


FERTILITÄT



 **Fertility** ist ein Spiel von Cyrille Leroy, illustriert von Jérémie Fleury, veröffentlicht von Catch Up Games und vertrieben von Blackrock Games. Grafikdesign: Manoël Verdiel. Layout: Clément Milker. Übersetzung : Malte Frieg
September 2018 - Catch Up Games.

Danksagung

Cyrille: Danke an meine Frau Manue und meinen Sohn Vianney für ihre Unterstützung. Ein großer Dank geht an Steeve und Laurence von «L'Antre du Dragon» für ihre ständige Verfügbarkeit. Danke auch an Franck und Sophia, Romu, Lyse und Vincent, Pascal, Alexis, Guillaume, Eric und Bryan. Zuletzt noch einen dicken Kiss an meine kleine Lisa.

Catch Up Games dankt Bertrand, Colin, Maël, Max & Jen, Igor und allen Testspielern für ihre Rückmeldungen und Anregungen.

FERTILITY

Ein Spiel von Cyrille Leroy
Illustriert von Jérémie Fleury

Du bist ein Nomarch (Gaufürst) im alten Ägypten. Der Pharao hat dir die Leitung einer Metropole in seiner Region anvertraut. Die Nilschwemme neigt sich dem Ende und die Länder des Tals zeigen wieder ihren Reichtum. Organisiere das Sammeln von Ressourcen, baue Bezirke mit den lukrativsten Geschäften, beliefe sie mit Waren und verdiene die meisten Deben, um den Ruhm des Pharao zu ernten. Der Spieler, der die Ressourcen des Niltals am geschicktesten einsetzt, gewinnt das Spiel.

ZIEL DES SPIELS

Sei der Nomarch, der die meisten Deben verdient. Um dies zu erreichen, musst du die Ressourcen des Niltals sammeln. Du wirst sie für den Bau von Geschäften und deren Belieferung in deiner Metropole einsetzen, um mehr Reichtum als deine Gegner zu erlangen.

SPIELMATERIAL





Nehmt euch vor dem ersten Spiel etwas Zeit, um die Hauptelemente des Spiels kennenzulernen.

Zentraler Spielplan

Der zentrale Spielplan besteht aus mehreren Talplänen. Hier sammeln die Spieler Ressourcen für die Entwicklung ihrer Metropole.



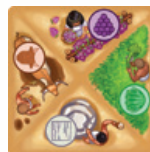
Talplättchen

Jedes Talplättchen besteht aus 2 Abschnitten, die die 4 Ressourcen des Spiels darstellen: Alabaster , Rinder , Papyrus  und Trauben . Durch das Auslegen von Talplättchen auf dem zentralen Spielplan sammeln die Spieler die entsprechenden Ressourcen.




Startplättchen

Das Startplättchen zeigt alle 4 existierenden Arten. Es markiert den Startpunkt auf dem zentralen Spielplan.



Ressourcen

Es gibt 4 davon: Alabaster, Rinder, Papyrus und Trauben. Die Ressourcen werden sowohl für den Geschäftsbau als auch die Belieferung selbiger eingesetzt, um Deben zu verdienen .



Bezirksplättchen

Jeder Bezirk enthält 1-3 Geschäfte. Die Spieler verdienen Deben durch die Belieferung der Geschäfte mit Ressourcen.

Dieser Bezirk besitzt 2 Geschäfte.

Baukosten dieses Bezirks.



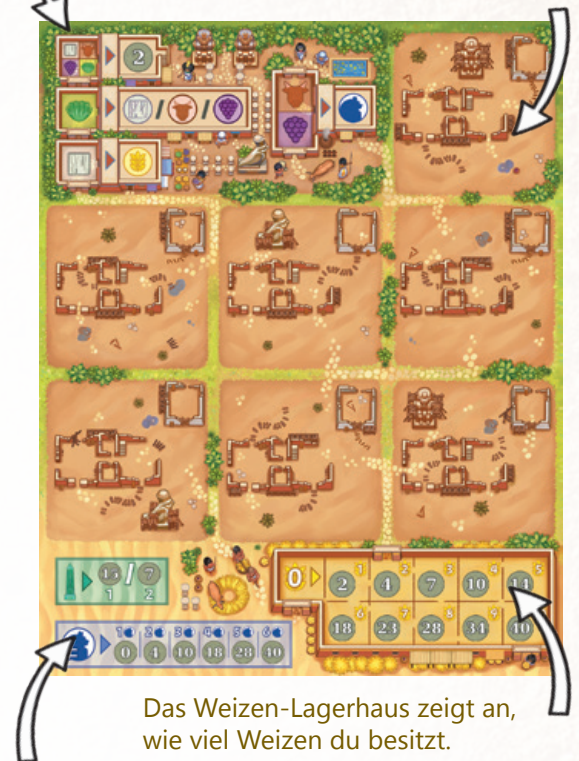
Dieses Geschäft benötigt 2 Rinder für eine vollständige Belieferung.

Metropolenpläne

Die Pläne der Metropolen stellen die Städte der Spieler dar. Hier werden die Bezirksplättchen gebaut.

Jede Metropole besitzt von Anfang an 4 Geschäfte...

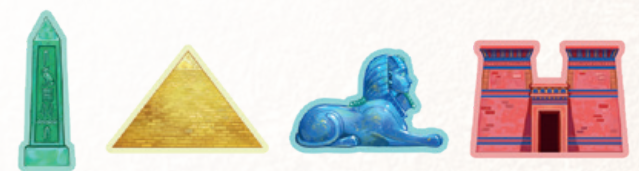
... und 7 Felder für den Bau neuer Bezirke und Geschäfte.



Nutzt bei Spielende die abgebildeten Hilfen, um eure Deben zu berechnen.

Monumente

Es gibt 4 unterschiedliche Monumente (Obelisk, Pyramide, Sphinx und Tempel), die von den Spielern während des Spiels eingesetzt werden können. Bei Spielende sind sie für die Spieler mit den meisten Monumenten zusätzliche Deben wert. Anmerkung: Baut vor der ersten Partie die Monumente der Spieler zusammen.



SPIELAUFBAU

Nutzt 3 Talpläne bei 2 oder 3 Spielern und alle 4 Pläne im Spiel mit 4 Spielern. Legt sie in beliebiger Orientierung aus und legt sie vertikal nebeneinander aus, um den zentralen Spielplan **1** zu erschaffen. Nutzt die Verbindungsstücke **2**, um die einzelnen Teile zu verbinden.

Legt das Startplättchen **3** in beliebiger Ausrichtung auf das Startsymbol , das der Mitte des Spielplans am Nächsten ist. Wenn 2 Startsymbole  gleich weit von der Mitte entfernt sind, wähle ein beliebiges aus. **Alle anderen Startsymbole  werden während des Spiels ignoriert.** Nehmt je nach Spielerzahl zufällig **24/35/46 Talplättchen bei 2/3/4 Spielern** und bildet mit ihnen einen Stapel **4**. Legt die übrigen Talplättchen zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt. Jeder Spieler nimmt sich 3

Talplättchen vom Stapel und legt sie offen vor sich ab. Dies ist sein persönlicher Vorrat **5**. Legt anschließend 3 Talplättchen vom Stapel neben dem zentralen Spielplan aus, um die Auslage **6** zu bilden.

Jeder Spieler nimmt sich einen Metropolenplan und legt ihn vor sich ab **7**. Euren Weizenmarker legt ihr im Weizen-Lagerhaus auf das Feld **0** **8**.

Die Bezirksplättchen werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. Deckt 4 Bezirksplättchen auf und legt sie als Auslage daneben **9**. Legt die Ressourcen in der Nähe des Spielplans in Reichweite aller Spieler aus: dies ist der allgemeine Vorrat **10**. Jeder Spieler wählt ein Monument und nimmt die 4 entsprechenden „Nachbildungen“ **11**.

Behaltet den Wertungsblock in Reichweite, da er bei Spielende benötigt wird **12**.

MATERIALÜBERSICHT

- 4 Talpläne **1**
- 6 Verbindungen für den Zusammenbau des zentralen Spielplans **2**
- 1 Startplättchen **3**
- 50 Talplättchen **4**
- 4 Metropolenpläne **7**
- 4 Weizenmarker **8**
- 40 Bezirksplättchen **9**
- 80 Ressourcen (20 jeder Art) **10**
- 16 Monumente (4 jeder Art) **11**
- 1 Wertungsblock **12**



SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Die Spieler führen nacheinander im Uhrzeigersinn ihre Züge durch. In seinem Zug führt ein Spieler die folgenden 3 Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 1** **Lege ein Talplättchen und sammle Ressourcen ein (verpflichtend)**
 - 2** **Baue ein Bezirksplättchen (optional)**
 - 3** **Beliefere die Geschäfte deiner Metropole (optional)**
-
- 1** **Lege ein Talplättchen und sammle Ressourcen ein (verpflichtend)**

Du nimmst eines der 3 Plättchen aus deinem persönlichen Vorrat und legst es in einer beliebigen Orientierung auf den zentralen Spielplan. Das Plättchen muss an mindestens einer Seite eines Abschnitts an ein schon ausliegendes Plättchen angrenzen (inkl. Startplättchen) und mindestens 1 der beiden Abschnitte muss mit einem angrenzenden Abschnitt (horizontal oder vertikal) übereinstimmen (Gleiche Art). Talplättchen werden immer auf Wüstenfelder gelegt: Es ist verboten, sie über ein Weizen- oder Wasserfeld zu legen. Wenn du kein Plättchen legen kannst, musst du eines deiner Plättchen abwerfen und machst mit dem nächsten Schritt weiter.



Dies ist korrekt angelegt. Der Papyrus wurde an einen bereits ausliegenden Papyrus angelegt.

Dieser Zug ist nicht erlaubt. Keiner der beiden Abschnitte des gelegten Plättchens passt mit einem Abschnitt der angrenzenden Plättchen überein.



Diese beiden Möglichkeiten sind nicht erlaubt. Es ist verboten, ein Plättchen über Weizen oder Wasser zu legen.

Das Legen eines Plättchens erlaubt dir Ressourcen zu sammeln. Es können dabei 4 Situationen auftreten, die alle kumulativ sind.

A. Verbindung mit einem anderen Plättchen

Du erhältst für jeden Abschnitt des gerade gespielten Plättchens 1 Rohstoff für jeden Abschnitt des gleichen Typs mit dem es verbunden ist. Du nimmst dir die entsprechenden Ressourcen aus dem Vorrat und legst sie **neben deinen Metropolenplan**.



B. Verbindung mit einem Weizenfeld

Du erhältst für das gerade gespielte Plättchen 1 Weizen für jedes Weizenfeld, das an dein Plättchen angrenzt. Für jeden so erhaltenen Weizen bewegst du deinen **Weizenmarker 1 Schritt auf dem Metropolenplan vor**.



C. Eine Ressource auf dem Plan überdecken

Überdeckst du mit deinem Plättchen eine abgebildete Ressource, erhältst du diese. Du nimmst die Ressource aus dem Vorrat und legst sie **neben deinen Metropolenplan**. Der Abschnitt des gelegten Plättchens muss nicht zur abgebildeten Ressource passen.



D. Erschaffen eines Steinbruchs

Wenn du durch Legen deines Plättchens ein leeres Feld komplett einrahmst, entsteht dort ein Steinbruch. Du erhältst dafür eine beliebige Ressource (Alabaster, Rinder, Papyrus oder Trauben) aus dem Vorrat und legst sie **neben deinen Metropolenplan**. Alternativ kannst du auf die Ressource verzichten und stattdessen ein Monument deiner Farbe auf den Steinbruch stellen. Monumente auf dem Spielplan sind bei Spielende zusätzliche Deben wert (siehe Schlusswertung).



2 Baue ein Bezirksplättchen (optional)

Nachdem du deine Ressourcen eingesammelt hast, kannst du ein Bezirksplättchen aus der Auslage bauen. Zahle die Kosten des Plättchens und lege es auf deinen Metropolenplan. Die Kosten sind oben rechts auf den Plättchen abgebildet. Beim Kauf kann die benötigte Anzahl an **Ressourcen beliebig kombiniert werden**: Alabaster, Rinder, Papyrus, Trauben und Weizen. Wenn du mit Weizen zahlst, schiebst du deinen Weizenmarker so viele Felder zurück, wie du Weizen für den Kauf einsetzen möchtest. In allen anderen Fällen müssen die Kosten von den aktuell **neben dem Metropolenplan ausliegenden Ressourcen bezahlt werden. In den Bezirken auf dem Metropolenplan liegende Ressourcen können dafür nicht genutzt werden.**



Lisa kauft das rechte Plättchen. Sie bezahlt 2 Ressourcen ihrer Wahl, wie oben rechts auf dem Plättchen abgebildet.



Sie entscheidet sich dazu mit einer Traube und einem Weizen zu bezahlen. Dazu nimmt sie die neben ihrem Plan liegende Traube und legt sie zurück in den Vorrat. Anschließend bewegt sie ihren Weizenmarker 1 Schritt zurück.



Jetzt legt Lisa das gerade gekaufte Bezirksplättchen auf ein freies Feld auf ihrem Metropolplan.

Du kannst genau 1 Bezirksplättchen pro Zug bauen oder darauf verzichten. Wenn du keine freien Plätze auf deinem Metropolplan hast, kannst du keine neuen Bezirksplättchen bauen.

3 Beliefere die Geschäfte deiner Metropole (optional)

Egal ob du einen Bezirk gebaut hast oder nicht, du kannst nun deine noch **vorhandenen Ressourcen neben deinem Metropolplan** dazu nutzen, die Geschäfte in deinen Bezirken zu beliefern. Jeder Bezirk zeigt 1-3 Geschäfte, die du beliefern kannst. Ein Geschäft kann **so viele Ressourcen einer Sorte aufnehmen, wie Symbole auf dem Geschäft abgebildet sind**. Du darfst in deinem Zug mehrere Geschäfte beliefern. Braucht ein Geschäft mehrere gleiche Ressourcen, so müssen diese nicht im gleichen Zug geliefert werden.

Wenn ein Geschäft vollständig beliefert wurde, erhältst du die rechts neben dem Pfeil abgebildeten Boni. Diese sind vielfältig und hängen vom Typ des Geschäfts ab.

Beispiele für Geschäfte



Wenn du es mit 1 Papyrus belieferst, erhältst du **bei Spielende** 5 Deben (siehe Schlusswertung).



Du erhältst für dieses Geschäft 1 Weizen, **sobald es mit einer Traube beliefert wird**. Dazu bewegst du deinen Weizenmarker im Lagerhaus 1 Schritt vor.



Wenn es mit 1 Alabaster beliefert wird, besitzt du **bei Spielende** eine Statue der abgebildeten Gottheit (siehe Schlusswertung).



Wenn es mit Rindern beliefert wird, erhältst du **bei Spielende** 1 Deben pro Rind auf deinem Metropolplan (siehe Schlusswertung).



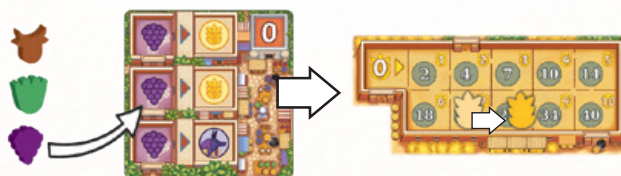
Dieses Geschäft kann mit **einer beliebigen Ressource** beliefert werden. Du erhältst bei Spielende 2 Deben (siehe Schlusswertung).



Wenn es mit 1 Rind und 1 Traube beliefert wird, erhältst du **bei Spielende** eine Statue einer Gottheit deiner Wahl (siehe Schlusswertung).



Sobald es mit 1 Papyrus beliefert wird, erhältst du 1 der 3 rechts abgebildeten Ressourcen. Du wählst eine Ressource deiner Wahl und **legst sie sofort auf ein anderes Geschäft in deiner Metropole**.



Lisa sammelt 1 Rind, 1 Papyrus und 1 Traube. Sie legt die Traube auf das Geschäft und geht sofort 1 Schritt mit dem Weizenmarker vor.



Danach nutzt sie den Papyrus, um ein Geschäft zu beliefern, welches ihr 5 Deben bei Spielende einbringt. Zuletzt legt sie das Rind auf ein Geschäft, das ihr bei voller Belieferung 1 Alabaster einbringt. Wenn sie bis Spielende keinen Alabaster hier ablegt, erhält sie von diesem Geschäft keinen Bonus.

Wichtig: Die Ressourcen können nicht mehr von einem Geschäft verschoben oder heruntergenommen werden, nachdem sie dort abgelegt wurden. Sie bleiben bis Spielende dort.

ENDE EINES SPIELZUGS

Wenn am Ende deines Spielzugs noch Ressourcen neben deinem Metropolplan liegen, die du nicht zum Bauen oder in einem Geschäft eingesetzt hast, werden sie zurück in den Vorrat gelegt. Anschließend nimmst du dir ein Talplättchen aus der Auslage, so dass wieder 3 Plättchen vor dir liegen. Ein neues Talplättchen wird aufgedeckt und in die Auslage gelegt (es liegen stets 3 Talplättchen in der Auslage). Wenn du in dieser Runde einen neuen Bezirk gebaut hast, deckst du ein neues Bezirksplättchen auf und legst es in die entsprechende Auslage. Jetzt ist der nächste Spieler in Zugreihenfolge an der Reihe.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald die Auslage der Talplättchen nicht mehr auf 3 aufgefüllt werden kann. Die laufende Runde wird zu Ende gespielt (bis zum Spieler rechts vom Startspieler), bevor die Schlusswertung stattfindet. Alle Spieler haben nun 9 Spielzüge gehabt. Nehmt den Wertungsblock und zählt entsprechend der **Erklärung auf der nächsten Seite** die verdienten Deben für jeden Spieler. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Deben. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler unter ihnen, auf dessen Metropolplan die wenigsten Ressourcen liegen. Bei einem erneuten Gleichstand gewinnen alle daran beteiligten Spieler.

VARIANTE FÜR 2 SPIELER

Sobald ihr mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr folgende Variante für das Spiel zu zweit ausprobieren: Nehmt während des Spielaufbaus **39 Talplättchen anstatt nur 24** nach den normalen Regeln. Nach dem Auffüllen des eigenen Vorrats entfernt der Spieler noch ein Plättchen aus der allgemeinen Auslage, bevor diese wieder auf 3 aufgefüllt wird.

SCHLUSSWERTUNG

Um zu ermitteln, wie viele Deben ein Spieler verdient hat, führt die folgenden Schritte in Reihenfolge aus:

1. **Allgemeine Geschäfte**
2. **Spezialisierte Geschäfte**
3. **Statuen der Gottheiten**
4. **Monumente**
5. **Weizen-Lagerhaus**

1. Allgemeine Geschäfte

Jedes vollständig belieferte Geschäft bringt die abgebildeten Deben ein. Wenn ein Geschäft nur teilweise beliefert wurde ist es nichts wert.



Lisa besitzt 5 allgemeine Geschäfte in ihrer Metropole. 4 davon hat sie vollständig beliefert, so dass diese ihr 18 Deben (2 + 4 + 5 + 7) einbringen. Das 5. Geschäft wurde nicht vollständig beliefert.

2. Spezialisierte Geschäfte

Ein vollständig beliefertes, spezialisiertes Geschäft bringt bei Spielende 1 oder 3 Deben für jede Ressource der entsprechenden Art in deiner Metropole ein. Zähle alle Ressourcen dieser Art in deiner Metropole, ganz egal auf welchem Geschäft sie liegen – vollständig belieferte und teilweise belieferte Geschäfte sowie dieses Geschäft selbst.



Lisa hat ihr spezialisiertes Geschäft vollständig mit Trauben beliefert und erhält 3 Deben für jede Traube in ihrer Metropole. Es werden alle Trauben dafür gezählt, auch die auf teilweise belieferten Geschäften. Mit den 7 Trauben verdient sie 21 Deben.

3. Statuen der Gottheiten

Jeder Spieler erhält Deben für die größte Sammlung an unterschiedlichen Statuen von vollständig belieferten Geschäften in seiner Metropole. Je größer die Sammlung, desto mehr Deben verdient ein Spieler. Die Tabelle dazu ist auf dem Metropolenplan abgebildet.



Lisa hat 2 Geschäfte beliefert, die ihr insgesamt 3 unterschiedliche Statuen einbringen. Sie erhält dafür entsprechend der Abbildung auf dem Metropolenplan 10 Deben.

4. Monumente

Der Spieler, der die meisten Monumente seiner Farbe gebaut hat, erhält 15 Deben. Der Zweitplatzierte erhält 7 Deben. Im Falle eines Gleichstands für den ersten und/oder zweiten Platz erhalten alle daran Beteiligten die volle Punktzahl des entsprechenden Platzes. Ein Spieler erhält keine Punkte, wenn er nicht mindestens ein Monument gebaut hat.

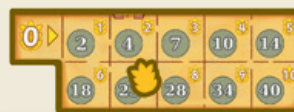


Lisa hat mit ihren 3 gebauten Monumenten die meisten Monumente auf dem Plan. Sie erhält dafür 15 Deben.



5. Weizen-Lagerhaus

Bei Spielende bringt der Weizenmarker so viele Deben ein, wie auf dem aktuellen Feld des Markers abgebildet sind.



Lisa besitzt 7 Weizen in ihrem Lagerhaus und erhält dafür 23 Deben.

Lisa hat in diesem Spiel insgesamt 87 Deben verdient.

$$18 + 21 + 10 + 15 + 23 = 87$$