN DER ERSTEN RUNDE GIBT ES KEINE KATASTROPHEN. PHASE 2 FINDET ALSO ERST AB DER 2. RUNDE STATT.

DER STARTSPIELER ZIEHT DIE OBERSTE KARTE VOM STAPEL DER KATASTROPHENKARTEN UND BESCHREIBT DEN EINTRETENDEN EFFEKT. DANN WENDET ER DEN EFFEKT BEI SICH AN. ER ENTSCHEIDET, AUF WELCHE SEINER ELEMENTE ER DIE FOLGEN DER KATASTROPHE ANWENDET. IM UHRZEIGERSINN WENDEN NACHEINANDER DIE ANDEREN SPIELER DEN EFFEKT AN. JEDE KATASTROPHE BETRIFFT EINEN ODER MEHRERE BLÖCKE UND ZWINGT DIE BESITZER Z.B. HÄUSER ODER BELOHNUNGSKARTEN ZU VERLIEREN. NACHDEM ALLE SPIELER DEN EFFEKT DER KATASTROPHE ANGEWENDET HABEN, WIRD DIE KARTE WIEDER UNTER DEN STAPEL DER KATASTROPHENKARTEN GELEGT.



RÜCKSEITE

HÄUSER, DIE VON KATASTROPHEN ZERSTÖRT WERDEN, WERDEN NIEMALS AUS DEM SPIEL ENTFERNT. SIE WERDEN LEDIGLICH AUF DIE ANDERE SEITE GEDREHT UND SIND NUN ZERSTÖRT.

DA IHR EUER DORF VOR 10.000 JAHREN ERRICHTET, KÖNNEN DIE KATASTROPHEN SEHR ZERSTÖRERISCHE AUSWIRKUNGEN HABEN. WUNDERT EUCH ALSO NICHT, WENN EIN GROSSER TEIL EINES BLOCKES VON EINER KATASTROPHE ZERSTÖRT WURDE. **(DIE EFFEKTE DER KATASTROPHENKARTEN WERDEN UNTEN BESCHRIEBEN).**

ACHTUNG: WENN IHR DIE HÄLFTE Eurer HÄUSER IN EINEM BLOCK ZERSTÖREN MÜSST, RUNDET IHR AB. BEISPIEL: EIN SPIELER HAT 7 HÄUSER, ER MUSS ALSO 3 ZERSTÖREN. WENN IHR NUR EIN HAUS IN EINEM BLOCK HABT, RUNDET IHR NICHT AB, SONDERN ZERSTÖRT DIESES EINE HAUS.

KATASTROPHENKARTEN



→ **HARTER WINTER #1:** IM BLOCK MIT DEN WENIGSTEN SCHREINEN MÜSSEN ALLE BEWOHNER 1 IHRER HÄUSER ZERSTÖREN. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN.



→ **HARTER WINTER #2:** IM BLOCK MIT DEN MEISTEN SCHREINEN MÜSSEN ALLE BEWOHNER 1 IHRER HÄUSER ZERSTÖREN. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN.



→ **DÜRRE #1:** IM KLEINSTEN BLOCK MÜSSEN ALLE BEWOHNER DIE HÄLFTE IHRES VIEHS ENTFERNEN. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN. GEHEGE UND RUINEN WERDEN NICHT MITGEZÄHLT.



→ **DÜRRE #2:** IM GRÖSSTEN BLOCK MÜSSEN ALLE BEWOHNER DIE HÄLFTE IHRES VIEHS ENTFERNEN. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN. GEHEGE UND RUINEN WERDEN NICHT MITGEZÄHLT.



→ **EPIDEMIE #1:** IM GRÖSSTEN BLOCK MÜSSEN ALLE BEWOHNER DIE HÄLFTE IHRER DORFBEWOHNER ENTFERNEN. GEHEGE UND RUINEN WERDEN NICHT MITGEZÄHLT. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN.



→ **EPIDEMIE #2:** IM KLEINSTEN BLOCK MÜSSEN ALLE BEWOHNER DIE HÄLFTE IHRER DORFBEWOHNER ENTFERNEN. GEHEGE UND RUINEN WERDEN NICHT MITGEZÄHLT. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN.



→ **ERDBEBEN #1:** IM KLEINSTEN BLOCK MÜSSEN ALLE BEWOHNER DIE HÄLFTE IHRER HÄUSER ZERSTÖREN. GEHEGE UND RUINEN WERDEN NICHT MITGEZÄHLT. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN.



→ **ERDBEBEN #2:** IM GRÖSSTEN BLOCK MÜSSEN ALLE BEWOHNER DIE HÄLFTE IHRER HÄUSER ZERSTÖREN. GEHEGE UND RUINEN WERDEN NICHT MITGEZÄHLT. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN.



- 
 → **FEUERSBRUNST #1:** IM BLOCK MIT DEN MEISTEN ÖFEN MÜSSEN ALLE BEWOHNER DIE HÄLFTE IHRER HÄUSER ZERSTÖREN. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN.
- 
 → **FEUERSBRUNST #2:** IM BLOCK MIT DEN WENIGSTEN ÖFEN MÜSSEN ALLE BEWOHNER DIE HÄLFTE IHRER HÄUSER ZERSTÖREN. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN.
- 
 → **ÜBERSCHWEMMUNG #1:** DIE SCHAMANENFIGUR KOMMT ZURÜCK AUF IHREN PLATZ AUF DEM SPIELPLAN.
- 
 → **ÜBERSCHWEMMUNG #2:** DIE SCHAMANENFIGUR KOMMT ZURÜCK AUF IHREN PLATZ AUF DEM SPIELPLAN.
- 
 → **HEUSCHRECKENPLAGE #1:** DER KLEINSTE BLOCK WIRD DIESE RUNDE NICHT GEWERTET UND DIE SPIELER ERHALTEN KEINE BELOHNUNGSKARTEN FÜR DIESEN BLOCK. GEHEGE UND RUINEN WERDEN NICHT MITGEZÄHLT. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN.
- 
 → **HEUSCHRECKENPLAGE #2:** DER GRÖSSTE BLOCK WIRD DIESE RUNDE NICHT GEWERTET UND DIE SPIELER ERHALTEN KEINE BELOHNUNGSKARTEN FÜR DIESEN BLOCK. GEHEGE UND RUINEN WERDEN NICHT MITGEZÄHLT. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN.
- 
 → **ÜBERFALL #1:** IM GRÖSSTEN BLOCK MÜSSEN ALLE BEWOHNER DIE HÄLFTE IHRER SCHREINE ENTFERNEN. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN. GEHEGE UND RUINEN WERDEN NICHT MITGEZÄHLT.
- 
 → **ÜBERFALL #2:** IM KLEINSTEN BLOCK MÜSSEN ALLE BEWOHNER DIE HÄLFTE IHRER SCHREINE ENTFERNEN. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN. GEHEGE UND RUINEN WERDEN NICHT MITGEZÄHLT.
- 
 → **OPFERGABE #1:** IM BLOCK MIT DEN MEISTEN GEHEGEN MÜSSEN ALLE BEWOHNER 1 IHRER HÄUSER ZERSTÖREN. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN.
- 
 → **OPFERGABE #2:** IM BLOCK MIT DEN WENIGSTEN GEHEGEN MÜSSEN ALLE BEWOHNER 1 IHRER HÄUSER ZERSTÖREN. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN.
- 
 → **TORNADO #1:** IM BLOCK MIT DEN MEISTEN HOCHHÄUSERN MÜSSEN ALLE BEWOHNER 1 IHRER HÄUSER ZERSTÖREN. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN.
- 
 → **TORNADO #2:** IM BLOCK MIT DEN WENIGSTEN HOCHHÄUSERN MÜSSEN ALLE BEWOHNER 1 IHRER HÄUSER ZERSTÖREN. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN.
- 
 → **VULKANAUSBRUCH #1:** IM KLEINSTEN BLOCK MÜSSEN ALLE BEWOHNER DIE HÄLFTE IHRER GEHEGE ENTFERNEN. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN. GEHEGE UND RUINEN WERDEN NICHT MITGEZÄHLT.
- 
 → **VULKANAUSBRUCH #2:** IM GRÖSSTEN BLOCK MÜSSEN ALLE BEWOHNER DIE HÄLFTE IHRER GEHEGE ENTFERNEN. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN. GEHEGE UND RUINEN WERDEN ZUR BESTIMMUNG DER GRÖSSE NICHT MITGEZÄHLT.
- 
 → **WÖLFE #1:** IM GRÖSSTEN BLOCK MÜSSEN ALLE BEWOHNER DIE HÄLFTE IHRER ÖFEN ENTFERNEN. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN. GEHEGE UND RUINEN WERDEN ZUR BESTIMMUNG DER GRÖSSE NICHT MITGEZÄHLT.
- 
 → **WÖLFE #2:** IM KLEINSTEN BLOCK MÜSSEN ALLE BEWOHNER DIE HÄLFTE IHRER ÖFEN ENTFERNEN. BLÖCKE GLEICHER GRÖSSE SIND GLEICHERMASSEN BETROFFEN. GEHEGE UND RUINEN WERDEN NICHT MITGEZÄHLT.



DIE KATASTROPHENKARTEN SIND IN ZWEI BEREICHE UNTERTEILT. DER LINKE BEREICH ZEIGT AN, OB DER GRÖSSTE ODER DER KLEINSTE BLOCK BZW. DER BLOCK MIT DEN MEISTEN ODER WENIGSTEN ELEMENTEN EINER ART BETROFFEN IST. DER RECHTE BEREICH ZEIGT DIE ART DER ZERSTÖRUNG AN (Z.B. 1 HAUS ZERSTÖREN, DIE HÄLFTE EINES BESTIMMTEN ELEMENTS ZERSTÖREN, ETC.)

PHASE 3 – BELohnungskarten

IN DIESER PHASE WERTET IHR ALLE Blöcke AUS, UM HERAUSZUFINDEN, WELCHE SPIELER DIE MEISTEN ÖFEN, SCHREINE UND GEHEGE GEBAUT HABEN. DER SPIELER MIT DER MEHRHEIT ERHÄLT EINE BELohnungskarte VOM PAssENDEN STAPEL.

DER ERSTE AUSZUWERTENDE BLOCK WIRD VOM STARTSPIELER BESTIMMT, DER ZWEITE AUSZUWERTENDE BLOCK VOM SPIELER ZU SEINER LINKEN U.S.W., BIS ALLE Blöcke AUSGEWERTET WURDEN.

WERTET JEDESMAL ALLE 3 ELEMENTE AUS, BEVOR IHR ZUM NÄCHSTEN BLOCK ÜBERGEHT. **JEDER BLOCK KANN IN PHASE 3 NUR EINMAL AUSGEWERTET WERDEN. WENN NUR EIN SPIELER GEBÄUDE IN EINEM BLOCK BESITZT, KANN ER FÜR DIESEN BLOCK KEINE BELohnungskarten ERHALTEN.**

IM GRUNDSPIEL WERDEN IN JEDEM BLOCK DIE FOLGENDEN 3 ELEMENTE AUSGEWERTET:



ÖFEN: DER SPIELER, DER DIE MEISTEN ÖFEN IN DIESEM BLOCK BESITZT, NIMMT DIE KARTE UND LEGT SIE VERDECKT OBEN AUF SEIN DECK.

SCHREINE: DER SPIELER, DER DIE MEISTEN SCHREINE IN DIESEM BLOCK BESITZT, NIMMT DIE KARTE UND LEGT SIE VERDECKT OBEN AUF SEIN DECK.

GEHEGE: DER SPIELER, DER DIE MEISTEN GEHEGE IN DIESEM BLOCK BESITZT, NIMMT DIE KARTE UND LEGT SIE OBEN AUF SEIN DECK. **WENN DIESER STAPEL AUFGEBRAUCHT IST (ROTE HAND), KÖNNEN DIE SPIELER BIS ZUM ENDE DES SPIELS KEINE KARTEN MEHR AUF DIESES FELD LEGEN UND KEINE KARTEN MEHR VON DIESEM FELD ZIEHEN.**

WENN EIN ELEMENT IN EINEM BLOCK NICHT VORKOMMT, (WEIL Z.B. KEIN SPIELER EIN GEHEGE GEBAUT HAT), BEKOMMT NIEMAND DIE ENTSPRECHENDE BELohnungskarte FÜR DIESEN BLOCK.

SOLLTE BEI EINEM DER ELEMENTE EIN UNENTSCHEIDEN HERRSCHEN, WIRD DIESES DURCH DIE HÖHE DER ENTSPRECHENDEN HÄUSER ENTSCHEIDEN. WENN Z.B. MEHRERE SPIELER DIE GLEICHE ANZAHL ÖFEN IN EINEM BLOCK BESITZEN, BEKOMMT DERJENIGE DIE KARTE, DER MEHR ÖFEN AUF HOCHHÄUSERN HAT. SOLLTE DANN IMMER NOCH EIN UNENTSCHEIDEN HERRSCHEN, BEKOMMT KEINER DER SPIELER DIE BELohnungskarte. DASSELBE GILT FÜR SCHREINE UND GEHEGE.

WENN EIN STAPEL MIT BELohnungskarten AUFGEBRAUCHT IST, KÖNNEN VON DIESEM ELEMENT KEINE BELohnungskarten MEHR GEWONNEN WERDEN UND ES KÖNNEN KEINE BELohnungskarten MEHR AUF DEN ENTSPRECHENDEN PLATZ GELEGT WERDEN. ZU BEGINN EINER PARTIE BESTEHT JEDER STAPEL AUS 10 BELohnungskarten. DIESE ANZAHL VARRIERT JEDOCH IM SPIELVERLAUF, JE NACHDEM, WELCHE AKTIONEN AUSGEFÜHRT WERDEN (**SIEHE SEITE 13 – AUSSPIELEN VON BELohnungskarten**).

BELohnungskarten KÖNNEN ZU BEGINN JEDER PHASE **AUSGESPIELT** WERDEN (**SIEHE SEITE 13**).



BEISPIEL ZUM AUSWERTEN VON BLÖCKEN

IN DIESEM BEISPIEL WERDEN ZWEI SPIELER BETRACHTET, **BLAU UND ROT**. DAS DORF BESTEHT AUS 3 VERSCHIEDENEN BLÖCKEN (A, B UND C). IN BLOCK A IST EINE FAMILIE DURCH DAS ZERSTÖRTE HAUS ABGESCHNITTEN, GEHÖRT ABER TROTZDEM NOCH ZU BLOCK A.



AUSWERTUNG VON BLOCK A:

SCHREINE: KEIN SPIELER HAT EINEN SCHREIN GEBAUT, ES ERHÄLT ALSO NIEMAND DIE BELOHNUNGSKARTE

GEHEGE: DIE BELOHNUNGSKARTE FÜR GEHEGE ERHÄLT ROT (BEIDE SPIELER HABEN EIN GEHEGE, DIE ROTE FAMILIE HAT JEDOCH EIN HOCHHAUS)

ÖFEN: DIE BELOHNUNGSKARTE FÜR ÖFEN ERHÄLT BLAU (ROT HAT DEN HÖHEREN ÖFEN, ABER BLAU HAT 2 ÖFEN). MERKE: ZUERST ENTSCHEIDET DIE QUANTITÄT, DANN ERST DIE HÖHE DER HÄUSER!



AUSWERTUNG VON BLOCK B:

SCHREINE: DIE BELOHNUNGSKARTE FÜR SCHREINE ERHÄLT BLAU (ROT HAT KEINEN GEBAUT)

GEHEGE: DIE BELOHNUNGSKARTE FÜR GEHEGE ERHÄLT ROT (ROT HAT 2, BLAU NUR 1)

ÖFEN: DIE BELOHNUNGSKARTE FÜR ÖFEN ERHÄLT ROT (BLAU HAT KEINEN).



C



AUSWERTUNG VON BLOCK C:

ROT IST DER EINZIGE BEWOHNER VON BLOCK C. ER KANN SOMIT KEINE BELOHNUNGSKARTEN ERHALTEN.

PHASE 4 – ENDE DER RUNDE

IN DIESER LETZTEN PHASE EINER RUNDE WERDEN DIE BELOHNUNGSKARTENSTAPEL WIEDER AUFGEFÜLLT. DAZU NEHMT IHR BEGINNEND MIT DEM STARTSPIELER ALLE BELOHNUNGSKARTEN, DIE IHR IN DIESER RUNDE AUSGESPIELT HABT UND LEGT SIE MIT DER RÜCKSEITE NACH UNTEN UNTER EINEN DER 3 BELOHNUNGSKARTENSTAPEL.

WENN EIN STAPEL DER BELOHNUNGSKARTEN AUFGEBRAUCHT WURDE, WIRD DIE ROTE HAND SICHTBAR. DAS BEDEUTET, ES KÖNNEN VON DIESEM STAPEL BIS ZUM ENDE DES SPIELS KEINE BELOHNUNGSKARTEN MEHR GEWONNEN WERDEN UND ES KÖNNEN KEINE BELOHNUNGSKARTEN MEHR AUF DEN ENTSPRECHENDEN PLATZ GELEGT WERDEN. UM DIES ZU VERMEIDEN SOLLTEN DIE BELOHNUNGSKARTEN AUF DIE ENTSPRECHENDEN FELDER GELEGT WERDEN, BEVOR ES ZU SPÄT IST.



EIN SPIELER KANN SEINE KARTEN NICHT IN VERSCHIEDENE STAPEL TEILEN. ALLE KARTEN EINES SPIELERS MÜSSEN UNTER DENSELBEIN STAPEL GELEGT WERDEN.

ES GIBT KEINE BEGRENZUNG DER ANZAHL VON KARTEN, DIE SICH WÄHREND DES SPIELS IN EINEM DER STAPEL BEFINDEN KÖNNEN. THEORETISCH KANN EIN STAPEL ALLE BELOHNUNGSKARTEN BEINHALTEN. MANCHE STAPEL KÖNNEN EINE RUNDE ODER LÄNGER LEER BLEIBEN. **ACHTUNG: DADURCH KÖNNEN SPIELER BENACHTEILIGT SEIN, DIE SICH NUR AUF DIESE ELEMENTE KONZENTRIERT HABEN.**



NACHDEM AUF DIESE WEISE ALLE BENUTZTEN KARTEN ZURÜCKGELEGT WURDEN, ERNENNT DER STARTSPIELER DEN NÄCHSTEN STARTSPIELER UND GIBT IHM DAS STARTSPIELERPLÄTTCHEN. MIT DIESER AKTION ENDET DIE AKTUELLE RUNDE, UND DIE NÄCHSTE RUNDE BEGINNT. **DIESE AKTION IST VERPFLICHTEND, KEIN SPIELER KANN ZWEIMAL HINTEREINANDER STARTSPIELER SEIN.**

BELOHNUNGSKARTEN AUSSPIELEN

IHR KÖNNT EURE BELOHNUNGSKARTEN AUF ZWEI ARTEN VERWENDEN:
IHR KÖNNT **ENTWEDER** ZUSÄTZLICHE ELEMENTE ERBAUEN **ODER** SIEGPUNKTE ERHALTEN

BELOHNUNGSKARTEN KÖNNEN NUR ZU BEGINN DER 4 PHASEN AUSGESPIELT WERDEN. BEGINNEND MIT DEM STARTSPIELER KANN JEDER SPIELER EINE ODER MEHRERE BELOHNUNGSKARTEN AUSSPIELEN ODER PASSEN. DIES KANN NUR EINMAL ZU BEGINN JEDER PHASE GETAN WERDEN. NACHDEM JEDER SPIELER EINMAL DIE MÖGLICHKEIT HATTE, KARTEN AUSZUSPIELEN ODER ZU PASSEN, LEITET DER STARTSPIELER DIE AKTUELLE PHASE EIN. **WEITERE KARTEN KÖNNEN ERST WIEDER ZU BEGINN DER NÄCHSTEN PHASE GESPIELT WERDEN.**



IN EINER SPIELRUNDE KÖNNT IHR NUR **EINE BELOHNUNGSKARTE JE FAMILIE, DIE IHR IM DORF HABT, AUSSPIELEN.** WENN EUER STAMM ALSO ZUM BEISPIEL 5 FAMILIEN IM DORF HAT, KÖNNT IHR IN DER GESAMTEN RUNDE NICHT MEHR ALS 5 BELOHNUNGSKARTEN AUSSPIELEN. WENN IHR NUR EINE FAMILIE HABT, EGAL WIE GROSS SIE IST, KÖNNT IHR NUR EINE BELOHNUNGSKARTE AUSSPIELEN.

IHR MÜSST ALSO VOR DEM AUSSPIELEN VON BELOHNUNGSKARTEN IMMER KONTROLLIEREN, OB IHR NOCH GENUG FAMILIEN HABT, UM DIESE AUSZUSPIELEN. WENN IHR EINE BELOHNUNGSKARTE AUSSPIELT, LEGT IHR SIE BIS ZUM ENDE DER RUNDE OFFEN VOR EUCH AB, UM IMMER EINE ÜBERSICHT DARÜBER ZU HABEN, WIE VIELE KARTEN IHR BEREITS AUSGESPIELT HABT.

WENN IHR IN DER KATASTROPHENPHASE FAMILIEN VERLIERT UND ZUVOR BEREITS BELOHNUNGSKARTEN AUSGESPIELT HABT, KANN ES SEIN, DASS IHR MEHR KARTEN AUSGESPIELT HABT, ALS NOCH FAMILIEN IM DORF VERBLEIBEN. IN DIESEM FALL VERLIERT IHR DIE KARTEN, DIE IHR GESPIELT HABT NICHT, KÖNNT ABER IN DIESER RUNDE KEINE WEITEREN BELOHNUNGSKARTEN MEHR AUSSPIELEN.



HINWEIS: DIE ABBILDUNGEN AUF DEN KARTEN HABEN KEINERLEI BEDEUTUNG, SIE DIENEN NUR DER ILLUSTRATION.

ES GIBT BEI DEN BELOHNUNGSKARTEN AUCH JOKER, DIE KARTEN "METALL" (SIEHE LINKE ABBILDUNG). SIE KÖNNEN SOWOHL ZUM BAU BELIEBIGER ELEMENTE ALS AUCH ZUM ERHALTEN VON SIEGPUNKTEN EINGESETZT WERDEN.

1. ZUSÄTZLICHE ELEMENTE BAUEN

JEDE BELOHNUNGSKARTE ERMÖGLICHT ES EUCH, EIN ELEMENT ZU BAUEN.

DIESES ELEMENT IST IN DER OBEREN LINKEN ECKE DER KARTE ABGEBILDET. IHR KÖNNT DAS ELEMENT IRGENDWO IM DORF BAUEN. DABEI GELTEN DIE GLEICHEN REGELN WIE IN DER BAUPHASE.

BEISPIEL

WENN IHR DIESE KARTE SPIELT, KÖNNT IHR ENTWEDER EINEN SCHREIN BAUEN ODER (SIEHE UNTEN)...



2. SIEGPUNKTE SAMMELN



ANSTATT EIN ELEMENT ZU BAUEN, KÖNNT IHR EURE BELOHNUNGSKARTEN AUSSPIELEN, UM SIEGPUNKTE ZU SAMMELN. DIE ANZAHL DER SIEGPUNKTE IST IN DER LINKEN UNTEREN ECKE DER KARTE ABGEBILDET.

DER WERT IM RECHTECK ZEIGT AN, WIE VIELE KARTEN MIT DEMSELBEN ELEMENT AUSGESPIELT WERDEN MÜSSEN, UM DIE DANEBEN STEHENDE ANZAHL SIEGPUNKTE ZU SAMMELN.

FORTSETZUNG BEISPIEL

...SIEGPUNKTE SAMMELN.

WENN IHR MINDESTENS 4 FAMILIEN IM DORF HABT, KÖNNT IHR DIESE 4 KARTEN AUSSPIELEN, UM 4 PUNKTE ZU ERHALTEN. IHR KÖNNT JEDOCH AUCH DIESE 4 KARTEN NACHEINANDER AUSSPIELEN, UM DIE ABGEBILDETEN ELEMENTE ZU BAUEN.

HINWEIS: WENN AUF DIESEN 4 KARTEN DASSELBE ELEMENT IN DER LINKEN OBEREN ECKE ABGEBILDET WÄRE, WÜRDET IHR 8 PUNKTE ERHALTEN. ES GILT ALSO SEHR GENAU ZU ÜBERLEGEN, WELCHE KARTEN IHR SAMMELT.

BEACHTET, DASS DIE ANZAHL DER SIEGPUNKTE BIS ZU 5 GEMEINSAM AUSGESPIELTEN KARTEN STEIGT. IHR KÖNNT KEINE WEITEREN PUNKTE SAMMELN, INDEM IHR EINE SECHSTE KARTE ODER EINE "METALL" KARTE AUSSPIELT. DIESE MÜSSTE ALS SEPARATE GRUPPE VON KARTEN AUSGESPIELT WERDEN.

BEISPIEL: IHR HABT 8 KARTEN, FÜR DIE IHR SIEGPUNKTE SAMMELN MÖCHTET. ZUERST MÜSST IHR 5 KARTEN AUSSPIELEN UND ERHALTET DAFÜR 12 PUNKTE, DANACH KÖNNT IHR DIE VERBLEIBENDEN 3 KARTEN AUSSPIELEN UND ERHALTET DAFÜR 5 PUNKTE. INSGESAMT SAMMELT IHR SOMIT 17 PUNKTE.



WENN IHR EINE ODER MEHRERE BELOHNUNGSKARTEN AUSSPIELT, UM SIEGPUNKTE ZU SAMMELN, WERDEN EURE SIEGPUNKTE SOFORT ANGEPAST. DIE KARTEN, DIE IHR ZU BEGINN EINER PHASE AUSSPIELT, KÖNNEN NICHT MIT KARTEN KOMBINIERT WERDEN, DIE IHR ZU BEGINN EINER ANDEREN PHASE AUSSPIELT.

BEISPIEL: IHR HABT BEREITS VOR DER ERSTEN PHASE 3 KARTEN AUSGESPIELT, UM 5 PUNKTE ZU ERHALTEN. IN DERSELBEN RUNDE, VOR PHASE 3 MÖCHTET IHR 2 WEITERE KARTEN AUSSPIELEN, UM SIEGPUNKTE ZU SAMMELN. IHR KÖNNT DIESE 2 KARTEN NICHT MIT DEN VORHER GESPIELTEN 3 KARTEN KOMBINIEREN, UM 12 PUNKTE ZU ERHALTEN, SONDERN MÜSST SIE ALS EIGENSTÄNDIGE GRUPPE AUS 2 KARTEN FÜR 3 SIEGPUNKTE AUSSPIELEN.



DIE SIEGPUNKTE DER SPIELER WERDEN AUF DER LEISTE RUND UM DAS SPIELFELD ANGEZEIGT. FÜR JEDEN SIEGPUNKT, DEN EIN SPIELER ERHÄLT, WIRD SEIN ZÄHLER UM EIN FELD NACH VORN GESETZT. **HINWEIS: DIE SPIELER KÖNNEN ZU KEINEM ZEITPUNKT SIEGPUNKTE VERLIEREN.**

SPIELEENDE

WENN EIN SPIELER SEIN 25. HAUS BAUT, ENDET DAS SPIEL MIT ABLAUF DER AKTUELLEN SPIELRUNDE. EIN SPIELER, DER SEIN 25. HAUS BAUT, KANN BIS ZUM ENDE DER RUNDE TROTZDEM NOCH WEITERE ELEMENTE WIE GEHEGE, ÖFEN ODER SCHREINE BAUEN.

WENN IHR EUCH VOR BEGINN DES SPIELES FÜR EINE KÜRZERE VARIANTE MIT 15 ODER 20 HÄUSERN ENTSCIEDEN HABT, LEITET DER BAU DES 15. ODER 20. HAUSES DAS SPIELEENDE EIN.

SCHLUSSWERTUNG

FÜR JEDE BELOHNUNGSKARTE AUF DER HAND ERHÄLT EIN SPIELER **1 SIEGPUNKT**. FÜR DIESE KARTEN GIBT ES KEINE GRUPPENBONI.



AM ENDE VON PHASE 4 WIRD DAS DORF EIN LETZTES MAL GEWERTET. **IN JEDEM BLOCK ERHÄLT DER SPIELER, DEM DIE GRÖSSTE FAMILIE GEHÖRT, 1 SIEGPUNKT PRO EIGENEM HAUS.** DIE GRÖSSTE FAMILIE IST DIE FAMILIE, DIE UNABHÄNGIG VON DER HÖHE DIE MEISTEN ANGRENZENDEN HÄUSER BESITZT. BEI EINEM UNENTSCIEDEN ERHÄLT DER BESITZER DER FAMILIE MIT DEN MEISTEN HOCHHÄUSERN DEN PUNKT. HERRSCHT HIER AUCH NOCH UNENTSCIEDEN, ERHÄLT KEIN SPIELER DEN PUNKT.

ES GEWINNT DER SPIELER MIT DEN MEISTEN SIEGPUNKTEN. IM FALLE EINES UNENTSCIEDEN GEWINNT DER SPIELER MIT DEN MEISTEN HÄUSERN DAS SPIEL. HERRSCHT AUCH HIER NOCH UNENTSCIEDEN, GEWINNT DER SPIELER MIT DEN MEISTEN HOCHHÄUSERN. WENN DANN IMMER NOCH EIN UNENTSCIEDEN VORLIEGT, TEILEN SICH DIE SPIELER DEN SIEG.

WICHTIGER HINWEIS: EIN HAUS MIT EINEM ANDEREN HAUS DARAUF ZÄHLT ALS EIN HAUS, ABER ALS EIN HOCHHAUS. DIES IST INSBESONDERE BEI KATASTROPHEN UND DEM VERTEILEN DER SIEGPUNKTE WICHTIG.

FORTGESCHRITTENES SPIEL

UM DAS SPIEL STRATEGISCHER ZU GESTALTEN KÖNNT IHR DIE ZWEI WEITEREN FELDER FÜR BELOHNUNGSKARTEN MIT INS SPIEL NEHMEN (ANZAHL DER HÄUSER UND HÖHE DER HÄUSER / BEREICH 1). DAZU VERTEILT IHR 20 DER VERBLEIBENDEN 40 BELOHNUNGSKARTEN IN ZWEI OFFENEN STAPELN AUS JEWEILS 10 KARTEN AUF DIESE BEIDEN FELDER (**SIEHE ABBILDUNG**).

DIE REGELN FÜR DAS FORTGESCHRITTENE SPIEL SIND DIESELBEN WIE IM GRUNDSPIEL, MIT FOLGENDEN ERGÄNZUNGEN:

1. IN PHASE 3 WERDEN DIE HOCHHÄUSER AUSGEWERTET. DER SPIELER MIT DEN MEISTEN HOCHHÄUSERN ERHÄLT DIE BELOHNUNGSKARTE. IM FALLE EINES UNENTSCIEDEN ERHÄLT KEINER DER SPIELER DIE BELOHNUNGSKARTE.

2. IN PHASE 3 WIRD AUSSERDEM DIE ANZAHL DER HÄUSER AUSGEWERTET. DER SPIELER MIT DEN MEISTEN HÄUSERN ERHÄLT DIE BELOHNUNGSKARTE. HERRSCHT HIERBEI UNENTSCIEDEN, GEWINNT DER SPIELER MIT DEN MEISTEN HOCHHÄUSERN. WENN DANN IMMER NOCH EIN UNENTSCIEDEN VORLIEGT, ERHÄLT KEIN SPIELER DIE BELOHNUNGSKARTE (**SIEHE BEISPIELABBILDUNG**).

BEACHTET: ES IST NICHT ERLAUBT, EIN HAUS AUF DEM HAUS EINES ANDEREN SPIELERS ZU BAUEN!



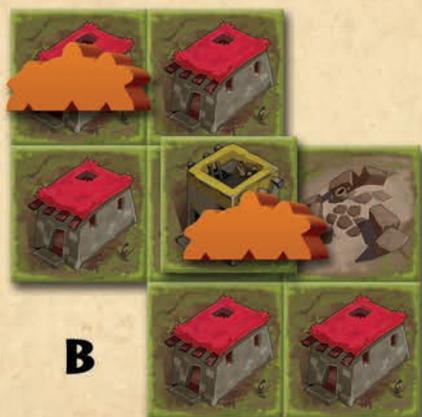
EXPERTENSPIEL

IM EXPERTENSPIEL NEHMT IHR DIE LETZTEN BEIDEN FELDER FÜR BELOHNUNGSKARTEN (**VIEH UND DORFBEWOHNER**) INS SPIEL UND LEGT DIE VERBLEIBENDEN 20 BELOHNUNGSKARTEN ALS 2 OFFENE STAPEL AUS JEWEILS 10 KARTEN AUF DIESEN FELDERN AUS. DANN LEGT IHR DIE VIEH- UND DIE DORFBEWOHNERFIGUREN AUF DEN ENTSPRECHENDEN FELDERN DES SPIELPLANS BEREIT (SIEHE ABBILDUNG). DANACH LEGT IHR DIE SCHAMANENFIGUREN EBENFALLS AUF DEM ENTSPRECHENDEN FELD DES SPIELPLANS BEREIT (**SIEHE ABBILDUNG**). IM EXPERTENSPIEL WERDEN ALLE 24 KATASTROPHENKARTEN VERWENDET.

ZULETZT MISCHT IHR ALLE 15 BAUPLÄTTCHEN UND LEGT SIE ALS VERDECKTEN STAPEL AUF DEM SPIELPLAN BEREIT.



A



B



DIE REGELN FÜR DAS EXPERTENSPIEL SIND DIESELBEN WIE FÜR DAS BASIS- UND DAS FORTGESCHRITTENENSPIEL MIT FOLGENDEN ERGÄNZUNGEN:

1. IN PHASE 3 WIRD DIE ANZAHL DER VIEHFIGUREN, DIE IN GEHEGE GESETZT WURDEN, AUSGEWERTET. DAZU ZÄHLT IHR ALLES VIEH ZUSAMMEN, DAS IN GEHEGEN STEHT, DIE AN EURE HÄUSER ANGRENZEN. DER SPIELER MIT DEM MEISTEN VIEH ERHÄLT DIE BELOHNUNGSKARTE. IM FALLE EINES GLEICHSTANDES ERHÄLT DER SPIELER DIE BELOHNUNGSKARTE, DER MEHR VIEH IN GEHEGEN AN HOCHHÄUSERN BESITZT. WENN AUCH HIER EIN GLEICHSTAND VORLIEGT, ERHÄLT KEINER DER SPIELER EINE BELOHNUNGSKARTE. (**IM BEISPIEL A AUF DER LINKEN SEITE ERHÄLT DER BLAUE SPIELER 1 BELOHNUNGSKARTE VON BLOCK A, DA ZWAR BEIDE SPIELER GLEICH VIEL VIEH IM BLOCK HABEN, DAS VIEH DES BLAUEN SPIELERS JEDOCH AN EIN HOCHHAUS ANGRENZT**).

2. IN PHASE 3 WIRD DIE ANZAHL DER DORFBEWOHNER IN JEDEM BLOCK AUSGEWERTET. DER SPIELER MIT DEN MEISTEN DORFBEWOHNERN IN EINEM BLOCK ERHÄLT DIE BELOHNUNGSKARTE. BEI EINEM GLEICHSTAND ERHÄLT DER SPIELER DIE BELOHNUNGSKARTE, DER MEHR DORFBEWOHNERN IN HOCHHÄUSERN PLATZIERT HAT. WENN AUCH HIER EIN GLEICHSTAND VORLIEGT, ERHÄLT KEINER DER SPIELER EINE BELOHNUNGSKARTE. (**IM BEISPIEL B AUF DER LINKEN SEITE ERHÄLT DER GELBE SPIELER EINE BELOHNUNGSKARTE VON BLOCK B, DA SICH SEINE DORFBEWOHNERFIGUR AUF DEM HOCHHAUS BEFINDET**).

REGELN FÜR VIEH

VIEH WIRD AUCH ÜBER DIE BAUPLÄTTCHEN IN DER BAUPHASE EINGESETZT.

A) VIEH KANN NUR IN GEHEGE GESETZT WERDEN. UM EIN VIEH ZU PLATZIEREN MÜSST IHR ALSO ZUERST EIN HAUS UND DANN EIN GEHEGE BAUEN. ERST DANN KANN EIN VIEH IN EIN GEHEGE PLATZIERT WERDEN. IN EIN GEHEGE DARF NUR EIN VIEH GESETZT WERDEN. DAZU NEHMT IHR EINE VIEHFIGUR UND SETZT SIE IN DAS GEHEGE.

B) ES DARF NUR EIN VIEH IN JEWEILS EIN GEHEGE GESETZT WERDEN.

C) WENN EIN HAUS DURCH EINE KATASTROPHE ZERSTÖRT WIRD, WERDEN DAZUGEHÖRIGE GEHEGE UND DARIN PLATZIERTES VIEH VOM PLAN GENOMMEN UND WIEDER IN DEN ENTSPRECHENDEN VORRAT ZURÜCKGELEGT.

D) VIEH DARF NICHT IN GEHEGE DER ANDEREN SPIELER GESETZT WERDEN.

E) SPIELENDEN: AM ENDE VON PHASE 4 WIRD DAS DORF EIN LETZTES MAL BLOCK FÜR BLOCK AUSGEWERTET. DER SPIELER MIT DEM MEISTEN VIEH IN EINEM BLOCK ERHÄLT 1 SIEGPUNKT JE VIEH IN DIESEM BLOCK. IM FALLE EINES GLEICHSTANDES ERHÄLT DER SPIELER DIE SIEGPUNKTE, DER MEHR VIEH IN GEHEGEN AN HOCHHÄUSERN BESITZT. WENN AUCH HIER EIN GLEICHSTAND VORLIEGT, ERHÄLT KEINER DER SPIELER DIE SIEGPUNKTE.

REGELN FÜR DORFBEWohner

DORFBEWohner WERDEN AUCH ÜBER DIE BAUPLÄTTCHEN IN DER BAUPHASE EINGESETZT.

A) DORFBEWohner KÖNNEN NUR IN HÄUSER GESETZT WERDEN. UM EINEN DORFBEWohner EINZUSETZEN, MÜSST IHR ALSO ZUNÄCHST EIN HAUS BAUEN, IN DAS ANSCHLIESSEND EIN DORFBEWohner GESETZT WERDEN KANN.

B) ES DARF NUR EIN DORFBEWohner IN JEWEILS EIN HAUS GESETZT WERDEN.

C) WENN EIN HAUS DURCH EINE KATASTROPHE ZERSTÖRT WIRD, WIRD EIN DARIN PLATZIERTER DORFBEWohner VOM PLAN GENOMMEN UND WIEDER IN DEN ENTSPRECHENDEN VORRAT ZURÜCKGELEGT.

D) DORFBEWohner DÜRFEN NICHT IN HÄUSER ANDERER SPIELER GESETZT WERDEN.

E) WENN SICH AUF EINEM HAUS BEREITS EIN DORFBEWohner BEFINDET, KANN DIESES HAUS NICHT HÖHER GEBAUT WERDEN. DAZU MUSS ZUNÄCHST DER DORFBEWohner ENTFERNT UND IN DEN VORRAT ZURÜCKGELEGT WERDEN. NUN KANN DIE ZWEITE ETAGE AUF DAS HAUS GEBAUT WERDEN. DANN KANN MIT DEM ENTSPRECHENDEN BAUPLÄTTCHEN AUF DAS HOCHHAUS WIEDER EIN DORFBEWohner PLATZIERT WERDEN.

F) EIN HAUS MIT EINEM DORFBEWohner KANN EBENFALLS EINEN OFEN ODER EINEN SCHREIN (NICHT BEIDES) ERHALTEN.

G) SPIELENDEN: AM ENDE VON PHASE 4 WIRD DAS DORF EIN LETZTES MAL BLOCK FÜR BLOCK AUSGEWERTET. DER SPIELER MIT DEN MEISTEN DORFBEWohnERN IN EINEM BLOCK ERHÄLT 1 SIEGPUNKT JE DORFBEWohner. IM FALLE EINES GLEICHSTANDES ERHÄLT DER SPIELER DIE SIEGPUNKTE, DER MEHR DORFBEWohner IN HOCHHÄUSERN BESITZT. WENN AUCH HIER EIN GLEICHSTAND VORLIEGT, ERHÄLT KEINER DER SPIELER DIE SIEGPUNKTE.

DER SCHAMANE

SCHAMANEN WERDEN ALS ELEMENT, ALSO WIE GEHEGE, ÖFEN ETC. BEHANDELT. EFFEKT: DER SPIELER, DER DAS BAUPLÄTTCHEN MIT DEM SCHAMANEN ZIEHT, DARF DIE SCHAMANENFIGUR AUF EINES SEINER HÄUSER IN EINEM BLOCK SEINER WAHL STELLEN. IN DER KATASTROPHENPHASE IST DIESER GESAMTE BLOCK VOR DEN AUSWIRKUNGEN DER KATASTROPHENKARTE GESCHÜTZT. AM ENDE DER RUNDE WIRD DIE SCHAMANENFIGUR ZURÜCK AUF DAS ENTSPRECHENDE FELD DES SPIELPLANS GELEGT.

STAMMESFÄHIGKEITEN

WIE ZU BEGINN DER ANLEITUNG BESCHRIEBEN, GIBT ES 5 VERSCHIEDENE STÄMME: **DIE DERS, SNEERG, OLEYLI, DIE RUPLES** UND DEN **LEBU STAMM**. JEDER STAMM HAT EINE SPEZIALFÄHIGKEIT, DIE ER WÄHREND DES SPIELS NUTZEN KANN. **DIESE FÄHIGKEITEN SIND KEINE OPTIONALE REGEL, SONDERN IM EXPERTENSPIEL DURCH ALLE SPIELER NUTZBAR.** UM DIE FÄHIGKEIT NUTZEN ZU KÖNNEN, MUSS EIN SPIELER ZUNÄCHST 5 BELOHNUNGSKARTEN MIT DEM GLEICHEN SYMBOL SAMMELN UND DIESE DANN AUSSPIELEN, UM 12 PUNKTE ZU SAMMELN. JEDES MAL, WENN EIN SPIELER AUF DIESE WEISE 12 PUNKTE ERHÄLT, KANN ER DIE SPEZIALFÄHIGKEIT SEINES STAMMES NUTZEN.

DIE DERS: ZERSTÖRE 1 HAUS EINES ANDEREN SPIELERS (MIT ALLEN ELEMENTEN DARAUF, FALLS WELCHE VORHANDEN SIND), DAS AN EINES DEINER HÄUSER ANGRENZT. BAUE ANSCHLIESSEND EINES DEINER HÄUSER (OHNE WEITERE ELEMENTE) AUF DEM SO FREIGEWORDENEN FELD.

SNEERG: NIMM DIR 1 GEHEGE UND 1 VIEH UND PLATZIERE SIE DEN SETZREGELN ENTSPRECHEND AUF DEM SPIELPLAN.

LEBU STAMM: NIMM DIR 1 GEHEGE UND EINEN DORFBEWohner UND PLATZIERE SIE DEN SETZREGELN ENTSPRECHEND AUF DEM SPIELPLAN.

OLEYLI: STEHLE 2 ELEMENTE DEINER WAHL (AUSSER HÄUSER) VON BELIEBIGEN GEGNERN UND BENUTZE SIE FÜR DICH.

DIE RUPLES: BAUE UNTER BERÜCKSICHTIGUNG DER BAUREGELN EIN HAUS UND SETZE DIE SCHAMANENFIGUR DARAUF.



FAQ

1. WAS PASSIERT, WENN EIN HAUS DURCH EINE KATASTROPHENKARTE ZERSTÖRT WIRD UND EIN OFEN ODER SCHREIN DARAUFGEBAUT WAR?

DER SCHREIN / OFEN WIRD IN DEN ENTSPRECHENDEN VORRAT AUF DEM SPIELPLAN ZURÜCKGELEGT. NACHDEM DAS HAUS ZERSTÖRT WURDE, WIRD ES UMGEDREHT, SODASS MAN DIE RUINEN SIEHT.

2. WAS PASSIERT, WENN ÖFEN, SCHREINE ODER GEHEGE LEER SIND, EIN BAUPLÄTTCHEN ABER DEN BAU EINES WEITEREN ERMÖGLICHEN WÜRD?

IN DIESEM FALL KÖNNEN NUR DIE ELEMENTE GEBAUT WERDEN, DIE AUCH VORRÄTIG SIND. WENN EIN ELEMENT AUFGEBRAUCHT IST, KANN ES NICHT GEBAUT WERDEN.

3. WANN MACHE ICH PUNKTE?

JEDESMAL, WENN BELOHNUNGSKARTEN GESPIELT WERDEN, UM PUNKTE ZU SAMMELN. ANSONSTEN WERDEN NUR IN DER SCHLUSSWERTUNG PUNKTE GESAMMELT.

4. GIBT ES EIN HANDKARTENLIMIT FÜR BELOHNUNGSKARTEN?

NEIN.

5. KANN ICH EINEN SCHREIN ODER OFEN VON EINEM HAUS ENTFERNEN, UM EIN HOCHHAUS ZU BAUEN?

JA. WENN SICH AUF DEM HAUS BEREITS EIN SCHREIN ODER EIN OFEN BEFINDET, WIRD DIESER ZUVOR ENTFERNT UND ZURÜCK IN DEN ENTSPRECHENDEN VORRAT AUF DEM SPIELPLAN GELEGT. DANN WIRD DAS HAUS AUF DAS SOMIT FREI GEWORDENE DACH GEBAUT.

6. KANN ICH MEIN EIGENES HAUS AUF DEM SPIELPLAN BEWEGEN?

NEIN. EINMAL GEBaute HÄUSER UND GEBÄUDE KÖNNEN NICHT MEHR BEWEGT WERDEN.

7. WIE GENAU UNTERSCHIEDEN SICH DIE 3 SPIELMODI?

BASISSPIEL: ES WIRD MIT NUR 3 BELOHNUNGSKARTENSTAPELN GESPIELT – SCHREINE, ÖFEN UND GEHEGE – UND DEM ENTSPRECHENDEN SPIELMATERIAL. ZUDEME WERDEN NUR 10 DER 15 BAUPLÄTTCHEN VERWENDET (**SIEHE AUCH SEITE 4**).

FORTGESCHRITTENENSPIEL: ZWEI WEITERE BELOHNUNGSKARTENSTAPEL WERDEN HINZUGEFÜGT – HOCHHÄUSER UND ANZAHL DER HÄUSER. IN DIESEM MODUS WIRD AUSSER 20 WEITEREN BELOHNUNGSKARTEN (10 PRO STAPEL) KEIN WEITERES SPIELMATERIAL VERWENDET.

EXPERTENSPIEL: ES WERDEN ALLE 70 BELOHNUNGSKARTEN (10 PRO STAPEL) SOWIE ALLES WEITERE VORHANDENE SPIELMATERIAL VERWENDET.

8. MACHEN DIE VERSCHIEDENEN SPIELMODI DAS SPIEL SCHWIERIGER?

NICHT ZWANGSLÄUFIG. JEDER SPIELMODUS FÜGT DEM SPIEL MEHR STRATEGIE- UND AUSWAHLMÖGLICHKEITEN HINZU.

9. AUS WELCHEN STRATEGISCHEN GRÜNDEN SOLLTE MAN EINEN NEUEN BLOCK BEGINNEN?

WENN MAN EINEN NEUEN BLOCK BEGINNT, GRÜNDET MAN EINE NEUE FAMILIE, WAS DEN SPIELERN ERLAUBT, MEHR BELOHNUNGSKARTEN AUSZUSPIELEN. AUSSERDEM GLEICHT MAN AUF DIESE WEISE DIE EFFEKTE DER KATASTROPHEN AUS, DIE DAS SPIEL BEEINFLUSSEN.



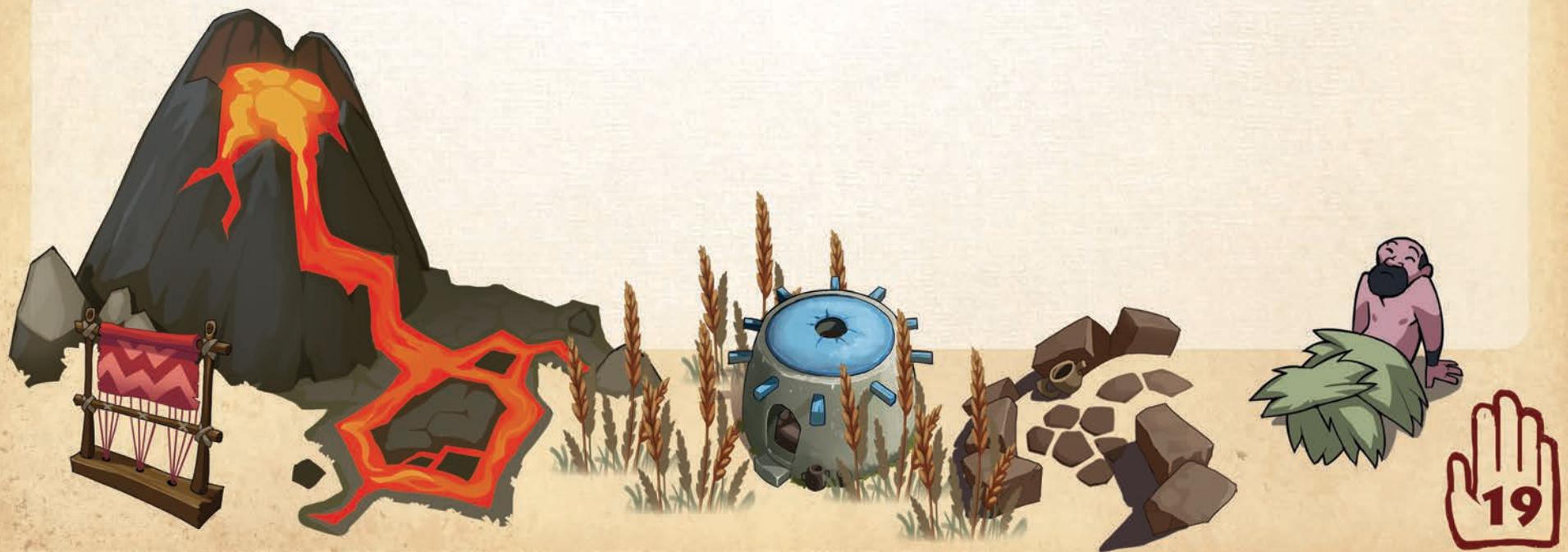
10. AUS WELCHEN STRATEGISCHEN GRÜNDEN SOLLTE ICH MEINE HÄUSER EINEM BEREITS VON EINEM ANDEREN SPIELER BEGONNENEN BLOCK HINZUFÜGEN?

WENN EIN SPIELER DER EINZIGE IN EINEM BLOCK IST, KANN ER KEINE BELOHNUNGSKARTEN GEWINNEN. WENN JEDER SPIELER SO VORGEHT, KANN KEINER BELOHNUNGSKARTEN GEWINNEN. DESHALB IST ES WICHTIG, SICH MIT ANDEREN SPIELERN ZUSAMMEN ZU TUN, UM BELOHNUNGSKARTEN GEWINNEN ZU KÖNNEN. AUSSERDEM GRÜNDET MAN AUF DIESE WEISE MEHR FAMILIEN, WAS EINEM ERLAUBT, MEHR BELOHNUNGSKARTEN AUSZUSPIELEN.

11. WAS PASSIERT, WENN KEIN PLATZ MEHR ZUM BAUEN VON HÄUSERN VORHANDEN IST?

DIES KANN INSBESONDERE VORKOMMEN, WENN IHR MIT 5 SPIELERN UND ALLEN 25 HÄUSERN SPIELT. WENN KEIN PLATZ MEHR ZUM BAUEN VON HÄUSERN VORHANDEN IST, ENDET DAS SPIEL NACH ABLAUF DER AKTUELLEN RUNDE UND DIE SCHLUSSWERTUNG BEGINNT.

SONSTIGE NOTIZEN



DANKSAGUNG

HERAUSGEBER

ALEXANDER ARGYROPOULOS, MICHAEL ANDRESAKIS

AUTOR

PIERRE CANUEL

GRAFIKER

ANTHONY COURNOYER

REDAKTION DER SPIELANLEITUNG

MICHAEL ANDRESAKIS, ALEXANDER ARGYROPOULOS, MARC SPECTER
ROBERT SEARING, RAHDO, MALTE KÜHLE, TONYA COCKRELL

PRODUKTIONSLEITER

ALEXANDER ARGYROPOULOS

SCHAMANISMUS

MICHAEL ANDRESAKIS

3D ERSTELLUNG

PAUL PRESLEY

TESTSPIELER & UNTERSTÜTZER

DUSAN TAKAC AND HIS GAMING GROUP, PACO GARCIA JAEN, TONY CIMINO, ANDREAS TEMMINGK RAHDO, UNDEAD VIKING, MALTE KÜHLE, MARKUS WEIHRACH, ERIC BRYAN SEUTHE II, DAVID MCMILLAN, DAVID MCMILLAN, LUCA COLANERI, BEN GERBER, JOHN DIGIACOMO, JUSTIN LOMPNEY, NERDBLOGGERS, BEN SEARCY, ROBERT KIRBY, MATTHEW HENRICKS, CARL MILLER JEREMY, ISABELLE, FRANCOIS, MARIELENE, SYLVIE (ET CAMILLE), CHRISTOPHE, ETIENNE, JOSEPH, LOUISE KLAUS, LUISA, GENIA, LUCI, MONICA, FAFASE, PHILO, THE IMDRASIL TEAM (ARNSTEIN, IDAR JOHN, JORN, ROY, STEIN, THOR ANDRE, CHRISTIAN, MICHAL, ALESSIO, MARTIN, S.BRUCK, PASCAL CORMIER,

TONYM301, THE R&S TEAM, THE RUPHUS TEAM (ERIK, IDAR, JOHN MAGNE, JULIUS, KIM, NICOLAI VEGARD), JEAN MARC, ANNA, DAVID, MATTHIAS, ADRIEN, ANTOIRE ET AMAURY, AARON. BESONDERER DANK AN IAN HODDER UND SEINEN UNTERSTÜTZENDEN ENTHUSIASMUS.

SCHMIEDE

MARCUS REHBEIN, DGVP, JESPER JENSEN, IVAN SCHWAB-GERMANN, HEIKO GRASSE, CHRISTIAN BIHRER, KAROLINE HÄUSSLER, JAN MOETTING, HELGA HUBER, SEBASTIAN STÖBER, OTTO TEWES, MARTIN BISKOPING, JENS A. CZAPLO, MADELEINE UND WOLFRAM HERRE, MICHAEL KIEFER, WERNER KOHRS, RENÉ BORCHERS, MICHAEL HIPPENSTIEL, CHRISTIAN REINERS, SEBASTIAN KOSANETZKY, FRANKY BAYER, THOMAS REHAK, CHRISTIAN FÜRST-BRUNNER, MATHIAS DECKER, ANDRÉ UND MICHA MARTI-TARNUTZER, ROBERT PRIBIL, HENRY GIERA, DANIEL ZRYD, FRANK ZAHN, BERNHARD SPANNRING, SYBILLE WHITEHILL, MIRKO WOLF, SOPHIE LIZOT, DANIELA UND MIKE TIRRE, THOMAS RIESSELMANN, TORSTEN KRAUSE, DIETRICH TERASA, JAKOB MÖLLER, JOERG HAGEL, REINHOLD MÜLLER, SVEN WULFF, BENJAMIN KNAB, VOLKER NATTERMANN, MARKUS RIPPSTEIN, HEIKO TENNERT, DANIEL DANZER, SASCHA KURR, NICO KOTZUR, STEPHAN ROSENTHAL, MARKUS RÖHLING, DANIEL SCHWERING, HARALD SCHUECH, CARSTEN VON NEUMANN - MAY, MICHAEL BLAK, MANFRED KÖMLING, GISELA KUNZ, JOACHIM HÖSCH, BRITTA VÖLKENING, DAVID VAN DAMME, CAROLIN UND MARCO WRENGER, MICHAEL KÜHNAPFEL, MIRKO SCHÖNE, MARIUS SCHLUETZ, DIRK MEYER, SILKE BENTZINGER-THIEROLF, MARIA KÜHNE, CHRISTIAN SEIDEL, ANDREAS STEIGER, KRISTIAN GROSSMAN-MADSEN, MICHAEL FREE, SEBASTIAN STREMPER, JÖRN HANISCH, GÜNTER NECKER, BOB MATHIES, TIMUR TUG, ANKE LANGER, NEIL HORABIN, CHRISTIAN SCHICKE, DANIEL REINSCH, RENÉ RITTER, JAN RÖDIGER, BEATRIX SCHILKE, MARKO TATGE, GREGOR F. ESCHENBACHER, HEIKO WEISS, MARTIN GRÜN, PHILIPP BENEDE, HANNES ROSNER, HENRIK HORNEBER, MARIO URB5 URBAN, STEFAN GRÄBNER, ERIK SEELER, BERNHARD SPANNRING, CONRAD HAMEL, CHRISTIAN LANGE, NORBERT HÜPER, PETRA DORFMÜLLER, CHRISTIAN RACKUR, KAI TIEDGE, STEPHAN UG-LUG REITZ, HEIKE KRÄMER, OLAF GEHRKE, ELKE BACKES, FRANK BALSER, OLIVER MAYER, HOLGER WIEWEL, ELKE FRANK, ROLF S., HOLGER FRÖHLING, HANNA UND TOBIAS LEIDIG, FAM. WOIDA, DIRK VAHLENKAMP, MARTIN FISCHER, RENÉ BRÄMIGK, ANDRE MARTI, PETER THIELMANN, KAI LUTTERBECK, THOMAS PFLÜGER, ANDREA KRUTSCHE, NILS HARTMANN, VOLKER JACOBSEN, MICHAEL BLÄSS, MICHAEL SCHLINDWEIN, NICOLETTA WILSON, JENS FUCHS, CHRISTIAN BLANZ, MICHAEL KÜHNAPFEL, REINHARD OTT-SCHINDELE, LEIF HARRASS, MALTE FRIEG, PETER ZIEGLER, ANDREAS DAHNCKE, PATRICK INAUEN, FREDERIK GAHLEN, GÖTZ NACHTMANN, ADRIAN BAUMEYER, CHRISTIAN ROTHLÄNDER, LISI N., PIERRE FENKART, MICHAEL BOCHERT, DANIEL EHLERS, MARC HELLMANN, CHRISTOPH SCHLEWINSKI, HOLGER STEVENS, MICHAEL WELSCH, STEFAN HUBER, ANKE BECKER, THOMAS HELBIG, DIRK DZIADEK, CHRISTOPH SOPOLINSKI, STEPHAN KEMPEN, BURKHARD NIERHAUS, HENDRIK MEISS, CHRISTIAN BAIER, MELVYN LETONDEUR, CAROLINE WERNER, THOMAS GROS, FRANK MÜLLER, KATJA ROCKSTROH, MARTIN KEUSCHNIGG, HARTMUT MADLENER, CHRISTIAN KLOCKNER, PETER JESSEN, MAREN LANDWEHRS, BENJAMIN BACHMAIR, MARKUS BAURICHTER, MICHAEL SOLKA, LARS-ROGER BUCHMEIER, THOMAS BUSCH, MARC ROHROFF, OLIVER KUPSKI, PETER MARSCHALL, CHRISTOPH RIESEDER, PETER DIGRUBER, ERNST-JÜRGEN RIDDER, MANFRED BITTMANN, FRANK SCHOLTZ, HERMANN HOLTHUSEN, TORSTEN KOGLIN, WOLFGANG LOBOGRIS PORGER, RONNY BERRANG, MARTIN DOMIAN, MATTHIAS NAGY, CLAAS FISCHER, SVEN THIEL, REGINA KLEBB, GABRIELE BISCHOFF, DOMINIC SCHNETTLER, CLAUDIA GÖRLDT, MARKUS DEGEN, KATHRIN SIEVERT, HEINZ FRUEHWIRTH, JOACHIM DÖRKEN, SILKE HÜCKESFELD, INGO SIEGENBRINK, TANJA UND MARCUS MEUSEL, ORTWIN BOENKE, DANIEL WENGER, CHRISTIAN LATKA, SABINE WEBER, SILKE NIKODEMUS, MICHAEL MIX, MARTIN KUK, THOMAS NICKEL, MICHAEL SCHMIDT, MARIA KÜHNE, STEFANIE MENCK, CARSTEN GREGOR, FRANK HOLLUBECK, PETER SIELAFF, MICHAEL LEHMANN, HELGA DUFFNER, ANDRÉ HARTUNG, DONATUS LANZL, CHRISTIAN UND LEO LEONHARDY, ROMAN STRAUB, GABY GURCZIK, RALF KOLLOCK, GUENTER PRSCHEKOPOWITZ, HOLGER LUDEWIG, DETLEF DÖLLING, DANIELA SCHMITT, UWE BLEIMLING, GABY UND JÜRGEN KLEIN, STEFAN RUSCHEL, ANDREAS HENSEL, CHRISTIAN WIEGMANN, HEIKO MÄRTENS, RALF STUBNER, UWE ZEMKE, THOMAS LOSCHY, KORBI SEUBERT, RALF BAUMGARTNER, SARAH LILIENTHAL, MICHAEL POLLMANN, HARALD SCHOLL, MALTE KÜHLE, HELGA RITTER, KATRIN LAHME, OLIVER SOERGER, ALEXANDER HORST, SIMON FOMFERECK

