Black Forest



Uwe Rosenberg &
Tido Lorenz
Lukas Siegmon

Einleitung

Die älteste nachweisbare Glashütte im Schwarzwald wird auf das Jahr 1218 n. Chr. datiert. Um Glashütten entstanden oft kleine Siedlungen, in denen die Familien der Glasbläser wohnten. Ihnen folgten Köhlereien und Aschenbrenner, die wichtige Grundstoffe für die Glasherstellung lieferten: Holzkohle und Pottasche. Nur ein kleiner Teil des Holzes wurde zu Kohle verarbeitet. Über 90% des gerodeten Holzes wurde zu Pottasche, die den Schmelzpunkt des Grundrohstoffes Quarzsand deutlich senkt und dem Glas einen schöneren Glanz verleiht. Holz war daher ein unersetzlicher Rohstoff für die Glasherstellung. Glas, das in solchen Waldglashütten hergestellte wurde, hatte durch Verunreinigung mit Eisenoxid häufig eine grünliche Farbe und wird als Waldglas bezeichnet.

Vermeintlich endlose Holzvorkommen ließen Glasmacher ihre Hütten schon nach wenigen Jahren immer wieder in anderer Umgebung neu aufbauen. Verlassene Glashütten wurden von Familien besiedelt und als Höfe bewirtschaftet. Durch Ackerbau und Viehzucht auf den abgeholzten Flächen wurde für den Unterhalt der Familie gesorgt. So sind im Schwarzwald unzählige Höfe entstanden, die nicht selten zu Dorfgemeinschaften heranwuchsen. Dies ist ein wichtiger Teil der Besiedelungsgeschichte des Schwarzwaldes.

Übersicht und Spielziel

Um euer anfangs bescheidenes Gut auszubauen, wandert ihr durch den Schwarzwald von Ort zu Ort und werbt Handwerker an. Mit ihren Fähigkeiten baut ihr neue Gebäude, bewirtschaftet das Land und züchtet Tiere. Entwickelt eure Glashütte weiter, um euer Gut zu erweitern und Platz für neue Bauwerke zu schaffen. Es gewinnt, wer nach der Wanderschaft – hauptsächlich durch Bauwerke und Tiere – die meisten Punkte gesammelt hat.

Vor dem ersten Spiel

Zusammenbau der Räder auf deinem Produktionstableau: Lege die Räder so auf das Tableau, dass die gleichen Symbole auf den Zeigern und Rädern aufeinander liegen (links: ●; rechts: ▲) und die Zahlen auf den Zeigern sichtbar sind. Befestige die Zeiger unter leichtem Druck mit den Plastiksteckern am Tableau.

Rohstoffmarker: Klebe die Aufkleber auf die farblich passenden Holzscheiben.





Spielmaterial

ALLGEMEINES MATERIAL

1 Spielplan
(doppelseitig)



12 Vorhöfe



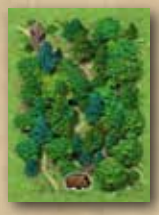
3 Ablagepläne für Bauwerke
(doppelseitig)



FEUERLAND

ALLGEMEINES MATERIAL (FORTSETZUNG)

23 Wälder



52 Landschaftsplättchen
(32 Äcker / Teiche, 20 Weiden)



11 Aufträge



vorne *hinten*

17 Handwerker
(Rückseiten: 5x Eule, 5x Fuchs, 5x Hirsch, 2x Maus)



vorne *hinten*

14 große Bauwerke
(Rückseiten 6x I, 3x II, 5x III)



vorne *hinten*

36 kleine Bauwerke
(doppelseitig)



Vorhöfe, Tiere, Landschaftsplättchen und Wälder sind nicht begrenzt. Im unwahrscheinlichen Fall, dass euch dieses Material ausgeht, improvisiert bitte.

1 Spielhilfe
(doppelseitig)



1 Kuckucksuhr
für das Solospiel



25 Schweine



25 Rinder



16 Plättchen
3 Schweine / 3 Rinder
(doppelseitig)



PERSÖNLICHES MATERIAL

je 1 pro Person:

4 Produktionstableaus
(inkl. je 2 Zeigern und 2 Befestigungssets)



4 Gutshöfe



4 Glashütten



4 Fortschrittsanzeiger
für die Glashütten



4 Erinnerungsplättchen
Auftrag + Rohstoff



5 Spielfiguren
(Blau, Gelb, Rot, Schwarz, Weiß)



(Die 5. Figur wird für das Solospiel benötigt.)

5 Spielfarben-
plättchen
(Blau, Gelb, Rot, Schwarz, Weiß)



je 4 Marker für



Brei *Fleisch* *Glas* *Handels-ware*

Holz *Sand* *Wasser* *Ziegel*

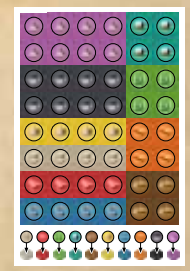
je 2 pro Person:

je 8 Marker für



Kohle *Proviant*

1x im Spiel:
1 Aufkleberbogen



Spielaufbau

ALLGEMEINER AUFBAU

1. Legt den großen **Spielplan** in die Mitte des Tisches. Wählt die passende Seite für eure Gruppengröße. Im **Solospiel** nutzt du die Spielplanseite mit der Kuckucksuhr oben links. Bei **2 – 4 Personen** nutzt ihr die Spielplanseite, die links oben die zusätzlichen Startrohstoffe für verschiedene Gruppengrößen zeigt.





2. Legt die 2 größeren **Ablagepläne** für die **kleinen Bauwerke** daneben. Sie zeigen auf den Ablagefeldern Zahlen. Dreht die kleinen Bauwerke auf die A-Seite und mischt sie. Dreht 10 zufällige davon auf ihre B-Seite. Legt dann alle kleinen Bauwerke ihrer Zahl entsprechend (ohne sie umzudrehen) auf die beiden Pläne.
1. Partie: Anstatt 10 Bauwerke umzudrehen, nutzt die A-Seite von allen kleinen Bauwerken.



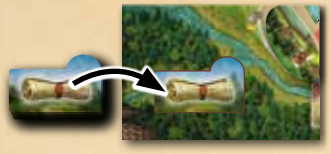
3. Legt den kleinen **Ablageplan** für die **großen Bauwerke** mit der Seite nach oben aus, die eurer Gruppengröße entspricht (hier 1 – 3 Personen). Sortiert die großen Bauwerke nach ihren Rückseiten und mischt die 3 Stapel verdeckt. Legt dann auf die entsprechenden Felder auf dem Ablageplan jeweils 1 zufälliges der entsprechenden Bauwerke offen aus. Es liegen somit 2 Bauwerke aus Stapel I, 1 Bauwerk aus Stapel II und – je nach Gruppengröße – 1 oder 2 Bauwerke aus Stapel III aus. Legt die restlichen großen Bauwerke in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie nicht mehr.



4. Sortiert die **Handwerker** nach ihren Rückseiten und mischt die verdeckten Stapel getrennt. Legt dann je 1 Handwerker auf einen entsprechenden Platz in jedem der 5 Dörfer auf dem Spielplan. Wenn ihr alle Handwerker verteilt habt, deckt sie auf.



5. Mischt die 11 **Aufträge** und legt sie als verdeckten Stapel auf das Ablagefeld unten links auf dem Spielplan.



6. Legt die **Vorhöfe**, **Äcker**, **Teiche**, **Weiden** und **Wälder** sowie die **Schweine** und **Rinder** als Vorrat in Reichweite.
7. Legt die Spielhilfe mit der Seite für die Zugübersicht nach oben in Reichweite.
8. Lost aus, wer das Spiel beginnt.
9. Führt nun alle den **persönlichen Aufbau** durch.
10. **Nur im Spiel mit 2 Personen:** Wählt eine weitere Spielfigur als neutrale Figur. Die Startperson stellt sie zu einem Dorf ihrer Wahl. Die andere Person stellt sie dann in diesem Dorf auf ein Feld ihrer Wahl.

PERSÖNLICHER AUFBAU

Ⓐ Nimm dir ein **Produktionstableau** mit den Rohstoffrädern und lege es so vor dir ab, dass die Ziegelleiste auf der linken Seite ist. Stelle die Zeiger auf den Rädern so ein, dass sie auf 8 Uhr stehen. (Die Zeiger mit den Pfeilen am Mittelkreis weisen nach oben.)

Ⓑ Nimm dir je 1 **Marker** Handelsware, Brei, Fleisch, Glas, Sand, Wasser und Holz sowie je 2 Marker Kohle und Proviant. Lege sie auf die entsprechend markierten Abschnitte auf deinen Rohstoffrädern. Du beginnst das Spiel also auf dem linken Rad mit 0 Sand, 1 Kohle, 2 Wasser, 3 Holz und 0 Glas und auf dem rechten Rad mit 0 Brei, 1 Fleisch, 2 Kohle, 3 Proviant und 0 Handelswaren.

Ⓒ Nimm dir 1 **Ziegelmarker** und lege ihn auf das Feld mit Wert 3 der Ziegelleiste.

Ⓓ Nimm dir 1 **Erinnerungsplättchen Auftrag+Rohstoff** und lege es auf die angezeigte Position auf deinem rechten Rohstoffrad.

Ⓔ Je nach eurer Gruppengröße und deiner Position in der Spielreihenfolge erhältst du **zusätzlich** die im Folgenden angegebenen **Rohstoffe** (siehe *Rohstoffe erhalten und bezahlen* auf S. 4). Die Startperson erhält keine zusätzlichen Rohstoffe. Die Anzahl ist auch links oben auf dem Spielplan abgebildet (unten im Beispiel abgebildet: 2. Person im 3-Personen-Spiel).

- **2-Personen-Spiel:** 2. Person: 1 Schwein
- **3-Personen-Spiel:** 2. Person: 2 Holz | 3. Person: 1 Proviant, 1 Fleisch
- **4-Personen-Spiel**: 2. Person: 2 Ziegel | 3. Person: 1 Rind | 4. Person: 1 Glas

Ⓕ Nimm dir 1 **Gutshof** und lege ihn rechts neben dein Produktionstableau mit den Rohstoffrädern.

Ⓖ Nimm dir 1 **Glashütte** und 1 **Fortschrittsanzeiger**. Lege die Glashütte wie abgebildet auf den großen Stall auf deinem Gutshof. Lege den Fortschrittsanzeiger auf das unterste Feld der Glashütte.

Ⓗ Nimm dir 2 **Äcker**, 2 **Teiche** und 3 **Wälder**. Lege sie auf die angezeigten Felder auf deinem Gutshof.

Ⓘ Nimm dir eine **Spielfigur** und das passende **Spielfarbenplättchen**.

PERSÖNLICHER AUFBAU



Allgemeine Regeln

Bevor wir dir den Spielablauf erklären, möchten wir dir dein Produktionstableau, dein Gut sowie den Aufbau des Spielplans und die Aufträge erklären.

DEIN PRODUKTIONSTABLEAU

Dein Produktionstableau zeigt 2 Rohstoffräder. Das linke Rad ist dein Glashütten-Rad, das rechte Rad ist dein Kantinen-Rad. Diese Räder zeigen dir anhand der inneren Zahlen an, wie viele Einheiten du von einem Rohstoff hast.

Jedes Rad hat 2 Bereiche, einen größeren und einen kleineren Bereich, die durch die Zeiger voneinander getrennt sind. Alle Rohstoffe in den größeren Bereichen gelten als einfache Rohstoffe. Auch Ziegel zählt als einfacher Rohstoff, obwohl seine Anzahl nicht über die Räder, sondern eine Leiste daneben angezeigt wird. Glas, Proviant und Handelswaren werden in den kleinen Bereichen der Räder angezeigt und gelten als veredelte Rohstoffe.

Einfache Rohstoffe



Brei Fleisch Holz Kohle Sand Wasser Ziegel

Veredelte Rohstoffe



Glas Handelsware Proviant



beliebiger einfacher Rohstoff

ROHSTOFFE ERHALTEN UND BEZAHLEN

Erhältst du durch eine Aktion Rohstoffe oder musst Rohstoffe bezahlen, dann **bewegst du die Marker** auf deinen Rädern bzw. bei Ziegel den Marker auf der Ziegelleiste entsprechend. Du bewegst beim Erhalten oder beim Bezahlen **nicht** die Zeiger.

Bei **einfachen Rohstoffen** bewegst du den Marker im Uhrzeigersinn, wenn du den Rohstoff erhältst. Musst du einen einfachen Rohstoff bezahlen, bewegst du den Marker gegen den Uhrzeigersinn.
Bei **veredelten Rohstoffen** ist es genau umgekehrt (erhalten – gegen den Uhrzeigersinn; bezahlen – im Uhrzeigersinn).



Du hast 0 Handelswaren, 3 Proviant (1+2), 0 Kohle sowie 3 Fleisch und 2 Brei. Du erhältst 2 Kohle und bewegst den Kohlemarker, sodass er jetzt in Abschnitt 2 liegt.

Du kannst den Marker von einfachen Rohstoffen aber nie über 7 und bei veredelten Rohstoffen nie über 3 hinaus bewegen. Ebenfalls kannst du nie weniger als 0 Rohstoffe einer Art haben.

KOHLE UND PROVIANT

Sowohl für Kohle als auch für Proviant hast du 2 Marker. Für sie gilt folgende Regel:
Erhältst du Rohstoffe, darfst du sie nur **auf einem** der beiden Räder nehmen.
Bezahlst du Rohstoffe, darfst du sie **von beiden** Rädern bezahlen.

Konkret heißt das:
Erhältst du **Kohle**, dann darfst du dir aussuchen, auf welchem Rad du den Kohlemarker bewegst. Du darfst die erhaltene Kohle **nicht** auf beide Marker aufteilen. Du darfst auch **nie** die Anzahl Kohle auf einem Rad verringern, um sie auf dem anderen Rad um die gleiche Menge zu erhöhen. Bezahlst du Kohle, dann darfst du von beiden Rädern bezahlen (bei Kosten von 4 Kohle z. B. 1 vom Kantinen-Rad und 3 vom Glashütten-Rad).

Erhältst oder bezahlst du **Proviant**, darfst du in beiden Fällen auf beide Marker aufteilen. (Beide Marker sind auf demselben Rad.)

GLAS, PROVIANT UND HANDELSWAREN PRODUZIEREN

Die Rohstoffräder dienen dir nicht nur als Lager, sondern gleichzeitig auch als Produktionsstätte.
Beide Räder haben in der Mitte der Zeiger zwei dunkle Markierungen. Eine ist im großen Bereich bei der 0, die andere im kleinen Bereich bei der 3. Immer wenn auf einem Rad diese Abschnitte **beider** Bereiche leer sind (kein Rohstoffmarker darin liegt), produzierst du **sofort** und **automatisch**. Bewege den Zeiger des Produktionsrads so lange in Richtung des Pfeils (auf dem Zeiger), bis mind. einer der Abschnitte mit den dunklen Markierungen nicht mehr leer ist. Anders gesagt: Du produzierst, **sobald** und **solange** du das Rad drehen kannst, ohne Rohstoffmarker zu verschieben. Auf diese Weise produzierst du Glas, Proviant und Handelswaren. Ihre Anzahl nimmt dadurch zu, während die Menge der einfachen Rohstoffe gleichzeitig abnimmt. (Du setzt sie für die Produktion ein.) Du **musst sofort** produzieren, wenn du kannst und darfst **nicht** darauf verzichten. Das gilt auch, wenn du mehrere Rohstoffe auf einmal als Belohnung erhältst und durch das Nehmen des ersten Rohstoffs beide Abschnitte zur Produktion leer sind.





(1) *Du hast gerade 2 Kohle erhalten und nun sind die beiden dunkel markierten Abschnitte deiner Kantine leer. Daher musst du sofort deinen Zeiger weiter drehen.*
(2) *Du kannst den Zeiger nur 1 Abschnitt weiter drehen, da nun der dunkle Abschnitt des kleinen Bereichs nicht mehr leer ist. Du hast nun 5 Proviant (2+3), 1 Handelsware, 1 Kohle, 1 Brei und 2 Fleisch.*
Du hast also je 1 Brei, Kohle und Fleisch verloren, aber dafür 2 Proviant (1+1) und 1 Handelsware dazugewonnen.

BELOHNUNG ERHALTEN

- Du **musst** alles nehmen, was du nehmen kannst (es sei denn, die Regel erlaubt dir ausdrücklich, darauf zu verzichten).
- Du darfst **nicht** auf einen Belohnungsteil verzichten.
- Wenn du eine Belohnung erhältst, die mehrere Teile hat (z. B. dir mehrere Rohstoffe gibt), dann darfst du dir die Reihenfolge in der du sie nimmst, aussuchen.
- Wenn du während des Nehmens produzieren kannst, **musst** du produzieren, **bevor** du dir ggf. den nächsten Teil der Belohnung nimmst.
- Erhältst du mehr Rohstoffe, als du auf deinen Rädern lagern kannst, verfallen die übrigen.
- Erhältst du Landschafts- oder Waldplättchen und hast keine freien Felder auf deinem Gut (und möchtest keine frei machen, siehe *Jederzeit-Aktionen* S. 10), dann verfallen sie.

DEIN GUT UND DEINE HÖFE

Dein Gut besteht aus deinem Gutshof (deinem Startplan), allen deinen Vorhöfen und allem darauf. Jeder dieser Pläne gilt als eigener Hof (ausgenommen dein Produktionstableau).

DER SPIELPLAN

Auf dem Spielplan sind 5 Dörfer abgebildet, 2 große und 3 kleine. Die großen Dörfer beheimaten 4 Handwerker und die kleinen 3. Außerdem gibt es noch einzelne Felder, auf denen im Lauf des Spiels Aufträge abgelegt werden. Manche davon befinden sich in, andere außerhalb von Dörfern. Deine Spielfigur steht mit Ausnahme eines Sonderfalls (siehe *Betteln* S. 8) immer zwischen 2 Handwerkern oder bei einem Auftrag außerhalb eines Dorfes. Anhand der Wege zwischen den Dörfern und Auftragsfeldern wirst du dich während des Spiels bewegen. Die Kosten für die Nutzung eines Weges betragen 1 Proviant. Sie werden neben dem Weg angezeigt.



(1) *kleines Dorf* **(2)** *Kosten für die Nutzung des Weges*
(3) *Felder für Ortsaufträge* **(4)** *Felder für Handwerkeraufträge*

DIE AUFTRÄGE

Beim Aufbau habt ihr auf dem Spielplan einen verdeckten Stapel mit den Aufträgen gebildet. Sofort, wenn du mit deinem Kantinen-Rad 2 Mal produziert hast (der Zeiger also das Erinnerungsplättchen Auftrag + Rohstoff verschiebt), deckst du 1 Auftrag auf. **Außerdem erhältst du als Belohnung 1 einfachen Rohstoff.** Lege das Erinnerungsplättchen Auftrag + Rohstoff danach in die Schachtel zurück.

Es gibt 2 Arten von Aufträgen.

- **ORTSAUFTRÄGE** | Aufträge, die eine **feste Position** auf dem Spielplan haben, erkennst du an einem grünen bergigen Hintergrund mit einem weißen Symbol in der linken oberen Ecke. Deckst du einen solchen Auftrag auf, legst du ihn auf das Auftragsfeld mit seinem Symbol auf dem Spielplan.
- **HANDWERKERAUFTRÄGE** | Die andere Art erkennst du an einem Dorfhintergrund mit einem schwarzen Symbol in der linken oberen Ecke. Sie sind immer einem **Handwerker zugeordnet**. Deckst du einen Handwerkerauftrag auf, legst du ihn auf das Auftragsfeld in dem Dorf, in dem der Handwerker mit dem entsprechenden Symbol liegt. Liegt dort bereits ein Auftrag, dann lege den neuen Auftrag in das nächste Dorf ohne Auftrag im Uhrzeigersinn.
  Wird der zugehörige Handwerker im Lauf des Spiels durch eine Handelsware in ein anderes Dorf bewegt (mehr später unter *1 Handelsware einsetzen* S. 6), bleibt der Auftrag an seinem bisherigen Platz liegen und wechselt nicht den Ort. Auch wenn der Auftrag neben einem bestimmten Feld für die Spielfiguren abgebildet ist, kannst du ihn von einer **beliebigen** Position in diesem Dorf erfüllen (siehe *1 Auftrag erfüllen* S. 7).

Alle Aufträge sind einmalig. Hast du einen Auftrag erfüllt, dann lege ihn neben dein Produktionstableau. Decke dann einen neuen Auftrag auf und lege ihn auf seine Position auf dem Spielplan. Eine Beschreibung aller Aufträge findet ihr im Anhang auf Seite 12.
Es liegen gleichzeitig maximal 3 Aufträge aus, ausgenommen im 4-Personen-Spiel – hier sind es maximal 4 Aufträge.



(1) *Du produzierst auf deinem Kantinen-Rad zum zweiten Mal. Du verschiebst dadurch das Erinnerungsplättchen.*

(2) *Du deckst einen neuen Auftrag auf.*

(3) *Der Auftrag gehört zum Handwerker „Großbauer“. Daher legst du ihn in das Dorf des Handwerkers.*

(4) *Till hat bereits in der Runde davor zum zweiten Mal mit seinem Kantinen-Rad produziert und den Ortsauftrag „Eremit“ aufgedeckt. Dieser hat einen festen Platz auf dem Spielplan.*

Spielablauf

Beginnend mit der Startperson spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, hast du die Wahl, ob du einen normalen Zug ausführst oder bettelst (S. 8).

Ein **normaler Zug** besteht aus bis zu 3 Teilen in genau dieser Reihenfolge:

1. **1 Handelsware einsetzen (optional)**
2. **Bewegung**
3. **Aktion**

Beim **Betteln** musst du ggf. deine Figur bewegen, erhältst 1 Proviant und dein Zug ist beendet.

EIN NORMALER ZUG

1. 1 HANDELSWARE EINSETZEN

Dieser Teil deines Zuges ist optional. Du darfst genau 1 Handelsware bezahlen, um den Handwerker ***Fahrender Händler*** mit einem beliebigen anderen Handwerker zu tauschen. Dabei spielt es keine Rolle, in welchem Dorf / welchen Dörfern der Fahrende Händler und der andere Handwerker liegen. Deine Figur muss **nicht** benachbart zu einem der beiden stehen. Du darfst **nicht** mehrere Handelswaren im selben Zug einsetzen.

Im Spiel mit 2 Personen: Nachdem du den Fahrenden Händler mit einem anderen Handwerker getauscht hast, **musst** du zusätzlich die neutrale Spielfigur auf ein beliebiges freies Feld in einem beliebigen Dorf stellen. Sie darf aber nicht wieder auf das gleiche Feld gestellt werden. Die Figur blockiert das entsprechende Feld.



Du gibst 1 Handelsware ab, um den Fahrenden Händler und den Holzfäller zu tauschen.



2. BEWEGUNG

Du **musst** deine Spielfigur bewegen.
Wenn du auf dem Feld, auf das du dich bewegen möchtest, keine Aktion ausführen kannst, darfst du dich dort nicht hinbewegen. Du musst dann stattdessen ein anderes Feld wählen. Wenn du dich nicht bewegen kannst, **musst** du betteln (siehe *Betteln* S. 8), anstatt einen normalen Zug auszuführen.

Bei der Bewegung kannst du wählen, ob du deine Figur
a) innerhalb eines Dorfes,
b) in ein anderes Dorf oder
c) zu einem Auftrag außerhalb eines Dorfes bewegst.

Bewegung innerhalb eines Dorfes

Bewegst du dich innerhalb eines Dorfes, dann stellst du deine Figur ohne Kosten auf ein anderes freies Feld zwischen 2 Handwerkern innerhalb des Dorfes.



***Schwarz** bewegt sich innerhalb des Dorfes auf ein freies Feld. Dafür muss **Schwarz** nichts bezahlen.*

Bewegung in ein anderes Dorf

Möchtest du deine Figur in ein anderes Dorf bewegen, dann musst du dies anhand der abgebildeten Wege tun. Jeder Weg hat Reisekosten von 1 Proviant, die du bezahlen musst. Wenn du dich mehr als 1 Dorf weiter bewegst, zählst du die Reisekosten neben den genutzten Wegen zusammen und zahlst die entsprechende Summe an Proviantkosten. Du musst immer den **günstigsten** Weg über die Dörfer wählen. Im erreichten Dorf setzt du deine Figur auf ein freies Feld zwischen 2 Handwerkern.

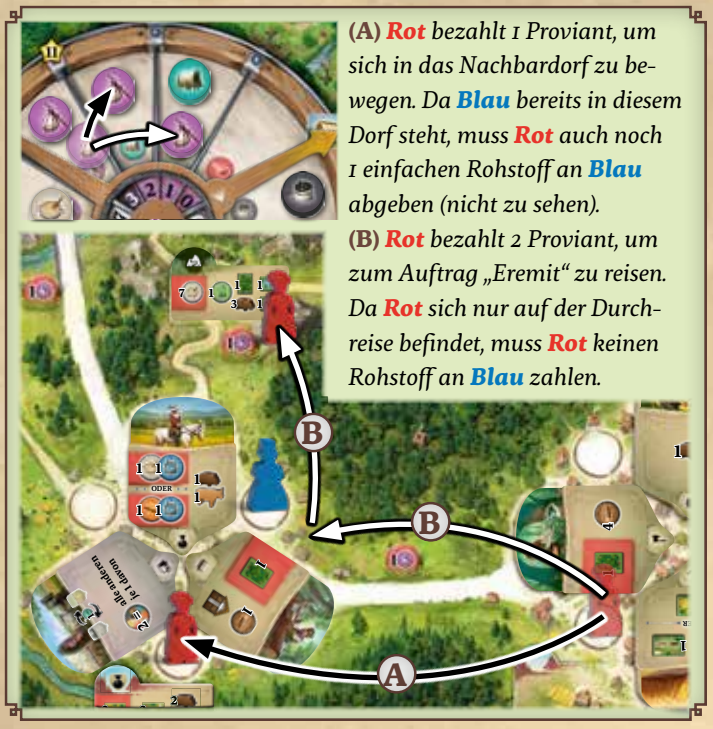
Stehen in diesem Dorf (deinem Zieldorf) Spielfiguren von anderen, dann musst du ihnen **einfache** Rohstoffe zahlen. Du musst ihnen je 1 einfachen Rohstoff deiner Wahl zahlen. Das kann auch ein Rohstoff sein, den sie nicht unterbringen können. Sie dürfen den Rohstoff auch ablehnen. In beiden Fällen musst du den Rohstoff aber trotzdem bezahlen.
Du musst den anderen nur in deinem **Zieldorf** etwas zahlen, nicht in einem Dorf auf dem Weg dorthin.
Wenn du die Reisekosten oder die Rohstoffkosten an die anderen nicht zahlen kannst oder alle Felder im Dorf besetzt sind, darfst du nicht in dieses Dorf reisen.

Im Spiel mit 2 Personen: Steht die neutrale Spielfigur in deinem Zieldorf, musst du dafür 1 Rohstoff deiner Wahl (in den Vorrat) zahlen.

Bewegung zu einem Auftrag außerhalb eines Dorfes

Die Bewegung zu einem Auftrag außerhalb eines Dorfes funktioniert genauso wie die Bewegung in ein anderes Dorf. Du musst die entsprechenden Proviantkosten neben dem Weg / den Wegen zum Auftrag bezahlen. Du darfst nur zu einem Auftrag außerhalb eines Dorfes reisen, wenn du ihn als Aktion danach **sofort** erfüllst (siehe Aktion 1 *Auftrag erfüllen* S. 7). Kannst du einen Auftrag außerhalb eines Dorfes nicht erfüllen oder ist ein Auftragsfeld außerhalb eines Dorfes leer, dann darfst du nicht dorthin reisen.

Pass gut auf die Menge deines Proviants auf, damit du nicht in eine Sackgasse gerätst! Plane am besten immer ein paar Züge voraus.



*(A) **Rot** bezahlt 1 Proviant, um sich in das Nachbardorf zu bewegen. Da **Blau** bereits in diesem Dorf steht, muss **Rot** auch noch 1 einfachen Rohstoff an **Blau** abgeben (nicht zu sehen).*
*(B) **Rot** bezahlt 2 Proviant, um zum Auftrag „Eremit" zu reisen. Da **Rot** sich nur auf der Durchreise befindet, muss **Rot** keinen Rohstoff an **Blau** zahlen.*

Nur in deinem ersten Zug
Anstatt mit deiner Spielfigur eine normale Bewegung auszuführen, stellst du sie auf ein freies Feld zwischen 2 Handwerkern. Du musst dafür ausnahmsweise **keinen** Proviant und **keine** Rohstoffe bezahlen. Dann fahre mit der Aktion fort.

3. AKTION
Du führst 1 Aktion aus. Je nachdem, ob du nach der Bewegung in einem Dorf oder bei einem Auftrag außerhalb eines Dorfes stehst, wählst du aus diesen Aktionsmöglichkeiten:

a) 1 oder 2 benachbarte Handwerker besuchen
b) 1 Auftrag erfüllen, sofern vorhanden

a) 1 oder 2 benachbarte Handwerker besuchen
Du kannst als Aktion einen oder beide der Handwerker neben deiner Figur besuchen. Besuchst du beide, tue dies nacheinander und in beliebiger Reihenfolge. Alle Handwerker haben entweder 1 Funktion oder bieten dir eine Auswahl aus 2 Funktionen.

Es gibt 3 unterschiedliche Funktionsarten:

- Du erhältst die abgebildete Belohnung.
  Beispiel: Die Rinderzüchterin gibt dir 1 Rind. Die Baumeisterin erlaubt dir 1 Bauwerk zu bauen (für das du aber die Kosten zahlen musst, siehe Bauwerk bauen *auf S. 8).*
- Du erhältst eine Belohnung abhängig vom Zustand deines Guts.
  Beispiel: Die Glasmüllerin gibt dir 1 Sand pro Teich auf deinem Gut. Die Hirtin gibt dir 1 Brei pro Rind auf deinem Gut.
- Du zahlst etwas, um eine Belohnung zu erhalten. Du darfst dies genau 1 Mal tun. Du musst die Kosten immer zahlen, bevor du die Belohnung erhältst. Die Kosten sind auf einem roten Tuch abgebildet. Sie können auch beinhalten, dass du Waldplättchen von deinem Gut entfernst. Dies gibt dir mehr Platz für Bauwerke oder Landschaftsplättchen.
  Beispiel: Besuchst du den Lehmbrenner, dann zahlst du 1 Kohle, um 4 Ziegel zu erhalten. Beim Zimmerer entfernst du 1 Waldplättchen von deinem Gut, um 1 Holz zu erhalten und 1 Bauwerk zu bauen.



*(1) **Blau** besucht zuerst die Gärtnerin und bezahlt 1 Ziegel. Dafür darf **Blau** 1 Teich auf das eigene Gut legen.*
*(2) Danach besucht **Blau** die Köchin. Da **Blau** nun 4 Teiche auf dem Gut hat, erhält **Blau** 2 Fleisch.*

b) 1 Auftrag erfüllen

- In einem Dorf: Stehst du in einem Dorf mit einem Auftrag, **kannst** du als Aktion (statt Handwerker zu besuchen) den Auftrag in diesem Dorf erfüllen. Du kannst dafür auf einem beliebigen Feld im Dorf mit dem Auftrag stehen.
- Ausserhalb eines Dorfes: Bist du in deiner Bewegung zu einem Auftrag außerhalb eines Dorfes gereist, **musst** du als Aktion den Auftrag erfüllen (ansonsten hättest du hier nicht hinreisen dürfen).

Um den Auftrag zu erfüllen, musst du meist etwas bezahlen. Die Kosten sind auf einem roten Tuch abgebildet. Nach dem Bezahlen erhältst du die auf dem Auftrag abgebildete Belohnung. Lege den Auftrag dann neben dein Produktionstableau. Er kann nicht erneut erfüllt werden. Decke einen neuen Auftrag auf und lege ihn auf seine Position auf dem Spielplan (siehe *Die Aufträge* S. 5). Ist der Auftragsstapel leer, deckst du keinen neuen Auftrag auf. Deckst du einen Auftrag auf, der in ein Dorf gelegt werden muss, in dem schon ein Auftrag liegt, dann lege ihn in das nächste Dorf ohne Auftrag im Uhrzeigersinn. Die Aufträge werden alle im Anhang auf S. 12 erklärt.



Du erfüllst den Auftrag „Graf".
(1) Du zahlst 5 Sand.
(2) Dafür erhältst du 2 Glas, 5 Brei (nicht zu sehen) und (3) 3 Fortschritte bei deiner Glashütte. (4) Danach legst du den Auftrag neben dein Produktionstableau. (5) Du deckst einen neuen Auftrag auf. Der Auftrag gehört zum „Hauptmann" und du legst ihn auf das passende Feld auf dem Spielplan.

BETTELN

Anstatt einen normalen Zug auszuführen, kannst du dich entscheiden zu betteln.
Wenn du dich nicht bewegen kannst, **musst** du statt einen normalen Zug auszuführen betteln. Das kann zum Beispiel der Fall sein, wenn alle Felder in deinem Dorf besetzt sind und du keinen Proviant zum Reisen hast.

Um zu betteln, führe die folgenden Schritte aus:

1. Wenn du in einem Dorf stehst, stelle deine Figur in die Mitte des Dorfes. (Wenn du bei einem Auftrag außerhalb eines Dorfes stehst, ignoriere diesen Schritt.)
2. Nimm dir 1 Proviant.

Danach ist dein Zug sofort beendet.





Rot hat keine Handelsware, keine Kohle und keinen Proviant mehr. Rot möchte gern in das Nachbardorf reisen, hat aber im aktuellen Dorf keine Möglichkeit, an Proviant zu kommen. Daher entschließt sich Rot anstelle eines normalen Zuges zu betteln. Rot stellt die Figur in die Mitte des Dorfes und erhält 1 Proviant. Der Zug von Rot ist danach sofort beendet.

DIE BELOHNUNGEN

Handwerker und Aufträge geben dir unterschiedliche Belohnungen. Du darfst dir die unterschiedlichen Teile einer Belohnung (z. B. mehrere Rohstoffe) in beliebiger Reihenfolge nehmen. Du darfst aber **nicht** auf einen Teil verzichten.

Denke daran: Wenn du während des Nehmens produzieren kannst, **musst** du produzieren, **bevor** du dir den nächsten Teil der Belohnung nimmst.

Denke daran: Du kannst nie mehr als 7 von einem einfachen und nie mehr als 3 von einem veredelten Rohstoff haben. Würdest du Rohstoffe darüber hinaus erhalten, verfallen sie.

Die Belohnungen ***Produktionsfortschritt der Glashütte*** und ***Bauwerk bauen*** werden im Folgenden im Detail erklärt. Ebenso wie du Tiere auf deinem Gut unterbringst.
Alle Handwerker sind im Anhang auf Seite 16 und alle Aufträge auf Seite 12 beschrieben.

PRODUKTIONSFORTSCHRITT DEINER GLASHÜTTE *(UND DEIN GUT ERWEITERN)*

Wenn du die Belohnung Produktionsfortschritt deiner Glashütte erhältst, bewege den Fortschrittsanzeiger auf deinem Glashüttenplättchen um so viele Schritte nach oben, wie die Belohnung angibt. Bewegst du deinen Fortschrittsanzeiger dabei auf das letzte Feld deines Glashüttenplättchens, dann zieht die Glashütte weiter:
Nimm dir einen Vorhof. Lege ihn rechts neben deinen Gutshof bzw. vorherige Vorhöfe. Nimm 2 Wälder aus dem Vorrat und lege sie auf die gekennzeichneten Felder auf dem neuen Vorhof. Dieser Vorhof und alles darauf gilt ab sofort als Teil deines Guts. Lege zum Schluss noch deine Glashütte mit Fortschrittsanzeiger auf den Stall des neuen Vorhofs. Schiebe deinen Fortschrittsanzeiger zurück auf das Startfeld deiner Glashütte.

Hast du noch weitere Schritte Produktionsfortschritt übrig, dann bewege deinen Fortschrittsanzeiger entsprechend.

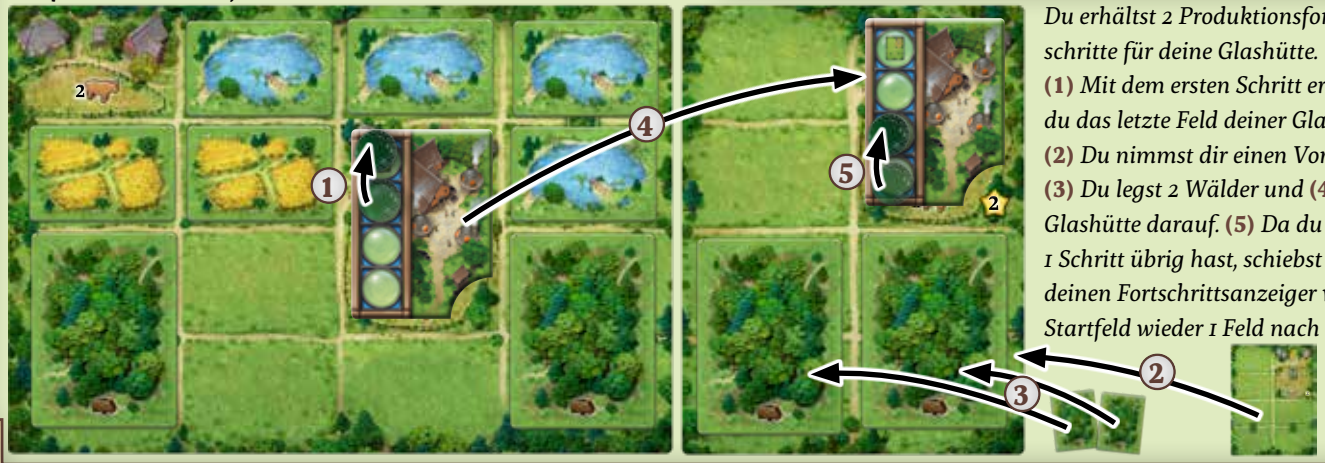
Früher gab es Waldglashütten, die große Mengen an Brennholz verbrauchten und daher ihren Standort je nach Holzangebot wechselten.

BAUWERK BAUEN

Immer wenn du als Belohnung ein Bauwerk baust, hast du die Wahl aus allen Bauwerken auf den Ablageplänen für die Bauwerke.
Um ein Bauwerk zu bauen, musst du zuerst die Kosten des Bauwerks zahlen. Diese sind links auf dem Bauwerk angegeben. Nimm dir dann das Bauwerk vom Ablageplan und lege es auf ein bzw. bei einem großen Bauwerk zwei freie Felder auf deinem Gut. Ein freies Feld ist ein Feld ohne Landschafts- oder Waldplättchen, Bauwerk oder Stall.
Nimm dir, falls es ein Bauwerk mit Sofort-Belohnung ist, direkt die entsprechende Belohnung. Du musst immer die ganze Belohnung eines Bauwerks nehmen und darfst nicht auf Teile verzichten. Hat die Belohnung mehrere Teile, darfst du dir die Reihenfolge aussuchen, in der du sie nimmst.

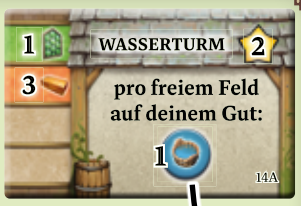
Alle kleinen Bauwerke kosten entweder 0, 1 oder 2 Glas (sie sind entsprechend in Spalten sortiert), während alle großen Bauwerke 3 Glas kosten.
Die linke Seite auf den Plänen für kleine Bauwerke zeigt an, welche Belohnung die Bauwerke in dieser Reihe hauptsächlich geben. Brauchst du einen bestimmten Rohstoff, schaue hier, welche Gebäude dir ihn beschaffen können.

Beispiel Produktionsfortschritt der Glashütte und Gut erweitern



Du erhältst 2 Produktionsfortschritte für deine Glashütte.
(1) *Mit dem ersten Schritt erreichst du das letzte Feld deiner Glashütte.*
(2) *Du nimmst dir einen Vorhof.*
(3) *Du legst 2 Wälder und* **(4)** *deine Glashütte darauf.* **(5)** *Da du noch 1 Schritt übrig hast, schiebst du deinen Fortschrittsanzeiger vom Startfeld wieder 1 Feld nach oben.*

Du baust den Wasserturm. Dafür bezahlst du 1 Glas und 3 Ziegel. Du legst ihn auf ein freies Feld deines Guts. Der Wasserturm gibt dir 1 Wasser pro freiem Feld auf deinem Gut. Du erhältst daher 4 Wasser.





Es gibt 4 unterschiedliche Arten von Bauwerken.
Du erkennst ihre Funktion sowohl an der unterschiedlichen Gestaltung ihres Hintergrundes als auch an den ihnen zugeordneten Gestaltungselementen.
Manche Bauwerke haben mehrere Funktionen.

Fast alle Bauwerke geben dir außerdem Punkte am Spielende. Ihre Punktzahl findest du im Stern in der rechten oberen Ecke bzw. rechts in der Mitte bei den großen Bauwerken.

Manche Bauwerke haben eine Bedingung, die du beim Bau erfüllen musst. Sie sind durch einen Holzhintergrund und einen Sack gekennzeichnet.

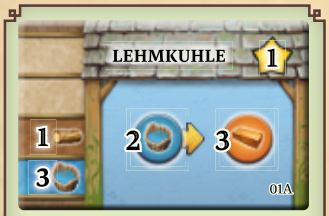


Beim Bau dieses Bauwerks musst du 4 Äcker haben.

DIE UNTERSCHIEDLICHEN FUNKTIONEN SIND:

Umwandeln

Bauwerke mit einem blauen Hintergrund und einem goldenen Pfeil erlauben dir eine Jederzeit-Umwandlung (siehe *Jederzeit-Aktionen* S. 10). Du darfst sie vor und / oder nach deiner Aktion nutzen. Wenn du Handwerker besuchst, darfst du die Umwandlung auch zwischen den Besuchen der beiden Handwerker nutzen (nach dem Besuch des einen, vor dem Besuch des anderen). Du darfst sie aber **nicht während** deiner Aktion nutzen, also z. B. während du die Kosten eines Bauwerks bezahlst.
Um ein Umwandlungs-Bauwerk zu nutzen, zahlst du die Kosten links vom goldenen Pfeil und erhältst dann die Belohnung rechts vom Pfeil. Du darfst dies auch mehrfach hintereinander tun.
Denke daran, nach dem Nehmen jedes Teils der Belohnung zu prüfen, ob du produzierst (die Räder gedreht werden).



Mit der Lehmkuhle kannst du jederzeit in deinem Zug 2 Wasser in 3 Ziegel umwandeln.

Unterschätze nicht die Stärke von Umwandlungs-Bauwerken!

Sofortige und einmalige Belohnung

Bauwerke mit einem beigen Hintergrund und einem Fass geben dir sofort nach dem Bau eine einmalige Belohnung. Sie bringen dir im weiteren Spielverlauf, bis auf ihre Punkte am Spielende, nichts mehr (es sei denn, sie haben noch eine weitere Funktion).



Das Hotzenhaus gibt dir sofort und einmalig 3 Sand und 1 Rind.

Dauerhaft

Bauwerke mit einem roten Ziegelhintergrund und einem Wagenrad haben eine dauerhafte Funktion. Oft ist es eine „Immer wenn“ Funktion, die immer ausgelöst wird, wenn du etwas bestimmtes tust oder erhältst.



Hast du den Glaswaldsee gebaut, erhältst du immer, wenn du einen neuen Vorhof anlegst, 3 Sand.

Punkte am Spielende

Bauwerke mit einem gelben Hintergrund und einer Laterne geben dir mit einer Funktion am Spielende Punkte. Dazu gehören die meisten großen und einige kleine Bauwerke. Wenn sie keine weitere Funktion haben, dann bringen sie dir bis zum Spielende nichts.
Diese Punkte erhältst du zusätzlich zu den Punkten, die das Gebäude dir bereits grundlegend gibt.

Zusätzlich zu den 4 Punkten, die dir die Dorfkirche grundsätzlich gibt, erhältst du am Spielende für jedes leere Feld, das auf demselben Hof und benachbart zur Dorfkirche ist, 1 Punkt.



■ TIERE UNTERBRINGEN

Einige Belohnungen oder Bauwerke geben dir Tiere (Rinder oder Schweine).

Für die Unterbringung der Tiere auf deinem Gut gelten folgende Regeln:

- Eine **Weide** kann bis zu 3 Tiere von genau einer Art beherbergen, also maximal 3 Rinder oder 3 Schweine.
- Ein **Stall** kann max. 2 Rinder beherbergen, aber keine Schweine.
- Ein **Waldplättchen** kann max. 1 Schwein beherbergen, aber keine Rinder.

Zu Beginn des Spiels hast du bereits 1 Stall auf deinem Gutshof. Im Laufe des Spiels kannst du weitere Ställe erhalten, indem du mit deiner Glashütte weiterziehst. Unter jedem Glashüttenplatz verbirgt sich ein weiterer Stall.





- Du darfst die Tiere jederzeit auf deinem Gut umziehen oder in den Vorrat zurücklegen.
- Kannst du ein Tier nicht oder nicht mehr auf deinem Gut unterbringen, dann erhältst du es nicht bzw. musst es in den Vorrat zurücklegen.

JEDERZEIT-AKTIONEN

Jederzeit-Aktionen kannst du mit einer Einschränkung immer benutzen, auch im Zug einer anderen Person.
Diese Einschränkung ist: Wenn du in deinem Zug Handwerker besuchst, darfst du Jederzeit-Aktionen **nicht während** des Besuchs eines Handwerkers nutzen. Aber du darfst sie zwischen den Besuchen der beiden Handwerker nutzen (nach dem Besuch des einen, vor dem Besuch des anderen).

Du darfst Jederzeit-Aktionen benutzen, **bevor** du etwas unterbringen musst, das du erhältst.

Mögliche Jederzeit-Aktionen sind:

- Die **Umwandlungsfunktion** eines deiner blauen Bauwerke nutzen.
- **Landschaftsplättchen** (Äcker, Teiche, Weiden) von deinem Gut **entfernen**. So erhältst du evtl. notwendigen Platz auf deinem Gut. Waldplättchen und Bauwerke darfst du nicht einfach entfernen.

SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spielende wird eingeleitet, wenn am **Ende deines Zuges** auf deinem Kantinen-Rad mindestens einer deiner beiden Proviantmarker auf dem Feld mit dem Symbol liegt oder dieses Feld überschritten hat. Du musst das Einleiten des Spielendes laut ankündigen.
Danach sind alle noch einmal am Zug (auch du).
Es folgt die Wertung. Dreht dafür den mittleren Ablageplan um und stellt eure Spielfiguren neben Feld 0 der Wertungsleiste. Legt die Spielhilfe mit der Seite für die Wertung nach oben daneben. Tragt eure Punkte auf der Wertungsleiste ab.

Du erhältst:



- 1 Punkt pro **Glas**
- X Punkte, je nach Position deines **Kantinen-Rades**.
  Du erhältst die Punktzahl, auf die dein großer Zeiger zeigt.
- 2 Punkte pro **Vorhof**
- 1 Punkt pro **Tier** auf einer **Weide**
  (Tiere, die nicht auf Weiden untergebracht sind, geben dir keine Punkte.)
- X Punkte für deine **Bauwerke** (wie rechts oben im Stern aufgedruckt)
- X Punkte für die -Funktionen von Bauwerken, die dir *Punkte am Spielende* (siehe S. 9) geben.

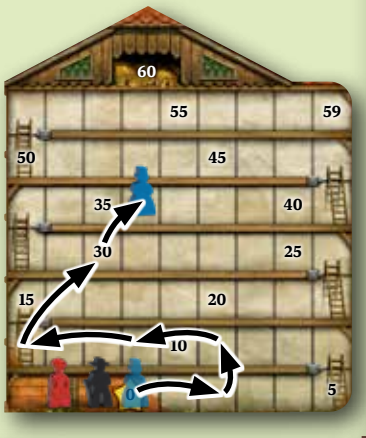
Hast du insgesamt die meisten Punkte, gewinnst du das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt, wer von den Beteiligten das Spielende eingeleitet hat. Wenn diese Person nicht beteiligt ist, gewinnt, wer von den Beteiligten als nächstes am Zug gewesen wäre.



(1) Für deine 2 Glas erhältst du 2 Punkte.
(2) Für die Position deines Zeigers auf dem Kantinen-Rad erhältst du 7 Punkte.
(3) Du erhältst 2 Punkte für den Vorhof.
(4) Du hast 3 Rinder auf einer Weide. Sie geben dir insgesamt 3 Punkte. Die Rinder in deinen Ställen geben keine Punkte.
(5) Deine Bauwerke geben dir insgesamt 16 Punkte.
(6) Das große Bauwerk Räucherei gibt dir zusätzlich für deine 6 Teiche 6 Punkte.

Insgesamt hast du somit: 2 + 7 + 2 + 3 + 16 + 6 = 36 Punkte.





Das Spiel mit 2 Personen

AUFBAU

Bevor ihr das Spiel beginnt, nehmt ihr euch eine Spielfigur einer nicht genutzten Farbe. Die Startperson bestimmt, in welches Dorf diese neutrale Figur gestellt wird, die andere Person bestimmt das genaue Feld.

AUFTRÄGE

Wer von euch als zweites einen Auftrag aufdeckt (also 2x mit dem Kantinen-Rad produziert hat), deckt direkt einen weiteren Auftrag auf, erhält aber dennoch nur 1 beliebigen einfachen Rohstoff. Ab sofort liegen 3 Aufträge aus. Immer wenn du einen Auftrag erfüllst, decke wie gewohnt einen neuen Auftrag auf.

Solospiel

AUFBAU

Baue das Spiel wie gewohnt mit folgenden Änderungen auf:

- Nutze die Seite des Spielplans mit der Kuckucksuhr.
- Stelle die Kuckucksuhr auf Feld 1 der Jahresleiste.
- Nimm dir alle 5 Spielfiguren.



SPIELABLAUF

Allgemeiner Ablauf

Das Solospiel spielst du über 5 Jahre (Runden). In jeder Runde setzt du nacheinander die 5 Spielfiguren ein. Die Schritte 1. Handelsware einsetzen und 3. Aktion jedes Zugs sind unverändert zum Mehrpersonenspiel. Hast du alle 5 Figuren eingesetzt, endet die Runde. Schiebe die Kuckucksuhr 1 Feld weiter und nimm alle Figuren zurück. Dann beginnt die nächste Runde.

Bewegung

Anstatt eine Figur auf dem Spielplan zu bewegen, setzt du nacheinander die Figuren auf freie Felder ein (also entweder zwischen Handwerker oder auf einen Auftrag außerhalb eines Dorfes).

Proviantkosten

Es gelten die üblichen Regeln für die Proviantkosten. Das heißt, du musst keinen Proviant bezahlen, wenn du im selben Dorf bleibst, wie die zuletzt eingesetzte Figur.
Wenn du eine Figur allerdings in ein anderes Dorf setzt, musst du entsprechenden Proviant (Wegekosten) ausgehend von der zuletzt eingesetzten Figur zahlen.
Beim Einsetzen der ersten Figur in jeder Runde musst du keinen Proviant bezahlen.

Rohstoffkosten für Figuren im Zieldorf

Wechselst du das Dorf **und** dort stehen bereits eine oder mehrere Figuren, musst du **1 Rohstoff** für jede dort schon vorhandene Figur bezahlen.
Wichtige Ausnahme: Setzt du die **weiße Figur** ein, musst du keine Rohstoffe bezahlen, auch wenn in dem Dorf bereits Figuren stehen.

Fahrender Händler

Beim Besuch des ***Fahrender Händlers*** erhältst du wie gewohnt 2 gleiche einfache Rohstoffe deiner Wahl.
Den Rohstoff für die anderen erhält niemand.

SPIELABLAUF

1. 1 Handelsware einsetzen

Nachdem du eine Handelsware eingesetzt hast, um den Handwerker ***Fahrender Händler*** zu tauschen, **musst** du die neutrale Figur auf ein beliebiges freies Feld im selben oder einem anderen Dorf stellen. Die neutrale Figur darf nicht auf demselben Feld stehen bleiben.

2. Bewegung

Das Feld mit der neutralen Figur gilt als belegt.
Steht in deinem Zieldorf die neutrale Figur, musst du 1 einfachen Rohstoff deiner Wahl bezahlen.

Aufträge

Nachdem du das zweite Mal auf dem Kantinen-Rad produziert hast, deckst du statt 1 Auftrag, **3 Aufträge** auf. Du erhältst aber nur genau 1 beliebigen einfachen Rohstoff.

Handwerkerwechsel vor Runde 4

Bevor du in Runde 4 die Spielfiguren einsetzt, nimm alle Handwerker vom Spielplan. Lege sie dann – wie beim Spielaufbau auf Seite 3 unter Punkt 4 beschrieben – erneut auf die Plätze in die Dörfer und decke sie auf. Setze danach, wie gewohnt, die Spielfiguren ein.

Betteln

Auch im Solospiel kannst du (notfalls) betteln. Du stellst dazu eine Figur zur Seite und nimmst dir 1 Proviant. Du setzt also fürs Betteln einmalig eine Figur weniger ein.

Ergebnis

Im Solospiel versuchst du deinen eigenen Punkterekord zu knacken. Zur Einschätzung, wie gut dein Ergebnis war, die Titel, die mit einigen Punktezahlen verbunden sind.

20 Punkte: Wasserträger
30 Punkte: Gärtnerin
40 Punkte: Großbauer
50 Punkte: Baumeisterin
60 Punkte: Glashüttenmeister
70 und mehr: Herzogin

*Du hast im letzten Zug **Rot** eingesetzt und berechnest daher die Reisekosten von **Rot** ausgehend. Du entschließt dich in das Nachbardorf zu reisen. Als Reisekosten musst du dafür 1 Proviant bezahlen.*
*Da **Blau** bereits in diesem Dorf steht und du **Schwarz** einsetzt, musst du 1 Rohstoff bezahlen. Hättest du stattdessen **Weiß** eingesetzt, müsstest du keinen Rohstoff abgeben.*



Anhang

AUFTRÄGE

NAME	ORT	FUNKTION
Holzfäller		Entferne 3 Waldplättchen von deinem Gut, um 5 Holz, 4 Fleisch und 1 Rind zu erhalten.
Glasmüllerin		Zahle 7 Kohle, um 4 Ziegel, 4 Holz, 1 Glas, 1 Rind und 1 Schwein zu erhalten.
Großbauer		Entferne 3 Äcker von deinem Gut, um 2 Weiden sowie 2 Rinder und 2 Schweine zu erhalten. Lege die Weiden sofort auf freie Felder deines Gutes.
Köchin		Zahle 5 Fleisch, um 5 Holz, 5 Sand, 5 Brei, 4 Kohle und 3 Proviant zu erhalten.
Lehmbrenner		Zahle 7 Holz, um 5 Ziegel, 4 Wasser, 4 Sand und 1 Glas zu erhalten.

NAME	SYMBOL	FUNKTION
Landvogt		Zahle 2 Proviant, um 2 Produktionsfortschritte bei deiner Glashütte, 1 Waldplättchen, 2 Äcker, 1 Teich und 1 Weide zu erhalten. Lege die Plättchen sofort auf freie Felder deines Gutes.
Hauptmann		Zahle 5 Wasser, um 1 Proviant zu erhalten und kostenlos 1 kleines Bauwerk zu bauen.
Markt		Zahle 5 beliebige Tiere, um bei jedem einfachen Rohstoffmarker +3 zu erhalten. Hast du die Aschenhütte (11A) gebaut, erhältst du nur einmal 3 Kohle.
Eremit		Zahle 7 Brei, um 1 Glas, 3 Schweine, 1 Teich, 1 Weide und 1 Waldplättchen zu erhalten. Lege die Plättchen sofort auf freie Felder deines Gutes.
Graf		Zahle 5 Sand, um 5 Brei, 2 Glas und 3 Produktionsfortschritte bei deiner Glashütte zu erhalten.
Freiburg		Zahle 7 Ziegel, um 3 Kohle, 3 Fleisch, 3 Wasser, 1 Glas und 2 Äcker zu erhalten. Lege die Äcker sofort auf freie Felder deines Gutes.

KLEINE BAUWERKE

= Jederzeit-Umwandlung = einmaliger Sofortteffekt = Dauerhafter Effekt = Punkte am Spielende

NR.	NAME	KOSTEN	ART	FUNKTION	SP
01A	**Lehmkuhle**	1 Holz, 3 Wasser		Zahle 2 Wasser, um 3 Ziegel zu erhalten.	1
01B	**Ziegelbecken**	1 Holz, 4 Wasser		Du erhältst sofort 1 Ziegel pro eigenem Teich.	2
02A	**Mietskaserne**	1 Glas, 3 Ziegel		Zahle 2 Fleisch, um 2 Ziegel und 2 Holz zu erhalten.	3
02B	**Tagelöhnerplatz**	1 Glas, 2 Ziegel, 2 Holz		Zahle 1 Brei, um 1 Ziegel zu erhalten.	3
03A	**Lehmbrennerei**	2 Glas, 2 Ziegel		Zahle 2 Kohle, um 3 Ziegel zu erhalten.	4
03B	**Fachwerkzimmerei**	2 Glas, 1 Ziegel, 2 Holz		Wenn du nach dem Bau noch 5 Holz hast, erhältst du sofort 7 Ziegel.	4
04A	**Nasslager**	3 Wasser, 2 Sand		Immer wenn du einen neuen Vorhof anlegst und weniger als 3 Holz hast, schiebe deinen Holzmarker auf 3.	1
04B	**Flößerei**	4 Brei		Du erhältst sofort 7 Holz.	0
05A	**Ochsenstall**	1 Glas, 1 Ziegel, 2 Holz		Entferne 1 Waldplättchen von deinem Gut, um bei 1 | 2 | 4 | 7 eigenen Rindern 1 | 2 | 3 | 4 Holz zu erhalten.	1
05B	**Schnefler-werkstatt**	1 Glas, 2 Ziegel, 2 Holz		Zahle 1 Brei, um 1 Holz zu erhalten.	3
06A	**Sägemühle**	2 Glas, 2 Ziegel, 2 Holz		Entferne 1 Waldplättchen von deinem Gut, um 3 Holz zu erhalten.	2
06B	**Schattenmühle**	2 Glas, 3 Ziegel, 2 Holz		Entferne 1 Waldplättchen von deinem Gut, um 1 Holz und 2 Brei zu erhalten.	3
07A	**Glaswaldsee**	4 Ziegel, 1 Wasser, 1 Waldplättchen		Immer wenn du einen neuen Vorhof anlegst, erhältst du 3 Sand.	1
07B	**Mörtelmischerei**	2 Ziegel, 1 Fleisch, 1 Brei		Du erhältst sofort 2 Wasser und 3 Sand.	1
08A	**Hotzenhaus**	1 Glas, 2 Ziegel, 2 Holz		Du erhältst sofort 3 Sand und 1 Rind.	2
08B	**Wirtsstube**	1 Glas, 1 Ziegel, 2 Holz		Zahle 1 Wasser und 1 Brei, um 2 Sand zu erhalten.	3

NR.	NAME	KOSTEN	ART	FUNKTION	SP
09A	**Sandsieberei**	2 Glas, 2 Ziegel, 1 Holz		Zahle 1 Fleisch, um 2 Sand zu erhalten.	5
09B	**Uhrmacherei**	2 Glas, 1 Ziegel, 2 Holz		Schiebe alle einfachen Rohstoffmarker, die auf 0 stehen, auf 1. Du bist sofort noch einmal am Zug. Im Solospiel machst du mit der zuletzt eingesetzten Figur einen weiteren Zug. Zahle die Wegekosten von ihrem Ausgangsdorf und ggf. Rohstoffe für Figuren im Zieldorf (es sei denn, du bewegst die weiße Figur).	3
10A	**Hirtenhütte am Waldrand**	1 Ziegel, 3 Holz	∞	Immer wenn du die Handwerkerin **Hirtin** besuchst, erhältst du 1 Kohle.	1
10B	**Kohlenhandlung**	5 Ziegel, 2 Holz		Du erhältst sofort auf beiden Rädern je 4 Kohle.	1
11A	**Aschenhütte**	1 Glas, 4 Holz		Entferne beim Glashütten-Rad sofort den Kohlemarker. Lege ihn in die Schachtel zurück.	2
11B	**Abdeckerei**	1 Glas, 1 Ziegel, 2 Fleisch		Du erhältst sofort 6 Kohle. Du darfst sofort genau 1 Fleisch in 3 Kohle umwandeln.	3
12A	**Köhlerei**	2 Glas, 1 Ziegel, 1 Holz		Zahle 1 Holz und 1 Fleisch, um 3 Kohle zu erhalten.	5
12B	**Lagerhalle**	2 Glas, 5 Ziegel		Du erhältst sofort 3 Holz, 3 Kohle, 2 Fleisch und 1 Sand.	3
13A	**Brunnen**	3 Ziegel, 3 Holz, 1 Wasser		Zahle 1 Brei, um 1 Wasser zu erhalten.	1
13B	**Zisterne**	4 Ziegel	∞	Immer wenn du als neues Zieldorf das Dorf mit der Handwerkerin **Köchin** betrittst, erhältst du 2 Wasser. Du erhältst das Wasser nicht, wenn du dich innerhalb des Dorfes bewegst.	1
14A	**Wasserturm**	1 Glas, 3 Ziegel		Du erhältst sofort 1 Wasser pro freiem Feld auf allen deinen Höfen.	2
14B	**Auwaldhütte**	1 Glas, 4 Holz	∞	Immer wenn du ein Waldplättchen entfernst, erhältst du 1 Wasser. Es spielt keine Rolle, auf welche Weise du das Waldplättchen entfernst.	3
15A	**Küferei**	2 Glas, 2 Ziegel, 1 Holz		Zahle 2 Holz, um 3 Wasser zu erhalten.	4
15B	**Glotterbad**	2 Glas, 2 Ziegel	∞	Immer wenn du den **Fahrenden Händler** bewegst (indem du 1 Handelsware ausgibst), erhältst du 1 Wasser.	4
16A	**Getreidemühle**	5 Holz		Entferne 1 Acker von deinem Gut, um 3 Brei zu erhalten.	1
16B	**Speisestollen**	5 Holz		Du erhältst sofort 1 Wasser, 1 Fleisch und 3 Brei.	1
17A	**Festplatz**	1 Glas, 2 Holz, 1 Kohle		Du erhältst sofort 1 Fleisch, 1 Brei und 1 Schwein.	2
17B	**Krämerladen**	1 Glas, 1 Ziegel, 1 Holz		Zahle sofort 3 verschiedene Rohstoffe, um einmalig 5 Brei zu erhalten.	3
18A	**Vogtsbauernhof**	2 Glas, 3 Holz		Entferne 1 Teich von deinem Gut, um 2 Wasser zu erhalten ODER entferne 1 Acker von deinem Gut, um 1 Brei zu erhalten.	4
18B	**Kabinettmalerei**	2 Glas, 1 Ziegel, 2 Holz	∞	Immer wenn du Glas erhältst, erhältst du 1 Brei pro erhaltenem Glas. Es spielt keine Rolle, auf welche Weise du das Glas erhältst. Produzieren gilt hierfür auch als erhalten.	3
19A	**Beiz**	3 Holz, 2 Wasser, 3 Kohle		Du erhältst sofort 3 Fleisch und 4 Brei.	1
19B	**Schinkenkeller**	5 Ziegel, 1 Holz	∞	Immer wenn du beim Handwerker **Schlachter** Fleisch erhältst, erhältst du 1 Fleisch zusätzlich.	1
20A	**Forellenhof**	1 Glas, 3 Ziegel, 2 Holz		Entferne 1 Teich von deinem Gut, um 1 Wasser und 1 Fleisch zu erhalten.	3
20B	**Schenke**	1 Glas, 3 Ziegel, 2 Holz		Du erhältst sofort 2 Wasser, 2 Fleisch und 2 Brei.	2
21A	**Metzgerei**	2 Glas, 3 Ziegel		Du darfst sofort 3 Tiere in beliebiger Kombination abgeben, um 6 Fleisch zu erhalten.	4
21B	**Binnenfischerei**	2 Glas, 2 Holz	∞	Immer wenn du bei der Handwerkerin **Gärtnerin** 1 Teich erhältst, darfst du sofort 1 Wasser in 2 Fleisch umwandeln.	4
22A	**Wasserstelle**	2 Ziegel, 1 Holz, 3 Wasser		Zahle 2 Wasser, um 1 Schwein zu erhalten ODER zahle 3 Wasser, um 1 Rind zu erhalten.	2
22B	**Försterei**	1 Ziegel, 2 Holz		Du erhältst sofort für je 2 Waldplättchen auf deinem Gut 1 Schwein.	1

NR.	NAME	KOSTEN	ART	FUNKTION	SP
23A	**Gerberei**	1 Glas, 1 Ziegel, 2 Wasser	∞	Immer wenn du beim Handwerker **Schlachter** Schweine bezahlst, lege diese auf dieses Bauwerk. Es dürfen maximal 5 Schweine auf der Gerberei liegen. Am Spielende erhältst du 2 Punkte für jedes Schwein, das hier liegt.	0
23B	**Schweinestall**	1 Glas, 1 Ziegel	∞	Immer wenn du mit der Handwerkerin **Feldarbeiterin** 1 Acker erhältst und mind. 2 Schweine auf deinem Gut hast, erhältst du 1 Schwein.	1
24A	**Mastbetrieb**	2 Glas, 2 Ziegel, 1 Holz		Du erhältst sofort pro eigenem Acker 1 Tier deiner Wahl.	3
24B	**Bucheckern-hütte**	2 Glas, 1 Holz	∞	Lege sofort 1 Weide auf dein Gut. Ab sofort kannst du auf jedem Waldplättchen 1 zusätzliches Schwein unterbringen.	4
25A	**Schauinsland-haus**	3 Ziegel, 2 Holz		Wenn du mind. 2 Weiden auf deinem Gut hast, erhältst du sofort 3 Rinder.	0
25B	**Futterstation**	1 Ziegel, 1 Holz, 2 Sand		Zahle 2 Brei, um 1 Schwein zu erhalten ODER zahle 3 Brei, um 1 Rind zu erhalten.	0
26A	**Almhütte**	1 Glas, 3 Holz		Du erhältst sofort pro eigener leerer Weide 1 Rind.	2
26B	**Klauenschmiede**	1 Glas, 3 Ziegel, 1 Holz		Zahle 3 Kohle, um 1 Rind zu erhalten.	4
27A	**Aufzuchtstation**	2 Glas, 3 Holz		Du erhältst sofort bei bis zu 4 Tierpaaren je 1 Tier der entsprechenden Art dazu.	3
27B	**Rinderzucht-station**	2 Glas, 1 Ziegel, 1 Holz, 1 Wasser	∞	Immer wenn du mit der Handwerkerin **Feldarbeiterin** 1 Acker erhältst und mind. 2 Rinder auf deinem Gut hast, erhältst du 1 Rind.	3
28A	**Bewässerungs-anlage**	2 Ziegel, 4 Holz		Zahle 2 Wasser, um eine Weide auf dein Gut zu legen ODER zahle 4 Wasser, um einen Teich auf dein Gut zu legen.	1
28B	**Waldweiden-hütte**	3 Ziegel, 4 Holz, 2 Fleisch		Lege sofort beliebige Landschaftsplättchen (Acker, Teich, Weide) auf alle leeren Felder, die auf diesem Hof (Guts- oder Vorhof) senkrecht oder waagrecht benachbart zu diesem Bauwerk sind. Du darfst verschiedene Plättchenarten wählen.	1
29A	**Rodungshaus**	1 Glas, 4 Holz, 1 Waldplättchen		Lege sofort 2 Äcker ODER 1 Teich ODER 1 Weide auf dein Gut.	3
29B	**Wildpark**	1 Glas, 4 Holz		Lege sofort bis zu 3 Weiden auf diesen Hof (Guts- oder Vorhof).	1
30A	**Landarbeiter-haus**	2 Glas, 3 Ziegel, 3 Holz	∞	Immer wenn du den **Fahrenden Händler** bewegst (indem du 1 Handelsware ausgibst), erhältst du 1 Brei pro eigenem Acker, aber maximal 4.	3
30B	**Farmhaus**	2 Glas, 2 Ziegel, 1 Holz		Zahle 1 Brei und entferne 1 Acker von deinem Gut, um 1 Weide auf dein Gut zu legen.	3
31A	**Rohglashütte**	2 Ziegel, 1 Holz		Zahle 2 Fleisch, um 1 Produktionsfortschritt bei deiner Glashütte zu erhalten.	2
31B	**Glashütten-betrieb**	4 Ziegel, 3 Fleisch		Du erhältst sofort 3 Produktionsfortschritte bei deiner Glashütte.	2
32A	**Glasbläserei**	1 Glas, 3 Ziegel, 2 Holz		Zahle 1 Fleisch und 2 Brei, um 1 Glas zu erhalten.	3
32B	**Güterschuppen**	1 Glas, 3 Holz, 1 Kohle		Du erhältst sofort 3 Glas.	0
33A	**Bäckerei**	2 Glas, 1 Ziegel, 1 Holz		Zahle 1 Wasser und entferne 1 Acker von deinem Gut, um 2 Proviant zu erhalten.	3
33B	**Zunfthaus**	2 Glas, 2 Holz, 2 Fleisch		Wenn du nach dem Bau noch 1 Glas und mind. 3 Proviant hast, erhältst du sofort 3 Produktionsfortschritte bei deiner Glashütte.	4
34A	**Sedelhof**	4 Ziegel, 4 Holz		Am Spielende verlierst du 1 Punkt für jedes freie Feld auf allen deinen Höfen, aber maximal 5 Punkte.	6
34B	**Obstbrennerei**	3 Ziegel, 1 Holz, 1 Kohle	∞	Immer wenn du die Handwerkerin **Feldarbeiterin** als ersten Handwerker besucht hast, darfst du sofort danach 2 Wasser zahlen, um statt dem zweiten benachbarten Handwerker 1 Handwerker in einem beliebigen Dorf zu besuchen, ohne deine Spielfigur zu bewegen.	2

NR.	NAME	KOSTEN	ART	FUNKTION	SP
35A	**Kastell**	1 Glas, X Ziegel, 1 Holz	∞	X (Ziegel) entspricht der Anzahl der anderen Personen. Du musst ab sofort keine Rohstoffe mehr an die anderen zahlen, wenn du dich in ein Dorf mit ihren Figuren bewegst. Im 2-Personen-Spiel zählt die neutrale Figur als andere Person. X ist also 2. Im Solo-Spiel musst du 1 Ziegel bezahlen.	3
35B	**Einsiedelei**	1 Glas, 1 Ziegel, 1 Holz		Beim Bau darf auf dem Hof (Guts- oder Vorhof) mit diesem Bauwerk kein weiteres Bauwerk liegen. Im Spielverlauf darfst du weitere Bauwerke auf diesen Hof bauen.	4
36A	**Dorfkirche**	2 Glas, 3 Ziegel, 2 Holz		Am Spielende erhältst du 1 Punkt für jedes freie Feld, das auf diesem Hof (Guts- oder Vorhof) senkrecht oder waagrecht benachbart zu diesem Bauwerk ist.	4
36B	**Kolonisations-haus**	2 Glas, 1 Ziegel, 1 Holz		Am Spielende erhältst du 2 Punkte pro Set aus je 1 Acker, 1 Teich und 1 Weide auf deinem Gut, aber maximal 10 Punkte.	1

GROSSE BAUWERKE

NAME	KOSTEN	FUNKTION	SP
Ackerbürgerhaus	3 Glas, 4 Ziegel, 4 Holz, 1 Wald-plättchen	Beim Bau des Ackerbürgerhauses musst du mind. 4 Äcker auf deinem Gut haben. Zahle 4 Brei, um 1 Acker auf dein Gut zu legen. Am Spielende erhältst du pro Acker auf deinem Gut 1 Punkt.	5
Baubetrieb	3 Glas, 3 Ziegel, 3 Holz	Am Spielende erhältst du pro benachbartem Bauwerk auf diesem Hof 2 Punkte.	5
Baustoffladen	3 Glas, 3 Ziegel, 3 Holz	Am Spielende erhältst du pro Set aus 1 Ziegel und 1 Holz 1 Punkt. *Beispiel: Du hast 2 Ziegel und 3 Holz. Du erhältst dafür 2 Punkte.*	7
Gasthof	3 Glas, 1 Ziegel, 2 Holz, 1 Fleisch	Zahle 2 Wasser, um 1 Brei zu erhalten. Am Spielende erhältst du pro Brei 1 Punkt.	5
Hofladen	3 Glas, 3 Ziegel, 3 Holz, 5 Brei	Am Spielende erhältst du pro Fleisch 2 Punkte.	5
Jägerhof	3 Glas, 3 Ziegel, 3 Holz, 3 Wald-plättchen	-	10
Kohlenlager	3 Glas, 2 Ziegel, 2 Holz, 3 Kohle	Zahle 2 Holz, um 1 Kohle zu erhalten. Am Spielende erhältst du für je 2 Kohle 1 Punkt.	7
Räucherei	3 Glas, 2 Ziegel, 3 Holz, 1 Acker	Beim Bau der Räucherei musst du mind. 3 Teiche auf deinem Gut haben. Am Spielende erhältst du pro Teich auf deinem Gut 1 Punkt.	5
Sandlager	3 Glas, 2 Ziegel, 2 Holz, 1 Sand	Zahle 2 Brei, um 1 Sand zu erhalten. Am Spielende erhältst du pro Sand 1 Punkt.	5
Schlosshotel	3 Glas, 3 Ziegel, 1 Holz	Du kannst ab dem Bau des Schlosshotels keine Vorhöfe mehr erhalten. Erreichst du im weiteren Spielverlauf mit deinem Fortschrittsmarker das oberste Feld deiner Glashütte, passiert nichts. Weitere Fortschritte verfallen. Zahle 1 Fortschritt bei der Glashütte, um 1 Fleisch zu erhalten. Liegt dein Fortschrittsmarker auf dem untersten Feld deiner Glashütte, kannst du diese Umwandlung nicht ausführen. Am Spielende erhältst du pro Vorhof 1 Punkt.	5
Schwarzwaldklinik	3 Glas, 2 Ziegel, 2 Holz, 2 Wasser, 3 Brei	-	10
Stausee	3 Glas, 6 Ziegel	Am Spielende erhältst du pro Wasser 1 Punkt.	6
Thermalbad	3 Glas, 3 Holz, 3 Kohle, 2 Teiche	-	10
Tierfarm	3 Glas, 2 Ziegel, 4 Holz	Am Spielende erhältst du 2 Punkte pro Weide mit mind. 2 Tieren, die auf diesem Hof (Guts- oder Vorhof) senkrecht oder waagrecht benachbart zu diesem Bauwerk ist.	5



Rückseite

Baumeisterin
Baue 1 Bauwerk (S. 8).

Hafenmacher
Zahle 3 Ziegel, um 2 Produktionsfortschritte bei deiner Glashütte zu erhalten (S. 8).

Lehmbrenner
Zahle 1 Kohle, um 4 Ziegel zu erhalten.

Zimmerer
Entferne 1 Waldplättchen von deinem Gut. Du erhältst dafür 1 Holz und baust 1 Bauwerk (S. 8). Das erhaltene Holz darfst du direkt einsetzen. Du darfst **nicht** nur Holz nehmen oder nur bauen.

Zimmermann
Baue 1 Bauwerk (S. 8) ODER erhalte 1 Produktionsfortschritt bei deiner Glashütte (siehe S. 8).



Rückseite

Fahrender Händler
Wähle einen einfachen Rohstoff. Du erhältst 2 davon, alle anderen erhalten 1 davon. Sage dies laut an. Die anderen dürfen sich entscheiden, den Rohstoff nicht zu nehmen.

Feldarbeiterin
Zahle 1 Holz, um 1 Weide zu erhalten ODER erhalte 1 Acker. Lege die Weide bzw. den Acker auf ein freies Feld auf deinem Gut.

Gärtnerin
Zahle 1 Ziegel, um 1 Teich zu bauen (lege ihn auf ein freies Feld auf deinem Gut) ODER erhalte 1 Wasser pro eigenem Teich.

Glasmüllerin
Du erhältst 1 Sand pro eigenem Teich.

Köchin
Du erhältst 1 Brei pro eigenem Acker ODER du erhältst 1 | 2 | 3 Fleisch bei 2 | 4 | 6 eigenen Teichen.



Rückseite

Großbauer
Zahle 1 Wasser und 1 Brei, um 1 Schwein und 1 Rind zu erhalten ODER zahle 1 Wasser und 1 Ziegel, um 1 Schwein und 1 Rind zu erhalten.

Hirtin
Du erhältst 1 Brei pro eigenem Rind ODER erhalte 1 Holz pro eigenem Schwein auf einem Waldplättchen.

Rinderzüchterin
Du erhältst 1 Rind.

Schlachter
Zahle 1 Schwein, um 2 Fleisch zu erhalten ODER zahle 1 Rind, um 3 Fleisch zu erhalten.

Schweinezüchter
Du erhältst 1 Schwein.



Rückseite

Holzfäller
Entferne 1 Waldplättchen von deinem Gut, um 4 Holz zu erhalten.

Köhler
Zahle 1 Holz, um 4 Kohle zu erhalten.

TIPPS FÜR DEN EINSTIEG

- *Suche dir am Anfang 1 – 2 Bauwerke aus, die dir im Spiel einen dauerhaften Nutzen bringen wie z. B. eine Jederzeit-Umwandlung. Wenn sie eine Kombinationskette bilden, umso besser.*
  Besorge dir über Handwerker die nötigen Rohstoffe, um sie so bald wie möglich zu bauen.
- *Erwirb Teiche und/oder Äcker oder Tiere, damit du Handwerkerinnen wie die Gärtnerin und die Hirtin effektiver nutzen kannst.*
- *Große Bauwerke können dir am Spielende viele Siegpunkte bringen. Baue sie aber nicht zu früh, denn sie sind sehr kostspielig. Du kannst jedoch dein Spiel schon darauf vorbereiten.*
- *Behalte im Auge, was die anderen am Tisch tun, damit sie deine Pläne (z. B. den Bau eines großen Gebäudes) nicht durchkreuzen.*

FEUERLAND

Impressum

Autoren: Uwe Rosenberg und Tido Lorenz

Illustration: Lukas Siegmon

Grafikdesign: Lukas Siegmon, Christof Tisch

Redaktion: Frank Heeren, Inga Keutmann

Lektorat: Benjamin Eilers, Julian Steindorfer, Gerhard Tischler

Wir danken Bastian Winkelhaus, Stephan Rink und Christof Tisch für die redaktionelle Unterstützung sowie Andreas Resch für die Erstellung der 3D-Darstellung.

Ein besonderer Dank für ihre Zeit und Rückmeldung in zahlreichen Partien an Sebastian Gerhardt, Levi, Janina Woitkowski, David Woitkowski, Carsten Götte und Arne Menting.

Weiterhin danken wir Timo Kessler, Diana Deparade, Nina Piehl, Felina Haun, Christoph Kittsteiner, Marcel Labus, Simon Rothmeier, Andreas Penndorf, Thomas Klotz, Tilman Reiffen, Achim Förster und allen weiteren Testpersonen.

© 2024 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Nassaustr. 3
65719 Hofheim am Taunus
www.feuerland-spiele.de

HAST DU NOCH FRAGEN?
Schau auf unserer Internetseite, ob es dort eine FAQ oder Updates zum Spiel gibt.

FEHLEN TEILE?
Im Hilfebereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen.
www.feuerland-spiele.de/support

MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?
Bleibe mit uns auf Facebook oder X in Kontakt:
facebook.com/feuerlandspiele | @feuerlandspiele
Oder abonniere unseren monatlichen Newsletter.
Anmeldung auf unserer Internetseite.

Version 1.1