

BOONLAKE

Endlich seid ihr in Boonlake angekommen. Die verlassene Region rund um den gleichnamigen See wirkt wie unbewohnt, nur eine kleine Gruppe von Menschen wacht hier über die Natur und versucht, das Leben nach den eigenen Vorstellungen zu entwickeln. Das Land ist kaum erkundet, doch die prächtige Umgebung wird wertvolle Möglichkeiten liefern, um das Leben der Bewohner in Boonlake zu verbessern. Bist du an der Reihe, musst du dich für eine Aktion entscheiden, von der ihr alle profitiert. Erkunden, siedeln, züchten, anheuern, modernisieren, bauen, segeln ... Welchen Weg wirst du gehen? Du hast es in der Hand – in BOONLAKE.

Wichtig vor der ersten Partie!

Auf der Rückseite der Anleitung (Seite 24) ist der Zusammenbau der Double-Layer-Tableaus und des Aktionstableaus abgebildet. Die Produktionsgebäude in den Double-Layer-Tableaus sowie die 100er/200er-Marker und Münzen beim Aktionstableau dürft ihr nach dem Ausstanzen nicht wegwerfen. Sie werden für das Spiel benötigt!



SPIELMATERIAL



1 Spielplan



1 Aktionstableau



7 Aktionsplättchen



14 Vasen



62 Münzen
(41 x Wert 1,
15 x Wert 5,
6 x Wert 20)



4 Regionenmarker



165 Projektkarten



42 Bauplättchen
(inkl. 10 Startplättchen,
7 Rinderweiden)



16 Wertungsplättchen



36 Hebel

12 doppelseitig
klebende Sticker



10 Soloplättchen



1 Startspieler-
marker



4 Double-Layer-Spielertableaus



40 Bewohner
(je 10 pro Person)



24 Häuser
(je 6 pro Person)



8 Boote
(je 2 pro Person)



12 Spielermarker
(je 3 pro Person)



16 Siedlungen
(je 4 pro Person)



20 Rinder
(je 5 pro Person)



4 Schiffe
(je 1 pro Person)



4 100er/200er-Marker
(je 1 pro Person)



16 Produktionsgebäude
(Stein, Eisen, Lehm und Holz; je 4 pro Person)



16 Wertungsmarker
(je 4 pro Person)

SPIELVORBEREITUNG

1.

Legt den **Spielplan** auf den Tisch.

2.

Sortiert die **42 Bauplättchen** nach ihren Rückseiten. Die 7 Bauplättchen, die auf beiden Seiten eine **Rinderweide** zeigen, werden als Stapel neben dem Spielplan platziert.



3.

Mischt die Bauplättchen mit der grauen Rückseite und legt sie als verdeckten Haufen bereit.

4.

Abhängig von der Spielerzahl legt ihr nun Bauplättchen auf den Spielplan:

1 oder 2 Spieler: Mischt die 6 Bauplättchen, die auf der Rückseite das Symbol zeigen und legt sie offen auf die 6 Felder des Spielplans, die auch dieses Symbol zeigen. Entfernt die 4 Bauplättchen mit den Symbolen bzw. aus dem Spiel.

3 Spieler: Mischt die 8 Bauplättchen, die auf der Rückseite eines der Symbole bzw. zeigen und legt sie offen auf die 8 Felder des Spielplans, die auch diese Symbole zeigen*. Entfernt die 2 Bauplättchen mit dem Symbol aus dem Spiel.

4 Spieler: Mischt die 10 Bauplättchen, die auf der Rückseite eines der Symbole bzw. bzw. zeigen und legt sie offen auf die 10 Felder des Spielplans, die auch diese Symbole zeigen*.

*Ein Plättchen muss nicht auf ein Feld gelegt werden, welches das gleiche Symbol zeigt (bzw. bzw. .

2.



3.



5.

Legt zu jeder der 4 Regionen einen **Regionenmarker**.

6.

Legt die **Vasen**, die **Münzen** sowie die **Hebel** als Vorrat neben dem Spielplan bereit.



6.



7.

Mischt die **Projektkarten** und legt den Stapel neben den Spielplan. Zieht dann jeweils **6 Karten** und nehmt sie auf die Hand.



7.



8.

Legt das **Aktionstableau** neben dem Spielplan aus. Mischt dann die **7 Aktionsplättchen** und legt sie in zufälliger Reihenfolge auf das Aktionstableau.



8.



Beispiel für die Spielvorbereitung bei 3 Spielern

9. Nehmt euch jeweils ein **Tableau** und legt es mit der unten abgebildeten Seite vor euch ab. Die Rückseite wird nur im Solospiel verwendet.

10. Wählt nun eine Farbe und nehmt euch dann jeweils die zur gewählten Farbe passenden Holzteile:

- a) **6 Häuser, 4 Siedlungen und 5 Rinder** – mit denen die passenden Aussparungen auf dem Tableau abgedeckt werden.
- b) **10 Bewohner**, von denen
 - 3 Bewohner auf die **Ranch** links unten auf das eigene Tableau gestellt werden,
 - 2 Bewohner in die beiden passenden Aussparungen neben den Häusern gestellt werden,
 - 5 Bewohner in den Vorrat gelegt werden.
- c) **1 Schiff**, das auf das erste (bei 1-2 Spielern) bzw. dritte Feld (bei 3-4 Spielern) des Flusses auf dem Spielplan gesetzt wird.
- d) **2 Boote**, die auf den Fluss auf dem eigenen Spielertableau gesetzt werden, sodass sie sich im Bereich für die Holzproduktion befinden.
- e) **3 Marker**, von denen je 1 auf die Startfelder der Siegpunkteleiste, der Münzleiste (2 Münzen) und der Kartenleiste (2 Karten) auf dem Spielplan gelegt werden.

11. Nehmt dann jeweils die **4 Wertungsmarker** und den **100/200er-Marker eurer Farbe** sowie **4 Produktionsgebäude** (je 1 jeder Art) und legt sie neben dem Tableau ab.



12. Mischt die **Wertungsplättchen** und nehmt dann jeweils 2 davon. Wählt davon 1 aus und legt es auf dem Bereich mit eurer Farbe auf dem unteren Ende des Spielplans ab. Es ist ausdrücklich erlaubt, die eigenen Handkarten anzusehen, bevor man diese Entscheidung trifft. Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, legt ihr auf die freien Bereiche je 1 zufälliges Wertungsplättchen (es sind also immer 4 Wertungsplättchen im Spiel). Die übrigen Wertungsplättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.

13. Wer zuletzt in einen Ort mit weniger als 100 Bewohnern gereist ist, beginnt und erhält den Startspielermarker. Diese Person erhält 6 Münzen. Die im Uhrzeigersinn folgende Person erhält 7 Münzen, alle weiteren (bei 3 bzw. 4 Spielern) 8 Münzen.

14. Nun wählt jeder eines der 4 eigenen Produktionsgebäude und legt es mit der Seite, die 1 Rohstoff zeigt, in die passende Aussparung links oben des eigenen Tableaus.
Tipp: Trefft eure Wahl anhand der benötigten Rohstoffe auf euren Handkarten oder des gewählten Wertungsplättchens!

15. Übrige Tableaus, Holzteile, Marker und Produktionsgebäude legt ihr zurück in die Schachtel.

Die Soloplättchen werden nur im Solospiel verwendet. Sie werden ab Seite 15 erklärt.

SPIELABLAUF

Boonlake wird über 2 Runden gespielt. Eine Runde endet, wenn jemand mit dem eigenen Schiff auf das letzte Feld des Flusses auf dem Spielplan zieht. Zu diesem Zeitpunkt, sowie etwa nach der Hälfte der Runde, kommt es jeweils zu einer Zwischenwertung.

Nach der zweiten Runde endet das Spiel. Dann folgt die vierte Zwischenwertung und anschließend die Schlusswertung.

Wer den Startspielermarker besitzt beginnt die Partie, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Immer, wenn du an der Reihe bist, führst du die folgenden 3 Phasen in dieser Reihenfolge durch:

PHASE A: WÄHLE 1 AKTION UND FÜHRE SIE AUS

PHASE B: BEWEGE DEIN SCHIFF AUF DEM FLUSS

PHASE C: SCHIEBE DIE AKTIONSPLÄTTCHEN ZUSAMMEN

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

PHASE A: WÄHLE 1 AKTION UND FÜHRE SIE AUS

Wähle eines der Aktionsplättchen auf dem Aktionstableau und lege es in den Bereich unten auf dem Aktionstableau. Wählst du eines der beiden untersten, musst du deinen Siegpunktmarker um so viele Felder wie abgebildet zurückziehen. Danach **darfst** du **alle** auf dem Aktionsplättchen abgebildeten Effekte ausführen.

1 Zuerst darfst du 1 Karte der abgebildeten Art (Tag, Dämmerung oder Nacht) **ausspielen**, indem du ihre Kosten begleichst

ODER

Auf den Abwurfstapel ablegen und dir 2 Münzen nehmen (oder auf beides verzichten, falls du keine Karte dieser Art besitzt oder nicht ausspielen/abwerfen möchtest).

*Ausnahme:
Bei der Aktion
„Baumeister“ erhältst du
stattdessen 3 Münzen.*



2 Führe nun (nachdem du eine Karte ausgespielt, sie für 2 Münzen abgeworfen oder darauf verzichtet hast) alle Effekte links vom Pfeil in der Mitte des Plättchens aus. Sie werden von links nach rechts ausgeführt. Du darfst Teileffekte verfallen lassen.

Die Effekte sowie das Ausspielen von Karten werden ab Seite 6 genauer beschrieben.

3 Danach dürfen alle (inklusive dir) den Effekt auf der rechten Seite des Pfeils ausführen. (Wenn nicht anders angegeben, können diese Effekte von den anderen auch schon durchgeführt werden, während die aktive Person noch die Effekte links ausführt).
Ausnahme: Bei der Aktion *Pionier* dürfen nur die **anderen** diesen Effekt ausführen, was durch das Symbol dargestellt ist.

PHASE B: BEWEGE DEIN SCHIFF AUF DEM FLUSS

Nachdem du die Aktion ausgeführt hast, darfst du dein Schiff entlang des Flusses bewegen. **Das Feld, von dem du das Aktionsplättchen genommen hast, zeigt dir dabei, wie viele Schritte du dein Schiff höchstens bewegen darfst.** Du erhältst den Bonus des Feldes, auf dem dein Schiff seine Bewegung beendet.



Für die Bewegung deines Schiffs gilt:

- Du darfst das Schiff höchstens so viele Schritte bewegen wie die Zahl auf dem freigelegten Feld des Aktionstableaus angibt. Du darfst Schritte verfallen lassen, musst dein Schiff aber mindestens 1 Schritt vor bewegen.
- In **Häfen**  können sich beliebig viele Schiffe befinden. Du musst nicht in einem Hafen stehen bleiben.
- Auf allen anderen Feldern darf sich nur jeweils 1 Schiff befinden.
- Felder mit anderen Schiffen werden übersprungen und nicht mitgezählt – **es sei denn, es handelt sich um einen Hafen , diese Felder werden immer mitgezählt.**
- Du darfst nur den Fluss von oben hinab fahren und niemals umkehren.
- Du kannst nicht über das letzte Feld hinwegziehen. Zieht dein Schiff auf das letzte Feld des Flusses, endet die Runde (du spielst diese Phase aber noch zu Ende). Es kommt dann zur Zwischenwertung.
- In der ersten Runde nehmt ihr bei der Gabelung des Flusses den **oberen** Arm, in der zweiten Runde den **unteren** Arm.
- **Ziehst du während einer Runde als erste Person mit deinem Schiff über eine Schleuse, dann kommt es sofort nach deinem Zug zu einer Zwischenwertung, die ihr alle durchführt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.** Ist schon jemand vor dir über diese Schleuse gezogen, löst du keine Zwischenwertung mehr aus! Schleusen selbst sind keine Felder.



1. Runde

2. Runde

Belohnungen auf dem Fluss

Abhängig davon, wo die Bewegung deines Schiffs endet, erhältst du eine der folgenden Belohnungen:

 Nimm dir X Münzen aus dem Vorrat.

 Nimm 1 Vase.

 Zieh X Karten.

 Du erhältst X Siegpunkte.

 Nimm X Bewohner deiner Farbe aus dem Vorrat und lege sie auf deine Ranch.

  Du hast die Wahl, ob du 1 Vase nehmen oder 1 Produktionsgebäude auf deinem Tableau errichten möchtest. Dafür kannst du entweder ein Produktionsgebäude der Stufe 1 in die passende Aussparung legen oder ein solches auf die Rückseite drehen. Nach Stufe 2 ist keine Erhöhung mehr möglich.

PHASE C: SCHIEBE DIE AKTIONSPLÄTTCHEN ZUSAMMEN

Schiebe die Aktionsplättchen auf dem Aktionstableau nach oben, um dadurch die Lücke zu schließen. Danach befindet sich wieder auf jedem Feld ein Aktionsplättchen.



EFFEKTE UND AKTIONEN

Im Folgenden werden die verschiedenen Effekte und Aktionen genauer beschrieben.

Wenn nicht anders angegeben gilt:

- Münzen und Bewohner nimmst du dir immer aus dem Vorrat. Wenn du sie bezahlst bzw. abgibst, legst du sie in den Vorrat zurück.
- Die Bewohner in den Aussparungen deines Tableaus kannst du nur durch den Reihenbonus erhalten, siehe Seite 10. Sie zählen nicht zum Vorrat.
- Bewohner sammelst du auf deiner **Ranch** links unten auf deinem Tableau. Wenn ein Effekt verlangt, Bewohner abzugeben, muss dies von deiner Ranch geschehen.
- Du kannst immer nur Bewohner deiner Farbe aus dem Vorrat erhalten.
- Darfst du 1 oder mehrere Karten ziehen, ziehst du diese vom Nachziehstapel. Sollte dieser aufgebraucht sein, mischt ihr den Abwurfstapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Wenn du eine Karte abwirfst, legst du sie immer auf den Abwurfstapel.
- Erhältst oder verlierst du Siegpunkte, bewegst du deinen Marker auf der Siegpunkteleiste um entsprechend viele Felder vor bzw. zurück. Dein Siegpunktmarker kann unter 0 sinken. Sobald dein Siegpunktmarker die Leiste einmal umrundet hat, legst du deinen 100er-Marker auf dein Tableau, umrundet er die Leiste ein weiteres Mal, drehst du ihn auf die Rückseite (200er-Marker).
- Wenn du ein Produktionsgebäude errichten darfst, heißt das entweder, dass du ein Produktionsgebäude, das 1 Rohstoff zeigt (Stufe 1), in die passende Aussparung deines Tableaus legen darfst, oder ein Produktionsgebäude umdrehen darfst, so dass es 2 Rohstoffe zeigt.
- Im Normalfall könnt ihr während einer Aktion parallel agieren. Ausnahmen bilden die Aktionen „Siedeln“ und „Viehzucht“, bei denen ihr nacheinander agiert. Sollte jemand während einer Teilaktion der Reihenfolge nach spielen wollen, muss dies angesagt werden. Dann führt ihr reihum die Teilaktion im Uhrzeigersinn durch, beginnend bei der Person, die gerade das Aktionsplättchen gewählt hat.
- Solltest du etwas aus dem Vorrat erhalten, was dort aber nicht mehr verfügbar ist, behelft euch bitte anderweitig. Einzig Holzteile sind limitiert – in diesem Fall gehst du leer aus. Darfst du ein Haus auf den Spielplan setzen und es befindet sich keines auf deinem Tableau, es wurde aber bereits eines deiner Farbe aus dem Spiel entfernt, so darfst du dieses einsetzen.

BESONDERE EFFEKTE: KARTE AUSSPIELEN, ENTDECKEN, ERSCHLIESSEN, AUFWERTEN

Mehrere Aktionen beziehen sich auf die folgenden Effekte:

KARTEN AUSSPIELEN

Ermöglicht dir ein Effekt, eine Karte auszuspielen, darfst du eine Projektkarte aus deiner Hand vor dir auslegen, sofern du die Kosten dafür begleichen kannst. Alle ausgespielten Karten behältst du in einer Auslage neben deinem Tableau. Bei manchen dieser Effekte darfst du stattdessen eine Karte aus deiner Hand abwerfen, um 2 Münzen zu erhalten. Lege diese Karte in diesem Fall auf den Ablagestapel.

Die Kosten einer Karte bestehen aus einer Mischung aus Vasen, Münzen sowie Rohstoffen.

Die abgebildeten Münzen musst du in den Vorrat bezahlen.

Die abgebildete Vase musst du zurück in den Vorrat legen.



Rohstoff-Kosten musst du mit Hilfe deiner Produktionsgebäude und deiner Boote begleichen können (d.h. sie müssen dir zur Verfügung stehen, du musst sie aber nicht abgeben).

Jede der Projektkarten gehört zu einer Art: Tag ☀️, Dämmerung 🌅 oder Nacht 🌙. Bei manchen Effekten darfst du nur Karten einer bestimmten Art ausspielen (oder abwerfen).



Produktionsgebäude stellen für dich immer, wenn du sie benötigst, 1 Rohstoff der abgebildeten Sorte her. Während der Spielvorbereitung hast du 1 Produktionsgebäude der Stufe 1 bei einem der 4 Orte auf deinem Tableau errichtet. Diverse Effekte erlauben dir, weitere Produktionsgebäude zu errichten. Du legst dann entweder ein neues Produktionsgebäude der Stufe 1 in die passende Aussparung oder du drehst ein Produktionsgebäude um, so dass es 2 Rohstoffe zeigt. Es stellt dann immer 2 Rohstoffe der entsprechenden Sorte her.

Die Rohstoffe stehen dir „virtuell“ zur Verfügung; sie werden also nicht in Form von Markern o. Ä. produziert.



Durch deine **2 Boote** stehen dir ebenfalls Rohstoffe zur Verfügung – jedes Boot bringt dir 1 Rohstoff der Sorte, neben der es sich gerade auf dem Flussfeld befindet. Zu **jedem beliebigen Zeitpunkt** darfst du deine Boote beliebig weit **flussabwärts** (nach rechts) oder **flussaufwärts** (nach links) ziehen, um ihre Positionen (und somit den Rohstofftrag) zu verändern. Um 1 Boot beliebig weit **flussaufwärts** (nach links) zu ziehen, musst du allerdings zuvor 2 Münzen bezahlen. Bewegungen flussabwärts sind kostenlos.



Zu Spielbeginn stehen dir also 3 Rohstoffe zur Verfügung: 1 Rohstoff jener Sorte, bei der du das Produktionsgebäude errichtet hast, sowie 2 Holz. (Allerdings kannst du deine Boote verschieben, damit dir andere Rohstoffe zur Verfügung stehen.)

Um Rohstoff-Kosten zu begleichen, müssen dir mindestens die abgebildeten Rohstoffe **zur Verfügung stehen**, sie werden also nicht „ausgegeben“.



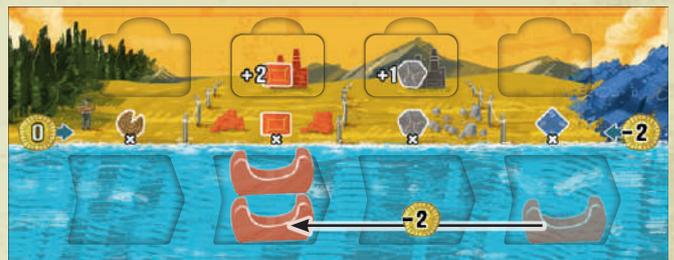
Verwendest du einen Effekt, der das links abgebildete Symbol zeigt (z.B. durch einen Hebel, siehe S.12), verringern sich die Rohstoff-Kosten um 1 Rohstoff einer Art deiner Wahl (z.B. 2 Eisen anstatt 3 Eisen oder 0 Holz anstatt 1 Holz).



Beispiel: Monika möchte diese Karte spielen. Dafür benötigt sie 2 Münzen, 2 Lehm und 1 Stein. Sie besitzt 1 Produktionsgebäude für Lehm. Sie bezahlt 2 Münzen und zieht 1 Boot kostenlos flussabwärts zum Lehm. Das andere Boot muss sie flussaufwärts zum Stein bewegen, wofür sie 2 Münzen bezahlt. Nun stehen ihr die notwendigen Rohstoffe zur Verfügung und sie kann die Karte vor sich ausspielen.



Beispiel: Magdalena möchte diese Karte spielen. Dafür benötigt sie 4 Lehm und 2 Stein. Sie hat das Lehm-Produktionsgebäude der Stufe 2 errichtet (durch welches sie 2 Lehm besitzt) sowie jenes, durch das sie 1 Stein besitzt. Ein Boot befindet sich beim Lehm, eines beim Eisen. Sie bewegt 1 Boot flussaufwärts (und bezahlt dafür 2 Münzen) zum Lehm und aktiviert dann einen Hebel-Effekt, durch welchen sie 1 Rohstoff weniger zur Verfügung haben muss. Nun kann sie die Karte vor sich ausspielen. Sie hätte das Boot auch zum Stein ziehen können.



Karteneffekte

Auf allen Projektkarten sind Effekte abgebildet, die zu bestimmten Zeitpunkten eintreten.



Führe diesen Effekt sofort aus, wenn du die Karte spielst.



Führe diesen Effekt bei Spielende aus.



Diese Effekte sind bleibende Effekte, die sich während der Partie auf dich auswirken.

Karten, auf denen nur Effekte mit ⚡ abgebildet sind, kannst du nach dem Ausspielen aufeinanderstapeln, sie werden im Normalfall erst bei Spielende wieder für die Schlusswertung benötigt. Die anderen gespielten Karten solltest du aufgefächert neben deinem Tableau ablegen.

Weitere Regeln zu bestimmten Effekten werden ab Seite 19 erklärt.

Besondere Projekte auf Wertungsplättchen



Auf jedem der 4 Wertungsplättchen auf dem Spielplan ist im oberen Bereich ein besonderes Projekt abgebildet. **Anstatt** eine Karte aus deiner Hand auszuspielen, darfst du stattdessen für 1 dieser Projekte die abgebildeten Kosten begleichen (Münzen + Rohstoffe). Jedes der Projekte zählt als alle 3 Arten (Tag, Dämmerung, Nacht). Auch für diese Projekte gelten Effekte, die sich auf Karten beziehen (wenn du zum Beispiel Karten für 1 Münze weniger ausspielen darfst, zählt diese Vergünstigung auch).

Nachdem du bezahlt hast, nimmst du 2 eigene Bewohner aus dem Vorrat (und stellst sie auf den Bereich links unten auf deinem Tableau), erhältst die abgebildeten Siegpunkte und rückst deinen Marker auf der passenden Einkommensleiste (Münzleiste oder Kartenleiste) 1 Feld vor. Danach musst du 1 der beiden Bewohner, die du gerade erhalten hast, auf das farblich passende Feld über dem Projekt stellen (um anzuzeigen, dass du es verwirklicht hast). Über jedem Feld dürfen sich Bewohner von verschiedenen Personen befinden, du darfst aber jedes dieser Projekte höchstens einmal pro Partie verwirklichen.



Verwirklichst du das Projekt auf dem Wertungsplättchen, das du in der Spielvorbereitung ausgewählt hast, erhältst du doppelt so viele Siegpunkte. Dein Feld zeigt ein x2-Symbol, um dich daran zu erinnern.

Die untere Hälfte des Plättchens ist für die Verwirklichung des Projekts irrelevant und erst für die Zwischenwertungen wichtig.

Beispiel: Johanna darf eine Karte ausspielen und entscheidet sich, stattdessen das Projekt auf dem oben abgebildeten Wertungsplättchen zu verwirklichen. Dafür bezahlt sie 13 Münzen und ihr müssen 2 Lehm und 3 Eisen zur Verfügung stehen. Sie erhält 2 Bewohner (von denen sie 1 auf das Feld ihrer Farbe über dem Projekt stellt), rückt ihren Marker auf der Kartenleiste 1 Feld vor und erhält 8 Siegpunkte. Da es das Wertungsplättchen ist, das sie selbst während der Spielvorbereitung ausgewählt hat, erhält sie nochmal 8 Siegpunkte.

ENTDECKEN



Durch das Entdecken kommen neue Bauplättchen auf den Spielplan.

Um zu **Entdecken** gehst du folgendermaßen vor:

- 1) Decke ein graues Bauplättchen vom Haufen auf.
- 2) Lege das Bauplättchen auf ein leeres Feld des Spielplans, das an ein Bauplättchen grenzt oder über eine Brücke mit einem Bauplättchen verbunden ist. Auch Rinderweiden zählen als Bauplättchen, d.h. du darfst auch angrenzend an diese legen.
Es ist hierfür irrelevant, ob sich auf dem benachbarten Bauplättchen Präsenzen (Rinder, Bewohner, Häuser bzw. Siedlungen) befinden oder nicht.
- 3) Abhängig vom Feld, das du gewählt hast, erhältst du die abgebildete Belohnung:



X Münzen nehmen



X Karten ziehen



1 Bewohner nehmen



Errichte 1 Produktionsgebäude bei diesem Rohstoff. Lege ein neues Produktionsgebäude der Stufe 1 in die passende Aussparung oder drehe das Produktionsgebäude um, sodass es 2 Rohstoffe zeigt. Ist es schon auf Stufe 2, verfällt der Effekt.

Sollten schon alle Felder auf dem Spielplan belegt sein, erhältst du stattdessen für jedes nichtplatzierte Plättchen 2 Münzen.

*Beispiel: Franziska darf durch die Aktion „Anheuern“ einmal **Entdecken**. Sie deckt ein Bauplättchen vom Haufen auf und entscheidet sich für dieses Feld. Dafür erhält sie 2 Münzen.*



Die Felder, zwischen denen der Kanal verläuft, gelten auch als benachbart!

ERSCHLIESSEN



Erlaubt dir ein Effekt zu erschließen, dann darfst du 1 Bewohner von deiner Ranch auf einen freien Bauplatz stellen. Jedes Bauplättchen (außer Rinderweiden) verfügt über 1 oder 2 Bauplätze.



Auf einem Bauplatz darf sich höchstens 1 Bewohner oder 1 Haus oder 1 Siedlung befinden, bei 2 Bauplätzen auf einem Bauplättchen dürfen diese auch mit Holzteilen von verschiedenen Personen belegt werden.

Auf Rinderweiden dürfen niemals Bewohner gestellt werden.

Um zu **Erschließen**, führst du die folgenden Schritte durch:

- 1) Wähle einen freien Bauplatz auf einem Bauplättchen auf dem Spielplan.
- 2) Stelle 1 Bewohner von deiner Ranch auf diesen freien Bauplatz. Sind Kosten auf diesem Bauplatz angegeben, musst du diese begleichen. Sind Belohnungen abgebildet, nimmst du dir diese sofort.

Eine Übersicht über die Kosten und Belohnungen findet ihr auf den Seiten 23/24.

Beispiel: Elisabeth darf 1x Erschließen und stellt einen Bewohner von ihrer Ranch auf diesen Bauplatz. Dafür muss sie 4 Münzen bezahlen und darf dafür ihren Marker auf der Münzleiste um 1 Feld vorrücken.



AUFWERTEN



Erlaubt dir ein Effekt aufzuwerten, dann hast du 2 Möglichkeiten: Du darfst entweder 1 Bewohner zu einem Haus aufwerten oder 1 Haus zu einer Siedlung aufwerten.

1 Bewohner zu einem Haus aufwerten



Führe die folgenden Schritte durch:

- 1) Wähle 1 deiner Bewohner auf einem Bauplatz, den du aufwerten möchtest.
- 2) Gib 1 Bewohner von deiner Ranch ab.
- 3) Ersetze den zuvor gewählten Bewohner durch ein Haus aus der obersten, nicht freigelegten Reihe von deinem Tableau. Wird dadurch die erste oder zweite Reihe deines Tableaus leer, erhältst du den **Reihenbonus** (siehe Seite 10).
Lege den ersetzten Bewohner zurück in den Vorrat.

Durch das Entfernen von Häusern von deinem Tableau schaltest du Einkommen frei, welches du während jeder Zwischenwertung erhältst.

Sollte sich kein Haus mehr auf deinem Tableau befinden, nimmst du stattdessen eines deiner Häuser, das aus dem Spiel entfernt wurde (z.B. durch die Aufwertung eines Hauses zu einer Siedlung). Befinden sich alle deiner 6 Häuser auf dem Spielplan, so kannst du diesen Effekt nicht nutzen.

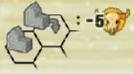
1 Haus zu 1 Siedlung aufwerten



Führe die folgenden Schritte durch:

- 1) Wähle eines deiner Häuser auf einem Bauplatz, das du aufwerten möchtest. Es muss zu mindestens 3 Präsenzen benachbart sein (das können Bewohner, Häuser, Siedlungen und Rinder sein). Dabei ist es irrelevant, wem diese Präsenzen gehören.
 Als „benachbart“ gelten alle Präsenzen auf demselben Bauplättchen sowie auf angrenzenden Bauplättchen (auch über Brücken verbundene Bauplättchen zählen hierzu).
- 2) Gib 2 Bewohner von deiner Ranch ab.
- 3) Ist dies die 3. Siedlung, die du errichten möchtest, musst du 1 zusätzlichen Bewohner oder 4 Siegpunkte abgeben.
 Ist dies die 4. Siedlung, musst du sogar 2 zusätzliche Bewohner abgeben oder darfst einen oder beide jeweils durch die Abgabe von 4 Siegpunkten ersetzen. Du darfst immer freiwillig Siegpunkte abgeben, auch wenn du die benötigten Bewohner auf deiner Ranch hättest.

4) Ersetze das gewählte Haus durch die oberste Siedlung deines Tableaus. Wird dadurch die zweite Reihe deines Tableaus leer, erhältst du den **Reihenbonus**, siehe unten. Lege das entfernte Haus neben den Spielplan (es kommt nicht zurück auf dein Tableau).



5) Hast du in der Region, in der du diese Siedlung errichtet hast, zuvor schon eine andere Siedlung errichtet, musst du 5 Siegpunkte abgeben. Regionen sind die 4 über Brücken miteinander verbundenen Bereiche auf dem Spielplan: Boonlake, Southern, New Hope und Unknown.

Durch das Errichten von Siedlungen kannst du, genauso wie durch Häuser, dein Einkommen in der Zwischenwertung erhöhen.

Hast du schon 4 Siedlungen errichtet, kannst du keine weitere errichten.



Beispiel: Tina wertet dieses Haus zu einer Siedlung auf. Das darf sie, da sich benachbart mindestens 3 Präsenzen befinden. Es ist die 3. Siedlung, die sie errichtet, also muss sie einen weiteren Bewohner abgeben. Da sie nur 2 Bewohner auf ihrer Ranch hat, gibt sie diese ab und verliert zusätzlich 4 Siegpunkte, darf allerdings ihre Siedlung errichten und das Haus entfernen.

Reihenbonus

Gelingt es dir, alle Holzteile aus der obersten Reihe deines Tableaus zu entfernen (2 Häuser und 1 Rind), darfst du sofort den Bewohner links von dieser Reihe auf deine Ranch stellen. Er darf ab sofort eingesetzt werden. Genauso darfst du mit dem zweiten Bewohner verfahren, wenn dir dies in der zweiten Reihe gelungen ist (d.h. du hast 4 Häuser, 1 Siedlung und 2 Rinder entfernt). Durch das Entfernen erhältst du in jeder Einkommensphase der Zwischenwertung Siegpunkte.



DIE AKTIONEN

Im Folgenden werden die Aktionen im Detail erklärt:

PIONIER



Zuerst darfst du eine ☀️-Karte ausspielen oder abwerfen, um 2 Münzen zu erhalten.

Danach darfst du 2-mal Entdecken und danach entweder 1-mal Erschließen oder 1-mal Aufwerten.

Alle **anderen** (du nicht!) dürfen 2 Karten ziehen und danach 1 Karte beliebiger Art aus ihrer Hand ausspielen oder sie abwerfen, um 2 Münzen zu erhalten.

SIEDELN

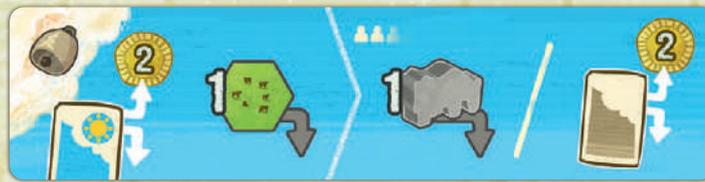


Zuerst darfst du eine 🌙-Karte ausspielen oder abwerfen, um 2 Münzen zu erhalten.

Danach darfst du 1-mal Erschließen oder 1-mal Aufwerten.

Anschließend dürfen alle – beginnend mit dir und dann weiter im Uhrzeigersinn – entweder 1-mal Erschließen oder 1-mal Aufwerten oder 1 Karte beliebiger Art ausspielen (oder sie abwerfen, um 2 Münzen zu erhalten).

VIEHZUCHT



Zuerst darfst du eine -Karte ausspielen oder abwerfen, um 2 Münzen zu erhalten.

Danach darfst du 1 Rinderweide auf ein leeres Feld des Spielplans legen, das an ein Bauplättchen grenzt (auch über Brücken), und dir die dort überdeckte Belohnung nehmen (wie beim **Entdecken**).

Gibt es keine Rinderweide mehr im Vorrat oder sind alle Felder belegt, verfällt dieser Effekt und du erhältst stattdessen 2 Münzen.

Anschließend dürfen alle – beginnend mit dir und dann weiter im Uhrzeigersinn – entweder 1 Rind setzen oder 1 Karte einer beliebigen Art ausspielen (oder sie für 2 Münzen abwerfen).

Um 1 Rind zu setzen, gehst du folgendermaßen vor:

- 1) Wähle eine beliebige Rinderweide auf dem Spielplan, auf der sich höchstens 3 Rinder befinden.
- 2) Gib 1/2/3/4 Bewohner von deiner Ranch ab, wenn sich auf dieser Weide 0/1/2/3 Rinder befinden.
- 3) Ist dies dein insgesamt 4. Rind, das du setzen möchtest, musst du 1 zusätzlichen Bewohner oder 4 Siegpunkte abgeben. Ist dies dein insgesamt 5. Rind, musst du sogar 2 zusätzliche Bewohner abgeben oder einen oder beide jeweils durch die Abgabe von 4 Siegpunkten ersetzen. Du darfst freiwillig Siegpunkte statt Bewohner abgeben, auch wenn du die benötigten Bewohner auf deiner Ranch hättest.
- 4) Setze nun das oberste Rind von deinem Tableau auf die Weide (wird dadurch die erste oder zweite Reihe leer, erhältst du den **Reihenbonus**, siehe Seite 10).
- 5) Nimm dir für jedes **Haus**, das sich auf einem zu der gewählten Rinderweide benachbarten Bauplättchen befindet, 2 Münzen.

Durch das Entfernen von Rindern von deinem Tableau erhöhst du dein Einkommen, welches du bei jeder Zwischenwertung erhältst.

GEBIETSWERTUNG



Zuerst darfst du eine -Karte ausspielen oder abwerfen, um 2 Münzen zu erhalten.

Dann wählst du eine der 4 Regionen (Boonlake, Unknown, New Hope oder Southern), deren Belohnung auf dem Regionenschild noch nicht mit einem Regionenschilder abgedeckt ist. Lege einen Regionenschilder auf die Belohnung der gewählten Region und nimm sie dir (Münzen, Karten oder Siegpunkte).

Danach werden die **anderen 3 Regionen** für **alle** gewertet. Du und alle anderen erhalten für jede eurer Präsenzen (Bewohner, Haus, Siedlung oder Rind) in diesen 3 Regionen jeweils 1 Münze.

Für diese Wertung ist es irrelevant, ob Regionenschilder während einer früheren Gebietswertung abgedeckt wurden.

Beispiel: Petra wählt die Region Boonlake und legt den Regionenschilder auf die Belohnung (4 Münzen), die sie sofort erhält. Jede Präsenz in New Hope, Southern und Unknown bringt ihr 1 Münze ein. Alle anderen Personen erhalten ebenfalls pro Präsenz in New Hope, Southern und Unknown 1 Münze. Präsenzen in Boonlake bringen keine Münzen.



ANHEUERN



Zuerst darfst du eine -Karte ausspielen oder abwerfen, um 2 Münzen zu erhalten.

Danach darfst du 1 Bewohner nehmen und 1-mal Entdecken.

Daraufhin dürfen alle beliebig oft 3 Münzen bezahlen oder 3 Karten abwerfen, um 1 Bewohner aus dem Vorrat auf ihre Ranch zu stellen.

Es ist nicht erlaubt zu „mischen“ (z.B. 2 Karten und 1 Münze abzugeben), um 1 Bewohner zu nehmen. Allerdings darfst du, wenn du mehrere Bewohner nehmen möchtest, unterschiedlich bezahlen (z.B. 6 Karten und 3 Münzen für 3 Bewohner).

FORTSCHRITT



Zuerst darfst du eine -Karte ausspielen oder abwerfen, um 2 Münzen zu erhalten.

Dann darfst du 1-mal Modernisieren.

Danach dürfen alle 1-mal Modernisieren, allerdings muss hierfür jeweils 1 Bewohner abgegeben werden. Wer dies nicht kann oder will, darf stattdessen 1 Karte ziehen.

Wählst du diese Aktion, kannst du also bis zu 2-mal Modernisieren, alle anderen aber nur 1-mal.

Modernisieren

Wähle einen der freien Bereiche im Modernisierungsbereich rechts auf deinem Tableau. Bezahle dann die angegebenen Münzen, um 1 Hebelplättchen aus dem Vorrat zu nehmen und es in die Ausparung zu legen. Lege es so in die Ausparung, dass die Belohnung unten sichtbar ist.



Effekte durch Modernisierungen

Jede Modernisierung zeigt einen Effekt oder eine Belohnung, den du zu einem beliebigen Zeitpunkt (auch während einer Aktion oder eines Effekts!) ausführen darfst. Manchmal muss hierfür eine bestimmte Bedingung erfüllt sein.

Wenn du das tust, schiebst du den Hebel nach unten und führst den Effekt aus. Bei jeder Zwischenwertung werden die Hebel wieder nach oben geschoben (du kannst sie danach also wieder verwenden).

Eine genaue Erklärung der Effekte befindet sich auf den Seiten 21/22.

BAUMEISTER



Im Gegensatz zu den anderen Aktionen erhältst du zu Beginn der Aktion 3 Münzen (anstatt 1 Karte auszuspielen oder sie abzuwerfen, um 2 Münzen zu erhalten).

Dann darfst du entweder 1 Karte einer beliebigen Art ausspielen oder 2 Karten ziehen.

Danach dürfen alle 1 Karte einer beliebigen Art ausspielen oder sie abwerfen, um 2 Münzen zu erhalten.

ZWISCHENWERTUNG & SCHLUSSWERTUNG

Entlang des Flusses auf dem Spielplan sind 3 Schleusen abgebildet. Immer, wenn in einer Runde erstmals (!) ein Schiff über eine dieser Schleusen zieht, wird – nachdem die Belohnung auf dem Fluss genommen wurde – **sofort** eine Zwischenwertung durchgeführt. Im ganzen Spiel kommt es also zu 4 solcher Wertungen – 2 Wertungen in der ersten Runde und 2 Wertungen in der zweiten Runde. Nach der zweiten Zwischenwertung in der zweiten Runde führt ihr anschließend auch noch die Schlusswertung durch. Wer dann die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Wichtig: Zieht dein Schiff über eine Schleuse, die in dieser Runde schon von einem anderen Schiff passiert wurde, löst du keine Zwischenwertung aus!

Wichtig: Die ersten 3 Zwischenwertungen werden immer sofort ausgeführt. Die letzte Zwischenwertung (am Ende der zweiten Runde) bildet eine Ausnahme. Sie wird zwar ausgelöst, wenn jemand auf das letzte Feld des Flusses zieht. Allerdings werden in diesem Fall noch so viele Züge gespielt, bis alle gleich oft eine Aktion wählen durften (d.h. bis die Person rechts von jener mit dem Startspielermarker an der Reihe war). Führt erst dann die Zwischenwertung und sofort anschließend die Schlusswertung durch!



ZWISCHENWERTUNG

Ihr führt alle die Zwischenwertung durch (nicht nur die Person, die über die Schleuse gezogen ist!). Sie besteht aus den folgenden 5 Schritten. Jeden Schritt handelt ihr gleichzeitig ab.



Alle dürfen bis zu 2-mal entweder eine Karte einer beliebigen Art ausspielen (für 2 Münzen abwerfen ist nicht erlaubt!) oder **Aufwerten** (Erschließen ist nicht erlaubt!). Du darfst auch 1 Karte ausspielen und 1-mal Aufwerten.



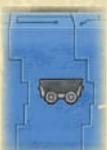
Nun **müssen** alle eines der 4 Wertungsplättchen werten. Dafür

- nimmst du bei der 1./2./3./4. Zwischenwertung den Wertungsmarker deiner Farbe, der 1/2/3/4 Siegpunkte zeigt,
- wählst eines der 4 Wertungsplättchen auf dem Spielplan, unter welchem sich noch keiner deiner Wertungsmarker befindet,
- legst den Wertungsmarker auf das Feld deiner Farbe (unter dem Wertungsplättchen) und erhältst die auf dem Wertungsplättchen abgebildeten Punkte, wenn du die Bedingung erfüllst, oder verlierst sie, wenn du die Bedingung nicht erfüllen kannst. Handelt es sich um das Wertungsplättchen, das du in der Spielvorbereitung gewählt hast, verdoppelst du diese Plus- bzw. Minuspunkte (dein Wertungsfeld zeigt ein x2-Symbol, um dich daran zu erinnern).

Jedes Wertungsplättchen zeigt eine Bedingung und 4 Werte, welche sich auf die 4 Zwischenwertungen beziehen. In der ersten Zwischenwertung musst du die Bedingung mit dem ersten Wert erfüllen, in der zweiten Zwischenwertung diejenige mit dem zweiten Wert usw. Die Wertungsplättchen zu erfüllen wird im Laufe der Partie also schwieriger.

Du **musst** ein Wertungsplättchen werten, auch wenn du die Bedingung nicht erfüllen kannst.

Beispiel: Um die Bedingung auf diesem Wertungsplättchen zu erfüllen, muss Peters Marker auf der Kartenleiste für die 1./2./3./4. Zwischenwertung schon 1/2/4/7 Felder auf der Kartenleiste vorgerückt sein.



Nun erhaltet ihr alle Einkommen, dargestellt durch die Lore. Es besteht aus 3 Teilen:

- Nimm dir Einkommen entsprechend der Positionen deiner Marker auf den beiden Einkommensleisten (Münzen und Karten bzw. Siegpunkte).
- Nimm dir Münzen und Siegpunkte für alle freigelegten Felder (Bewohner durch Reihenbonus, Häuser, Siedlungen, Rinder) auf deinem Tableau.
- Rinderwertung: Für **jedes** deiner Rinder auf dem Spielplan erhältst du 1 Siegpunkt je Siedlung auf den angrenzenden Bauplättchen (auch über Brücken). Sind z.B. 3 Siedlungen an ein Rind benachbart, erhältst du dafür 3 Siegpunkte.



Wichtig! Bei der letzten Zwischenwertung werden nur noch die Siegpunkte ausbezahlt, Karten und Münzen verfallen!

Beispiel: Für Tinos Marker auf der Münz- und Kartenleiste erhält er 5 Münzen und 1 Siegpunkt sowie 3 Karten. Für sein Tableau erhält er 5 Münzen und 4 Siegpunkte (sowie möglicherweise Siegpunkte für Siedlungen, die an sein gesetztes Rind benachbart sind).



Schiebe alle Hebel, die du verwendet hast, wieder nach oben. Pro Hebel, den du nicht verwendet hast, erhältst du 1 Siegpunkt.



Entfernt dann alle Regionenmarker, die auf Belohnungen von Regionenschildern gelegt wurden (sie können bei der Gebietswertung also wieder gewählt werden).

Wichtig! War dies die zweite Zwischenwertung, endet die erste Runde. In diesem Fall werden alle Schiffe entlang des Kanals abhängig von der Spielerzahl auf das Startfeld der zweiten Runde zurückbewegt (im Spiel zu viert starten die Schiffe in der zweiten Runde weiter vorne auf dem Fluss als zu zweit oder zu dritt).

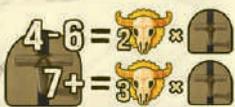
Wenn dies die vierte Zwischenwertung war, kommt es anschließend zur Schlusswertung. Vergesst nicht, dass die vierte Zwischenwertung erst dann ausgelöst wird, wenn ein Schiff auf das letzte Feld gezogen ist **und** alle gleich oft an der Reihe waren!

Sobald alle von euch diese Schritte durchgeführt haben, geht es nach der ersten, zweiten und dritten Zwischenwertung im Uhrzeigersinn weiter.



SCHLUSSWERTUNG

Am Ende der zweiten Runde kommt es nach der Zwischenwertung zur Endwertung. Führt dann die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge durch:



Hast du 4-6 Hebel auf deinem Tableau, erhältst du je Hebel 2 Siegpunkte. Ab 7 Hebeln erhältst du je Hebel auf deinem Tableau sogar 3 Siegpunkte (z.B. 21 Siegpunkte bei 7 Hebeln).



Du erhältst Siegpunkte für jede deiner Karten, die du gespielt hast (entsprechend der Zahl, die auf dem Symbol abgebildet ist).



Für jede Ausparung in der dritten Reihe des Tableaus, deren Holzteil du entfernen konntest, erhältst du 2 Siegpunkte.

Für jede Ausparung in der vierten Reihe des Tableaus, deren Holzteil du entfernen konntest, erhältst du 4 Siegpunkte.

Für jede Ausparung in der fünften Reihe des Tableaus, deren Holzteil du entfernen konntest, erhältst du 6 Siegpunkte.



Für übrige Münzen und Karten erhältst du keine Siegpunkte.

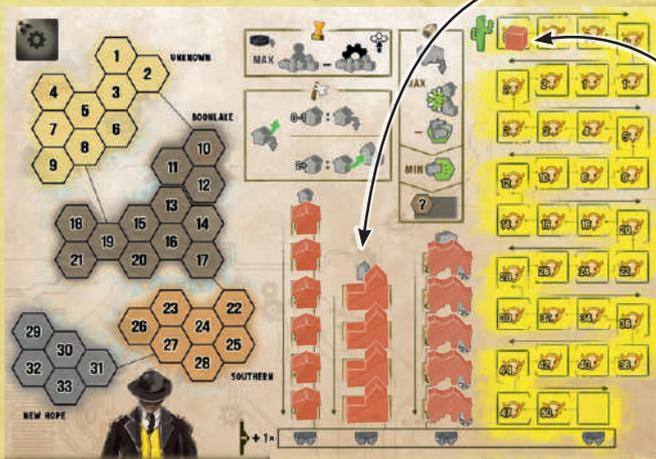
Wer nun die meisten Siegpunkte hat, hat das Spiel gewonnen! Im Falle eines Gleichstands gewinnen alle Beteiligten.

SOLOMODUS

Du kannst Boonlake auch alleine spielen. In diesem Fall spielst du gegen eine Legende Boonlakes – die weise Eminenz.

SPIELVORBEREITUNG

Du bereitest das Spiel wie gewohnt vor – so wie für eine Partie zu zweit. Allerdings ist die Spielvorbereitung für die weise Eminenz etwas anders. Für die weise Eminenz nimmst du die Rückseite eines Spielertableaus, welches du für sie auslegst.



Wähle dann eine Farbe für die weise Eminenz und lege die Rinder, die Häuser und die Siedlungen auf die passenden Felder ihres Tableaus.

Lege einen Marker ihrer Farbe auf das erste Feld der Kaktusleiste und einen weiteren Marker ihre Farbe auf das Feld 0 der Siegpunktleiste. Die weise Eminenz hat keine Marker auf den Einkommensleisten.

Stelle das Schiff der weisen Eminenz neben dein Schiff auf das Startfeld für die Partie zu zweit. Außerdem erhält die weise Eminenz den Startspielermarker (du startest also mit 7 Münzen).

Der 100er/200er-Marker wird neben ihrem Tableau abgelegt.

Die weise Eminenz erhält niemals Karten oder Münzen. Die Bewohner, Boote und Wertungsmarker ihrer Farbe sowie Produktionsgebäude werden nicht benötigt. Für die weise Eminenz wird ein zufälliges Wertungsplättchen während der Spielvorbereitung aufgedeckt.



Wähle einen Schwierigkeitsgrad und entferne aus den 10 Soloplättchen die angegebene Anzahl an Plättchen der jeweiligen Art in zufälliger Weise.

- Einfach → 4 B-Plättchen entfernen
- Mittel → 1 A-Plättchen und 3 B-Plättchen entfernen
- Herausforderung → 2 A-Plättchen und 2 B-Plättchen entfernen
- Schwer → 3 A-Plättchen und 1 B-Plättchen entfernen
- Sehr schwer → 4 A-Plättchen entfernen



Mische die übrigen 6 Soloplättchen in **zufälliger Ausrichtung der Rückseite** und lege sie verdeckt neben dem Tableau der weisen Eminenz ab.

SPIELABLAUF

Die weise Eminenz und du seid abwechselnd an der Reihe. Die weise Eminenz beginnt und führt die erste Aktion aus. Wann immer die weise Eminenz an der Reihe ist, deckst du für sie das oberste Plättchen des Solostapels auf und richtest es aufrecht aus (so dass die Zahlen korrekt lesbar sind). Dann führst du für die weise Eminenz 2 Effekte aus: Erst den in der oberen Hälfte, dann den in der unteren Hälfte (in der sie ein Aktionsplättchen wählt und die Aktion ausführt).

Danach bewegst du das Schiff der weisen Eminenz um so viele Felder vor wie das Feld zeigt, von dem sie das Aktionsplättchen gewählt hat.

Ist der Solostapel aufgebraucht, dann mischst du die 6 Plättchen in **zufälliger Ausrichtung der Rückseite** und legst sie verdeckt wieder als neuen Stapel bereit.

Ort wählen

Für verschiedene Effekte muss die weise Eminenz einen Ort auf dem Spielplan wählen. In diesem Fall wird ihr **Wunschort** zufällig festgelegt. Hierfür wird die Zahl genommen, die sich in **der Ecke auf dem Soloplättchen befindet**, welche der Position der weisen Eminenz auf dem **obersten Plättchen des Solostapels entspricht**.

Beispiel: Wolfgang hat für die weise Eminenz das Plättchen links aufgedeckt, rechts ist der Solostapel. Für einen Effekt muss die weise Eminenz einen Ort wählen. Da sich die Abbildung auf dem rechten Plättchen links unten befindet, wird der Ort mit der Nummer 13 ihr Wunschort.



Ist der Stapel der Soloplättchen aufgebraucht und die weise Eminenz muss einen Ort wählen, wird immer die Zahl in der **linken oberen Ecke** des Soloplättchens genommen. Eine Erinnerung hierfür befindet sich auch links oben auf dem Solotableau.



Jede Zahl steht für ein Feld auf dem Spielplan. Kann die weise Eminenz den Effekt auf ihrem Wunschort ausführen, tut sie dies. Andernfalls wird das **nächsthöhere** Feld genommen. Ist die Ausführung des Effekts auch hier nicht möglich, wird wiederum das nächsthöhere Feld genommen, usw.

Sollte der Effekt auf Feld 33 nicht ausgeführt werden können, dann springt die weise Eminenz weiter zu Feld 1.

Sobald es möglich ist, führt sie dort den Effekt aus (und beendet die Suche nach einem Ort).

Beispiel: Ein Effekt erlaubt der weisen Eminenz, ein Bauplättchen zu legen. Ihr Wunschort ist jener mit der Nummer 13, doch dort befindet sich schon ein Plättchen, genauso auf Feld 14. Feld 15 ist allerdings noch frei. Also legt sie das Bauplättchen auf Feld 15.

Im seltenen Fall, dass die weise Eminenz keinen einzigen Ort findet, an welchem sie den Effekt ausführen kann, verfällt der Effekt.

DER ZUG DER WEISEN EMINENZ

Die weise Eminenz ignoriert deine Züge komplett. Die einzige Ausnahme stellt die Gebietswertung dar, was unten im Detail erklärt wird. Außerdem führt sie gemeinsam mit dir die Zwischenwertungen durch.

Ist die weise Eminenz an der Reihe, deckst du für sie das oberste Plättchen des Solostapels auf, richtest das Plättchen aufrecht aus und führst für sie die Aktionseffekte wie folgt durch:



A) **Zuerst** betrachtet die weise Eminenz **das unterste der 7 Aktionsplättchen auf dem Aktionstableau**.

- Handelt es sich um die Aktion **Siedeln**, darf sie sofort 1 Struktur errichten (siehe unten). Wenn es sich um ein B-Plättchen handelt, darf sie sogar 2 Strukturen errichten.
- Handelt es sich um die Aktion **Viehzucht**, setzt sie sofort 1 Rind (siehe unten). Wenn es sich um ein B-Plättchen handelt, rückt sie außerdem ihren Marker auf der Kaktusleiste 1 Feld vor.
- In allen anderen Fällen rückt sie ihren Marker auf der Kaktusleiste 1 Feld vor, im Falle eines B-Plättchens sogar 2 Felder.

B) **Danach** wählt die weise Eminenz **eine der 3 auf dem Soloplättchen abgebildeten Aktionen**. Sie entscheidet sich dabei immer für diejenige dieser 3 Aktionen, deren Aktionsplättchen sich auf dem Aktionstableau am **weitesten oben** befindet. Das Aktionsplättchen wird anschließend wie gewohnt unten ans Aktionstableau gelegt.



Beispiel: Die weise Eminenz wählt entweder den Baumeister, die Gebietswertung oder Siedeln – abhängig davon, welches dieser Aktionsplättchen sich am weitesten oben befindet!

Dann führt sie den auf dem Soloplättchen abgebildeten Effekt aus (sie werden im Detail unten erklärt). **Du darfst anschließend den rechten Teil des Aktionsplättchens ausführen** (d.h. dass auch du von den Aktionen der weisen Eminenz profitierst!).

Beispiel: Die weise Eminenz hat die Aktion „Baumeister“ gewählt, weil das Aktionsplättchen weiter oben als jene der Aktionen „Siedeln“ und „Gebietswertung“ lag. Sie darf ihren Marker auf der Kaktusleiste um 1 Feld vorrücken. Du darfst wie gewohnt 1 Karte ausspielen oder sie für 2 Münzen ablegen.

EFFEKTÜBERSICHT



Wählt die weise Eminenz den Baumeister oder Fortschritt, rückt sie ihren Marker auf der Kaktusleiste um 1 Feld vor. Auf B-Plättchen rückt sie ihren Marker sogar um 2 Felder vor.



Beim Anheuern zieht sie ein Bauplättchen und wählt dafür einen Ort (benachbart zu min. 1 Bauplättchen). Danach rückt sie ihren Marker auf der Kaktusleiste um 1 Feld vor, auf B-Plättchen sogar um 2 Felder.



Beim Pionier zieht sie 2-mal ein Bauplättchen und wählt dafür jeweils einen Ort (benachbart zu min. einem Bauplättchen). Danach setzt sie das oberste Haus von ihrem Tableau auf das zweite Bauplättchen, das sie gelegt hat. Gibt es dort 2 Bauplätze, wählt sie den oberen. Auf B-Plättchen rückt sie außerdem ihren Marker auf der Kaktusleiste um 1 Feld vor.



Bei der Viehzucht wählt sie einen Ort und legt dort eine Rinderweide hin (wenn möglich). Danach setzt sie ein Rind auf eine Rinderweide (siehe unten). Auf B-Plättchen rückt sie außerdem ihren Marker auf der Kaktusleiste um 1 Feld vor.



Beim Siedeln darf sie 1-mal 1 Struktur errichten (siehe unten), auf B-Plättchen sogar 2-mal.



Bei der Gebietswertung wählt die weise Eminenz zuerst eine Region, die sie werten möchte. Dafür zieht du für jede Region von der Anzahl deiner Präsenzen (Rinder, Bewohner, Häuser, Siedlungen) die Anzahl der Präsenzen der weisen Eminenz ab. Regionen, deren Belohnungen mit einem Regionenmarker überdeckt sind, zählen hierfür nicht.

Dann wählt sie jene Region, in welcher die Differenz am größten ist (d.h. wo deine Überzahl der weisen Eminenz gegenüber am höchsten ist). Im Falle eines Gleichstands wählt sie die nördlichste dieser Regionen.

Die Belohnung dieser Region überdeckt sie mit einem Regionenmarker und erhält anstatt der Karten bzw. der Münzen jeweils Siegpunkte. Entscheidet sie sich für Boonlake, erhält sie also 4 Siegpunkte, andernfalls 3 Siegpunkte.

Danach werden wie gewohnt die anderen 3 Regionen gewertet. Du erhältst für jede Präsenz in diesen Regionen wie gewohnt 1 Münze. **Die weise Eminenz erhält für jede ihrer Präsenzen in diesen Regionen jedoch stattdessen 1 Siegpunkt – auf dem B-Plättchen sogar 2 Siegpunkte.**

Achtung! Die Gebietswertung ist die einzige Aktion, bei der die weise Eminenz auch profitiert, wenn du das dazugehörige Aktionsplättchen wählst. In diesem Fall erhält sie auch 1 Siegpunkt je Präsenz in den drei gewerteten Regionen.

WEITERE EFFEKTE

Struktur errichten



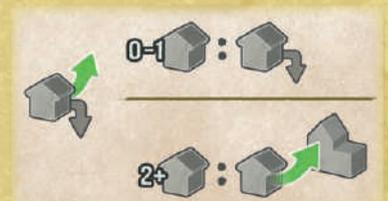
Darf die weise Eminenz eine Struktur errichten, überprüfst du, wie viele ihrer Häuser sich auf dem Spielplan befinden. Befindet sich dort höchstens 1 Haus, wählt sie einen Ort mit einem freien Bauplatz (wie weiter oben beschrieben) und setzt darauf ein Haus von ihrem Tableau (d.h. die weise Eminenz setzt Häuser, ohne Bewohner abgeben zu müssen). Sind dort 2 Bauplätze vorhanden, wählt sie den oberen.

Die weise Eminenz ignoriert hierbei alle Effekte von Bauplättchen.

Befinden sich auf dem Spielplan allerdings schon 2 oder mehr ihrer Häuser, wählt sie einen Ort mit einem ihrer Häuser und ersetzt dieses durch eine Siedlung von ihrem Tableau. Das entfernte Haus kommt aus dem Spiel. Die weise Eminenz ignoriert die Regel, dass zumindest 3 Präsenzen benachbart sein müssen.

Häuser, Siedlungen und Rinder werden immer von oben nach unten vom Solotableau entfernt.

Würde die weise Eminenz eine Struktur errichten wollen, welche sich aber nicht mehr auf ihrem Tableau befindet, erhält sie stattdessen sofort 10 Siegpunkte.



SYMBOLÜBERSICHT

Dieser Teil der Regeln dient ausschließlich der Symbolübersicht. Ihr könnt darauf zurückgreifen, wenn während des Spiels Fragen zu Effekten auftauchen.

Bei Effekten, neben denen Ziffern angegeben sind, entscheidet die Farbe der Ziffer darüber, ob du die Belohnung erhältst oder abgeben musst. Weiße Ziffern stehen für Belohnungen, schwarze Ziffern für Kosten.



Beispiel: Du erhältst 2 Münzen.



Beispiel: Du musst 1 Bewohner abgeben um 1 Haus zu setzen.

EINKOMMENSLEISTEN



Auf dem Spielplan sind 2 Einkommensleisten abgebildet – die Münzen-Leiste und die Karten-Leiste. Die beiden rechts abgebildeten Symbole erlauben dir, deinen Marker auf der passenden Leiste um 1 Feld vorzurücken.



Wenn dein Marker über eine Belohnung zieht, erhältst du diese sofort.

Bei jeder Zwischenwertung erhältst du die Münzen bzw. Karten sowie Siegpunkte, die neben deinen beiden Markern abgebildet sind.

Befindet sich dein Marker auf dem letzten Feld einer Leiste und du dürftest ihn weiterbewegen, dann verfällt dieser Effekt und du erhältst stattdessen für jeden verfallenen Schritt 2 Siegpunkte.



Rückt dein Marker über diese Belohnung, darfst du sofort 1 Produktionsgebäude errichten (entweder Stufe 1 oder Stufe 2).

KARTENEFFEKTE

Wann immer du eine Karte ausspielst, darfst du die oben auf ihr abgebildeten Effekte ausführen. Du darfst Teileffekte verfallen lassen.



Effekte mit Blitz-Symbol führst du sofort aus.



Effekte mit diesem Symbol bringen dir am Spielende weitere Siegpunkte.



Effekte mit diesem Symbol sind permanente Effekte, die für dich während des gesamten Spiels gelten.

Wir empfehlen, dass du deine ausgespielten Karten mit Spielende-Effekten und permanenten Effekten vor dir aufgefächert auslegst, um einen guten Überblick zu behalten.

Soforteffekte



Rücke deinen Marker auf der Münzen- bzw. der Karten-Leiste um 1 Feld vor. Sind mehrere solcher Symbole auf einer Karte abgebildet, rückst du deinen Marker pro Symbol je 1 Feld vor.



Nimm dir sofort 1 Vase.



Du darfst sofort 3 Karten ablegen, um 2 Bewohner zu erhalten.



Nimm dir sofort die angegebene Anzahl an Münzen.



Du darfst entweder 2 Karten in 4 Münzen oder 4 Münzen in 2 Karten (vom Stapel) tauschen.



Du erhältst sofort 2 Bewohner.



Du darfst sofort 3 Karten ablegen, um 1 Vase und 2 Münzen zu nehmen, oder 1 Vase und 2 Münzen abgeben, um 3 Karten zu ziehen.



Du darfst sofort 5 Karten ablegen, um 4 Siegpunkte zu erhalten, oder 4 Siegpunkte verlieren, um 5 Karten zu ziehen.



Du darfst sofort 2 Karten ablegen, um die abgebildete Anzahl an Siegpunkten zu erhalten.



Du darfst sofort 1 Bewohner abgeben, um 8 Münzen zu erhalten.



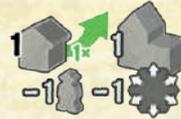
Du darfst sofort 2 Vasen abgeben, um 4 Siegpunkte zu erhalten.



Schiebe sofort 1 deiner Hebel wieder nach oben.



Du darfst sofort 1 Bewohner zu einem Haus aufwerten, ohne dass du einen Bewohner dafür abgeben musst.



Du darfst sofort 1 Haus zu 1 Siedlung aufwerten. Dafür musst du 1 Bewohner weniger abgeben und verringerst die benötigte Anzahl an benachbarten Präsenzen um 1. Mehrere dieser Effekte sind kumulativ (z.B. mit dem Hebel, der das Aufwerten zu einer Siedlung vereinfacht).

Spielendeeffekte



Erhalte für jede deiner Präsenzen in der abgebildeten Region 1 Siegpunkt.



Erhalte für jedes Rind, das du von deinem Tableau entfernt hast, 1 Siegpunkt.



Erhalte für jedes errichtete Produktionsgebäude 1 Siegpunkt. Produktionsgebäude, die 2 Rohstoffe zeigen, bringen dir 2 Siegpunkte für diesen Effekt.

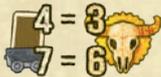


Erhalte für jedes Haus, das du von deinem Tableau entfernt hast, 1 Siegpunkt.



Erhalte für jede Siedlung, die du von deinem Tableau entfernt hast, 2 Siegpunkte.

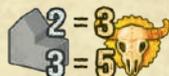
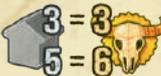
Für die folgenden Effekte gilt: Hast du bei Spielende die obere Zahl bei der jeweiligen Bedingung erreicht, erhältst du die niedrigeren Siegpunkte. Hast du die untere Zahl bei der Bedingung erreicht, erhältst du die höheren Siegpunkte. Hast du die obere Zahl nicht erreicht, erhältst du keine Siegpunkte.



Dein Marker auf der jeweiligen Einkommensleiste muss mindestens so viele Felder vorgerückt sein.



Du musst mindestens so viele Hebel besitzen.



Du musst mindestens so viele Rinder/Häuser/Siedlungen von deinem Tableau entfernt haben.

Permanente Effekte



Beim Modernisieren verringern sich Kosten deiner Hebel immer um die angegebene Anzahl an Münzen. Mehrere dieser Effekte sind kumulativ. Die Kosten können niemals unter 0 Münzen fallen.



Die Münzen-Kosten von Karten, die du ausspielst, sind um 1 reduziert. Das gilt auch für die Kosten der besonderen Bauprojekte auf Wertungsplättchen. Mehrere dieser Effekte sind kumulativ. Die Kosten können niemals unter 0 Münzen fallen.



Wirfst du eine Karte dieser Art (Tag, Dämmerung, Nacht) ab, erhältst du 1 Münze mehr. Mehrere dieser Effekte sind kumulativ.



Dieser Effekt gilt immer, wenn du eine solche Karte abwirfst – z.B. auch wenn du darauf verzichtest ein Rind zu setzen und stattdessen eine Karte ausspielen oder abwerfen darfst.



Landet dein Schiff in Phase 2 deines Zugs auf einem Flussfeld, welches Münzen zeigt, erhältst du 1 weitere Münze.



Beendet dein Schiff seine Bewegung in einem Hafen, erhältst du 2 Münzen bzw. 2 Karten.



Wann immer du ein Rind von deinem Tableau auf den Spielplan setzt, musst du 1 Bewohner weniger abgeben. Mehrere dieser Effekte sind kumulativ.



Wann immer dein Schiff seine Bewegung auf einem Feld mit Vase beendet und du dir eine Vase nimmst, erhältst du eine weitere.



Wann immer du ein Rind von deinem Tableau auf den Spielplan setzt, erhältst du 2 zusätzliche Münzen. Mehrere dieser Effekte sind kumulativ.

HEBELEFFEKTE

Führst du die Aktion *Fortschritt* aus, darfst du 1 oder 2 Hebelplättchen in passende Aussparungen deines Tableaus legen, sofern du die Münzen dafür bezahlst.

Hebeleffekte darfst du zu jedem passenden Zeitpunkt durchführen, auch während anderer Aktionen und auch während der Zwischenwertungen (aber nicht mehr, nachdem du sie in der vierten Zwischenwertung nach oben geschoben hast). Dafür schiebst du den Hebel nach unten, um anzuzeigen, dass du ihn verwendet hast. Bei der nächsten Zwischenwertung wird er wieder nach oben geschoben, dann kannst du ihn wieder verwenden.



Für die 3 Hebel in der obersten Reihe deines Modernisierungsbereichs gilt eine besondere Bedingung: Du darfst sie nur dann durchführen, wenn du auf den Teil einer Aktion, die euch alle betrifft (d.h. rechts auf dem Aktionsplättchen abgebildet ist), verzichtest.

(Bei der Gebietswertung darfst du auf die Münzen, die du erhalten würdest, verzichten, um den Hebel zu verwenden. Hast du den Pionier gewählt, betrifft die rechte Seite nur die anderen, also kannst du den Hebel nicht verwenden, deine Mitspieler jedoch schon.)

Hast du mehrere dieser 3 Hebel, darfst du durch das Verzichten nur 1 dieser Hebeleffekte durchführen und nicht alle!



Verzichtest du auf den Teil einer Aktion, der euch alle betrifft, darfst du entweder 1 Vase nehmen oder 6 Münzen nehmen, wenn du dafür eine Vase abgibst.



Verzichtest du auf den Teil einer Aktion, der euch alle betrifft, darfst du dafür 1x **Modernisieren** (siehe Seite 12).



Verzichtest du auf den Teil einer Aktion, der euch alle betrifft, darfst du dafür 1x **Aufwerten** (aber nicht **Erschließen!**).



Wann immer du eine Karte ausspielen (oder sie für 2 Münzen abwerfen) dürftest und du freiwillig darauf verzichtest, erhältst du 1 Münze je errichtetem Produktionsgebäude auf deinem Tableau. Produktionsgebäude mit 2 Rohstoffen zählen zweifach. Diesen Hebel darfst du auch dann verwenden, wenn du auf das Ausspielen einer Karte bei der Aktion „Baumeister“ sowie bei der Zwischenwertung verzichtest!



Wann immer du eine Karte ausspielen (oder sie für 2 Münzen abwerfen) dürftest und du freiwillig darauf verzichtest, erhältst du 3 Münzen. Diesen Hebel darfst du auch dann verwenden, wenn du auf das Ausspielen einer Karte bei der Aktion „Baumeister“ sowie bei der Zwischenwertung verzichtest!



Bei einer Gebietswertung erhältst du für jede deiner Präsenzen nicht nur 1 Münze sondern auch 1 Siegpunkt (bei z.B. 5 Präsenzen in den drei Regionen, welche gewertet werden, erhältst du also 5 Münzen und zusätzlich 5 Siegpunkte).



Du darfst sofort 1 Boot auf deinem Tableau beliebig weit flussaufwärts (nach links) bewegen, ohne dafür Münzen bezahlen zu müssen.



Während eines Effekts, der dir erlaubt, ein Haus zu einer Siedlung aufzuwerten, darfst du diesen Hebel verwenden, um 1 Bewohner weniger abgeben zu müssen. Außerdem verringert sich die Anzahl an notwendigen benachbarten Präsenzen um 1 (d.h. es werden nur 2 benachbarte Präsenzen benötigt). Diese Effekte sind kumulativ mit anderen Effekten, die diese Bedingung vereinfachen.



Wenn du ein Bauplättchen (dazu zählen auch Rinderweiden) auf den Spielplan legst, darfst du diesen Hebel nach unten schieben um 1 Bewohner zu erhalten.



Wenn du diesen Hebel verwendest, darfst du entweder beim Ausspielen einer Karte ihre Rohstoffkosten um 1 Rohstoff senken (der Effekt zählt sozusagen als Joker) oder 2 Münzen nehmen oder 2 Karten ziehen. Den Rabatt kannst du auch für die besonderen Projekte auf Wertungsplättchen anwenden.



Wenn du diesen Hebel verwendest, darfst du beim Ausspielen einer Karte ihre Rohstoffkosten um 1 Rohstoff senken (der Effekt zählt sozusagen als Joker) und 5 Münzen nehmen. Du darfst dir auch nur 5 Münzen nehmen und auf den Rohstoffjoker verzichten. Den Rabatt kannst du auch für die besonderen Projekte auf Wertungsplättchen anwenden.



Du darfst 2 Karten abwerfen um 1 Bewohner und 3 Siegpunkte zu erhalten.

WERTUNGSPLÄTTCHEN

Die oberen Hälften der Wertungsplättchen zeigen besondere Bauprojekte. Du kannst sie durch einen Effekt „Karte ausspielen“ durchführen. Dafür musst du die abgebildeten Kosten zahlen, erhältst sofort 2 Bewohner, 1 Einkommensschritt auf einer der beiden Leisten, Siegpunkte, und stellst sofort 1 Bewohner auf das Feld deiner Farbe über dem Wertungsplättchen.

Außerdem zeigt jedes Wertungsplättchen in der unteren Hälfte eine Kategorie sowie 4 verschiedene Werte. Jene stehen für die Bedingungen, die du in der 1./2./3./4. Zwischenwertung erfüllen musst, um das Wertungsplättchen erfolgreich zu werten. Alle Bedingungen sind Mindestbedingungen.

Wenn es sich um das Wertungsplättchen handelt, welches du in der Spielvorbereitung gewählt hast, erhältst bzw. verlierst du jeweils die doppelte Anzahl an Siegpunkten, wenn du die Bedingung erfüllst bzw. nicht erfüllst.



Diese Wertungsplättchen zeigen zwei Regionen. Jede Bedingung besteht aus 2 Zahlen. Um das Wertungsplättchen erfolgreich zu werten, musst du in einer **beliebigen** der beiden Regionen die obere Anzahl an Präsenzen und in der anderen Region die untere Anzahl an Präsenzen haben. Als Präsenzen zählen Bewohner, Rinder, Häuser und Siedlungen.



Dein Marker muss auf der jeweiligen Einkommensleiste mindestens so viele Felder weit vorgerückt sein.



Der niedrigere deiner Marker auf den beiden Einkommensleisten muss mindestens so viele Felder weit vorgerückt sein.



Du musst die abgebildete Anzahl an Produktionsgebäuden errichtet haben.



Besitze auf der abgebildeten Anzahl an benachbarten Bauplättchen (auch Rinderweiden!) mindestens 1 Präsenz.



Besitze die abgebildete Anzahl an Hebeln auf deinem Tableau.



Du musst so viele Rinder wie abgebildet von deinem Tableau entfernt haben.



Du musst so viele Siedlungen wie abgebildet von deinem Tableau entfernt haben.



Es müssen sich so viele deiner Präsenzen auf Bauplättchen (inkl. Rinderweiden) neben Brücken befinden. Das sind jene Bauplättchen auf Feldern, die Regionen miteinander verbinden.



Gib sofort und so oft wie abgebildet 1 Bewohner bzw. 1 Vase oder 5 Münzen ab. Als weiteren Bonus erhältst du hierfür jeweils 2 Siegpunkte. Diesen Tauschhandel musst du so oft wie angegeben durchführen, jedoch nur, während du dieses Wertungsplättchen wertest. Du darfst auch mischen, also z.B. 2 Bewohner und 10 Münzen abgeben.



Gib sofort so oft wie abgebildet 2 Münzen ab. Als weiteren Bonus erhältst du hierfür jeweils 1 Siegpunkt. Diesen Tauschhandel musst du so oft wie angegeben durchführen, jedoch nur, während du dieses Wertungsplättchen wertest.



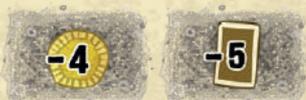
Du musst genügend Dämmerungskarten und Tagkarten ausgespielt haben, um dieses Wertungsplättchen erfolgreich werten zu dürfen. Die obere Zahl gibt die Anzahl für eine beliebige der beiden Arten an, die untere Zahl die Anzahl für die andere Art.

Die besonderen Bauprojekte auf den Wertungsplättchen zählen für dich als gespielte Karte einer beliebigen Art, allerdings musst du dich jeweils für 1 Art entscheiden.

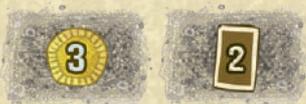
BAUPLÄTTCHEN

Beim Effekt **Erschließen** darfst du 1 Bewohner von deiner Ranch auf einen freien Bauplatz stellen.

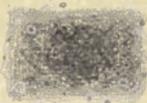
Um einen Bewohner auf einen Bauplatz stellen zu dürfen, musst du die angegebenen Kosten begleichen (oder dir die Belohnung nehmen).



Bezahle so viele Münzen bzw. wirf so viele Karten ab.



Nimm dir so viele Münzen bzw. ziehe so viele Karten.



Diese Bauplätze sind gratis.

Manche Bauplättchen zeigen Effekte, die sofort oder unter gewissen Bedingungen in Kraft treten:



Rücke deinen Marker auf der passenden Einkommensleiste sofort um 1 Feld vor.



Bewege deinen Marker auf der Münzleiste ODER auf der Kartenleiste 3 Felder vor. Du darfst die Schritte nicht auf die Leisten aufteilen.



Du erhältst sofort das Einkommen deines Markers auf der Münzleiste (du ziehst ihn nicht vor!).



Du erhältst sofort das Einkommen deines Markers auf der Kartenleiste (du ziehst ihn nicht vor!).



Du erhältst sofort die abgebildeten Siegpunkte.



Du verlierst sofort die abgebildeten Siegpunkte.



Du erhältst sofort 1 Vase.



In dem Moment, in dem du auf diesem Bauplatz ein Haus zu einer Siedlung aufwertest, erhältst du die angegebenen Siegpunkte.

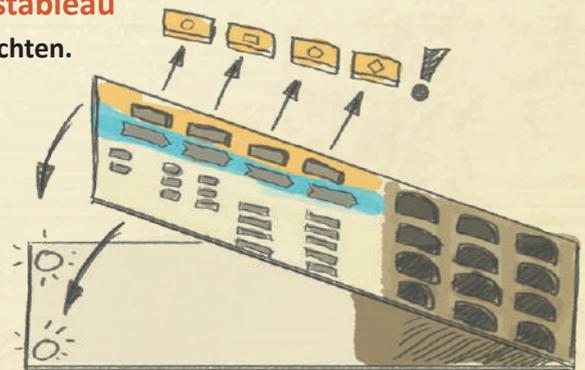
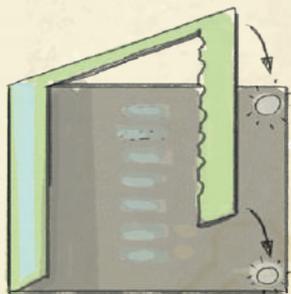


In dem Moment, in dem du auf diesem Bauplatz ein Haus zu einer Siedlung aufwertest, verlierst du 5 Siegpunkte.

Zusammenbau der Double-Layer-Tableaus und des Aktionstableau

Beim Ausstanzen vor der ersten Partie müsst ihr auf ein paar Dinge achten.

- 1) In den Aussparungen links oben der 4 **Double-Layer-Tableaus** sind jeweils **4 Produktionsgebäude**, die ihr nicht entsorgen dürft! Ihr benötigt sie für das Spiel.
- 2) Außerdem findet ihr im Stanztabelleu, welches das **Aktionstableau** enthält, auch weitere Stanzteile (100er/200er-Marker und Münzen), die ihr nicht entsorgen dürft!



Alle dieser 5 Doppel-Tableaus (4 Spielertableaus, 1 Aktionstableau) müssen wie in den Abbildungen ersichtlich zusammengefasst werden. Bringt dafür an den Stellen mit dem Wort **STICKER** die Klebepunkte an. Ihr müsst sie am Ende des Spiels nicht wieder auseinandernehmen. 2 Klebepunkte sind Ersatz.

IMPRESSUM

Autor: Alexander Pfister
Illustrationen: Klemens Franz
Grafik und Layout: atelier198
Redaktion: Markus Müller
www.dlp-games.de

dlp games

© 2021 dlp games Verlag GmbH
 Eurode-Park 86
 52134 Herzogenrath
 Tel.: 02406-8097200
 E-Mail: info@dlp-games.de

Wir danken Wolfgang, Peter, Jakob, Anita, Markus und Tino und allen weiteren Testspieler*innen und Korrekturleser*innen für ihr wertvolles Feedback!