Ein Spiel von Michael Kiesling



für 2 bis 4 Personen, ab 10 Jahren

SPIELANLEITUNG

DEEP PRINT GAMES

Thema und Ziel des Spiels

Seit unzähligen Jahren verspricht das Café de Paris Momente der Sorglosigkeit und eine wunderbare Gelegenheit zum Innehalten und Durchatmen inmitten der pulsierenden französischen Metropole. Das Café ist allerdings etwas in die Jahre gekommen und braucht dringend eine Renovierung.

Ihr wurdet jeweils angefragt, die Arbeiten am wertvollen Parkett durchzuführen und es mit stilvollen Intarsien zu veredeln. Doch vorab müsst ihr in einem Wettbewerb euer Können unter Beweis stellen. Dabei gilt es, die wertvollsten Ornamente einzufügen und der Konkurrenz immer einen Schritt voraus zu sein, um neues Werkzeug und viele Punkte zu erhalten. Wer nach drei Runden die meisten Punkte erringen konnte, gewinnt den Wettbewerb und sichert sich damit den Auftrag für die begehrten Einlegearbeiten am Parkett des Cafès.

Spielmaterial

4 Bodenpläne (1 für jede Person)

A-Seite:



B-Seite:

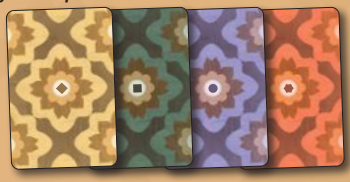


5 Startmaterialkarten



76 Materialkarten

je 16 pro Farbe



12 Jokerkarten



1 Werkzeugplan



48 Werkzeugplättchen

Vorderseite:



Rückseite:



1 Punkteübersicht



150 Holzelemente

36 Rahmen (je 9 pro Farbe)



36 Mittelstücke



28 Kernstücke



20 Tische



30 Kreuze



4 Punkteplättchen



4 Punktemarker



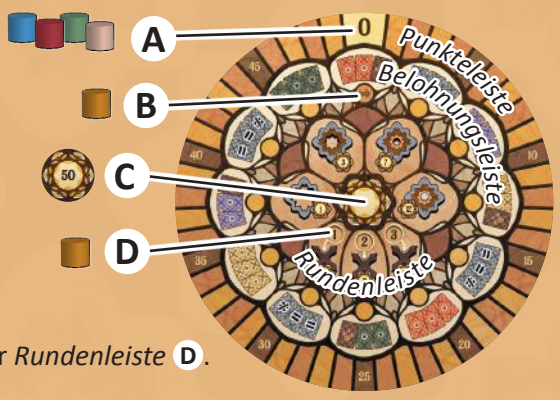
1 Rundenmarker und
1 Belohnungsmarker



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Spielvorbereitung

1 Legt die **Punkteübersicht** in die Tischmitte und platziert darauf folgendes Material:



Jede Person wählt einen **Punktemarker** und setzt ihn auf Feld 0 der *Punkteleiste* (A).

Setzt einen der hellbraunen Marker als **Belohnungsmarker** auf das Feld mit dem Pfeil auf der *Belohnungsleiste* (B).

Legt die 4 **Punkteplättchen** in die Mitte des Wertungsplans (C).

Setzt den zweiten hellbraunen Marker als **Rundenmarker** auf Feld 1 der *Rundenleiste* (D).

2 Legt den **Werkzeugplan** neben die Punkteübersicht. Nehmt die **Werkzeugplättchen** und sortiert gegebenenfalls einige davon aus:



Im Spiel zu zweit sortiert ihr alle Werkzeugplättchen mit dem „3+ Personen"-Symbol und dem „4 Personen"-Symbol auf der Rückseite aus und legt sie in die Schachtel zurück.



Im Spiel zu dritt sortiert ihr alle Werkzeugplättchen mit dem „4 Personen"-Symbol auf der Rückseite aus und legt sie in die Schachtel zurück.

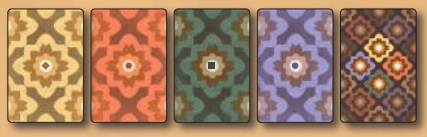
Im Spiel zu viert sortiert ihr keine Werkzeugplättchen aus.



Legt nun die Werkzeugplättchen, mit der **Vorderseite nach oben**, auf den Werkzeugplan. Dabei kommt jedes auf dasjenige Feld, das seiner Abbildung entspricht (und sich in der Spalte seines Werkzeugs befindet). Im Spiel zu dritt oder zu viert kommen dabei bis zu 2 Werkzeugplättchen auf dasselbe Feld. Zeigen beide Plättchen im oberen Drittel unterschiedliche Zahlenwerte (und Hintergründe), muss dasjenige mit dem höheren Wert **auf** das andere gelegt werden.



3 Sortiert alle **Materialkarten** nach Farben und legt sie nebeneinander als 5 offene ***Materialstapel*** so in die Tischmitte, dass jede Person sie gut erreichen kann.



4 Sortiert alle **Holzelemente** nach Formen und Farben und legt sie als ***Vorrat*** in die Tischmitte. Von den **Rahmen** müsst ihr gegebenenfalls noch welche aus diesem Vorrat entfernen und in die Schachtel zurücklegen:



Im Spiel zu zweit entfernt ihr 4 Rahmen pro Farbe.

Im Spiel zu dritt entfernt ihr 2 Rahmen pro Farbe.

Im Spiel zu viert entfernt ihr keine Rahmen.

5 Jede Person nimmt sich denjenigen **Bodenplan**, dessen umlaufende Farbe der des gewählten Punktemarkers entspricht. Entscheidet euch gemeinsam für eine Seite (A oder B) und legt alle euren Bodenplan mit dieser Seite nach oben vor euch ab. *Für euer erstes Spiel empfehlen wir, die A-Seite zu verwenden. Die Regeln für die B-Seite findet ihr auf Seite 10.*



Dann nimmt sich noch jede Person **1 Kreuz** aus dem Vorrat und legt es in die Mitte ihres Bodenplans.

6 Nehmt die **Startmaterialkarten**. Legt diejenige, auf der 5 Kartenpaare abgebildet sind, neben die Punkteübersicht und bildet damit dort den sogenannten *Ruhebereich*.



Von den übrigen 4 Startmaterialkarten verteilt ihr dann zufällig je eine an jede Person. Bleiben dabei Karten übrig, legt ihr diese ebenfalls in den Ruhebereich.

Anmerkung zu den Farbsymbolen

Für den Fall, dass es euch Mühe bereitet, einige der Ornamentfarben auseinander zu halten, ist das Spielmaterial mit kleinen Symbolen versehen. Auf den Materialkarten und auf dem Bodenplan findet ihr sie in der Mitte der abgebildeten Ornamente. Auf den Werkzeugplättchen findet ihr sie in der rechten unteren Ecke.



Im Spiel haben diese Symbole keine weitere Bedeutung.



Gelb:
Raute



Rot:
Hexagon



Grün:
Quadrat



Violett:
Kreis

Da die hölzernen Rahmen nicht zusätzlich gekennzeichnet sind, empfehlen wir in diesem Fall, den ***Vorrat*** neben dem *Werkzeugplan* aufzubauen. Platziert bei der Spielvorbereitung die Rahmen jeweils direkt neben der Reihe mit den Werkzeugplättchen der entsprechenden Farbe.

Alternativ könnt ihr auch die Holzelemente in den Sortierfächern der Schachtel lassen und diese neben dem Spielplan stellen. Denkt im Spiel zu zweit bzw. zu dritt aber daran, dass ihr bei der Spielvorbereitung 4 bzw. 2 Rahmen pro Farbe entfernen und diese woanders aufbewahren müsst (z.B. im Schachteldeckel).







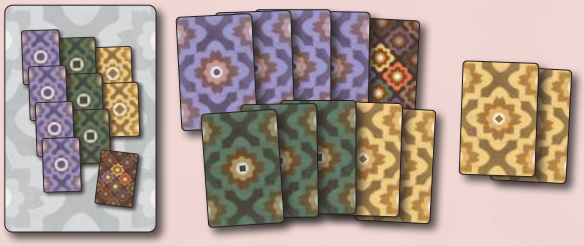
Spielablauf

Intarsia wird über **3 Runden** gespielt. Jede Runde besteht aus den folgenden **3 Phasen**:
Vorbereitungsphase, **Bauphase** und **Abschlussphase**. Nach der dritten Runde folgt die **Schlusswertung**.

Vorbereitungsphase

Nehmt euch von den *Materialstapeln* in der Tischmitte jeweils die **10 Materialkarten**, die auf eurer jeweiligen **Startmaterialkarte** abgebildet sind. Je nach Startmaterialkarte erhaltet ihr so 8 bis 9 Materialkarten in verschiedenen Farben und 1 bis 2 Jokerkarten. Die Materialkarten nehmt ihr auf die Hand. Ab der zweiten Runde kann es sein, dass ihr zusätzlich noch Karten aus der vorherigen Runde auf der Hand habt.
Legt im Anschluss eure Startmaterialkarte neben eurem Bodenplan ab.

Beispiel:
Wie auf ihrer Startmaterialkarte abgebildet, nimmt sich Anni 4 violette, 3 grüne und 2 gelbe Materialkarten sowie 1 Jokerkarte. Diese 10 Karten fügt sie dann den 2 gelben Materialkarten hinzu, die sie aus der vorherigen Runde auf der Hand behalten hat. Die Startmaterialkarte legt sie neben ihrem Bodenplan ab.



Bauphase

Bestimmt zunächst die Startperson der Runde. In der ersten Runde könnt ihr diese frei bestimmen, in der zweiten und dritten Runde ist dies jeweils die Person, die in der vorherigen Runde **zuletzt** gepasst hat.

Beginnend mit der Startperson führt ihr fortlaufend reihum im Uhrzeigersinn jeweils einen Zug aus.
Im eigenen Zug handelst du jeweils eine **Bauaktion** ab, die aus 4 Schritten besteht. Wenn du keine Bauaktion ausführen kannst oder möchtest, musst du stattdessen **passen** und scheidest aus der Runde aus. Sobald alle Personen gepasst haben, ist die Bauphase beendet und ihr fahrt mit der Abschlussphase fort.

Bauaktion

In jeder Bauaktion erweiterst du deinen Bodenplan um genau ein weiteres Holzelement. Die Bauaktion besteht aus den folgenden **4 Schritten**:

1) Holzelement bezahlen

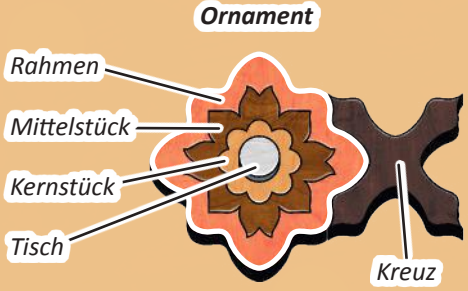
2) Holzelement einbauen

3) Gegebenenfalls **Werkzeugplättchen beanspruchen**

4) Gegebenenfalls **Materialkarten nachziehen**



Die Holzelemente
In *Intarsia* baust du Holzelemente zu sogenannten Ornamenten zusammen. Jedes ***Ornament*** besteht immer aus einem ***Rahmen***, in den zusätzlich noch je ein ***Mittelstück***, ein ***Kernstück*** und ein ***Tisch*** eingefügt werden können (in genau dieser Reihenfolge, von außen nach innen). Somit umfasst jedes Ornament 1 bis 4 Holzelemente und besitzt eine feste Farbe, die stets der Farbe seines Rahmens entspricht.



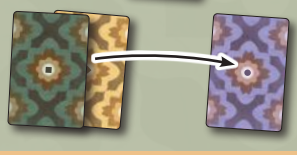
Kreuze werden immer an vorhandene Rahmen angelegt und erschließen damit neue Plätze, auf denen weitere Ornamente begonnen werden können.

Schritt 1) Holzelement bezahlen

Wähle ein Holzelement und zahle seine Kosten, indem du entsprechend viele **Materialkarten** aus der Hand offen vor dir ablegst (*siehe Tabelle unten*). Die Karten müssen alle die **gleiche Farbe** haben und dabei der Farbe des Ornaments entsprechen, in das du das Holzelement einfügen möchtest. Nur Kreuze sind keiner bestimmten Farbe zugeordnet (*zumindest nicht auf der A-Seite des Bodenplans*).

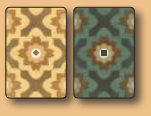
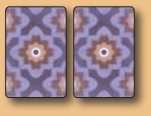
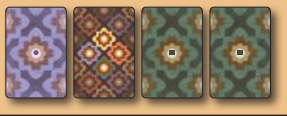
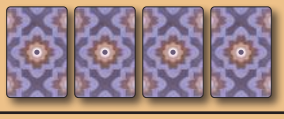
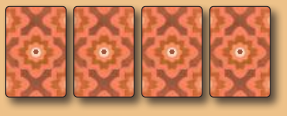
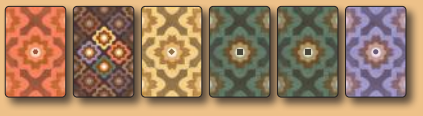


Joker: Jede Jokerkarte kannst du als Materialkarte einer beliebigen Farbe verwenden.



2:1-Tausch: Zudem darfst du stets 2 beliebige Materialkarten (egal ob gleiche oder unterschiedliche) ablegen, um 1 Karte einer benötigten Farbe zu ersetzen. Dies darfst du so oft pro Bezahlvorgang machen wie notwendig.

Kosten der Holzelemente (hier am Beispiel eines violetten Ornaments)

Holzelement	Kosten	Beispiel für alternative Bezahlung
Rahmen 	**1 Materialkarte** in der Farbe des Ornaments 	
Mittelstück 	**2 Materialkarten** in der Farbe des Ornaments 	
Kernstück 	**3 Materialkarten** in der Farbe des Ornaments 	
Tisch 	**4 Materialkarten** in der Farbe des Ornaments 	
Kreuz 	**4 Materialkarten** in **einer** beliebigen Farbe, z.B.: 	

Wichtig: Du darfst stets nur Holzelemente wählen und bezahlen, die du tatsächlich auf deinem Bodenplan einbauen kannst *(siehe unten)*.

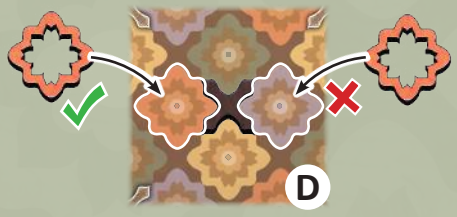
Nachdem du die Kosten des Holzelements bezahlt und die Materialkarten offen vor dir abgelegt hast, nimmst du dir das Holzelement aus dem Vorrat.
Beachte, dass die Anzahl der Holzelemente im Vorrat begrenzt ist. Wenn ein Holzelement nicht mehr verfügbar ist, kann es auch nicht mehr gebaut werden. Dies kommt vor allem bei den Rahmen zum Tragen.

Schritt 2) Holzelement einbauen

Baue das Holzelement auf deinem Bodenplan ein. Beachte dabei, dass du nur angrenzend zu bereits gebauten Holzelementen bauen darfst. Das heißt, Rahmen können nur direkt angrenzend zu Kreuzen gebaut werden (A) und Kreuze nur direkt angrenzend zu Rahmen (B). Mittelstücke, Kernstücke und Tische können nur in bereits vorhandene Ornamente eingefügt werden (und nur in genau dieser Reihenfolge, von außen nach innen) (C).



Zudem darf jedes Holzelement nur auf einem **leeren**, dafür vorgesehenen Platz auf dem eigenen Bodenplan verbaut werden. Die Plätze für Rahmen sind auf dem Bodenplan entsprechend farblich gestaltet (D). Mittelstücke, Kernstücke und Tische haben jeweils eine eigene einheitliche Farbe. Sie dürfen jedoch nur als Teil eines Ornaments gebaut werden, für das in Schritt 1 die entsprechenden Kosten bezahlt wurden (E).





Schritt 3) Gegebenenfalls **Werkzeugplättchen beanspruchen**



Auf dem Werkzeugplan in der Tischmitte liegen mehrere Werkzeugplättchen. Jedes Werkzeugplättchen zeigt einen *Punktebonus*, eine *Werkzeugart* und eine *Anforderung*, die 1-3 Ornamente einer Farbe umfasst. Der unterschiedliche Materialhintergrund (Holz, Silber, Gold) im oberen Bereich ist nur dazu da, den jeweiligen Wert des Punktebonusses zu unterstützen (1, 2, 3 Siegpunkte).

Überprüfe, nachdem du ein Holzelement eingebaut hast, ob du die Anforderung eines Werkzeugplättchens auf dem Werkzeugplan erfüllst. Eine Anforderung gilt dann als erfüllt, wenn du mindestens alle darauf abgebildeten Ornamente auf deinem Bodenplan vorweisen kannst (unabhängig davon, welche weiteren Holzelemente deine jeweiligen Ornamente beinhalten).





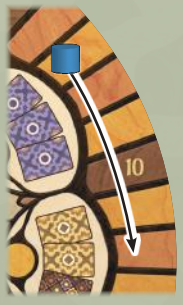
Erfüllst du die Anforderung eines Werkzeugplättchens, beanspruche es, indem du es vom Werkzeugplan nimmst und neben deinem Bodenplan ablegst. Gruppiere dabei Werkzeugplättchen der gleichen Werkzeugart zusammen. Plättchen, die du einmal beansprucht hast, können dir nicht mehr weggenommen werden.

Nachdem du das Plättchen neben deinen Bodenplan abgelegt hast, werte es sofort. Dabei erhältst du so viele Siegpunkte, wie es dem Punktebonus des Plättchens selbst entspricht **PLUS** der Punktebonusse **aller** Werkzeugplättchen der **gleichen Werkzeugart**, die sich bereits neben deinem Bodenplan befinden.
Ziehe deinen Punktemarker entsprechend viele Schritte auf der Punkteleiste vorwärts.













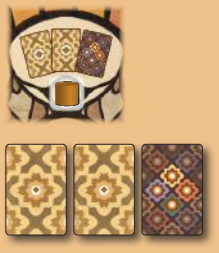
Wichtig: Im Spiel zu dritt und zu viert gibt es von einigen bzw. allen Werkzeugplättchen je zwei Exemplare mit der gleichen Anforderung (auch wenn sich diese im Wert ihres Punktebonusses unterscheiden können). Von jedem Plättchen darfst du jeweils nur 1 Exemplar beanspruchen.

Solltest du nachträglich bemerken, dass du ein Werkzeugplättchen erfüllt, aber nicht beansprucht hast, darfst du dies in deinem nächsten Zug nachholen (sofern es dann noch verfügbar ist). Achte aber darauf, falls du dadurch im selben Zug mehrere Werkzeugplättchen beanspruchst, dass du sie in der Reihenfolge wertest, in der du deren Anforderungen erfüllt hast.

Schritt 4) Gegebenenfalls **Materialkarten nachziehen**

Lege zunächst die in Schritt 1 vor dir abgelegten Materialkarten zurück auf die entsprechenden Materialstapel. Ziehe dann neue Materialkarten von den Materialstapeln nach und nimm sie auf die Hand. Wie viele und welche Karten das sein dürfen, hängt davon ab, welches Holzelement du in Schritt 2 gebaut hast und zu welcher Ornamentfarbe es gehört:

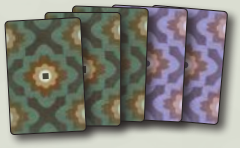
Karten nachziehen (hier am Beispiel eines violetten Ornaments)

Holzelement	**Karten nachziehen**	**Beispiele**
Rahmen 	Du darfst **keine** Materialkarten nachziehen.	
Mittelstück 	Ziehe **1 Materialkarte** deiner Wahl nach. Jedoch darf diese weder der Farbe des Ornaments entsprechen noch ein Joker sein.	
Kernstück 	Ziehe **2 Materialkarten** deiner Wahl nach. Jedoch dürfen diese weder der Farbe des Ornaments entsprechen noch Joker sein.	
Tisch  ***oder*** Kreuz 	Bewege den ***Belohnungsmarker*** auf der ***Belohnungsleiste*** um **1 oder 2 Felder** im Uhrzeigersinn vorwärts.  Ziehe dann die 3 Materialkarten nach, die auf dem Feld angegeben sind, zu dem du den Belohnungsmarker bewegt hast.	 Ziehe 2 gelbe Karten und 1 Jokerkarte nach.  Ziehe 2 Karten einer Farbe und 1 Karte einer anderen Farbe nach (aber keine Joker). Eine dieser Farben darf der Farbe des Ornaments entsprechen.

Du möchtest Karten ziehen, aber der entsprechende Materialstapel ist leer?

Im seltenen Fall, dass Materialkarten einer Farbe nicht mehr vorrätig sind, musst du übrige Karten, die du von dieser Farbe ziehen würdest, durch das Nachziehen von einem anderen Stapel ersetzen. Dies darf ausnahmsweise auch der Stapel der Ornamentfarbe sein, nicht aber der Jokerstapel.

Beispiel Bauaktion:



Anni möchte das grüne Ornament auf ihrem Bodenplan um einen Tisch ergänzen. Um den Tisch zu bezahlen, benötigt sie 4 grüne Materialkarten. Sie hat jedoch nur 3 grüne Karten auf der Hand und ersetzt daher die vierte durch das Ablegen von zwei violetten Materialkarten.



Sie nimmt sich dann den Tisch aus dem Vorrat und baut ihn auf ihrem Bodenplan ein.



Anschließend überprüft sie den Werkzeugplan und beansprucht von dort das Werkzeugplättchen mit dem Hammer, welches ein vollständiges grünes Ornament erfordert. Sie legt das Plättchen zu ihrem bereits vorhandenes Werkzeugplättchen mit dem Hammer dazu und erhält 4 Siegpunkte: 2 Siegpunkte für das neue Plättchen plus 2 weitere Siegpunkte für das vorhandene Werkzeugplättchen.

Danach legt sie die bezahlten Materialkarten zurück auf die Materialstapel, bewegt den Belohnungsmarker 1 Feld weiter und darf sich entsprechend neue Materialkarten nehmen. Sie wählt 2 grüne und 1 gelbe Materialkarte und nimmt diese auf die Hand. Dann ist die nächste Person an der Reihe.



Passen

Wenn du keine Bauaktion ausführen kannst oder möchtest, musst du stattdessen passen. Lege dazu deine Startmaterialkarte zu den anderen in den Ruhebereich. Falls du mehr als 3 Handkarten übrig hast, musst du diese jetzt auf 3 deiner Wahl reduzieren und die überschüssigen auf die entsprechenden Materialstapel legen.
Für den Rest der Runde wird dein Zug dann übersprungen.
Sobald alle Personen gepasst haben, ist die Bauphase beendet und ihr fahrt mit der Abschlussphase fort.

Abschlussphase



Zunächst erhält jede Person Siegpunkte für die **Kreuze** auf ihrem eigenen Bodenplan:

- Am Ende der ersten Runde erhältst du für jedes deiner Kreuze 1 Siegpunkt.
- Am Ende der zweiten Runde erhältst du für jedes deiner Kreuze 2 Siegpunkte.
- Am Ende der dritten Runde erhältst du für jedes deiner Kreuze 3 Siegpunke.

Zieht eure Punktemarker auf der Punkteleiste entsprechend vorwärts.



Bewegt dann den Rundenmarker auf das nächste Feld der Rundenleiste. Hat sich sich der Rundenmarker bereits auf Feld 3 befunden, endet das Spiel nun und ihr führt die Schlusswertung durch.



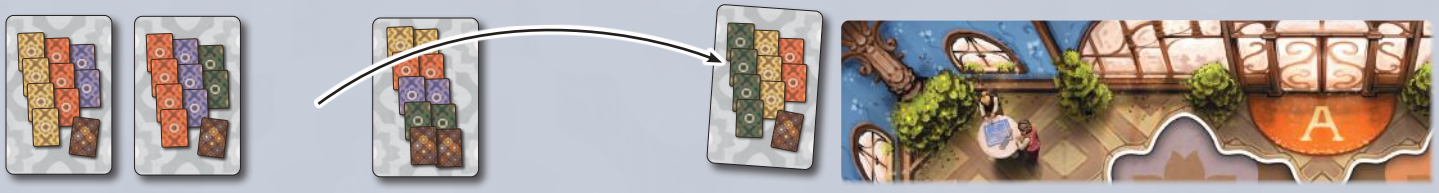
Andernfalls wählt nun zuerst die Person, die in der abgelaufenen Runde **zuletzt** gepasst hat, eine der insgesamt 5 Startmaterialkarten aus dem Ruhebereich und nimmt sie zu sich. **Im Uhrzeigersinn** folgen dann die anderen Personen, um sich ebenfalls je eine der noch übrigen Startmaterialkarten zu nehmen. Im Anschluss beginnt dann die nächste Runde mit der Vorbereitungsphase.

Beispiel Abschlussphase:
Am Ende der zweiten Runde hat Anni auf ihrem Bodenplan insgesamt 4 Kreuze liegen und erhält dafür 8 Siegpunkte. Peter und Jana haben jeweils 3 Kreuze und erhalten dafür je 6 Siegpunkte.



Dann wird der Rundenmarker weiter zu Runde 3 bewegt und es werden neue Startmaterialkarten ausgewählt. Peter hat in der abgelaufenen Runde zuletzt gepasst und darf daher zuerst eine Karte aus dem Ruhebereich wählen. Dann nimmt sich Anni, die im Uhrzeigersinn als nächstes an der Reihe ist, eine der 4 verbliebenen Startmaterialkarten. Zum Schluss wählt Jana eine Karte.





Übrigens: Überschreitet dein Punktemarker auf der Punkteleiste das 50-Punkte-Feld, markiere dies, indem du dir ein Punkteplättchen aus der Mitte der Punkteübersicht nimmst und es mit der 50 nach oben vor dir ablegst. Überschreitet er das 50-Punkte-Feld ein zweites Mal, drehe das Punkteplättchen mit der 100 nach oben.





Spielende

Das Spiel endet nach der dritten Runde. Jetzt findet die **Schlusswertung** statt, bei der jede Person die Ornamente ihres Bodens wie folgt wertet:



Für jedes deiner ***1er-Ornamente*** (bestehend aus genau **1 Rahmen**) erhältst du **1 Siegpunkt**.



Für jedes deiner ***2er-Ornamente*** (bestehend aus genau **1 Rahmen und 1 Mittelstück**) erhältst du **3 Siegpunkte**.



Für jedes deiner ***3er-Ornamente*** (bestehend aus genau **1 Rahmen, 1 Mittelstück und 1 Kernstück**) erhältst du **7 Siegpunkte**.



Für jedes deiner ***4er-Ornamente*** (bestehend aus genau **1 Rahmen, 1 Mittelstück, 1 Kernstück und 1 Tisch**) erhältst du **12 Siegpunkte**.

Wer nach der Schlusswertung die meisten Siegpunkte hat, gewinnt den Wettbewerb. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Werkzeugplättchen besitzt. Besteht immer noch Gleichstand, gewinnen alle daran beteiligten Personen gemeinsam.



Beispiel Schlusswertung:
Anni hat im Laufe der 3 Runden durch Werkzeugplättchen und Kreuze bereits 63 Siegpunkte gesammelt.

Für die Ornamente auf ihrem Bodenplan erhält sie nun noch folgende Siegpunkte (SP):

- *2 SP für ihre zwei 1er-Ornamente (A)*
- *12 SP für ihre vier 2er-Ornamente (B)*
- *7 SP für ihr eines 3er-Ornament (C)*
- *36 SP für ihre drei 4er-Ornamente (D)*

Insgesamt kommt Anni damit auf 63 + 2 + 12 + 7 + 36 = 120 SP.

Die B-Seite des Bodenplans

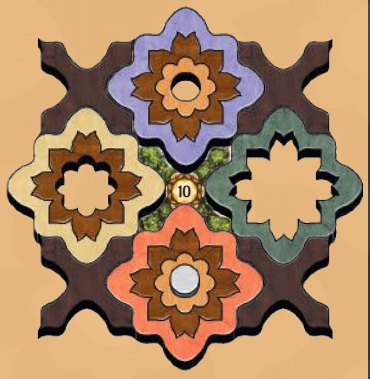
Die Rückseite des Bodenplans wartet mit einer anspruchsvolleren Variante des Spiels auf. Falls ihr euch in der Spielvorbereitung dazu entscheidet, mit dieser Seite des Bodenplans zu spielen, müsst ihr folgende Änderungen beachten:

- Die vier inneren, sonst für Kreuze vorgesehenen Felder zeigen jeweils eine **Grünpflanze** und können **nicht bebaut** werden.
- Die anderen Felder für Kreuze sind jeweils einer Farbe zugeordnet. Das heißt, die 4 Materialkarten, die zum Bau eines Kreuzes auf einem solchen Feld benötigt werden, müssen der Farbe dieses Feldes entsprechen.

Beispiel: *Sobald dieses Feld mindestens einen benachbarten Rahmen hat, kannst du hier ein Kreuz bauen, indem du in Schritt 1 deiner Bauaktion* ***4 rote Materialkarten*** *ablegst.*



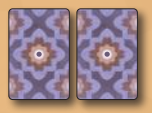
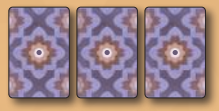
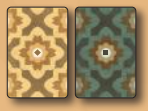
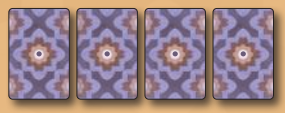
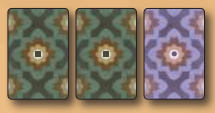
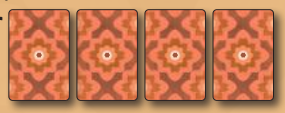
Das Spielende und die Schlusswertung erfolgen wie üblich. Hinzu kommt folgende Wertung:



Für jede Grünpflanze, die du vollständig umschließen konntest, erhältst du **10 Siegpunkte**. Eine Grünpflanze gilt dann als vollständig umschlossen, wenn sowohl die **4 orthogonal angrenzenden Ornamente** als auch die **4 in den Ecken liegenden Kreuze** gebaut wurden. Bei den Ornamenten ist es hierfür egal, aus wie vielen Elementen jedes davon besteht (bereits einzelne Rahmen zählen).



Übersicht Holzelemente: Kosten und Kartennachziehen (hier am Beispiel eines violetten Ornaments)

Holzelement	Kosten	Materialkarten nachziehen	Beispiel
 Rahmen	**1 Materialkarte** in der Farbe des Ornaments 	**keine**	
 Mittelstück	**2 Materialkarten** in der Farbe des Ornaments 	**1 Materialkarte** (aber keine in der Farbe des Ornaments und kein Joker)	
 Kernstück	**3 Materialkarten** in der Farbe des Ornaments 	**2 Materialkarten** (aber keine in der Farbe des Ornaments und keine Joker)	
Tisch	**4 Materialkarten** in der Farbe des Ornaments 	***Belohnungsmarker* 1 oder 2 Felder** im Uhrzeigersinn vorwärts bewegen und die 3 Materialkarten nachziehen, die über dem Zielfeld des Belohnungsmarkers angegeben sind (das können auch Karten in der Farbe des Ornaments sein)	 
 Kreuz	*Auf der A-Seite des Bodenplans:* **4 Materialkarten** in **einer** beliebigen Farbe, z.B.:  *Auf der B-Seite des Bodenplans:* **4 Materialkarten** in der Farbe des Feldes, auf dem das Kreuz gebaut wird		



Wir danken allen, die dieses Spiel unermüdlich getestet und zu der Entwicklung beigetragen haben. Ein ganz besonderer Dank des Autors geht an seine Frau Ina.

DEEP PRINT GAMES

Spieldesign: Michael Kiesling
Artwork: Lukas Siegmon
Entwicklung: Moritz Bornkast, Peter Eggert
Spielanleitung: VEB Spielekombinat Katja Volk, Moritz Bornkast, Viktor Kobilke

© 2024 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

www.deep-print-games.com

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg, Deutschland.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.