

EMBERLEAF

Regeln V1.0

Emberleaf

Tief im ältesten Wald der Welt leben die Emberlinge. Ihre Existenz ist ein Geheimnis für alle außer den Weisesten. Viele Monde sind vergangen, seit Lord Veshs Armeen ihre Haine niederbrannten und ihre Häuser zerstörten. Heute ist der Wald geheilt, und es ist etwas im Gange. Fünf mutige Emberlinge erheben sich vom Waldboden, ihr Geist ist ungebrochen. Sie rufen ihre Verwandten herbei und fordern sie auf, ihre Häuser neu zu errichten. Gemeinsam werden sie ihr Land zurückerobern, und das Emberleaf zu seinem heiligen Schrein zurückbringen.

Spielablauf

Ihr seid mutige Emberlinge, die die Aufgabe haben, ihr Zuhause wieder aufzubauen. Ihr müsst den Wald erkunden, Ressourcen sammeln, Gefahrenzonen räumen und neue Behausungen für euer Volk bauen.

Während ihr den Wald erkundet, werdet ihr Helden für eure Gemeinschaft rekrutieren, von denen jeder einzigartige Fähigkeiten mitbringt, die euer Team stärken. Ihr müsst verschiedene Gebäude errichten, um den vielfältigen Bedürfnissen eurer Gefährten-Emberlinge gerecht zu werden. Aber Vorsicht – der Platz im Wald ist begrenzt und andere Emberlinge haben ihre eigenen Pläne!

Wo ihr uns finden könnt

Falls ihr Fragen habt oder mit uns Kontakt aufnehmen wollt, findet ihr uns hier:

Website

www.skellig-games.de

Facebook

www.facebook.com/SkelligGames

www.facebook.com/cityofgameshq

X (Twitter)

www.twitter.com/cityofgameshq

Siegbedingungen

Während des Spiels erhaltet ihr Blätter (Punkte) für:

- Gefallen-Karten erfüllen
- Dorfbewohner ansiedeln
- Gefahrzonen räumen
- Trophäen gewinnen
- Entsperren von Boni

Die Person mit den meisten Blättern gewinnt das Spiel.

Die Legende besagt ...

Seitdem das große Emberleaf vom Himmel fiel und die ersten Emberlinge entstanden, ist das Schenken eines blauen Blattes allen heilig. Ein blaues Blatt zu erhalten ist eine Ehrung, die nur Emberlingen zuteil wird, die Großes vollbringen.



Wie man spielt



Erklärvideo

Wenn ihr lieber ein Regelvideo ansehen wollt, statt die Regeln zu lesen, könnt ihr auf unserer Website ein Video finden, das die Spielregeln erklärt:

www.skellig-games.de/spiele

Spielmaterial



5 Heldenfiguren
1 pro Farbe



100 Dorfbewohner
20 pro Farbe



5 Gefährtentableaus



1 Spielplan



80 Gebäude
50 Allgemeine/30 Gefährten



33 Gefahrenzonen-Marker



120 Ressourcen
35 Holz, 35 Nahrung,
30 Stein, 20 Bienenstock



1 Gebäudetableau



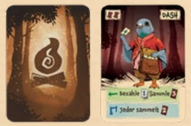
1 Trophäentableau



6 Trophäen



5 Gefährten-Decks
Deck A-E, 6 Karten pro Deck



47 Helden-Karten



88 Gefallen-Karten



64 Solo-Karten
36 Aktionen, 5 Gebäude, 15 Gefallen,
8 fortgeschrittene Gefallen



5 Referenz-Karten



1 Beutel



25 Gefallen-Marker
5 pro Farbe



5 Punkte-Marker
1 pro Farbe



5 100+ Marker
1 pro Farbe



1 Marker

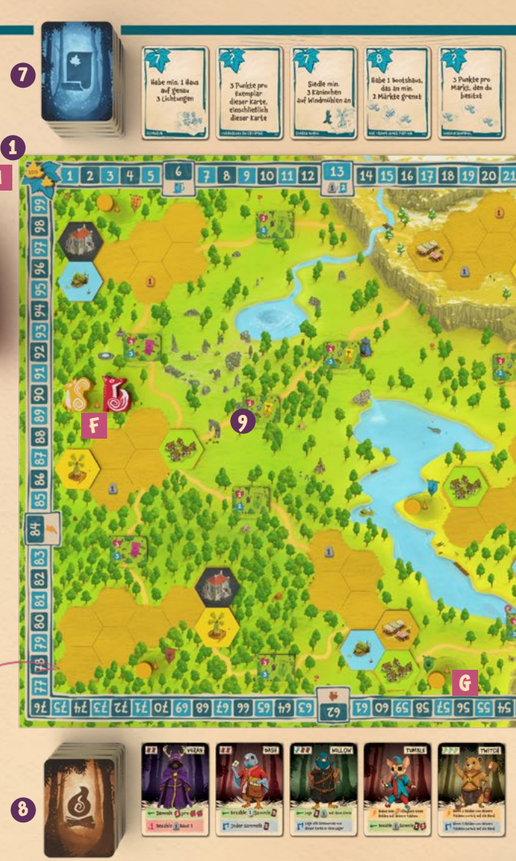
Aufbau

Allgemeiner Aufbau

1. **Spielplan:** Legt den Spielplan in die Tischmitte.
2. **Gebäudetableau:** Platziert das Gebäudetableau rechts neben dem Spielplan.
3. **Allgemeine Gebäude:** Sortiert die allgemeinen Gebäude-Karten nach Typen und legt sie auf die entsprechenden Felder auf dem Gebäudetableau. Auf den allgemeinen Gebäuden sind keine Symbole abgebildet.
4. **Trophäentableau:** Platziert das Trophäentableau unterhalb des Gebäudetableaus. Wenn ihr 1-3 Spielende seid, verwendet die mit 1-3 gekennzeichnete Seite; andernfalls verwendet die 4+ Seite. Verwendet die der Spieleranzahl entsprechende Seite.
5. **Marker:** Legt den Marker in den kleinen freien Bereich der Kriegsbannerleiste oben auf dem Trophäentableau.
6. **Trophäen:** Verteilt die Trophäen zufällig auf dem Trophäentableau.
7. **Gefallen-Karten:** Mischt die Gefallen-Karten und legt sie verdeckt über den Spielplan. Zieht dann 5 Gefallen-Karten und legt sie offen in einer Reihe rechts neben den Stapel.
8. **Helden-Karten:** Mischt die Helden-Karten und legt sie verdeckt unter den Spielplan. Zieht dann 5 Helden-Karten und legt sie offen in einer Reihe rechts neben den Stapel.
9. **Gefahrenzonen:** Legt alle Gefahrzonenmarker in den Beutel. Zieht dann 9 Marker aus dem Beutel und legt sie zufällig mit der grünen Seite nach oben auf die 9 Gefahrzonen (markiert durch graue Kriegsflagge).



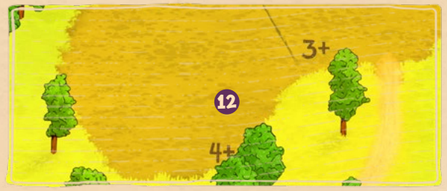
10. **Beutel:** Legt den Beutel für alle gut erreichbar auf den Tisch.
11. **Ressourcen:** Legt die Holz-, Nahrungs-, Stein- und Bienenstock-Ressourcen um den Spielplan als allgemeinen Vorrat aus.



12. **1-2 Personen Gebäude:** Bei 1-2 Spielenden, nehmt jeweils 3 der 5 allgemeinen Gebäude und legt sie zufällig auf die 15 Felder innerhalb der Lichtungen, auf denen 3+ oder 4+ steht.

3 Personen Gebäude: Bei 3 Spielenden, nehmt 2 von jedem der 5 allgemeinen Gebäude und platziert sie zufällig auf 10 Feldern in den Lichtungen, auf denen 4+ steht.

4 - 5 Personen Gebäude: Bei 4 oder 5 Spielenden, platziert während des Startaufbaus keine Gebäude auf dem Spielplan.



Individueller Aufbau

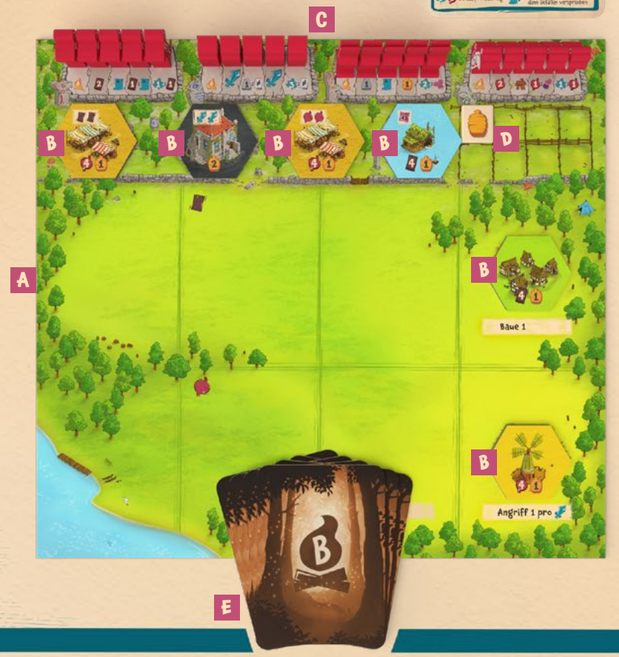
Jeder wählt eine der fünf verfügbaren Farben: rot, blau, schwarz, weiß oder gelb.

- **A Gefährtentableau:** Platziert ein Tableau vor euch.
- **B Gefährten-Gebäude:** Legt jeweils eines der sechs Gefährten-Gebäude auf euem Tableau auf die passenden Felder. Auf den Gefährten-Gebäuden sind Symbole abgebildet.
- **C Dorfbewohner:** Nehmt alle 20 Dorfbewohner in eurer Farbe und stellt sie auf euer Tableau. Stellt die Ratten auf die Plattform ganz links, gefolgt von den Eulen, Kaninchen und Fröschen. Als Erinnerung dafür findet ihr unten links in der Ecke jeder Plattform eine Steinstatue.



- **D Bienenstock:** Legt einen Bienenstock in den Lagerbereich auf eurem Tableau.
- **E Gefährten-Deck:** Wählt eines der 5 Gefährten-Decks A, B, C, D oder E aus und nehmt euch alle 6 Karten des ausgewählten Decks.
- **F Heldenfigur:** Stellt eure Heldenfigur am Lagerfeuer in Hawker's Crossing auf. Das ist die mittlere Lichtung links auf dem Spielplan.
- **G Gefallen-Marker:** Legt jeweils einen euer 5 Gefallen-Marker neben die Lagerfeuer an jeder Lichtung, außer an die, an der ihr eure Heldenfigur platziert habt.
- **H Punkte-Marker:** Legt eure Punkte-Marker auf das Blatt auf der Punkteleiste.
- **I 100+ Marker:** Legt eure 100+ Marker auf das Blatt auf der Punkteleiste. Hoffentlich braucht ihr sie später noch!
- **J Spielerhilfe:** Nehmt eine Spielerhilfe und legt sie neben euer Tableau.





Spielübersicht

In Emberleaf gibt es keine Spielrunden. Bestimmt wer anfängt, danach führen alle Mitspielenden abwechselnd im Uhrzeigersinn ihre Aktionen aus. Sobald alle 6 Trophäen vergeben sind, endet das Spiel.

Wählt eine Person aus, die das Spiel beginnt.
Wir empfehlen, dass die mutigste Person startet.

Wie euer Spiezug abläuft wird auf der nächsten Seite erklärt.



Helden-Karten

Eure Helden entscheiden, was ihr in eurem Zug tun könnt. Macht euch mit den verschiedenen Teilen der Helden-Karten vertraut bevor ihr fortfahrt.

Name

Jeder Held hat einen Namen, der spielerisch keine Auswirkung hat, aber zur Bezugnahme auf Karten dient.

Attribute

Helden können Attribute besitzen, die oben links auf ihrer Karte angezeigt werden. Befindet sich ein Held auf deinem Tableau, können seine Attribute die Wirksamkeit aktivierter Fähigkeiten erhöhen.

Die möglichen Attribute sind:

- **Gehen**
- **Angriff**
- **Holz**
- **Nahrung**
- **Stein**

Emberlinge lieben es, zusammenzuarbeiten. Je mehr Helden ihr im Spiel habt, desto mehr helfen sie sich gegenseitig!

Fähigkeiten und ihre Auslöser

Helden-Karten haben Fähigkeiten, die auf 5 unterschiedliche Weisen aktiviert werden können:

Ausspielen
siehe Karte ausspielen, Seite 8

Verschieben
siehe Karte verschieben, Seite 8

Abwurf
siehe Karte verschieben, Seite 8

Aufladen
siehe Karte aufladen, Seite 9

Dauerhaft
siehe dauerhafte Aktivierung, Seite 9

Spielablauf

In eurem Zug legt ihr Helden-Karten ab, verschiebt sie und ladet sie auf. So geht ihr durch den Wald, sammelt Ressourcen und siedelt Dorfbewohner an.

Ein Zug besteht aus 5 Schritten, danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

1. Aktionen (siehe Seite 8)

Ihr müßt eine Hauptaktion ausführen und könnt beliebig viele optionale Aktionen durchführen.

Die 2 Hauptaktionen sind:

- Karte ausspielen
- Karte verschieben

Die optionalen Aktionen sind:

- Karte aufladen
- Gefallen-Karte nehmen

Ihr könnt Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen, aber nur eine Hauptaktion pro Zug.

Ihr müßt eine Aktion beenden, bevor ihr die nächste beginnen könnt.

2. Trophäen

Trophäen werden für das Füllen von Lichtungen und für das Erreichen des unteren Endes der Kriegsbannerleiste auf dem Trophäentableau vergeben.

Erhaltet ihr eine Trophäe, nehmt ihr euch einen Trophäenmarker und führt alle dazugehörigen Boni aus (Seite 22). Wenn mehrere von euch eine Trophäe verdient haben, werden diese in Zugreihenfolge vergeben, beginnend mit der Person die gerade an der Reihe ist.

Es ist möglich, dass andere Spielende während eurer Aktionen ebenfalls Trophäen bekommen.

Wenn die letzte Trophäe genommen wurde, endet das Spiel.

Anmerkung der Autoren

Während ihr die 5 oben genannten Schritte ausführt, könnt ihr zu einem vorherigen Schritt zurückkehren. Beispielsweise kann ein Punktebonus eine freie Aktion freischalten. In diesem Fall beendet ihr den aktuellen Schritt und kehrt dann zu dem freigeschalteten Schritt zurück, um ihn wie gewohnt auszuführen. Der Zug wird dann ab diesem Schritt fortgesetzt.

3. Kriegsbannerleiste

Wenn der Marker den unteren Rand der Kriegsbannerleiste erreicht hat und auf dem Bereich mit den Symbolen „Trophäe“ und „Aktualisieren“ landet, dann:

1. Setze den Marker wieder an den Anfang der Kriegsbannerleiste zurück.
2. Lege alle Gefahrzonenmarker, die sich noch auf dem Spielplan befinden zurück in den Beutel.
3. Zieht 9 Gefahrzonenmarker aus dem Beutel und legt sie zufällig mit der orangen Seite nach oben auf die 9 Gefahrenzonen.

Sind nicht mehr genügend Gefahrenzonen-Marker da, um den Spielplan aufzufüllen, legt alle zurück in den Beutel. Ab sofort gibt es keine Gefahrenzonen mehr.

4. Punkteleiste



Auf der Punkteleiste enthalten einige Felder Bonuspunkte (siehe Seite 22).

Wird ein Bonusfeld erstmals erreicht, erhalten alle den Bonus in Zugreihenfolge, beginnend mit der Person, die ihn ausgelöst hat. Werden in einem Zug mehrere Bonusfelder passiert, werden die Boni in der Reihenfolge ihres Passierens ausgezahlt. Jeder Bonus wird nur einmal vergeben.

5. Karten aktualisieren

Nehmt ihr während eures Zuges eine Helden- oder eine Gefallen-Karte, müssen die restlichen Karten dieses Typs aktualisiert werden.

1. Legt die Karte ganz rechts auf den Ablagestapel.
2. Verschiebt alle übrigen Karten nach rechts.
3. Zieht Karten vom Stapel und legt sie offen links neben die übrigen Karten, bis 5 Karten ausliegen.

Aktionen

Aktionen aktivieren Fähigkeiten (Seite 10) mit denen ihr euch im Wald bewegt, Ressourcen sammelt, Gefahrenzonen räumt, Gebäude errichtet oder Dorfbewohner ansiedelt, um Ziele zu erfüllen und Blätter zu verdienen.

Karte ausspielen (Hauptaktion)

Spielt eine Helden-Karte auf ein freies Feld eures Tableaus. Führt alle Ausspielen-Fähigkeiten aus oder aktiviert eine Gefährten-Fähigkeit. Bei zwei Ausspielen-Fähigkeiten wird zuerst die obere ausgelöst.

Ein Feld gilt als leer, wenn keine Karten oder Spielsteine darauf sind.



Euer Tableau hat anfangs 6 leere Felder, die mit 1 - 6 beschriftet sind. Ihr könnt 2 zusätzliche Felder entsperren, indem ihr die Gefährten-Gebäude baut , welche auf den Feldern 7 and 8 liegen.

Gefährten-Fähigkeit

Einige Felder auf eurem Tableau enthalten Fähigkeiten.

Gather 1

Spielt ihr eine Helden-Karte auf ein Feld mit einer Fähigkeit, könnt ihr entweder:

1. die „Auspielen"-Fähigkeit der Helden-Karte nutzen.
2. die Gefährten-Fähigkeit nutzen, welche auf dem Ort abgebildet ist, an dem ihr die Helden-Karte gespielt habt. Ihr könnt nicht beide Effekte nutzen.

Anmerkung der Autoren

Manche Helden-Karten haben keine Ausspiel-Fähigkeit oder es ist vorteilhafter, die Gefährten-Fähigkeit statt der Helden-Fähigkeit zu nutzen. So könnt ihr etwa mit der Gefährten-Fähigkeit einen Stein erhalten, um danach eine Auflade-Fähigkeit des Helden zu aktivieren.

Karte verschieben (Hauptaktion)

Schiebt alle Karten auf eurem Tableau um einen Platz nach links. Wenn eine Karte verschoben wird, handelt alle damit verbundenen Fähigkeiten ab.

Die Karten in der linken Spalte eures Tableau fallen über den Rand. Für diese Karten handelt ihr sowohl die Verschiebe- als auch die Abwurf-Fähigkeiten ab. Wenn eine Karte 2 Fähigkeiten hat, führt ihr zuerst die oberste Fähigkeit aus.

Verschiebe-Reihenfolge

Beginnt, indem ihr die oberste Karte aus der linken Spalte eures Tableau nach links schiebt, gefolgt von der darunter liegenden Karte. Fahrt mit der nächsten Spalte fort und schiebt die oberste Karte nach links, dann die Karte darunter. Achtet darauf, dass jede Karte um einen Platz verschoben wird.

Ein Beispiel für die Verschiebe-Reihenfolge ist rechts dargestellt.

Abwurf

Wenn eine Karte von eurem Tableau fällt, führt ihre Verschiebe- und Abwurf-Fähigkeiten aus, und nehmt sie dann zurück auf die Hand. Beim Abhandeln der Fähigkeiten, zählen die eigenen Attribute der Karten weiterhin.

Anmerkung der Autoren

Bei der Verschiebe-Aktion kann es verlockend sein, alle Karten gleichzeitig zu verschieben und dann auszulösen. Da manche Aktionen länger dauern, könntet ihr den Überblick verlieren. Arbeitet deshalb am besten eine Karte nach der anderen vollständig ab, bevor ihr die nächste verschiebt.



Beispiel: Karten verschieben



Sara hat sich für eine Verschiebe-Aktion entschieden und handelt die 8 Felder auf ihrem Tableau nacheinander ab.

1. **Leer:** Nichts passiert.
2. **Bim:** Sara schiebt Bim ein Feld nach links und entfernt ihn vom Tableau. Sie löst zuerst die obere Verschiebe-Fähigkeit, dann die Abwurf-Fähigkeit aus und nimmt Bim auf die Hand.
3. **Milo:** Sara verschiebt Milo einen Platz nach links. Milo hat eine Verschiebe-Fähigkeit und Sara handelt sie ab.
4. **Leer:** Nichts passiert.
5. **Sprig:** Sara schiebt Sprig ein Feld nach links. Da er noch auf dem Tableau liegt, wird seine Abwurf-Fähigkeit nicht ausgelöst.
6. **Leer:** Nichts passiert.
7. **Gefährten-Gebäude:** Nichts passiert, Gefährten-Gebäude werden nicht verschoben.
8. **Amara:** Sara verschiebt Amara einen Platz nach links. Amara hat keine Verschiebe- oder Abwurf-Fähigkeit und nichts passiert.



Karte aufladen (optionale Aktion)

Einige Helden-Karten haben Auflade-Fähigkeiten. Diese sind auf der linken Seite mit einer Zahl versehen, die angibt, wie viele Ladungen die Fähigkeit hat. Um sie zu aktivieren, müsst ihr mit Ressourcen bezahlen.

x2 Bezahle 1 Gehe 1 pro

Um eine Auflade-Fähigkeit auszuführen, müsst ihr zunächst überprüfen, wie viele Ressourcenmarker sich auf der Karte befinden.

Wenn die Anzahl der Ressourcen auf der Karte der Anzahl der Ladungen entspricht, könnt ihr die Fähigkeit nicht ausführen.

Ist die Anzahl der Ressourcen auf der Karte geringer als die Anzahl der Ladungen, könnt ihr die Fähigkeiten ausführen. Folgt den Anweisungen der Fähigkeit und legt die eingesetzten Ressourcen auf die Karte.

Ihr müsst über die erforderlichen Ressourcen verfügen, um die Fähigkeit zu aktivieren. Die Anzahl der Ressourcen auf der Karte dient als Erinnerung daran, wie oft die Fähigkeit bereits eingesetzt wurde.

Wenn die Helden-Karte von eurem Tableau fällt und zurück auf die Hand genommen wird, kommen die Ressourcen von der Karte zurück in den allgemeinen Vorrat. Wenn ihr den Helden beim nächsten Mal spielt, könnt ihr die Auflade-Fähigkeit wieder einsetzen.

Einen Gefallen versprechen

(optionale Aktion)

Während des Spielaufbaus habt ihr 5 Gefallen-Marker auf dem Spielplan verteilt. Befindet sich euer Held gerade auf einer Lichtung, auf der ein Gefallen-Marker eurer Farbe liegt, könnt ihr eine Gefallen-Aktion ausführen und eine Gefallen-Karte auswählen. Der Gefallen-Marker wird dann aus dem Spiel entfernt.

Wenn ihr eine Gefallen-Karte nehmt, wählt ihr aus den aufgedeckten Karten eine aus und legt sie offen neben euer Tableau. Am Ende des Spiels erhaltet ihr Blätter, wenn ihr den Gefallen erfüllt habt.

Ihr füllt die Gefallen-Karten Auslage erst am Ende eures Zuges wieder auf. Ihr wählt immer aus den verbleibenden Karten aus.

Fähigkeiten

Attributprüfung

Einige Fähigkeiten enthalten Attributprüfungen, mit denen ihr steuern könnt, wie gut eine Fähigkeit ausgeführt werden soll.

Um eine Prüfung durchzuführen, zählt ihr, wie oft das erforderliche Attribut der eingesetzten Fähigkeit auf eurem Tableau vorkommt. Dazu gehören auch alle Helden-Karten, die sich auf eurem Tableau befinden.

Bei einer Verschiebe-Aktion: Verlässt die Helden-Karte mit der eingesetzten Fähigkeit euer Tableau, gelten ihre Attribute für diese Fähigkeit noch, doch nach dem Einsatz nehmt ihr sie sofort auf die Hand – so steht sie den anderen Helden nicht mehr zur Verfügung.

Beispiel: Einzelne Attributprüfung

Frank hat die „Ausspielen"-Aktion ausgeführt und handelt Zorrs Ausspielen-Fähigkeit ab.



Zorr greift mit 1 Schaden pro Angriff-Attribut an, das Frank auf seinem Tableau hat.



Frank zählt seine Angriff-Attribute.

- Frank hat nur Zorr im Spiel, der ein Angriff-Attribut von 1 hat.
- Frank hat 2 Eulen angesiedelt und damit ein zusätzliches Angriff-Attribut freigeschaltet. Das Ansiedeln wird in Kürze erklärt.

Insgesamt hat Frank 2 Angriff-Attribute, daher verursacht Zorr 2 Schaden.

Beispiel: Mehrfache Attributprüfung

Sara hat eine Verschiebe-Aktion ausgeführt und löst nun Korens Verschiebe-Fähigkeit aus.



Koren sammelt 1 Holz für je 2 Holz-Attribute, die Sara auf ihrem Tableau hat.



Sara zählt ihre Holz-Attribute.

- Sie hat 4 Helden im Spiel. Koren hat 0 Holz-Attribute, Talon und Lark haben jeweils 1 Holz-Attribut und Cirial hat 2 Holz-Attribute, sodass Sara insgesamt 4 Holz-Attribute hat.
- Der zweite Platz in der obersten Reihe ihres Tableaus enthält 1 Holz-Attribut. Da dieser Platz nicht verdeckt ist, zählt er zu ihrer Gesamtzahl dazu. Wenn sich ein Held auf diesem Platz befinden würde, wäre das Symbol nicht sichtbar und wird nicht mitgezählt.
- Sara hat zuvor ein „Markt" Gefährten-Gebäude gebaut, welches 2 weitere Holz-Attribute zeigt.

Insgesamt hat Sara 7 Holz-Attribute, daher sammelt Koren 3 Holz. Bei der Überprüfung der Attribute wird immer abgerundet.

Gehen

Mit der Gehen-Fähigkeit könnt ihr euren Helden zwischen den 6 Bereichen (Lichtungen) auf dem Spielplan bewegen, die durch Wege miteinander verbunden sind.

Helden bewegen sich auf Pfaden zwischen Lichtungen, und das Gehen auf einem Pfad erfordert 1 Schritt.

Wie viele Schritte ihr euch mit der Gehen-Fähigkeit bewegen könnt, bestimmt entweder ein auf der Karte angegebener Wert oder ihr müsst den Wert erst durch eine Attributprüfung ermitteln.

Beispielsweise könnt ihr mit „Gehe 2" zwei Schritte auf einem Weg gehen.

Gefahrenzonen-Marker

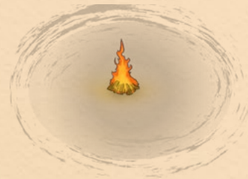
Wenn ihr euch auf einem Weg mit Gefahrenzonen-Markern bewegt, kostet jeder Marker einen zusätzlichen Schritt, um diesen Pfad zu passieren.

Beispielsweise: Ein Weg mit 2 Gefahrenmarkern erfordert zum Überqueren „Gehe 3".

Ihr dürft nicht auf einem Gefahrenzonen-Marker stehen bleiben. Wege ohne Gefahrenzonen-Marker erfordern keine zusätzlichen Schritte.

Lagerfeuer

An jeder Lichtung gibt es Lagerfeuer. Stellt eure Heldenfigur dorthin, um anzuzeigen, an welcher Lichtung sich euer Held befindet.



Beispiel: Gehen



Frank kann 2 Schritte gehen and ist an Position 1, er kann:

Für einen Schritt zu 2 gehen, aber nicht weiter.

Er kann nicht 3 erreichen, da zu viele ida zu viele Gefahrenzonen den Weg versperren.

Da beide Wege von Gefahrenzonen geräumt sind, kann er zu 4 gehen indem er 5 passiert, oder er kann bei 5 stoppen.

Frank könnte aber auch für 2 Schritte zu 6 gehen.

Sammeln

Mit der Sammel-Fähigkeit könnt ihr Ressourcen aufnehmen und in eurem Lagerbereich ablegen.

Wieviele der angegebenen Ressourcen ihr mit der Sammel-Fähigkeit einsammeln könnt, bestimmt entweder ein auf der Karte angegebener Wert oder ihr müsst den Wert erst durch eine Attributprüfung ermitteln.

Mit „Sammel 2" könnt ihr beispielsweise 2 Holz aus dem Vorrat nehmen und in euren Lagerbereich legen.

Lagerbereich

Euer Tableau hat einen Lagerbereich für 8 Ressourcen. Durch Bau des Gefährten-Gebäudes „Bootshaus" schaltet ihr 4 weitere Plätze frei.



Erhaltene Ressourcen müsst ihr sofort im Lagerbereich ablegen. Ist dieser voll, dürft ihr beliebige eingelagerte Ressourcen an den Vorrat zurückgeben und so Platz schaffen. Ihr entscheidet, welche Ressourcen ihr behaltet – auch alle bisherigen, falls ihr keine der neuen Ressourcen einlagern wollt.

Beispiel: Ressourcen einlagern

Sara hat bereits 6 Nahrung und sammelt 4 Holz.



Sie kann:

- Kein Holz nehmen.
- 1 Holz nehmen.
- 2 Holz nehmen.
- 1 Nahrung wegwerfen und 3 Holz nehmen.
- 2 Nahrung wegwerfen und 4 Holz nehmen.

Fähigkeiten (Fortsetzung)

Angriff

Mit der Angriff-Fähigkeit könnt ihr Gefahrenzonen räumen und Belohnungen erhalten.

Helden greifen entlang der Pfade zwischen Lichtungen an. Ihr könnt einen Gefahrenzonen-Marker auf dem Pfad entfernen, der mit eurem aktuellen Standort verbunden ist. Liegen dort 2 Marker, müsst ihr den angreifen, der eurem Standort am nächsten ist.

Die Angriff-Fähigkeit gibt eine Zahl oder Attributprüfung an, die bestimmt, wie viel Schaden ihr mit dieser Fähigkeit verursachen könnt.

Gefahrenzonen räumen



Eine Gefahrenzone muss immer in einem einzigen Angriff vollständig geräumt werden.

Dafür muss euer Schaden mindestens der auf dem Herzsymbol des Markers angegebenen Gesundheit entsprechen.

Wenn ihr eine Angriffs-Fähigkeit einsetzt, könnt ihr nur eine Gefahrenzone angreifen. Ihr könnt euren Schaden nicht auf mehrere Gefahrenzonen aufteilen.

Belohnungen

Wenn ihr eine Gefahrenzone erfolgreich geräumt habt:

1. Nehmt den Gefahrenzonen-Marker und legt ihn neben euer Tableau. Die Kriegsbanner auf den Markern können zum Erfüllen von Gefallen beitragen.
2. Bewegt euren Punkte-Marker auf der Leiste um die angegebene Anzahl Felder vor.
3. Bewegt den Marker auf der Kriegsbannerleiste um eine Reihe nach unten. Die Leiste wird von allen Spielenden gemeinsam genutzt. Du entscheidest, auf welches Feld der Reihe du den Marker setzt.
   - Wenn das Feld eine Ressource anzeigt, nehmt ihr diese Ressource sofort und legt sie in euren Lagerbereich.
   - Wenn ihr die letzte Reihe erreicht habt, erhaltet ihr eine Trophäe während des Trophäenschritts der Runde.
   - Wenn der Marker schon in der letzten Reihe war, erhaltet ihr nichts.



Bauen

Mit der Bauen-Fähigkeit könnt ihr ein Gebäude auf einer freien Fläche in der Lichtung platzieren, in der ihr euch gerade befindet.

Die Bauen-Fähigkeit gibt eine Zahl an, die bestimmt, wie viele Gebäude ihr mit dieser Fähigkeit errichten könnt. Für jedes Gebäude müsst ihr alle vier Schritte abschließen, bevor ihr mit dem nächsten Bau beginnt.

1. Gebäude auswählen

Ihr könnt jedes allgemeine Gebäude vom Bauplan oder ein Gefährten-Gebäude von eurem Tableau bauen.

- **Allgemeine Gebäude:** Die Kosten für allgemeine Gebäude werden auf dem Gebäudetableau neben jedem Gebäudetyp angezeigt.
- **Gefährten-Gebäude:** Die Kosten für die Gefährten-Gebäude sind am unteren Rand jedes Plättchens angegeben.

Die Anzahl der Gebäude ist begrenzt. Sobald alle Gebäude eines bestimmten Typs gebaut wurden, könnt ihr keine weiteren Gebäude dieses Typs mehr bauen.

2. Baukosten bezahlen

Habt ihr ein Gebäude ausgewählt, müsst ihr die Baukosten mit Ressourcen aus eurem Lagerbereich bezahlen. Gebt die dafür benötigten Ressourcen in den allgemeinen Vorrat zurück.

Wenn ihr nicht über die erforderlichen Ressourcen verfügt, könnt ihr das ausgewählte Gebäude nicht bauen.

3. Gebäude platzieren

Stellt das Gebäude auf einen beliebigen freien Platz in eurer aktuellen Lichtung. Wenn in eurer aktuellen Lichtung keine freien Plätze mehr vorhanden sind, könnt ihr kein Gebäude bauen. Wenn auf dem freien Platz, auf dem ihr das Gebäude platziert habt ein Ressourcensymbol angezeigt wird, fügt diese Ressource sofort eurem Lagerbereich hinzu.

Gefährten-Gebäude

Wenn ihr ein Gefährten-Gebäude von eurem Tableau entfernt, schaltet ihr einen Bonus frei. Die Boni werden auf Seite 23 ausführlich erklärt.

4. Dorfbewohner ansiedeln

Ihr könnt Dorfbewohner ansiedeln, um Blätter zu erhalten und Boni freizuschalten.

4.1 Dorfbewohner platzieren

Auf dem Tableau befinden sich 4 Dorfbewohner-Leisten: Ratten, Eulen, Kaninchen und Frösche.



Wählt eine der Leisten und nehmt die ganz links stehende Figur von dieser Leiste. Setzt die gewählte Dorfbewohner-Figur auf das Gebäude, das ihr gerade errichtet habt. Dieser Dorfbewohner gilt nun als angesiedelt.

4.2 Punkte aktualisieren

Wenn ihr einen Dorfbewohner auf einem Gebäude ansiedelt, erhaltet ihr 1 Blatt pro einzigartigem Gebäudetyp in dieser Nachbarschaft.

Gebäudetypen: Es gibt fünf Gebäudetypen: Bootshäuser, Märkte, Häuser, Windmühlen und Rathäuser. Allgemeine und Gefährten-Gebäude desselben Typs gelten als gleich.

Nachbarschaft: Nachbarschaften sind Gruppen von Gebäuden, die über mindestens eine Kante miteinander verbunden sind und in denen ihr einen Dorfbewohner angesiedelt habt. Eine Nachbarschaft kann nur aus einem einzelnen Gebäude oder aus mehreren Gebäuden bestehen. Die Anzahl eurer Nachbarschaften ist nicht begrenzt.

4.3 Dorfbewohner-Bonus ausführen

Unter jeder Dorfbewohner-Figur auf eurem Tableau ist ein Bonus abgebildet. Nachdem ihr euren Punktestand aktualisiert habt, führt den Bonus aus, den ihr soeben beim Ansiedeln eures Dorfbewohners aufgedeckt habt. Eine vollständige Erklärung aller Boni findet ihr auf Seite 23.

Lichtung füllen

Wenn ihr eine Lichtung füllt, erhaltet ihr in der Trophäen-Phase eine Trophäe. Eine Lichtung gilt als gefüllt, wenn jedes Feld darin mit einem Gebäude belegt ist.

Beispiel: Nachbarschaft



1. Weiß hat eine Nachbarschaft von 1.
2. Rot hat eine Nachbarschaft von 1.
3. Rot hat eine zweite Nachbarschaft von 1.
4. Weiß hat eine zweite Nachbarschaft von 4.

Beispiel: Dorfbewohner werten

Sara spielt weiß.



1. Sara baut ihr Gefährten-Gebäude und siedelt darin einen Frosch an. Dadurch verbindet sich ein Markt, auf dem bereits ein Frosch war, mit einem Haus und einem Bootshaus. Die Nachbarschaft hat 3 einzigartige Gebäudetypen und bringt ihr 3 Blätter.



2. Sara siedelt ein Kaninchen mithilfe des Bonus „Einen Dorfbewohner ansiedeln“ (siehe Seite 22) im Gefährten-Rathaus des roten Spielers an. So verbinden sich ihre zwei Nachbarschaften zu einer Nachbarschaft mit 6 Gebäuden und 4 einzigartigen Gebäudetypen, was ihr 4 Blätter einbringt.

Fähigkeiten (Fortsetzung)

Der Rest dieses Abschnitts erklärt weitere Schlüsselbegriffe, die bei Fähigkeiten verwendet werden.

Überall

Überall angreifen: Ihr könnt jeden Gefahrenzonen-Marker angreifen, unabhängig von eurem aktuellen Standort.

Überall bauen: Ihr könnt in jeder Lichtung bauen, unabhängig von eurem aktuellen Standort.

Jeder

Alle Spielenden, beginnend mit der aktuellen Person und im Uhrzeigersinn, können diese Fähigkeit ausführen. Nachdem alle die Fähigkeit ausgeführt haben, setzt die aktuelle Person ihren Zug fort.

Erhalte

Das Schlüsselwort „erhalten“ bedeutet, dass ihr etwas bekommt. Meistens passiert das, wenn eine Ressource in euren Vorrat gelegt wird.

Eine Gefahrenzone „erhalten“ bedeutet, dass ihr einen Gefahrenzonen-Marker neben euer Tableau legt.



Reduziere

Einige Fähigkeiten bieten eine optionale Reduzierung.



Für die oben genannte Fähigkeit könnt ihr eine Bauen-Fähigkeit ausführen. Optional könnt ihr 1 Bienenstock abgeben, um die Kosten für den Bau um 2 Ressourcen zu reduzieren. Dies können 2 beliebige, 2 gleiche oder 2 unterschiedliche Ressourcen sein.

Bezahle

Nehmt die benötigten Ressourcen aus eurem Lager und legt sie in den Vorrat. Wenn ihr die Ressourcen nicht habt, könnt ihr die Fähigkeit nicht einsetzen.

Auflade - Auslöser

Denkt daran, wenn ihr eine Auflade-Fähigkeit auslöst, werden die verbrauchten Ressourcen stattdessen auf die Helden-Karte gelegt.

X

Für einige Fähigkeiten müsst ihr X einer Ressource bezahlen, wobei X eine beliebige Zahl ist, die ihr euch leisten könnt.

Beispiel: Eine X-Fähigkeit einsetzen

Sara aktiviert die folgende Fähigkeit:



Sie kann beliebig viele Steine bezahlen, um genau diese Menge an Holz und Nahrung zu sammeln. Sie entscheidet sich 3 Steine auszugeben und erhält dafür 3 Holz und 3 Nahrung.

Erklärungen zu Fähigkeiten

Doppel-Fähigkeiten

Manche Fähigkeiten lösen zwei Effekte mit einem einzigen Auslöser aus.



In diesen Fällen könnt ihr entscheiden, keine, eine oder beide Fähigkeiten ausführen. Wenn ihr euch jedoch dafür entscheidet, die erste Fähigkeit auszuführen, müsst ihr diese immer vor der Zweiten ausführen.

Was heißt optional?

Alle vorteilhaften Folgen von Fähigkeiten sind optional, und ihr könnt immer weniger tun, als angegeben.

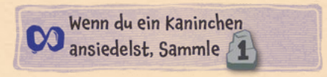
Hier einige Beispiele:

- Wenn ihr „Gehe 5“ aktiviert, könnt ihr euch dafür entscheiden, weniger als 5 Felder zu laufen.
- Wenn ihr 5 Ressourcen sammelt, könnt ihr euch dafür entscheiden auch weniger einzusammeln.
- Wenn ihr eine Fähigkeit auslöst, könnt ihr entscheiden, sie nicht zu aktivieren.
- Wenn ihr ein Gebäude baut, könnt ihr darauf verzichten, einen Dorfbewohner dort anzusiedeln.
- Wenn ihr einen Dorfbewohner ansiedelt, könnt ihr darauf verzichten, den Bonus zu nehmen.

Das Einzige, was immer erforderlich ist, ist das Ausgeben der erforderlichen Ressourcen für eine aktivierte Fähigkeit.

Dauerhafter Auslöser

Die meisten Fähigkeiten werden durch das Ausführen einer Aktion ausgelöst, dauerhafte Fähigkeiten hingegen, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt ist.

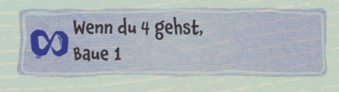


Wenn ihr die Bedingung während einer einzelnen Aktion erfüllt, könnt ihr die dauerhafte Fähigkeit nach Abschluss der aktuellen Aktion ausführen.

Jede dauerhafte Fähigkeit kann nur einmal pro Zug aktiviert werden.

Beispiel: Dauerhafte Fähigkeiten auslösen

Um eine dauerhafte Fähigkeit auszulösen, müsst ihr die Voraussetzungen innerhalb einer einzigen Aktion erfüllen.



Die oben genannte dauerhafte Fähigkeit erfordert, dass ihr euch 4 Schritte bewegt, und ermöglicht es euch dann, einmal zu bauen.

Szenario 1

Ihr setzt einen Helden ein, mit dem ihr 5 Schritte gehen könnt. Ihr geht 5 Schritte, d. h. ihr habt 4 Schritte innerhalb einer Aktion zurückgelegt und könnt nun sofort einmal bauen.

Szenario 2

Ihr nutzt eine Verschiebe-Fähigkeit. Der erste Held, den ihr verschiebt, lässt euch 2 Schritte gehen, der zweite 2 weitere Schritte. So geht ihr innerhalb einer Aktion insgesamt 4 Schritte und könnt nun sofort einmal bauen.

Szenario 3

Ihr setzt einen Helden ein, der euch 2 Felder gehen lässt, und geht diese. Dann aktiviert ihr eine Auflade-Fähigkeit und geht weitere 2 Felder, wobei ihr die benötigten Ressourcen ausgebt. Ihr seid insgesamt 4 Felder gegangen, aber nicht in einer einzigen Aktion, daher wird die fortlaufende Fähigkeit nicht ausgelöst.

Spielende

Das Spielende wird ausgelöst sobald 6Trophäen vergeben wurden.

Das Spielende wird ausgelöst, sobald jemand die sechste Trophäe nimmt. Ihr spielt weiter, bis alle die gleiche Anzahl an Zügen gemacht haben.

- Wenn die Person, die das Spiel gestartet hat, das Spielende auslöst, erhalten alle anderen noch einen Spielzug.
- Wenn die letzte Person in Spielreihenfolge das Spielende auslöst, endet das Spiel unmittelbar nach Beendigung ihres Spielzuges.
- Sollte in einem 5 Personen Spiel die dritte Person das Spielende auslösen, so erhalten nur die vierte und fünfte Person noch einen Zug.

Sobald jeder die gleiche Anzahl an Zügen durchgeführt hat, erfolgt die Endwertung.

Anmerkung der Autoren

Die erste Trophäe wird oft in der Mitte des Spiels vergeben, die zweite Trophäe in der Regel nach etwa 70 % des Spiels. Die letzten vier Trophäen können schnell hintereinander vergeben werden. Wenn nur noch eine oder zwei Trophäen übrig sind, denkt daran, dass das Spiel jederzeit beendet werden kann. Um Überraschungen zu vermeiden, solltet ihr sicherstellen, dass alle neuen Spieler und Spielerinnen wissen, wie das Spielende ausgelöst wird.

Wertung

Es ist an der Zeit, eure Versprechen zu überprüfen und zu sehen, welche Gefallen ihr erfüllt habt.

Im Laufe des Spiels habt ihr Blätter für die folgenden 4 Dinge verdient:

- Dorfbewohner angesiedelt
- Gefahrenzonen geräumt
- Trophäen erhalten
- Boni freigeschaltet

Am Ende des Spiels erhaltet ihr nur Blätter für:

- Gefallen erfüllen

Alle Spielenden überprüfen jetzt alle ihre Gefallen-Karten, um zu sehen, welche erfüllt wurden. Alle so noch verdienten Blätter, werden zur Punkteleiste hinzugefügt. Es gibt keine Strafen für nicht erfüllte Gefallen, man erhält nur keine Blätter für die Karten.

Wer die meisten Blätter hat gewinnt das Spiel und wird für immer als Held der Emberlinge in Erinnerung bleiben.

Boni der Punkteleiste

Boni auf der Punkteleiste werden nur während eines Spielzuges freigeschaltet. Während der Endwertung können keine weiteren Boni auf der Punkteleiste erzielt werden.

Gleichstand auflösen

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt die Person, die die meisten Dorfbewohner angesiedelt hat.

Im Falle eines erneuten Gleichstandes gewinnt, wer die meisten Gefahrenzonen-Marker hat.

Besteht hier immer noch ein Gleichstand, teilen sich alle Beteiligten den Sieg.

Anmerkung der Autoren

Für erfahrene Spielende können Gefallen-Karten bis zu 50 % ihrer Endpunktzahl ausmachen. Versucht also, so viele Gefallen-Karten wie möglich einzusammeln, und geht niemals davon aus, dass ihr gewonnen oder verloren habt, bevor nicht die letzte Karte gewertet wurde.

- 70-100 Blätter sind ein gutes Ergebnis für die ersten Spiele.
- 100-150 Blätter sind ein gutes Ergebnis, wenn ihr bereits mehrere Spiele gespielt habt.
- 216 Blätter sind das beste Ergebnis, das bei Testspielen erzielt wurde.

Viel Glück und viel Spaß!

Allgemeine Erläuterungen

Die folgenden Erläuterungen beziehen sich auf Schlüsselwörter, die auf mehreren Gefallen-Karten zu finden sind.

„Die Meisten“

Bei einigen Gefallen-Karten erhält man Blätter für das Erreichen einer bestimmten Höchstzahl. Dafür muss man mehr als alle anderen haben. Bei Gleichstand werden keine Blätter vergeben.

„Haben“

„Haben“ meint Dinge, die ihr im Spiel erhalten habt, wie Gefahrenzonen-Marker oder Ressourcen. Bei Gebäuden sind das jene, auf denen sich einer eurer Dorfbewohner befindet. Auch wenn andere Spielende dasselbe Gebäude haben, besitzen es alle.

„Ansiedeln“

„Ansiedeln“ bezieht sich auf einen Dorfbewohner der auf einem Gebäude angesiedelt wird und die dadurch eingesammelten Blätter und Boni. *Weitere Details findet ihr auf Seite 13.*

Ähnlich verhält es sich mit Dorfbewohnern, die ihr „angesiedelt” habt, also Dorfbewohnern, die ihr auf ein Gebäude gesetzt habt.

Boni

Beschreibungen aller Trophäen, Boni auf der Punkteleiste und Boni auf dem Gefährtentableau findet ihr auf Seite 22 und 23 dieser Anleitung.

„Nachbarschaft“

Nachbarschaften sind Gruppen von Gebäuden, die durch mindestens eine Kante miteinander verbunden sind und in denen ihr einen Dorfbewohner angesiedelt habt. Eine Nachbarschaft kann aus einem einzelnen Gebäude oder mehreren Gebäuden bestehen. Die Anzahl der Nachbarschaften, die ihr haben könnt, ist unbegrenzt. *Weitere Informationen findet ihr auf Seite 13.*

„Angrenzen“

Ein Gebäude grenzt an ein anderes Gebäude, wenn es dieses auf dem Spielplan physisch berührt.

Ein Dorfbewohner grenzt an einen anderen Dorfbewohner, wenn sich beide auf Gebäudeplättchen befinden, die sich auf dem Spielplan physisch berühren.



Solo Modus

Heute ist der Tag. Du holst tief Luft und kommst aus deinem Versteck hervor, bereit, dein Volk beim Wiederaufbau seiner Heimat anzuführen. Du schüttelst den Staub ab und sammelst deine Gedanken. Während du dich auf deine Rede vorbereitest, dringt ein vertrautes Geräusch in deine Ohren ... Deine Schwester ist dir wieder einmal zuvorgekommen und ruft die anderen zu sich. Sie will die neue Heldin der Emberlinge werden. Mit einer Mischung aus Stolz und Frustration trittst du vor, denn es ist klar: Nur ein freundschaftlicher Wettstreit kann endgültig entscheiden, wer am besten ist.

Übersicht

Das Solospiel folgt allen Standardregeln. Die einzigen neuen Regeln betreffen die Steuerung und Wertung deiner Schwester, welche auf den nächsten Seiten erklärt werden.

Du beginnst das Spiel. Um zu gewinnen, musst du mehr Blätter als deine Schwester sammeln.

Anmerkung der Autoren

Wenn du Aktionen für deine Schwester wählst, musst du Entscheidungen treffen. Versuche, ihre Aktionen so einzusetzen, dass sie deiner Strategie möglichst zugute kommen.

Aufbau

1. **Allgemeiner Aufbau:** Baue das Spiel für 2 Spielende auf.
2. **Individueller Aufbau:** Baue dein Tableau wie üblich auf.

Baue den Spielbereich für deine Schwester auf.

3. **Gefallen-Karten:** Wähle einen Schwierigkeitsgrad:
   - **Einfach:** 2 einfache Gefallen-Karten.
   - **Mittel:** 3 einfache Gefallen-Karten.
   - **Schwer:** 3 einfache Gefallen-Karten und 1 fortgeschrittene Gefallen-Karte.
   - **Sehr schwer:** 3 einfache Gefallen-Karten und 2 fortgeschrittene Gefallen-Karten.
   - **Experte:** 3 einfache Gefallen-Karten und 3 fortgeschrittene Gefallen-Karten.

   Mische die einfachen und die fortgeschrittenen Gefallen-Karten und lege die für den gewählten Schwierigkeitsgrad erforderliche Anzahl offen in einer Reihe aus.
4. **Gebäude-Karten:** Mische die Gebäude-Karten. Lege eine Karte offen und die anderen vier Karten verdeckt in einer Reihe unter die Gefallen-Karten.
5. **Aktions-Karten:** Mische die Aktions-Karten und lege sie verdeckt unter die Gebäude-Karten.



Wähle eine Farbe für deine Schwester.

6. **Heldenfigur:** Stelle ihre Heldenfigur neben deine eigene auf Hawker's Crossing.
7. **Punkte-Marker:** Lege ihren Punkte-Marker auf das Blatt auf der Wertungsleiste.
8. **100+ Marker:** Lege ihren 100+ Marker auf das Blatt auf der Wertungsleiste.

Die restlichen Spielfiguren deiner Schwester werden nicht benötigt. Lege sie zurück in die Schachtel.

Der Zug deiner Schwester

Der Zug deiner Schwester beginnt mit der Überprüfung ihrer Ausdauer. Danach führt sie eine Aktion aus oder ruht.

Ausdauer

Die Aktions-Karten deiner Schwester ähneln den Helden-Karten, aber anstelle der Attribute in der oberen linken Ecke haben sie:

Ausdauer

Addiere die verbrauchte Ausdauer deiner Schwester, indem du die Symbole auf ihren aufgedeckten Aktions-Karten zählst. Wenn sie weniger als 5 Ausdauer verbraucht hat, führt sie eine weitere Aktion aus, andernfalls ruht sie sich aus.

Aktionen (weniger als 5 Ausdauer)

Ziehe 1 Aktions-Karte vom Stapel und lege sie offen so, auf die anderen Karten, dass nur die verbrauchte Ausdauer sichtbar bleibt.

Führe die beiden Fähigkeiten auf der Karte aus, beginnend mit der obersten.

Ausruhen (mindestens 5 Ausdauer)

Ruht deine Schwester, führe diese 3 Schritte für sie aus:

1. Lege aufgedeckte Aktions-Karten auf den Ablagestapel.
2. Decke die linke verdeckte Gebäude-Karte auf.
3. Addiere alle Zahlen in den Reputationssternen auf ihren Gefallen- und Gebäude-Karten. Sie erhält Blätter entsprechend dieses Wertes.



Jeder und Boni

Trophäen: Gewinnt deine Schwester eine Trophäe, wählst du, welche sie erhält. Sie bekommt alle Blätter, aber keine Boni. Du erhältst den allgemeinen Bonus wie üblich. Wenn du eine Trophäe nimmst, geht sie leer aus.

Jeder: Wenn du eine Karte spielst, auf der „alle" steht, führst nur du die Fähigkeit aus.

Punkteleiste Boni: Wenn deine Schwester als erste einen Bonus auf der Punkteleiste erreicht, wird dieser ausgelöst, aber nur du erhältst den Vorteil.

Wertung

Zusätzlich zu den Blättern, die während des Spiels verdient wurden, erhält deine Schwester am Ende des Spiels Blätter für Gefallen und Gebäude.

Bei einem Unentschieden gewinnt sie!

Gefallen

Die Punktzahl deiner Schwester für die Gefallen-Karten richtet sich nach dem, was du getan hast. Zähle ihre erreichten Punkte zusammen und füge entsprechend viele Blätter zu ihrer Punktzahl hinzu.

Beispiel: 3 Punkte pro heimatlosem Dorfbewohner beziehen sich auf die Anzahl der heimatlosen Dorfbewohner auf deinem Tableau. Ebenso beziehen sich 2 Punkte pro Gefallen-Karte auf die Anzahl der Gefallen-Karten, die du hast.

Gebäude

Drehe alle noch nicht aufgedeckten Gebäude-Karten um.

Im Laufe des Spiels hast du Gebäude-Karten aufgedeckt, und deine Schwester erhält für jedes Gebäude Blätter, in dem du einen Dorfbewohner angesiedelt hast.
Das erste aufgedeckte Gebäude ist 5 Blätter pro gebautem Gebäude wert, das Zweite 4, das Dritte 3 und so weiter.



Beispiel: Wertung von Gebäuden

Frank hat 5 Bootshäuser, 2 Häuser, 2 Märkte, 1 Rathaus und keine Windmühle gebaut.

Die Gebäude-Karten seiner Schwester kamen in der folgenden Reihenfolge:



Seine Schwester erhält 10 Blätter von Häusern, 20 Blätter von Bootshäusern, 3 Blätter von Rathäusern, 0 Blätter von Windmühlen und 2 Blätter von Märkten. Insgesamt erhält sie 35 Blätter.

Solo Modus (Fortsetzung)

Fähigkeiten

Deine Schwester hat ihre eigenen Spezialfähigkeiten.

Reisen

Reise 4

Bewege die Figur deiner Schwester im Uhrzeigersinn um die angegebene Anzahl an Feldern, Gefahrenzonen werden dabei übersprungen. Bei einem Zug von 3 Feldern bewegt sie sich 3 Felder auf dem Spielplan.

Zu dir reisen

Reise zu dir

Bewege die Figur deiner Schwester an deinen aktuellen Standort.

Angriff

Angriff 7

Wähle die Gefahrenzonen mit der höchsten Punktzahl mit dem maximalen Gesundheitswert, der gleich oder geringer ist, als die Zahl auf dem Marker. Wenn sich kein Marker in Reichweite befindet, bewege ihre Figur im Uhrzeigersinn zur nächsten Lichtung mit Gefahrenzonen-Marker, und wende die Fähigkeit an. Gibt es kein gültiges Ziel, passiert nichts.

Bewege den Marker auf der Kriegsbannerleiste um eine Reihe nach unten. Das Feld das du wählst ist egal, da sie keine Belohnung erhält.

Deine Schwester erhält so viele Blätter, wie auf dem Gefahrenzonen-Marker angegeben. Entferne den Marker aus dem Spiel. Erreicht der Marker das Ende der Leiste, führst du die Schritte für die Trophäe und die Kriegsbannerleiste wie gewohnt aus.



Bauen

Baue 1 Bootshaus

Nimm das entsprechende Gebäude vom Gebäudetableau und setze es auf die Lichtung, an der deine Schwester gerade steht. Du kannst entscheiden, wo du es hinstellst.

Wenn kein Platz für das Gebäude ist, bewege ihre Figur im Uhrzeigersinn, so lang bis sie eine Lichtung mit einem freien Platz erreicht. Führe dann die Fähigkeit aus.

Deine Schwester bekommt keine Blätter für das Platzieren von Gebäuden. Sie siedelt auch keine Dorfbewohner an.

Wenn das platzierte Gebäude die Lichtung füllt, führe den Trophäenschritt wie gewohnt aus.

Held

Held 3

Zähle die aufgedeckten Helden-Karten von links nach rechts, bis du die angegebene Kartennummer erreichst. Dann entferne diese Karte aus dem Spiel. Am Ende des Zuges deiner Schwester führe den Schritt „Karten auffrischen“ wie gewohnt aus.

Gefallen

Gefallen 2

Zähle die aufgedeckten Gefallen-Karten von links nach rechts, bis du die angegebene Kartennummer erreichst. Dann entferne diese Karte aus dem Spiel. Am Ende des Zuges deiner Schwester führe den Schritt „Karten auffrischen“ wie gewohnt aus.

Ziehe 1 Karte

Ziehe 1 Karte

Deine Schwester zieht eine weitere Aktions-Karte vom Stapel und führt sie wie gewohnt aus.

Mische den Stapel

Mische das Deck

Mische den Ablagestapel und das Aktions-Karten-Deck, um einen neuen Stapel zu bilden.

Solo Modus Erläuterungen

Einige Gefallen-Karten werden anhand der Ergebnisse anderer Spieler bewertet. Hier erfährst du, wie du damit im Solo-Modus umgehst.

Karte 096: Kriegshäuptling

Vergleiche deine eigenen Banner mit denen deiner Schwester.

Karte 115: Ruhmeshalle

Zähle alle Rathäuser deiner Schwester auf denen kein Dorfbewohner steht auf dem Spielplan. Zähle deine eigenen Rathäuser wie gewohnt.

Karte 137: Etwas zum Verkauf

Zähle alle Märkte deiner Schwester auf denen kein Dorfbewohner steht auf dem Spielplan. Zähle deine eigenen Märkte wie gewohnt.

Karte 138: Hafenmeister

Zähle alle Bootshäuser deiner Schwester auf dem Spielplan, auf denen kein Dorfbewohner steht. Du zählst deine Bootshäuser wie gewohnt.

Karte 139: Gut erholt

Zähle alle Häuser deiner Schwester auf dem Spielplan, auf denen kein Dorfbewohner steht. Du zählst deine Häuser wie gewohnt.

Karte 140: Windwächter

Zähle alle Windmühlen deiner Schwester auf dem Spielplan, auf denen kein Dorfbewohner steht. Du zählst deine Windmühlen wie gewohnt.

Karte 142: Waldwunder

Vergleiche deine eigenen Trophäen mit denen deiner Schwester.

Karte 143: Gemeindervorsteher

Für deine Schwester zählst du alle Gebäude auf dem Spielplan, auf denen sich kein Dorfbewohner befindet. Du zählst deine Gebäude wie gewohnt.

Karte 160: Randbesiedler

Für deine Schwester zählst du alle Gebäude in Watersedge, auf denen sich kein Dorfbewohner befindet. Du zählst deine angesiedelten Dorfbewohner wie gewohnt.

Impressum

Autoren
Frank West
James Tomblin

Thematische Gestaltung
Frank West
Sara Jorge
James Tomblin

Illustration
James Tomblin

Kreative Leitung
Frank West

Grafik
Frank West
Alec Jackson

Assistenz
Sara Jorge

Spielregel
Frank West

Deutsche Version

Übersetzung
Eileen Knorr
Nicole Pohle
Thomas Alt

Grafik & Layout
Christian Schaarschmidt

Boni

Im Laufe des Spiels schaltet ihr einmalige und dauerhafte Boni auf euren Tableaus, eure Trophäen und der Punkteleiste frei.

Trophäen

Bei den folgenden Erläuterungen bezieht sich „ihr“ auf den Spielenden, der die Trophäe gewonnen hat.



Du kannst einen Dorfbewohner ansiedeln.

Alle anderen erhalten 1 Stein.



Du erhälst 5 Blätter und 1 Bienenstock.

Alle anderen erhalten 1 Bienenstock.



Du erhälst 5 Blätter und 2 Steine.

Alle anderen erhalten 1 Stein.



Du erhälst 5 Blätter und 4 Holz.

Alle anderen erhalten 1 Holz.



Du erhälst 5 Blätter und 4 Nahrung.

Alle anderen erhalten 1 Nahrung.



Du erhälst 8 Blätter.

Alle anderen erhalten nichts.

Dorfbewohner ansiedeln



Wenn ihr einen Bonus freischaltet, mit dem ihr einen Dorfbewohner ansiedeln könnt, befolgt die Regeln unter „4. Einen Dorfbewohner ansiedeln“ auf Seite 13 mit folgender Änderung:

Anstatt einen Dorfbewohner auf das Gebäude zu setzen, das ihr gerade gebaut habt, könnt ihr den Dorfbewohner auf ein beliebiges Gebäude auf dem Spielplan setzen, auf dem ihr derzeit keinen Dorfbewohner habt.

Mehrere Spieler können Dorfbewohner im selben Gebäude ansiedeln.

Gebäude mit mehreren Dorfbewohnern zählen in allen Fällen für jeden Spieler, der einen Dorfbewohner auf diesem Gebäude hat.

Punkteleiste

Die Zugreihenfolge beginnt immer mit der Person, die den Bonus freigeschaltet hat, und verläuft dann im Uhrzeigersinn.



Entferne die aufgedeckten Gefallen-Karten neben den Nachziehstapel. Ziehe 5 Gefallen-Karten und lege sie aufgedeckt rechts neben den Stapel. Alle Spielenden dürfen der Reihe nach eine Gefallen-Karte nehmen.



Alle Spielenden erhalten 1 Stein für je 2 Gefallen-Karten. Wenn ihr 5 Gefallen-Karten habt, erhaltet ihr 2 Steine.



In Zugreihenfolge, dürfen alle Spielenden einen Dorfbewohner ansiedeln.



Alle Spielenden erhalten einen Bienenstock.



Alle Spielenden erhalten 2 Blätter für jede Lichtung in der sie min. 1 Dorfbewohner angesiedelt haben.

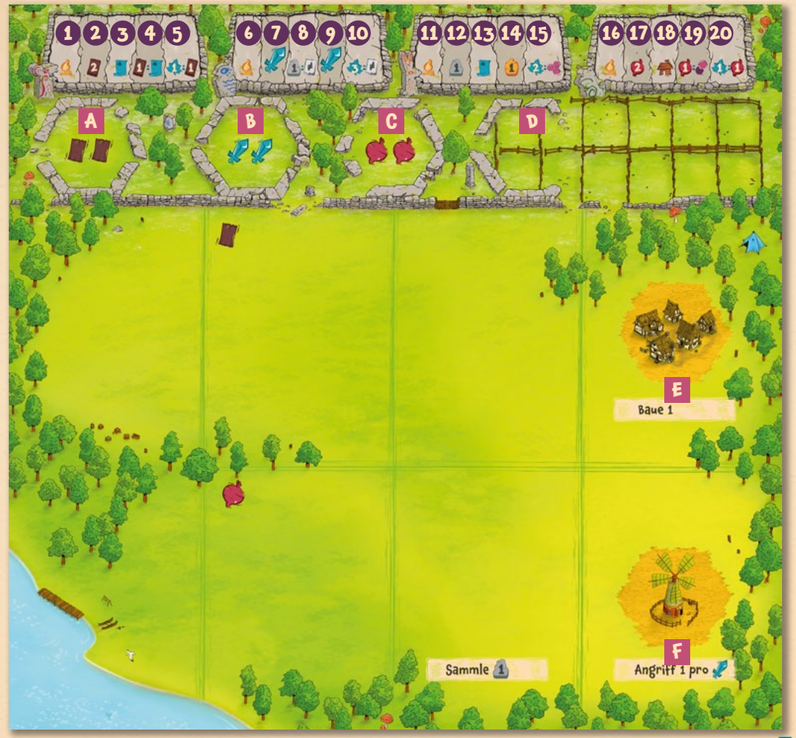


In Zugreihenfolge kann jeder eine Ausspielen-Fähigkeit einer Helden-Karte auslösen und die Fähigkeit ausführen. Die Karte muss sich auf eurem Tableau befinden. Wenn diese Fähigkeiten Trophäen oder andere Boni freischalten, lest euch dazu die Anmerkungen des Autors auf Seite 7 durch.

Anmerkung der Autoren

Auf eurem Tableau enthalten die Felder für Helden-Karten in der zweiten Spalte einen Holz- und ein Nahrungs-Attribut. Ihr müsst diese Attribute nicht freischalten, aber um sie bei der Auslösung von Fähigkeiten zu verwenden, muss das Feld leer sein, damit die Symbole sichtbar sind.

Gefährtentableau



Gefährten-Gebäude entsperrt

Wenn ihr ein Gefährten-Gebäude errichtet, wird ein permanenter Bonus für den Rest des Spiels entsperrt.

- **A** Ihr erhaltet 2 Holz-Attribute.
- **B** Ihr erhaltet 2 Angriff-Attribute.
- **C** Ihr erhaltet 2 Nahrung-Attribute.
- **D** Euer Lagerbereich vergrößert sich auf 12 Felder.
- **E** Ihr könnt ab jetzt eine Helden-Karte in diesen Bereich spielen, und erhaltet Zugang zur Gefährten-Fähigkeit.
- **F** Ihr könnt ab jetzt eine Helden-Karte in diesen Bereich spielen, und erhaltet Zugang zur Gefährten-Fähigkeit.

Dorfbewohner entsperren

Wenn ihr einen Dorfbewohner ansiedelt, erhaltet ihr möglicherweise einen sofortigen oder dauerhaften Bonus.

1. Nehmt eine Gefallen-Karte aus der aufgedeckten Reihe und fügt sie eurer Hand hinzu.
2. Erhaltet 2 Holz.
3. Nehmt eine Gefallen-Karte aus der aufgedeckten Reihe und legt sie neben euer Tableau.
4. Erhaltet 1 Holz für jede Gefallen-Karte.
5. Erhaltet 1 Blatt für jedes Holz, das ihr derzeit in eurem Lager habt.
6. Nehmt eine Helden-Karte aus der aufgedeckten Reihe und fügt sie eurer Hand hinzu.
7. Ihr erhaltet ein 1 Angriff-Attribut.
8. Erhaltet 1 Stein für jedes unterschiedliche Banner, das ihr derzeit habt.
9. Ihr erhaltet ein 1 Angriff-Attribut.
10. Erhaltet 3 Blätter für jedes unterschiedliche Banner, das ihr aktuell habt.
11. Nehmt eine Helden-Karte aus der aufgedeckten Reihe und legt sie neben euer Tableau.
12. Erhaltet 1 Stein.
13. Nehmt eine Gefallen-Karte aus der aufgedeckten Reihe und legt sie neben euer Tableau.
14. Erhaltet 1 Bienenstock.
15. Erhaltet 2 Blätter für jedes Gebäude in eurer größten Nachbarschaft (siehe Seite 13).
16. Nehmt eine Helden-Karte aus der aufgedeckten Reihe und fügt sie eurer Hand hinzu.
17. Erhaltet 2 Nahrung.
18. Siedelt 1 Dorfbewohner an.
19. Erhalt 1 Nahrung für jede Lichtung, auf der ihr mindestens 1 Dorfbewohner angesiedelt habt.
20. Erhalte 1 Blatt für jede Nahrung, die ihr derzeit in eurem Lager habt.

Zusammenfassung

Zugübersicht

1. Aktionen (siehe Seite 8)

Entweder:

- Karte ausspielen
- Karten verschieben

Optional:

- Karte aufladen
- Gefallen versprechen

2. Trophäen (siehe Seite 7)

- Lichtung füllen
- Das Ende der Kriegsbanner-Leiste erreichen

3. Kriegsbanner-Leiste (siehe Seite 7)

Marker erreicht das Ende der Kriegsbanner-Leiste:

1. Setzt den Marker zurück ans obere Ende.
2. Legt alle Gefahrenzonen-Marker in den Beutel.
3. Füllt alle Gefahrenzonen mit Markern auf, orange Seite nach oben.

4. Boni auf der Punkteleiste (siehe Seite 7)

5. Karten auffüllen (siehe Seite 7)

Bauen

1. Gebäude auswählen (siehe Seite 12)

2. Baukosten bezahlen (siehe Seite 12)

3. Gebäude platzieren (siehe Seite 12)

Wenn ihr eine Lichtung füllt, erhaltet ihr eine Trophäe während des Trophäen-Schrittes.

4. Dorfbewohner ansiedeln (siehe Seite 13)

4.1 Platziert einen Dorfbewohner

4.2 Punkte aktualisieren

4.3 Dorfbewohner Bonus ausführen

Boni und Trophäen

Die Beschreibungen aller Trophäen sowie aller Boni der Punkteleiste und des Tableaus findet ihr auf den Seiten 22 und 23 dieser Regel.

Spielende (siehe Seite 16)

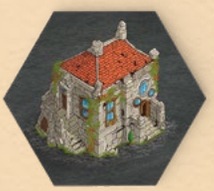
Das Spiel endet, sobald die sechste Trophäe vergeben wurde. Das Spiel wird fortgesetzt, bis alle die gleiche Anzahl an Spielzügen hatten.



Haus



Bootshaus



Rathaus



Windmühle



Markt



Ratte



Eule



Kaninchen



Frosch