

Kingdom Crossing

Marco Canetta & Stefania Niccolini David Sitbon

In einem fernen Land, inmitten eines sattgrünen Waldes, durch den sich der Kristallfluss schlängelt, liegt das kleine Königreich Sonnenquell, das von der weisen Königin Biebara regiert wird.

Der Fluss gabelt sich an der Grenze des Königreichs und teilt es in vier Inseln, die durch sieben Brücken miteinander verbunden sind. Dank dieser Brücken konnten die Bewohnerinnen und Bewohner jedes Gebiet des Königreichs erreichen, denn jedes von ihnen bot unterschiedliche Rohstoffe: In einem gab es reichlich Nahrung, während ein anderes reich an Holz war oder sich bestens zum Sammeln von Harz eignete – und die sieben Brücken ermöglichten den Zugang zu all diesen Rohstoffen.

Das Königreich erlebte eine friedliche Blütezeit, doch allmählich regten sich Missmut und Neid unter der Bevölkerung der verschiedenen Gebiete. Die Königin war um den Frieden in Sonnenquell besorgt und beschloss daher, regelmäßig durch ihr Königreich zu reisen, um ihr Volk zu treffen und die Gemüter zu beruhigen. Als faire und gerechte Regentin (und um niemanden zu verärgern) legte sie eine Route fest, auf der jede Brücke einmal – und nur einmal! – überquert werden würde: Denn eine doppelte Überquerung würde unweigerlich zu Neid bei den einen und das Auslassen einer Brücke zu Enttäuschung bei den anderen führen.

So brach der königliche Tross gemäß den Weisungen des Obersten Hofmarschalls, der die Route bis ins Detail ausgearbeitet hatte, im Norden auf – begleitet vom fröhlichen Zwitschern der Rotkehlchen. Das Volk begrüßte seine Herrscherin freudig. Doch nach der sechsten Brücke wurde der Königin klar, dass sie die Reise nur beenden konnte, wenn sie umkehrte und eine der bereits überquerten Brücken erneut überqueren würde. Der Tag, der so festlich begonnen hatte, endete mit langen Gesichtern und dem Gefühl, die Lage eher verschlimmert zu haben.

In den folgenden Tagen unternahm der Oberste Hofmarschall zahlreiche Erkundungsreisen durch das Königreich, nur um jedes Mal enttäuscht festzustellen, dass es nicht funktionierte. Sätze wie „Hier war ich schon einmal" und „Ich habe die mittlere Brücke vergessen und komme nicht zurück" waren immer wieder zu hören. Alle im Königreich waren von den Bemühungen des Hofmarschalls sichtlich berührt, und jeden Tag kamen neue Gesichter an den Hof, um Lösungen vorzuschlagen, doch keine davon erwies sich letztendlich als die richtige.

Während der Oberste Hofmarschall und das Volk von Sonnenquell neue Wege ausloteten, kam der alte Mathematiker aus dem Wald, um der Königin mitzuteilen, dass all ihre Bemühungen vergeblich seien: Denn nur eine achte Brücke würde es ermöglichen, die lang ersehnte Reise wie geplant zu vollenden, ohne dieselbe Brücke mehr als einmal zu überqueren.

Und so wies die Königin ihre vertrauenswürdigsten Baumeister an, alles Nötige für den Bau der neuen Brücke zu besorgen – keine leichte Aufgabe, da auch sie jede Brücke nur einmal passieren durften, um niemanden zu verärgern. Die Routen des Obersten Hofmarschalls (und die aller anderen auch) waren dafür nicht geeignet, so viel war bekannt. Besser war es, seinem Instinkt zu folgen und im Zweifel mit dem Ballon in ein anderes Gebiet zu fliegen, um möglichst vor Einbruch der Abenddämmerung nach Hause zu kommen.

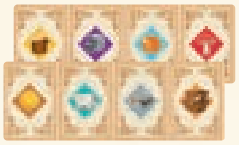
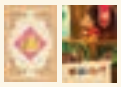
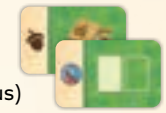
Überblick

In *Kingdom Crossing* übernehmt ihr die Rolle eines Biber-Baumeisters. Die Königin hat euch beauftragt, die nötigen Ressourcen und Dekorationen für den Bau der neuen Brücke mit eurer fähigen Handwerkskunst zu beschaffen. Um diese Aufgabe zu bewältigen, müsst ihr euch die Hilfe der Tiere des Waldes sichern und durch das Königreich reisen – ohne dieselbe Brücke mehr als einmal am selben Tag überqueren zu dürfen.

Die Tiere des Waldes sind in fünf Gilden organisiert. Sie versorgen euch nicht nur mit den notwendigen Ressourcen, sondern unterstützen euch auch auf unterschiedliche Weise: Die Gilde der schlauen **Füchse** bringt euch prestigeträchtige Punkte, und die Gilde der weisen **Eulen** versorgt euch mit Geld. Die Gilde der mächtigen **Bären** lässt euch die Vorteile eurer Bauwerke nutzen, während die Gilde der ungestümen **Eber** eure Bewegung durch das Königreich verbessert. Und schließlich hilft euch die Gilde der selbstlosen **Hirsche** mit zusätzlichen Ressourcen in Form von Holz, Stein, Harz und Nahrung aus.

Nur wer die cleversten Wege wählt und sich die beste Unterstützung sichert, wird siegreich sein und von der Königin mit der Leitung des Baus der achten Brücke betraut werden!

Allgemeines Spielmaterial

- 1 Spielplan 
- 1 Baumtafel 
- 4 Spieltafeln 
- 26 Plättchen „Gunst der Königin" 
- 6 Zielplättchen (doppelseitig) 
- 40 Vogelplättchen (×12, ×12, ×8, ×8) 
- 80 Charakterkarten (8 Stapel mit je 10 Karten) 
- 20 Bauwerkskarten (2 Stapel mit je 10 Karten) 
- 5 Königinkarten 
- 4 Spielaufbaukarten 
- 20 Blumenplättchen (8× 1 Stern, 8× 2 Sterne, 4x 3 Sterne) 
- 20 Skulpturplättchen (8× 1 Stern, 8× 2 Sterne, 4x 3 Sterne) 
- 60 Münzplättchen (32× Wert 1, 18× Wert 5, 10× Wert 10) 
- 4 Plättchen „Leerer Stapel" 
- 4 Siegpunktplättchen (50/100 SP) 
- 1 Königinaufsteller 
- 1 Ballonfigur 
- 14 Plättchen „Paco & Paca" (für den Solo-Modus) 

Persönliches Spielmaterial

*jeweils in den 4 Farben **Braun**, Rosa, Beige, Weiß*

- 1 Biberfigur 
- 3 Häuser 
- 1 Hauskarte 
- 6 Aktionsplättchen *(doppelseitig)* 
- 7 Pfotenmarker 
- 6 Zielmarker 
- 4 Ressourcenmarker *(Holz, Stein, Harz, Nahrung)* 
- 1 Geldmarker 
- 1 Punktemarker 

Allgemeiner Spielaufbau

1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte und die **Baumtafel** daneben.
2. Sortiert die **80 Charakterkarten**  und die **20 Bauwerkskarten**  nach ihren Rückseiten, sodass ihr insgesamt 10 verdeckte Kartenstapel mit je 10 Karten habt. Mischt jeden Stapel und verteilt sie zufällig auf den 10 umrandeten Feldern des Spielplans. Deckt anschließend die oberste Karte jedes Stapels auf.
3. Sortiert die **40 Vogelplättchen** nach ihren Rückseiten  in 4 Stapel. Mischt jeden Stapel und legt ihn verdeckt auf das passende Feld in den 4 Gebieten des Spielplans.
4. Nehmt die **5 Königinkarten**  und räumt 1 davon unbesehen zurück in die Schachtel. Mischt die übrigen 4 Königinkarten zu einem Stapel und legt ihn verdeckt auf das oberste Feld der Baumtafel. *(Zu Beginn von Runde 1 wird die oberste Karte umgedreht.)*
5. Legt die **6 Zielplättchen** auf die 6 mittleren Felder der Baumtafel – zufällig verteilt und mit einer zufälligen Seite nach oben. ***Ist das eure erste Partie?** Dann legt die Zielplättchen mit ihrer einfachen Seite*  *nach oben aus.*
6. Mischt die **26 Gunst der Königin**-Plättchen  und bildet 3 verdeckte, möglichst gleich hohe Stapel. Legt sie auf ihre entsprechenden Felder der Baumtafel. Deckt von jedem Stapel 1 Plättchen auf und legt es offen rechts daneben.
7. Legt die **Blumenplättchen**  und die **Skulpturplättchen**  neben dem Spielplan bereit.
8. Legt die **Münzen** als gemeinsamen Vorrat neben dem Spielplan bereit; sie gelten als unbegrenzt.
9. Wer zuletzt von euch im Wald spazieren war, nimmt den **Königinaufsteller**  und ist die Startperson der ersten Runde.



Persönlicher Spielaufbau

Führt jeweils euren persönlichen Spielaufbau mit den folgenden Schritten durch:
Nimm dir 1 Spieltafel und das folgende Material in einer Spielfarbe deiner Wahl: 1 Biberfigur, 3 Häuser, 7 Pfotenmarker, 6 Zielmarker, 1 Geldmarker und 1 Punktemarker. Nimm dir außerdem 1 Hauskarte, ein Set aus 6 doppelseitigen Aktionsplättchen und ein Set aus 4 Ressourcenmarkern (Holz, Stein, Harz und Nahrung).

1. Lege deine **6 Aktionsplättchen** mit ihrer unverbesserten Seite links neben deine Spieltafel *(erkennbar an der Farbmarkierung oben links)*.
2. Lege deine **7 Pfotenmarker** und **2 deiner 3 Häuser** auf die entsprechenden Felder deiner Spieltafel.
3. **A.** Lege jeden deiner **4 Ressourcenmarker** auf das Feld ganz links der farblich passenden Ressourcenleiste *(Feld 0)*.
   B. Lege deine **6 Zielmarker** auf die entsprechenden Felder deiner Spieltafel.
4. **A.** Lege deinen **Geldmarker** auf das erste Feld der Geldleiste auf dem Spielplan und **B.** deinen **Punktemarker** auf Feld 0 der Punkteleiste.
5. Schiebe deine **Hauskarte** unten links unter deine Spieltafel, sodass ihr Einkommenssymbol sichtbar ist.
6. Halte deine **Biberfigur** und **1 deiner Häuser** für den nächsten Schritt griffbereit.



Das Spiel beginnen

Nehmt so viele zufällige Spielaufbau-Karten, wie Personen mitspielen, und legt sie mit einer zufälligen Seite nach oben neben den Spielplan. Räumt überzählige Spielaufbau-Karten zurück in die Schachtel. Deckt dann ebenso viele „Gunst der Königin"-Plättchen auf *(von beliebigen der vorbereiteten Stapeln)* und legt jeweils 1 davon unter jede Karte. Danach solltet ihr so viele Paare aus Spielaufbau-Karte und „Gunst der Königin"-Plättchen haben, wie Personen mitspielen. In umgekehrter Zugreihenfolge wählt ihr jeweils ein Paar. Legt euer „Gunst der Königin"-Plättchen neben eure Spieltafel und führt eure Spielaufbau-Karte wie folgt aus:

- **Münzen:** Nimm dir die angegebene Menge Münzen aus dem Vorrat.
- **Geldaktion:** Führe 1 Geldaktion aus, falls angegeben (→ S. 6).
- **Ressourcen:** Rücke jeden abgebildeten Ressourcenmarker um 1 Feld auf deiner Spieltafel nach rechts.
- **Dekoplättchen:** Nimm das abgebildete Blumen- bzw. Skulpturplättchen mit 1 Symbol *(= 1 oder 2 Sterne)* aus dem Vorrat. Platziere es auf ein passendes Feld deiner Wahl auf den Ressourcenleisten deiner Spieltafel.
- **Heimstätte:** Stelle deine Figur und dein übriges Haus in das Gebiet, in dem die abgebildete Vogelart lebt.
- **Gilde:** Schiebe deine Spielaufbau-Karte von oben in die Spalte deiner Spieltafel, die ihrem Gildensymbol entspricht.



Anschließend legt die Startperson den Ballon in das Gebiet, wo ihre Figur das Spiel beginnt.

Die Grundkonzepte des Spiels



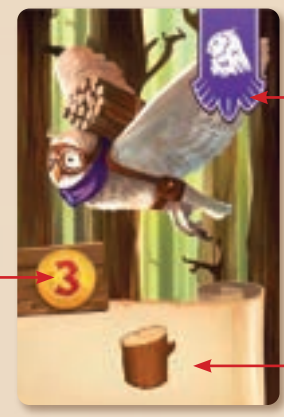
GEBIETE UND BRÜCKEN

Der Spielplan ist in **4 Gebiete** unterteilt, die durch **7 Brücken** miteinander verbunden sind. In jedem Gebiet findest du Charaktere und/oder Bauwerke, die du anwerben bzw. nutzen kannst. Deine Figur bewegt sich von Gebiet zu Gebiet und darf ausschließlich Brücken überqueren, die sie in dieser Runde noch nicht überquert hat.
Die eigene Bewegung zu optimieren, ist ein wichtiger Schritt zum Sieg!



CHARAKTERE

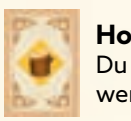
Es gibt 8 Arten von Charakteren, die jeweils einer der **5 Gilden** angehören: **Fuchsgilde**, **Eulengilde**, **Bärengilde**, **Ebergilde** und **Hirschgilde**.



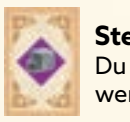
Wenn du einen Charakter anwirbst, bezahle die in **Rot** angegebenen Kosten *(indem du entsprechend viele Münzen in den Vorrat zurücklegst)*. Führe anschließend den Effekt aus und schiebe die Karte von oben in die Spalte deiner Spieltafel, die der Gilde entspricht.



Förderer:
Du erhältst Münzen, wenn du sie anwirbst.



Holzfäller:
Du erhältst Holz, wenn du sie anwirbst.



Steinmetze:
Du erhältst Stein, wenn du sie anwirbst.



Zapfer:
Du erhältst Harz, wenn du sie anwirbst.



Bauern:
Du erhältst Nahrung, wenn du sie anwirbst.



Floristen:
Du platzierst Blumenplättchen auf deiner Spieltafel, wenn du sie anwirbst.



Bildhauer:
Du platzierst Skulpturplättchen auf deiner Spieltafel, wenn du sie anwirbst.

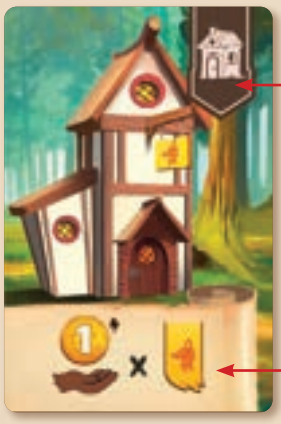


Krämer:
Du erhältst verschiedene Ressourcen oder Vorteile von ihnen.

BAUWERKE

Es gibt 2 Arten von Bauwerken: Gebäude und Transportmittel. Beide gewähren einen Sofortbonus, der zusätzlich als Einkommen gilt, das zu Beginn jeder Runde ausgeschüttet wird.

Gebäude sind kostenlos und bringen Münzen ein, die richtige Strategie vorausgesetzt.



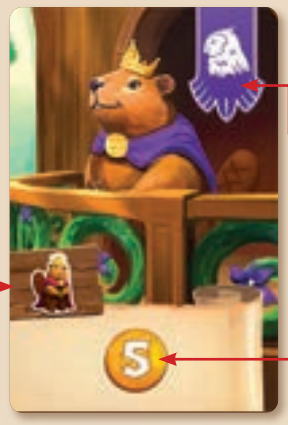
Transportmittel kosten Münzen und bringen verschiedene Boni in Form von Ressourcen oder Siegpunkten ein.



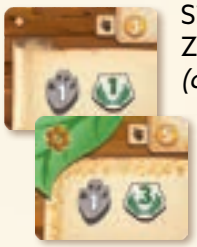


KÖNIGIN

Wer der Königin begegnet, erhält einen kleinen Bonus, wird Startperson der nächsten Runde und nimmt sich den Königinaufsteller. In jeder Runde kann nur 1 Person der Königin begegnen.



AKTIONSPLÄTTCHEN



Sie sind der Hauptmechanismus des Spiels: In deinem Zug musst du 1 deiner verfügbaren Aktionsplättchen *(die noch links neben deiner Spieltafel liegen)* wählen, um entweder zu rasten und Münzen zu erhalten ODER um die angegebene Anzahl Brücken zu überqueren, die du in dieser Runde noch nicht überquert hast. Falls du dich bewegst, musst du in dem Zielgebiet in der Lage sein, einen Charakter anzuwerben oder ein Bauwerk zu nutzen, was dir deren Effekt einbringt. Im Spielverlauf gibt es verschiedene Gelegenheiten, deine Aktionsplättchen aufzuwerten, wodurch du sie auf ihre aufgewertete Seite drehst.

VÖGEL

Es gibt **4 Vogelarten**, von denen jede in einem anderen Gebiet des Spielplans lebt. Zu Beginn jeder Runde wird auf jede Karte *(Charakter bzw. Bauwerk)* 1 Vogelplättchen der dortigen Art gelegt, mit der Bonusseite nach oben. Wer die Karten in den Gebieten früh nutzt, erhält zusätzlich die Hilfe der Vögel in Form ihres abgebildeten Bonus.



BALLON

Die Nutzung des Ballons ist die einzige Möglichkeit, alle 7 Pfotenmarker auf dem Spielplan zu platzieren und bei der Bewegung flexibel zu bleiben – aber das hat seinen Preis!

SPIELTAFEL (RESSOURCEN UND DEKORATIONEN)

Auf deiner Spieltafel sammelst du Ressourcen und Dekorationen an, die dich dem Sieg näher bringen und deine Bemühungen zeigen, am Bau der achten Brücke mitzuwirken.



Du sammelst Ressourcen (Holz, Stein, Harz, Nahrung) für die Schlusswertung und die Erfüllung von Zielplättchen. Sobald du auf einer Ressourcenleiste ein Bonusfeld erreichst, erhältst du diesen Bonus. Erreichst du sogar das letzte Feld, erhältst du 1 „Gunst der Königin"-Plättchen.

Die Dekoplättchen (Blumen und Skulpturen) platzierst du auf den passenden Feldern deiner Ressourcenleisten – immer so, dass das Plättchen mit dem Feld übereinstimmt. Zudem erhöhen sie die Siegpunkte (SP), die deine Charakterkarten am Spielende wert sind, vorausgesetzt deine Ressourcenmarker sind an diesen Plättchen vorbeigezogen.

ZIELPLÄTTCHEN

Zu Beginn des Spiels werden 6 Zielplättchen auf den Spielplan gelegt: Sie stellen die Vorgaben der Königin für den Bau der achten Brücke dar. Jedes Zielplättchen ist doppelseitig, wobei die eine Seite einfacher zu erfüllen ist als die andere. In deinem Zug darfst du beliebig viele Zielplättchen erfüllen – und je früher du das schaffst, desto mehr SP erhältst du dafür.

GUNST DER KÖNIGIN

Die „Gunst der Königin"-Plättchen haben individuelle Bedingungen, die nur für dich gelten und die dir am Ende des Spiels zusätzliche SP einbringen. Du kannst sie auf verschiedene Arten im Verlauf des Spiels erhalten.

GELDAKTION

Die Geldleiste ist eine Möglichkeit, Münzen zu erhalten: Jedes Mal, wenn du diesem Symbol begegnest, wählst du 1 Option:

- Rücke entweder deinen Geldmarker um 1 Feld auf der Geldleiste vor ODER
- erhalte so viele Münzen, wie das aktuelle Feld deines Geldmarkers anzeigt, und setze ihn auf das ganz linke Feld der Leiste zurück.

MÜNZEN

Immer wenn du Münzen erhältst, nimm sie aus dem Vorrat. Gibst du Münzen aus, lege sie in den Vorrat zurück. Du darfst jederzeit wertgleich mit dem Vorrat wechseln.

SOFORT-SIEGPUNKTE

Immer wenn du im Spiel SP erhältst, rücke deinen Punktemarker entsprechend auf der Punkteleiste vor. Überschreitest du Feld 50, nimm dir 1 Siegpunkt-Plättchen mit der „50" nach oben. Überschreitest du das Ende der Punkteleiste erneut, drehe es auf die „100".

SIEGPUNKTE AM SPIELENDE

Diese Art von SP erhältst du erst in der Schlusswertung am Ende des Spiels.

Spielablauf



Kingdom Crossing verläuft über **4 Runden**. Jede Runde besteht aus **3 Phasen**:

1) MORGENPHASE: In Zugreihenfolge erhaltet ihr euer Einkommen (**A**), bevor neue Vögel den Wald erreichen (**B**) und die Königin aufwacht (**C**).

2) MITTAGSPHASE: In Zugreihenfolge wählt ihr jeweils 1 Aktionsplättchen und führt es aus. Die Mittagsphase endet, sobald ihr jeweils 4 Aktionsplättchen ausgeführt habt.

3) ABENDPHASE: In Zugreihenfolge prüft ihr: Wessen Biberfigur die Runde in einem Gebiet mit einem eigenen Haus beendet, erhält 1 Einkommen nach Wahl.

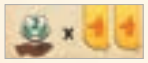
1) MORGENPHASE

A) EINKOMMEN ERHALTEN

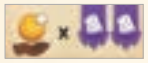


In Zugreihenfolge erhaltet ihr euer Einkommen. Ihr erhaltet Einkommen aus 2 unterschiedlichen Quellen:

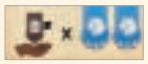
GILDEN-EINKOMMEN: Im Verlauf des Spiels schiebst du Charakterkarten in die entsprechenden Spalten am oberen Rand deiner Spieltafel. Für je 2 Karten in einer Spalte erhältst du das Einkommen dieser Spalte. Du bestimmst die Reihenfolge aller Einkommen:



Fuchsgilde: Für je 2 Karten in dieser Spalte erhältst du **2 SP**.



Eulengilde: Für je 2 Karten in dieser Spalte führst du **1 Geldaktion** aus. Bei einer Geldaktion wählst du immer 1 Option: Rücke entweder deinen Geldmarker um 1 Feld auf der Geldleiste vor ODER erhalte so viele Münzen, wie das aktuelle Feld deines Geldmarkers anzeigt, und setze ihn auf das ganz linke Feld der Leiste zurück.



Bärengilde: Für je 2 Karten in dieser Spalte nutzt du den **Effekt von 1 deiner Bauwerke**. Wenn du auf diese Weise die Effekte mehrerer Bauwerke nutzt, musst du unterschiedliche Bauwerke wählen.



Ebergilde: Für je 2 Karten in dieser Spalte **wertest du 1 deiner Aktionsplättchen auf**, indem du es auf seine aufgewertete Seite drehst. Falls das nicht möglich ist, erhältst du stattdessen 2 SP.



Hirschgilde: Für je 2 Karten in dieser Spalte erhältst du **1 Ressource deiner Wahl** (Holz, Stein, Harz, Nahrung) und rückst den entsprechenden Ressourcenmarker um 1 Feld vor.

BAUWERK-EINKOMMEN: Nutze den Effekt von allen deinen Bauwerken, einschließlich deiner Start-Hauskarte.
WICHTIG: Vergiss nicht, beim Einkommen in der allerersten Runde des Spiels den Effekt deiner Start-Hauskarte (1 Geldaktion) zu nutzen.



Beispiel: Marco ermittelt sein Einkommen in der dritten Runde wie folgt:

1. **Fuchsgilde**: Weil er nur 1 Karte in dieser Spalte hat, erhält er durch diese Gilde kein Einkommen.
2. **Eulengilde**: Er hat hier 4 Karten und kann daher 2 Geldaktionen ausführen. Er beschließt, seinen Geldmarker 2 Mal um jeweils 1 Feld auf der Geldleiste vorzurücken.
3. **Bärengilde**: Weil er hier nur 1 Karte hat, erhält er durch diese Gilde kein Einkommen.
4. **Ebergilde**: Durch seine 3 Karten in dieser Spalte darf er 1 seiner Aktionsplättchen aufwerten.
5. **Hirschgilde**: Er hat hier 2 Karten und erhält 1 Ressource seiner Wahl. Er wählt 1 Holz, erreicht dadurch Feld 5 und erhält sofort den abgebildeten Bonus von 3 Münzen.
6. **Bauwerke:** Seine Start-Hauskarte gibt ihm 1 Geldaktion. Er entscheidet sich, die Münzen zu erhalten, die sein Geldmarker aktuell anzeigt, und setzt ihn dann auf das linke Feld der Geldleiste zurück. Zudem nutzt er die Effekte seiner anderen beiden Bauwerke: Er erhält 1 SP für jede Karte der Eulengilde *(also 4 SP, da er 4 Karten dieser Gilde hat)* und 1 Stein.



B) NEUE VÖGEL ERREICHEN DEN WALD

Räumt in jedem Gebiet des Spielplans alle Vogelplättchen aus der vorherigen Runde, die noch auf Karten liegen, zurück in die Schachtel. Legt dann auf jede Karte *(Charakter oder Bauwerk)* 1 Vogelplättchen ihres Gebiets, mit der Bonusseite nach oben.

Bei 2 oder 3 Personen: Manche Vogelplättchen zeigen unten eine „3" oder „4". Ist diese Zahl größer als eure Personenzahl, entfernt dieses Vogelplättchen aus dem Spiel. Dadurch kann es in dieser Runde Charakter-/Bauwerkskarten ohne Vogelplättchen geben.



Beispiel: **Marco** legt die Vogelplättchen ( ) auf die Charakter- und Bauwerkskarten der entsprechenden Gebiete. Da **Stefania** und er zu zweit spielen, räumen sie alle Vogelplättchen, die eine „3" oder „4" zeigen, zurück in die Schachtel.



C) DIE KÖNIGIN WACHT AUF

Falls die oberste Königinkarte noch aufgedeckt auf dem Stapel liegt *(weil die Königinkarte der vorherigen Runde nicht genommen wurde)*, räumt sie jetzt zurück in die Schachtel. Deckt anschließend die nächste Königinkarte des Stapels auf. *(In Runde 1 deckt ihr also einfach die nächste Karte auf.)*

2) MITTAGSPHASE

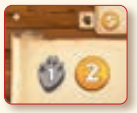
In dieser Phase führt ihr **jeweils 4 Aktionen** aus, beginnend bei der Startperson und dann immer eine nach der anderen reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du am Zug bist, wähle 1 deiner Aktionsplättchen links neben deiner Spieltafel und entscheide, ob du **rastest** oder **arbeitest**.

RASTEN: Versetze das gewählte Aktionsplättchen rechts neben deine Spieltafel und erhalte so viele Münzen, wie oben rechts auf dem Plättchen angegeben ist *(neben dem Rast-Symbol)*.

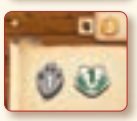
Beispiel: **Stefania** wählt eines ihrer aufgewerteten Aktionsplättchen, versetzt es rechts neben ihre Spieltafel und beschließt zu rasten, um 8 Münzen zu erhalten *(wie oben rechts auf dem Plättchen angegeben)*.



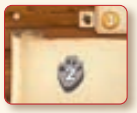
ARBEITEN: Versetze das gewählte Aktionsplättchen rechts neben deine Spieltafel und führe es aus. Alle Plättchen *(außer einem, siehe rechte Seite)* lösen eine Bewegung aus: Bewege deine Figur ohne Unterbrechung über genau die angegebene Anzahl Brücken, die du in dieser Runde noch nicht überquert hast und die mit deinem aktuellen Gebiet verbunden sind. Jedes Mal, wenn du eine Brücke überquerst, musst du 1 deiner Pfotenmarker darauf legen, um anzuzeigen, dass du diese Brücke in dieser Runde überquert hast.



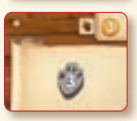
Du erhältst **2 Münzen**. Deine Figur muss genau **1 Brücke** überqueren.



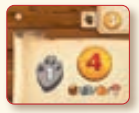
Du erhältst **1 SP**. Deine Figur muss genau **1 Brücke** überqueren.



Deine Figur muss genau **2 Brücken** überqueren.



Deine Figur muss genau **3 Brücken** überqueren.



Deine Figur muss genau **1 Brücke** überqueren. Dann darfst du 4 Münzen ausgeben, um 1 Ressource deiner Wahl zu erhalten (1× irgendwann in diesem Zug).

Führe nach deiner Bewegung die folgenden Schritte in Reihenfolge aus:

1) Wähle 1 Karte, die du kaufen möchtest *(Charakter oder Bauwerk)*. Beachte, dass du am Ende deiner Bewegung 1 Karte aus dem Gebiet kaufen musst, in dem du stehen geblieben bist. Falls du das nicht kannst, musst du **Rasten** statt **Arbeiten** wählen.

2) Triff einen Vogel: Liegt ein Vogelplättchen auf der gewählten Karte, führe seinen Bonus aus *(falls möglich)* und lege das Vogelplättchen anschließend verdeckt neben deine Spieltafel.

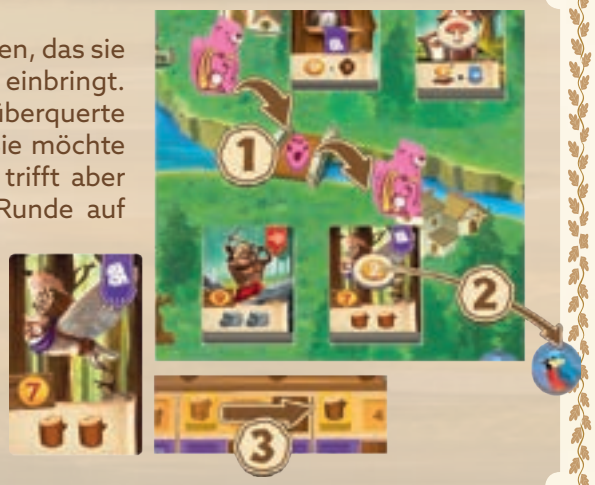
3) Wirb den Charakter an oder nutze das Bauwerk, indem du dessen Kosten in Münzen bezahlst:

- **Charakter:** Bezahle die angegebenen Kosten *(sofern angegeben)*, nutze sofort den Effekt des Charakters und schiebe die Karte oben unter deine Spieltafel in die entsprechende Gildenspalte.
- **Bauwerk:** Bezahle die angegebenen Münzen *(sofern angegeben)*, nutze sofort den Effekt des Bauwerks und schiebe die Karte unten unter deine Spieltafel, sodass ihr Einkommensbereich sichtbar bleibt.

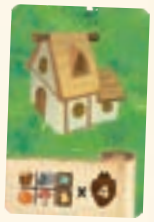
Decke anschließend die nächste Karte dieses Stapels auf.

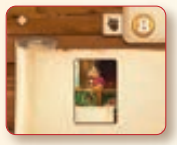
4) Du darfst **1 oder mehrere Ziele erfüllen** *(→ „Ziele erfüllen" auf Seite 11)*.

Beispiel: Stefania nutzt das Aktionsplättchen, das sie 1 Brücke überqueren lässt und ihr 2 Münzen einbringt. Sie legt einen Pfotenmarker auf die überquerte Brücke (1) und beendet ihre Bewegung. Sie möchte den Holzfäller *(rechter Stapel)* anwerben, trifft aber zunächst den Vogel, der zu Beginn der Runde auf diese Karte gelegt wurde. Sie nimmt das Vogelplättchen, führt dessen Bonus aus *(+2 Münzen)* und legt es verdeckt neben ihre Spieltafel (2). Dann wirbt sie den Holzfäller an: Sie bezahlt 7 Münzen und rückt ihren Holz-Marker um 2 Felder vor (3).



STAPEL LEER? Wenn ein Stapel keine Karten mehr hat *(was in Partien zu viert eher vorkommt)*, legt ihr 1 zufälliges „Leerer Stapel"-Plättchen offen auf das leere Feld. Das Plättchen bleibt für den Rest des Spiels dort liegen. Es kann statt einer Karte gewählt werden, und es erhält ebenfalls zu Beginn jeder Runde 1 Vogelplättchen.





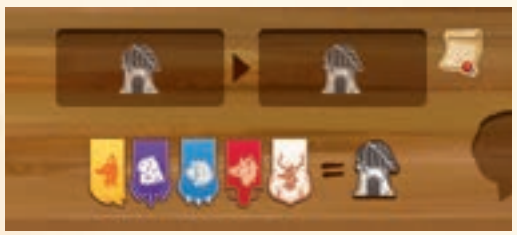
Deine Figur bewegt sich nicht, sondern bleibt in ihrem Gebiet und **begegnet der Königin**. Nimm die Königinkarte der aktuellen Runde und ihren Aufsteller: Führe den Effekt der Karte aus und schiebe sie anschließend oben unter deine Spieltafel in die entsprechende Gildenspalte. In jeder Runde ist nur 1 Königinkarte verfügbar, weshalb höchstens 1 Person pro Runde diese Aktion ausführen kann.

Beispiel: Weil die Königinkarte noch verfügbar ist, beschließt **Marco** sein Aktionsplättchen zu nutzen, mit dem er der Königin begegnet. Er nimmt die Königinkarte und den Königinaufsteller. Die Karte führt er 2 Mal aus, weil er sein Aktionsplättchen aufgewertet hat. Anschließend schiebt er die Königinkarte oben unter seine Spieltafel in die entsprechende Gildenspalte.



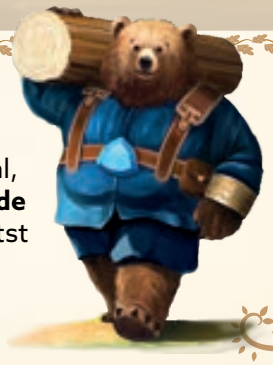


BONUS FÜR 6. UND 7. PFOTE: Wenn du deinen 6. Pfotenmarker platzierst, erhältst du sofort 3 SP. Wenn du deinen 7. Pfotenmarker platzierst, erhältst du sofort 4 SP. Platzierst du alle 7 Pfotenmarker in derselben Runde, erhältst du also insgesamt 7 SP.



HÄUSER

Sobald du **1 Karte jeder Gilde** oberhalb deiner Spieltafel liegen hast, platzierst du als Belohnung dein linkes Haus in ein Gebiet deiner Wahl, in dem noch keines deiner Häuser steht. Sobald du **2 Karten jeder Gilde** hast, platzierst du dein rechtes Haus auf die gleiche Weise und erhältst zudem 1 Gunst der Königin.



BALLON



Die Nutzung des Ballons ist die einzige Möglichkeit, alle 7 Pfotenmarker auf dem Spielplan zu platzieren. Außerdem erlaubt er dir, Brücken zu überqueren, die du in dieser Runde bereits überquert hast *(ohne einen zweiten Pfotenmarker darauf zu platzieren)*.

Du darfst den Ballon nur nutzen, wenn du **Arbeiten** wählst; entweder bevor ODER nachdem du beim Überqueren der Brücken deine Pfotenmarker platziert hast, aber nicht während deiner Bewegung. In jedem Fall nutzt du den Ballon, bevor du einen Charakter anwirbst oder ein Bauwerk nutzt.

Die Nutzung des Ballons kostet Münzen: Befindet sich die Ballonfigur im selben Gebiet wie deine Figur, kostet es dich 3 Münzen, andernfalls 10 Münzen.



Bewege dann deine Figur und den Ballon in ein Gebiet deiner Wahl, ohne dabei Pfotenmarker zu platzieren. Du darfst ein Gebiet auch dann wählen, wenn du auf allen Brücken, die mit diesem Gebiet verbunden sind, bereits Pfotenmarker platziert hast – *schließlich reist du durch die Luft!*

3) ABENDPHASE

In Zugreihenfolge führt ihr reihum die folgenden Schritte aus:

A) Falls sich deine Figur in einem Gebiet mit einem deiner Häuser befindet, erhältst du **1 Einkommen** deiner Wahl: entweder das Einkommen von 1 Gilde ODER von 1 Bauwerk.

WICHTIG: Wenn du ein Gilden-Einkommen wählst, erhältst du dieses Einkommen wie üblich mehrfach, falls du genügend Karten in der entsprechenden Spalte hast *(2 Mal bei 4 oder 5 Karten, 3 Mal bei 6 oder 7 Karten usw.)*.

B) Lege dann die **4 Aktionsplättchen**, die du in dieser Runde genutzt hast, wieder links neben deine Spieltafel. In der nächsten Runde hast du erneut alle 6 Aktionsplättchen zur Verfügung. Achte darauf, die Plättchen nicht auf ihre andere Seite zu drehen!

C) Nimm deine **Pfotenmarker von den Brücken** und lege sie zurück auf die entsprechenden Felder deiner Spieltafel.

D) Du darfst **1 oder mehrere Ziele erfüllen**.

Beispiel: Der Ballon befindet sich nicht im selben Gebiet wie **Stefanias** Figur. Sie bezahlt 10 Münzen, um den Ballon in ihr Gebiet zu holen (1). Dann bewegt sie ihre Figur zusammen mit dem Ballon in ein anderes Gebiet ihrer Wahl (2).

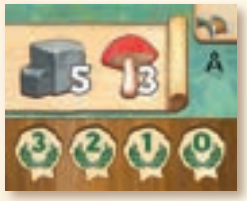
Anschließend muss sie „Arbeiten" wählen und nutzt ihr Aktionsplättchen, mit dem sie 2 Brücken überqueren darf. Dabei platziert sie ihren 6. und 7. Pfotenmarker, wofür sie insgesamt 7 SP erhält (3+4) (3). Danach wirbt sie einen der beiden Charaktere an.



Beispiel: Marcos Figur beendet die Runde in einem Gebiet mit einem seiner Häuser. Daher darf er 1 Einkommen wählen und entscheidet sich für das Einkommen der Eulengilde. Da er dort 4 Karten hat, kann er 2 Geldaktionen durchführen: Für beide Aktionen wählt er, seinen Geldmarker jeweils um 1 Feld auf der Geldleiste vorzurücken.



ZIELE ERFÜLLEN



Immer nachdem du eine Aktion ausgeführt hast *(**Rasten** oder **Arbeiten**)* und zusätzlich am Ende deiner Abendphase darfst du 1 oder mehrere Ziele erfüllen, falls du die jeweilige Bedingung erfüllst. Tust du das, platziere 1 deiner Zielmarker auf das erste freie Feld von links *(das mit den meisten SP)* auf dem erfüllten Plättchen. Du erhältst sofort die darauf angegebenen SP.

Falls du jetzt **auf beiden Zielen derselben Reihe einen Zielmarker** hast, erhältst du 1 Gunst der Königin als zusätzliche Belohnung *(→ „Gunst der Königin erhalten" unten)*.

WICHTIG: Im Spiel zu zweit platziert die Person, die ein Ziel als Zweites erfüllt, ihren Zielmarker immer auf das dritte Feld.

Beispiel: Stefanias Holz-Marker hat in diesem Zug Feld 3 erreicht (1) und ihr Harz-Marker befindet sich auf Feld 5 (2).

Damit erfüllt sie das linke Ziel – allerdings nur als Zweite, denn **Marco** hat es bereits zuvor erfüllt. Da im Spiel zu zweit die zweite Person ihren Zielmarker auf dem dritten Feld platzieren muss, macht **Stefania** genau das und erhält 1 SP (3).

Stefania hat jetzt auf beiden Zielen derselben Reihe einen Zielmarker (4), wofür sie 1 Gunst der Königin erhält.





GUNST DER KÖNIGIN ERHALTEN

Ihr startet jeweils mit 1 Gunst der Königin. Es gibt mehrere Möglichkeiten, weitere dieser Plättchen zu erhalten:

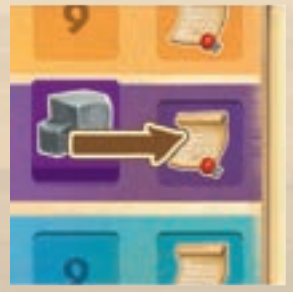
- Beide Ziele derselben Reihe erfüllen.
- 10 Einheiten derselben Ressource sammeln *(Holz, Stein, Harz oder Nahrung)*.
- Alle Häuser auf dem Spielplan platzieren *(durch die Anwerbung von 2 Charakteren jeder Gilde)*.
- Durch einen der Krämer-Charaktere.

Wenn du eine Gunst der Königin erhältst, wähle 1 der 3 offen ausliegenden Plättchen ODER ziehe 1 zufälliges Plättchen von einem beliebigen Stapel. Nimmst du ein offen ausliegendes Plättchen, fülle das leere Feld sofort wieder auf *(vom zugehörigen Stapel oder, falls dieser leer ist, von einem anderen Stapel)*.

Jede Gunst der Königin wird am Ende des Spiels ausgewertet und ist unterschiedlich viele Siegpunkte wert *(→ Anhang, Seite 16)*.

Beispiel: Marco hat soeben Feld 10 seiner Stein-Ressourcenleiste erreicht. Dadurch erhält er 1 Gunst der Königin. Er wählt das mittlere Plättchen und legt es neben seine Spieltafel.

Für dieses Plättchen erhält er am Ende des Spiels Siegpunkte. Anschließend füllt er das leere Feld sofort mit einer neuen Gunst der Königin vom zugehörigen Stapel auf.





Ende des Spiels

Nach der 4. Runde ist das Spiel vorbei und ihr geht zur Schlusswertung über. Ermittelt eure Gesamt-Siegpunkte wie folgt:
Gebt zunächst eure übrigen Münzen aus. Für je **5 Münzen** rückt ihr um 1 Feld auf der Geldleiste vor.
Zählt dann folgende Siegpunkte (SP) zu den während des Spiels erzielten Siegpunkten hinzu:

- **Geldleiste:** Du erhältst so viele SP, wie über dem aktuellen Feld deines Geldmarkers angegeben ist.
- **Gildenkarten** – für jede Gilde außer der Hirschgilde: Multipliziere die Anzahl deiner Karten dieser Gilde *(am oberen Rand deiner Spieltafel)* mit der Anzahl der Sterne, an denen dein zugehöriger Ressourcenmarker vorbeigezogen ist. Sterne sind auf den Dekoplättchen *(Blumen/Skulpturen)* abgebildet, die du im Spielverlauf auf deiner Spieltafel platziert hast.
  Jede Ressource ist einer Gilde zugeordnet: Holz = **Fuchsgilde**, Stein = **Eulengilde**, Harz = **Bärengilde**, Nahrung = **Ebergilde**
- **Bauwerkskarten:** Prüfe, welcher Ressourcenmarker am weitesten hinten ist. Seine Position bestimmt, wie viele SP jede deiner Bauwerkskarten wert ist *(2, 3 oder 5, siehe Symbol am unteren Rand)*. Denk daran, dass deine Start-Hauskarte ein Bauwerk ist.
- **„Gunst der Königin"-Plättchen:** Werte jedes deiner „Gunst der Königin"-Plättchen wie darauf angegeben *(→ Anhang, Seite 16)*.

Wer die meisten SP hat, gewinnt! Gleichstand? Dann gewinnt die daran beteiligte Person mit den meisten übrigen Münzen.
Immer noch Gleichstand? Dann gewinnen die daran Beteiligten gemeinsam.

Beispiel: Stefania hat während des Spiels 46 Punkte erzielt. Am Ende des Spiels zählt sie folgende SP hinzu:

1. **Geldleiste:** Sie gibt 10 Münzen *(von ihren 12 verbliebenen)* aus und rückt ihren Geldmarker um 2 Felder vor auf das Feld mit 7 SP.
2. **Gildenkarten:** Ihr Holz-Marker ist an 1 Dekoplättchen mit 2 Sternen vorbeigezogen: Sie erhält 2 SP pro Karte der Fuchsgilde, insgesamt 6 SP.
   Ihr Stein-Marker ist an 2 Dekoplättchen mit je 1 Stern vorbeigezogen: Sie erhält 2 SP pro Karte der Eulengilde, insgesamt 8 SP.
   Ihr Harz-Marker ist an keinem Dekoplättchen vorbeigezogen: Sie erhält keine SP für ihre Karten der Bärengilde.
   Ihr Nahrungs-Marker ist an 1 Dekoplättchen mit 1 Stern vorbeigezogen: Sie erhält 1 SP pro Karte der Ebergilde, insgesamt 3 SP.
3. **Bauwerkskarten:** Ihr am wenigsten weit vorgerückter Ressourcenmarker *(Nahrung)* befindet sich auf Feld 3, sodass jede ihrer Bauwerkskarten 3 SP wert ist. Da sie 3 Bauwerkskarten besitzt *(einschließlich ihrer Start-Hauskarte)*, erhält sie 9 SP.
4. **„Gunst der Königin"-Plättchen:** Das eine Plättchen bringt ihr 1 SP pro Vogelplättchen *(= 7 SP)*, das andere 2 SP pro Karte der Ebergilde *(= 6 SP)*. Insgesamt erhält sie 13 SP durch ihre beiden „Gunst der Königin"-Plättchen.

Stefania hat insgesamt 92 Siegpunkte erzielt!









Solo-Modus

Im Solo-Modus spielst du gegen **Paco & Paca** – zwei Biber-Zwillinge, die ebenso wie du möglichst viele Punkte erzielen möchten.

ALLGEMEINER SPIELAUFBAU

- **Schritte 1 bis 8:** Führe den Aufbau genauso durch wie im Spiel zu zweit.
- **Schritt 9:** Paco & Paca erhalten den Königinaufsteller und beginnen das Spiel immer als Erste – *schließlich leben sie im Wald.*

PERSÖNLICHER SPIELAUFBAU

Der Aufbau deines Spielbereichs bleibt unverändert. Baue den Spielbereich von Paco & Paca wie folgt auf:

- Wähle für sie eine unbenutzte Spielfarbe und nimm **3 Häuser, 6 Zielmarker und 1 Punktemarker** dieser Farbe sowie **1 Spieltafel**, **1 Hauskarte** und **4 Ressourcenmarker** (Holz, Stein, Harz und Nahrung). Lege die übrigen Komponenten dieser Farbe zurück in die Schachtel.
- Lege **2 Häuser** auf die entsprechenden Felder der Spieltafel.
- Lege die **4 Ressourcenmarker** auf das Feld ganz links der jeweiligen Ressourcenleiste.
- Lege die **6 Zielmarker** auf die entsprechenden Felder der Spieltafel.
- Lege den **Punktemarker** auf Feld 0 der Punkteleiste.
- Schiebe die **Hauskarte** unten links unter die Spieltafel.
- Halte **1 Haus** für den nächsten Schritt griffbereit.



Lege 2 zufällige Spielaufbau-Karten und 2 zufällige „Gunst der Königin"-Plättchen zu 2 Paaren aus. Du wählst zuerst ein Paar. Paco & Paca *(die den Königinaufsteller haben)* nehmen das andere Paar und stellen ihr übriges Haus in das angegebene Gebiet. Die Ressourcen der Spielaufbau-Karte ignorieren sie. Schiebe diese Karte anschließend oben unter die Spieltafel von Paco & Paco.

Grundkonzepte von Paco & Paca

Paco & Paca haben keine Figur auf dem Spielplan. Stattdessen nehmen sie zufällige Karten aus 1 oder 2 verschiedenen Gebieten, ohne dafür Münzen zu bezahlen. Dabei beachten Paco & Paca nicht, was auf den Karten angegeben ist, sondern sammeln die Charakter- und Bauwerkskarten einfach unter ihrer Spieltafel, so wie du es auch tust.

Für jede **Charakterkarte** *(sowie Königin- und Spielaufbau-Karte)*, die sie oben unter ihre Spieltafel schieben, rücke ihren Ressourcenmarker der zugehörigen Gilde um 1 Feld vor.



Fuchsgilde: Rücke den Holz-Marker um 1 Feld vor.



Bärengilde: Rücke den Harz-Marker um 1 Feld vor.



Eulengilde: Rücke den Stein-Marker um 1 Feld vor.



Ebergilde: Rücke den Nahrungs-Marker um 1 Feld vor.



Hirschgilde: Rücke den Ressourcenmarker um 1 Feld vor, der am weitesten hinten ist. Bei Gleichstand gilt diese Reihenfolge: Holz, Stein, Harz, Nahrung *(also von oben nach unten)*.

Wenn sie eine **Bauwerkskarte** unten unter ihre Spieltafel schieben, passiert nichts weiter.

Wenn ein Ressourcenmarker vorrückt und dabei **ein leeres Blumen/Skulptur-Feld überschreitet**, nimm das darauf abgebildete Plättchen aus dem Vorrat und lege es auf Paco & Pacas Spieltafel, um dieses Feld zu füllen.

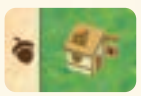
Beim Vorrücken ihrer Ressourcenmarker berücksichtigen Paco & Paca **ausschließlich dieses Bonussymbol**  und erhalten 1 „Gunst der Königin"-Plättchen, sobald sie es erreichen. Alle anderen Bonussymbole werden von Paco & Paca ignoriert.

SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Du kannst die Schwierigkeit wählen, indem du die Plättchen für Paco & Paca unterschiedlich zusammenstellst:

- **Einfach:** 11 Solo-Plättchen + 3 Rast-Plättchen
- **Mittel:** 11 Solo-Plättchen + 2 Rast-Plättchen
- **Schwierig:** 11 Solo-Plättchen + 1 Rast-Plättchen
- **Sehr schwierig:** nur 11 Solo-Plättchen

Räume alle übrigen dieser Plättchen zurück in die Schachtel.



Rast-Plättchen



Solo-Plättchen

Spielablauf

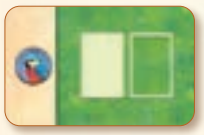
Du und Paco & Paca seid abwechselnd am Zug *(wie im Mehrpersonen-Spiel)*. In der ersten Runde beginnen Paco & Paca. Danach wechselt die Startperson immer dann, wenn du oder Paco & Paca der Königin begegnen *(wie im Mehrpersonen-Spiel)*.

1) MORGENPHASE

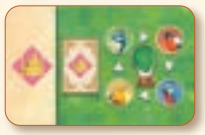
Nimm die Solo- und die Rast-Plättchen *(entsprechend der gewählten Schwierigkeitsstufe)* und mische sie zu einem verdeckten Stapel. Das ist der **Solo-Stapel**. Für Paco & Paca passiert in dieser Phase nichts weiter, da sie kein Einkommen erhalten.

2) MITTAGSPHASE

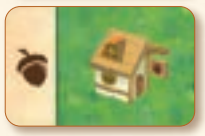
Wenn Paco & Paca am Zug sind, führen sie **die 2 obersten Plättchen des Solo-Stapels** aus. Decke zunächst das erste Plättchen auf und führe es vollständig aus, und danach erst das zweite Plättchen. Die Plättchen lösen unterschiedliche Aktionen aus, je nach **Symbol links**:



Vogel: Nimm diejenige Karte aus dem Gebiet der abgebildeten Vogelart, die an der hell markierten Position liegt, sowie das ggf. auf ihr liegende Vogelplättchen. Schiebe die Karte unter die Spieltafel von Paco & Paca *(oben oder unten, je nach Art der Karte)*. Rücke im Fall einer Charakterkarte den passenden Ressourcenmarker vor *(→ S. 13)*. Das Vogelplättchen wird nur gesammelt.
Erinnerung: Paco & Paca beachten weder den Effekt von Karten noch ihre Kosten. Zudem ignorieren sie den Bonus auf Vogelplättchen.



Krone der Königin: Falls die Königinkarte noch verfügbar ist, bekommen Paco & Paca den Königinaufsteller. Nimm dann die Königinkarte und schiebe sie oben unter die Spieltafel von Paco & Paca in die entsprechende Gildenspalte. Rücke den passenden Ressourcenmarker vor *(→ S. 13)*. Ist die Königinkarte jedoch nicht mehr verfügbar, gehen Paco & Paca leer aus. Bewege in jedem Fall den Ballon in das nächste Gebiet im Uhrzeigersinn.



Rast-Symbol: Deckst du ein Rast-Plättchen auf, passiert nichts – *stattdessen legen Paco & Paca eine wohlverdiente Rast ein!*

3) ABENDPHASE

Paco & Paca machen in dieser Phase nichts.



ZIELE ERFÜLLEN

Paco & Paca können Zielplättchen genauso erfüllen und werten wie du.
Tipp: Du musst nicht ständig überprüfen, ob Paco & Paca gerade ein Ziel erfüllt haben.

WICHTIG:

- Wenn du ein Ziel erfüllst, prüfe vorher, ob Paco & Paca es bereits erfüllt haben. Ist das der Fall, platziere ihren Zielmarker auf das erste Feld und deinen auf das dritte Feld dieses Zielplättchens *(das zweite Feld wird nicht gewertet, genau wie im Spiel zu zweit)*.
- Prüfe unmittelbar vor der Schlusswertung ein letztes Mal, ob Paco & Paca weitere Ziele erfüllt haben.
- Paco & Paca können dieses Ziel nicht erfüllen: 



HÄUSER

Sobald Paco & Paca 1 Karte jeder Gilde oberhalb ihrer Spieltafel haben, stelle 1 Haus von ihrer Spieltafel irgendwo auf den Spielplan – die genaue Position ihrer Häuser ist nicht wichtig. Sobald sie 2 Karten jeder Gilde haben, platziere auch ihr zweites Haus.



GUNST DER KÖNIGIN

Ebenso wie du erhalten Paco & Paca jeweils 1 „Gunst der Königin"-Plättchen, wenn sie: beide Ziele derselben Reihe erfüllen, 10 Einheiten derselben Ressource sammeln oder alle Häuser auf dem Spielplan platziert haben. Sie nehmen immer das oberste der 3 ausliegenden Plättchen *(das der Königin am nächsten ist)*. Schiebe anschließend die übrigen Plättchen nach oben und fülle das leere Feld sofort wieder auf.

Ende des Spiels



Das Spiel endet wie üblich nach 4 Runden. Ermittle die Gesamt-Siegpunkte für Paco & Paca wie folgt:

- **Während des Spiels erzielte SP** *(durch erfüllte Ziele)*.
- **Geldleiste:** Da Paco & Paca keinen Geldmarker haben, erhalten sie keine SP durch diese Leiste.
- **Gildenkarten:** Paco & Paca werten ihre Gildenkarten genau wie du.
- **Bauwerkskarten:** Paco & Paca werten jede ihrer Bauwerkskarten genau wie du.
- **„Gunst der Königin"-Plättchen:** Für jedes dieser Plättchen erhalten Paco & Paca 2 SP pro Rast-Plättchen, das du beim Spielaufbau hinzugefügt hast.

WERTUNGSBEISPIEL FÜR EINE PARTIE MIT 2 RAST-PLÄTTCHEN

Während des Spiels haben Paco & Paca 15 SP durch erfüllte Ziele erhalten.

Mit ihren gesammelten Karten erzielen sie:

Fuchsgilde:
5 Karten × 2 Sterne = 10 SP

Eulengilde:
6 Karten × 3 Sterne = 18 SP

Bärengilde:
7 Karten × 3 Sterne = 21 SP

Ebergilde:
5 Karten × 2 Sterne = 10 SP

Hirschgilde: 0 SP

Bauwerkskarten:
4 Karten × 3 SP = 12 SP



Paco & Paca haben 3 „Gunst der Königin"-Plättchen (1 von Beginn an, 1 für das Platzieren ihres dritten Hauses und 1 für die Erfüllung beider Ziele derselben Reihe). Weil in dieser Partie 2 Rast-Plättchen verwendet wurden, ist jedes „Gunst der Königin"-Plättchen 4 SP wert (2 × 2 SP). Daher erhalten sie 12 weitere SP.

Paco & Paca haben insgesamt 98 Siegpunkte erzielt. Die beiden sind nicht zu unterschätzen!

Anhang

„Gunst der Königin“-Plättchen


2 SP für jedes deiner „Gunst der Königin“-Plättchen (einschließlich dieses).


1 SP für jedes Blumen- bzw. Skulptursymbol auf deinen gesammelten Dekoplättchen.

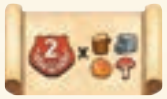

3 SP für jedes Paar aus Blumen- und Skulptursymbol auf deinen gesammelten Dekoplättchen.

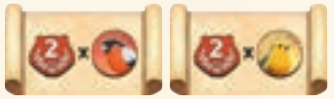

2 SP für jedes Blumensymbol auf deinen gesammelten Dekoplättchen.


2 SP für jedes Skulptursymbol auf deinen gesammelten Dekoplättchen.


1 SP pro Holz / Stein / Harz / Nahrung auf deiner entsprechenden Ressourcenleiste.

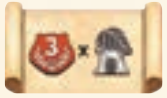

2 SP für jede deiner Fuchs- / Eulen- / Bären- / Eber- / Hirsch-Gildenkarten.

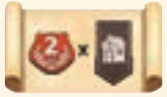

2 SP für jedes deiner Sets aus 4 verschiedenen Ressourcen.

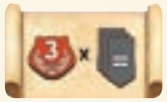

2 SP für jedes deiner roten bzw. gelben Vogelplättchen.

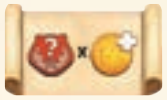

3 SP für jedes deiner blauen bzw. grünen Vogelplättchen.


1 SP für jedes deiner Vogelplättchen.


3 SP für jedes deiner Häuser auf dem Spielplan.


2 SP für jede deiner Bauwerkskarten.


3 SP für jede Gilde (nicht Bauwerk), von der du mindestens 3 Karten hast.

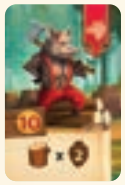

SP entsprechend dem SP-Wert deines Felds auf der Geldleiste.

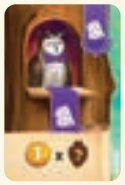

2 SP für jedes deiner aufgewerteten Aktionsplättchen.

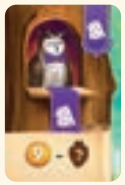

2 SP für jedes von dir erfüllte Zielplättchen.

Karteneffekte, die sich auf Pfotenmarker beziehen

Manche Karteneffekte hängen davon ab, wie viele Pfotenmarker du in der aktuellen Runde auf dem Spielplan platziert hast.

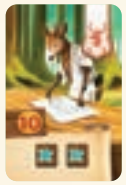

Erhalte 1 Holz für je 2 Pfotenmarker, die du in dieser Runde platziert hast.

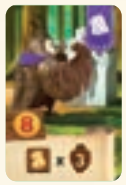

Erhalte 1 Münze für jeden Pfotenmarker, den du in dieser Runde platziert hast.


Erhalte 9 Münzen minus der Anzahl Pfotenmarker, die du in dieser Runde platziert hast.

Floristen & Bildhauer

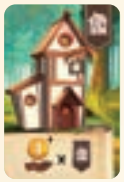
Die kleinen Dekoplättchen haben 1 Symbol mit 1 oder 2 Sternen, die großen haben 2 Symbole mit 3 Sternen.


Erhalte 2 Blumenplättchen mit je 1 Symbol (= 1 oder 2 Sterne) ODER 1 Blumenplättchen mit 2 Symbolen (= 3 Sterne). Platziere das gewählte Plättchen auf einem beliebigen freien Feld der gleichen Größe und Illustration auf deiner Spieltafel.


Für je 3 Pfotenmarker, die du in dieser Runde platziert hast, erhältst du 1 Skulptursymbol. Hast du 6 oder 7 Pfotenmarker platziert, wähle zwischen 1 Skulpturplättchen mit 2 Symbolen (= 3 Sterne) oder 2 Skulpturplättchen mit je 1 Symbol (= 1 oder 2 Sterne).

GEBÄUDE

Der Effekt jedes Gebäudes ist ein Sofort-Effekt und ein Einkommens-Effekt.



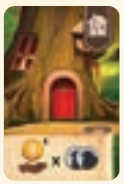
Erhalte 1 Münze für jede deiner Bauwerkskarten (einschließlich dieser).



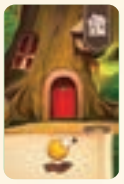
Erhalte 1 Münze für jedes Blumen- bzw. Skulptursymbol auf deinen gesammelten Dekoplättchen.



Erhalte 1 Münze für jede deiner Fuchs- / Eulen- / Bären- / Eber- / Hirsch-Gildenkarten.



Erhalte 1 Münze für je 2 deiner Vogelplättchen (ungeachtet ihrer Farbe).



Führe 1 Geldaktion aus.

TRANSPORTMITTEL

Der Effekt jedes Transportmittels ist ein Sofort-Effekt und ein Einkommens-Effekt.



Erhalte 1 Holz / 1 Stein / 1 Harz / 1 Nahrung.

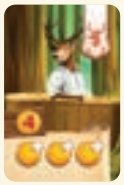


Erhalte 1 SP für jede deiner Fuchs- / Eulen- / Bären- / Eber- / Hirsch-Gildenkarten.



Erhalte 1 SP für jede deiner Bauwerkskarten (einschließlich dieser).

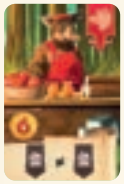
KRÄMER



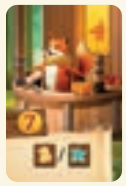
Führe 3 Geldaktionen aus.



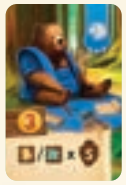
Erhalte 2 bzw. 3 verschiedene Ressourcen deiner Wahl.



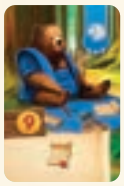
Nutze den Effekt von bis zu 2 verschiedenen deiner Bauwerkskarten.



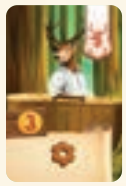
Erhalte 1 Blumen- oder Skulpturplättchen mit 1 Symbol (= 1 oder 2 Sterne) und platziere es auf einem beliebigen freien Feld der gleichen Größe und Illustration auf deiner Spieltafel.



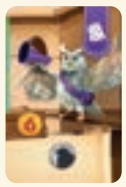
Falls du in dieser Runde mindestens 5 Pfotenmarker platziert hast, erhältst du 1 Blumen- oder Skulpturplättchen mit 1 Symbol (= 1 oder 2 Sterne) und platzierst es auf einem beliebigen freien Feld der gleichen Größe und Illustration auf deiner Spieltafel.



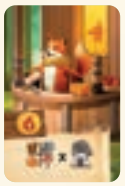
Erhalte 1 Gunst der Königin.



Werte 1 Aktionsplättchen deiner Wahl auf.



Nimm 1 Vogelplättchen von einer beliebigen Karte auf dem Spielplan und führe dessen Bonus so aus, als hätte das Plättchen auf dieser Krämer-Karte gelegen.



Erhalte 1 Ressource deiner Wahl für jedes deiner Häuser auf dem Spielplan.

ZIELPLÄTTCHEN



Einfache Seite
Besitze mindestens 3 Holz und 5 Harz.



Besitze mindestens 7 Holz und 5 Harz.



Einfache Seite
Besitze mindestens 5 Stein und 3 Nahrung.



Besitze mindestens 5 Stein und 7 Nahrung.



Einfache Seite
Habe mindestens 2 Blumen- und 4 Skulptursymbole auf den platzierten Dekoplättchen auf deiner Spieltafel.



Habe mindestens 5 Blumen- und 3 Skulptursymbole auf den platzierten Dekoplättchen auf deiner Spieltafel.



Einfache Seite
Setze deinen Geldmarker um 3 Felder zurück, ohne die Münzen zu erhalten. (Keine Geld-Aktion nötig.)



Setze deinen Geldmarker um 4 Felder zurück, ohne die Münzen zu erhalten. (Keine Geld-Aktion nötig.)



Einfache Seite
Habe alle deine 3 Häuser auf dem Spielplan.



Besitze mindestens 5 Bauwerkskarten (einschließlich deiner Start-Hauskarte).



Einfache Seite
Triff mindestens 7 Vögel.



Triff mindestens 8 Vögel.

AKTIONSPLÄTTCHEN



Rasten: Erhalte 5 Münzen. **Arbeiten:** Deine Figur muss genau 1 Brücke überqueren. Erhalte 2 Münzen.



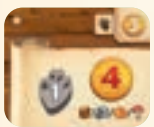
Aufgewertete Seite
Rasten: Erhalte 8 Münzen. **Arbeiten:** Deine Figur muss genau 1 Brücke überqueren. Erhalte 4 Münzen.



Rasten: Erhalte 3 Münzen. **Arbeiten:** Deine Figur muss genau 1 Brücke überqueren. Erhalte 1 SP.



Aufgewertete Seite
Rasten: Erhalte 5 Münzen. **Arbeiten:** Deine Figur muss genau 1 Brücke überqueren. Erhalte 3 SP.



Rasten: Erhalte 3 Münzen. **Arbeiten:** Deine Figur muss genau 1 Brücke überqueren. Dann darfst du 4 Münzen ausgeben, um 1 Ressource deiner Wahl zu erhalten (1× irgendwann in diesem Zug).



Aufgewertete Seite
Rasten: Erhalte 5 Münzen. **Arbeiten:** Deine Figur muss genau 1 Brücke überqueren. Dann darfst du 2 Münzen ausgeben, um 1 Ressource deiner Wahl zu erhalten (1× irgendwann in diesem Zug).



Rasten: Erhalte 3 Münzen. **Arbeiten:** Deine Figur muss genau 2 Brücken überqueren.



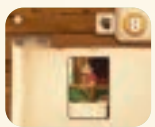
Aufgewertete Seite
Rasten: Erhalte 5 Münzen. **Arbeiten:** Deine Figur muss genau 2 Brücken überqueren. Führe 1 Geldaktion aus.



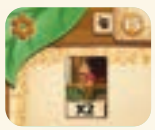
Rasten: Erhalte 3 Münzen. **Arbeiten:** Deine Figur muss genau 3 Brücken überqueren.



Aufgewertete Seite
Rasten: Erhalte 5 Münzen. **Arbeiten:** Deine Figur muss genau 3 Brücken überqueren. Triffst du in diesem Zug einen Vogel, wende seinen Bonus 2 Mal an.



Rasten: Erhalte 8 Münzen. **Arbeiten:** Deine Figur muss in ihrem aktuellen Gebiet bleiben und begegnet der Königin. Nimm die Königinkarte der aktuellen Runde und führe sie aus.



Aufgewertete Seite
Rasten: Erhalte 15 Münzen. **Arbeiten:** Deine Figur muss in ihrem aktuellen Gebiet bleiben und begegnet der Königin. Nimm die Königinkarte der aktuellen Runde und führe sie 2 Mal aus.

VOGELPLÄTTCHEN

Erhalte 1 Holz / Stein / Harz / Nahrung.

Erhalte 2 bzw. 3 Münzen.

Erhalte 7 Münzen minus der Anzahl Pfotenmarker, die du in dieser Runde platziert hast.

Erhalte 1 Münze für jeden Pfotenmarker, den du in dieser Runde platziert hast.

Führe 1 Geldaktion aus.

Nutze den Effekt von 1 deiner Bauwerkskarten.

Erhalte 1 SP für je 2 Pfotenmarker, die du in dieser Runde platziert hast.

Erhalte 2 SP.

Werte 1 Aktionsplättchen deiner Wahl auf.

Falls du in dieser Runde mindestens 5 Pfotenmarker platziert hast, erhältst du 1 Blumen- bzw. Skulpturplättchen mit 1 Symbol (= 1 oder 2 Sterne) und platzierst es auf einem beliebigen freien Feld der gleichen Größe und Illustration auf deiner Spieltafel.

BONI AUF DEN RESSOURCENLEISTEN DER SPIELTAFELN

Holz: Wenn dein Holz-Marker Feld 5 erreicht, erhalte 3 Münzen. Erreicht er Feld 10, erhältst du 1 Gunst der Königin.

Stein: Wenn dein Stein-Marker Feld 6 erreicht, werte 1 Aktionsplättchen deiner Wahl auf. Erreicht er Feld 10, erhältst du 1 Gunst der Königin.

Harz: Wenn dein Harz-Marker Feld 7 erreicht, führe 1 Geldaktion aus. Erreicht er Feld 10, erhältst du 1 Gunst der Königin.

Nahrung: Wenn dein Nahrungs-Marker Feld 8 erreicht, nutze den Effekt von 1 deiner Bauwerke. Erreicht er Feld 10, erhältst du 1 Gunst der Königin.

„LEERER STAPEL"-PLÄTTCHEN

Falls du in dieser Runde mindestens 4 Pfotenmarker platziert hast, erhältst du 1 Ressource oder 1 Blumen-/Skulpturplättchen mit 1 Symbol (= 1 oder 2 Sterne) deiner Wahl.

Erhalte 1 Ressource oder 1 Blumen-/Skulpturplättchen mit 1 Symbol (= 1 oder 2 Sterne) deiner Wahl.

Für je 3 Pfotenmarker, die du in dieser Runde platziert hast, erhältst du 1 Ressource oder 1 Blumen-/Skulptursymbol deiner Wahl.

Erhalte eine Kombination aus 2 Ressourcen und/oder Blumen-/Skulptursymbole deiner Wahl.

Wählst du 2 Blumen- oder 2 Skulptursymbole, darfst du 1 Plättchen mit 2 Symbolen oder 2 Plättchen mit je 1 Symbol nehmen.

CREDITS

Ein Spiel von: Marco Canetta & Stefania Niccolini
Illustration: David Sitbon
Spielanleitung: Matthieu Verdier
DTP / Grafikdesign: Ulric Maes & Tia Pernici
Entwicklung: Marco Canetta, Stefania Niccolini & Matthieu Verdier
Projektmanagement: Marine Nouvel
Produktionsmanagement: Jeanne Danmanville
Kommunikation: Pauline Lebel
Produzent: Emmanuel Beltrando
Besonderer Dank an: Alexandre Figuière & Yann Beligné
Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:
Redaktion: Steffen Trzensky
Übersetzung & Layout: Sebastian Wenzlaff <spielboost.de>

Kein Teil dieser Spielregeln darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.

Rundenablauf

1) Morgenphase

A) Einkommen erhalten



Gilden-Einkommen: Für je 2 Karten in einer Spalte erhältst du das Einkommen dieser Spalte.



Bauwerk-Einkommen: Nutze den Effekt von allen deinen Bauwerken, einschließlich deiner Start-Hauskarte.

B) Neue Vögel erreichen den Wald

In jedem Gebiet: Entfernt alle Vogelplättchen der vorherigen Runde und legt dann 1 Vogelplättchen auf jede Karte dieses Gebiets.

C) Die Königin wacht auf

Entfernt die Königinkarte der vorherigen Runde, sofern sie noch auf dem Stapel liegt, und deckt dann die nächste Königinkarte des Stapels auf.

2) Mittagsphase

Wer am Zug ist, wählt 1 Aktionsplättchen links von der eigenen Spieltafel und entscheidet, zu rasten oder zu arbeiten.

Rasten: Versetze das Aktionsplättchen rechts neben deine Tafel und erhalte so viele Münzen, wie oben rechts auf dem Plättchen angegeben.

Arbeiten:

- Versetze das gewählte Aktionsplättchen rechts neben deine Spieltafel und führe es aus: Die meisten Plättchen lassen deine Figur 1 oder mehrere Brücken überqueren, die du in dieser Runde noch nicht überquert hast. Platziere 1 Pfotenmarker auf jeder überquerten Brücke. Du darfst Münzen ausgeben, um den Ballon zu nutzen und deine Bewegung zu optimieren.
- Wähle 1 Karte in deinem Zielgebiet: Falls ein Vogelplättchen auf ihr liegt, erhalte dessen Bonus und lege es neben deine Tafel.
- Bezahle die gewählte Karte, führe ihren Effekt aus und schiebe sie oben *(Charakter)* bzw. unten *(Bauwerk)* unter deine Tafel.

Die Mittagsphase endet, sobald ihr jeweils 4 Aktionsplättchen ausgeführt habt.

3) Abendphase

Falls deine Figur die Runde in einem Gebiet mit einem deiner Häuser beendet, erhältst du 1 Einkommen deiner Wahl.

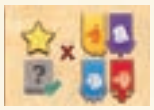
Lege deine 4 Aktionsplättchen und alle Pfotenmarker zurück neben bzw. auf deine Tafel.

Schlusswertung
(nach der 4. Runde)

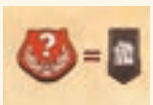
Gebt zunächst eure übrigen Münzen aus: Für je 5 ausgegebene Münzen rückt ihr um 1 Feld auf der Geldleiste vor. Zählt dann folgende SP zu den während des Spiels erzielten SP hinzu:



Geldleiste: Du erhältst so viele SP, wie über dem Feld deines Geldmarkers angegeben ist.



Gildenkarten – für jede Gilde außer Hirsch: Multipliziere die Anzahl deiner Karten dieser Gilde mit der Anzahl der Sterne, an denen dein zugehöriger Ressourcenmarker vorbeigezogen ist.



Bauwerkskarten: Dein hintester Ressourcenmarker bestimmt, wie viele SP jede deiner Bauwerkskarten wert ist.



„Gunst der Königin"-Plättchen: Werte jedes dieser Plättchen wie darauf angegeben.

Wer die meisten SP hat, gewinnt!
Gleichstand? Dann gewinnt die beteiligte Person mit den meisten übrigen Münzen. Immer noch Gleichstand? Dann gewinnen die daran Beteiligten gemeinsam.





Behaltet diese Regeln im Blick:

- In jeder Runde kann höchstens 1 Person die Königinkarte nehmen.
- Bauwerkskarten gewähren ihren Effekt sofort bei Erhalt und danach in jeder Einkommensphase.
- Man darf beliebig viele Ziele auf einmal erfüllen.
- Man platziert immer dann ein neues Haus auf dem Spielplan, wenn man ein Gildenkarten-Set oberhalb der eigenen Spieltafel vervollständigt *(das erste Haus bei 1 Karte pro Gilde, das zweite bei 2 Karten pro Gilde)*.



- In der ersten Einkommensphase des Spiels erhaltet ihr nur den Effekt eurer Start-Hauskarte.
- **Geldaktion:** Rücke entweder deinen Geldmarker um 1 Feld auf der Geldleiste vor ODER erhalte so viele Münzen, wie dein aktuelles Feld anzeigt, und setze deinen Geldmarker auf das ganz linke Feld der Leiste zurück.