Terra Mystica

Ein Spiel für 2 -5 Spieler ab 12 Jahren
von Helge Ostertag und Jens Drögemüller

Die Spielregeln



Die Versammlung des Ältestenrates wurde durch einen lautstarken Tumult unterbrochen.

„Die Hexen! Die Hexen!“ rief eine junge Stimme, und Fäuste hämmerten an die Tür der Halle, in der die Altvorderen vom Volk der Chaosmagier zusammengetreten waren. Schließlich wurde die Tür geöffnet, und eine junge Magierin stürmte in den Saal. „Ich habe sie gesehen!“ rief sie atemlos. Die strengen Blicke der Ältesten ließen sie innehalten.

„Was fällt dir ein, in unsere Beratungen hereinzuplatzen?“ tadelte die ehrwürdige Sprecherin des Ältestenrats den Störenfried. „Und wenn es wirklich wichtig sein sollte, dann sprich vernünftig zu uns. Was hast du gesehen?“

Shara Nindée, die junge Chaosmagierin, atmete tief durch und zwang sich, der Reihe nach zu berichten. „Ich war im Süden, am Waldrand. Dort sind überall Hexen. Sie fliegen auf ihren verdammten Besen über unser Land hinweg und landen im Südwald. Es werden immer mehr! Sie lassen sich dort nieder!“

Das war in der Tat eine unangenehme Nachricht. Gerade hatte der Ältestenrat darüber gesprochen, den Wald im Süden abzuholzen und einige Lavaströme nach Süden umzuleiten, um aus dem ganzen Waldgebiet ein baumloses Ödland zu machen, wie es die Chaosmagier so liebten. Die Arbeitstrupps für dieses Werk waren bereits eingeteilt. Aber nun schien es, als seien die Hexen ihnen zuvorgekommen. Hexen waren Waldbewohner und hatten sich schon in vielen Wäldern breitgemacht. Schlimmer noch - sie neigten dazu, auch in waldlosen Landstrichen Bäume anzupflanzen, so dass das ganze Land allmählich in Wald verwandelt wurde. Eine grässliche Vorstellung für die Chaosmagier, die bestrebt waren, das ganze Land möglichst in Ödland zu verwandeln.

Da meldete sich Malkuzar, ein weiser alter Chaosmagier, zu Wort. Dass er als weise angesehen wurde, verdankte er der Tatsache, dass er bereits fünf oder mehr seiner eigenen magischen Experimente überlebt hatte. „Da ist nichts mehr zu ändern, aber es muss nicht unbedingt ein Nachteil sein. Nachbarvölker zu haben, ist gut für den Handel. Beim Entwickeln unserer eigenen Siedlungen können wir viel Gold sparen, wenn wir Handel treiben.“

Einige der Ältesten nickten, andere sahen skeptisch drein. „Aber unsere Leute sind schon zum Aufbruch bereit, um die Erdarbeiten zu beginnen“, wandte die Sprecherin ein. „Sollen wir einfach verzichten? Wir brauchen mehr Ödland!“

„Schick sie nach Westen, in die Berge“, schlug Malkuzar vor. „In den Bergen gibt es meist unterirdische Lavaströme, die wir anbohren können. Berge lassen sich viel leichter zu Ödland umformen als Wälder. Und dann kommen wir zumindest dort den Hexen zuvor!“

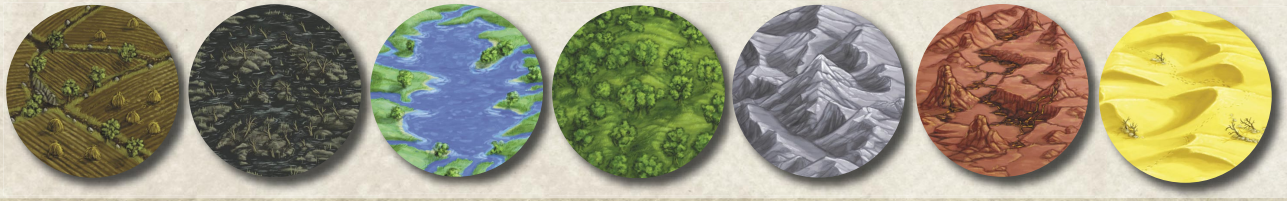
So wurde es beschlossen. „Und was dich betrifft, Shara ...“ Die junge Magierin musste schlucken, als der finstere Blick des alten Malkuzar sie traf. „Da du so voller Eifer steckst, habe ich einen Auftrag für dich. Mach dich sofort auf den Weg nach Westen, in die Berge. Sieh nach, ob wenigstens dort noch Ruhe herrscht. Im Gebirge treiben sich oft Zwerge herum. Das fehlte uns noch.“

FEUERLAND

EINLEITUNG

In **Terra Mystica** führen die Spieler die Geschicke eines von 14 Völkern, um es im Wettstreit mit den Mitspielern erfolgreich zu entwickeln. Terra Mystica ist eine geheimnisvolle Welt, in der die Landschaften von ihren Bewohnern verändert werden. Jedes Volk ist an einen Landschaftstyp gebunden: Nur auf der eigenen „Heimatlandschaft" kann es Gebäude errichten. So ist aus dieser Notwendigkeit heraus über viele Jahrhunderte hinweg die Fähigkeit des **Terraforming** entstanden.

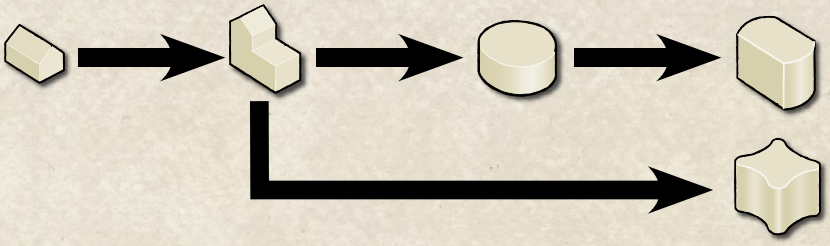
*Die einzelnen Völker leben entweder in der **Ebene**, im **Sumpf**, in **Seen**, im **Wald**, im **Gebirge**, in der **Einöde** oder in der **Wüste** und sind bestrebt, die Landschaft nach ihren Bedürfnissen umzugestalten.*



Im Laufe des Spiels wollen sich die Spieler durch den Bau von Wohnhäusern ausbreiten. Da sie aber an Macht gewinnen, wenn Mitspieler in ihrer direkten Nachbarschaft Wohnhäuser errichten oder Gebäude ausbauen, stehen sie vor der Herausforderung, die richtige Balance zwischen der **Nähe zu den Mitspielern** und **freier Ausbreitungsfläche** zu finden.

Vorhandene Wohnhäuser können in mehreren Stufen ausgebaut werden: zunächst zum Handelshaus, das Handelshaus zur Festung oder zum Tempel, ein Tempel wiederum zum Heiligtum. Wohnhäuser bringen Arbeitskräfte. Jeder Ausbau eines Gebäudes bringt einen Zugewinn an Geld, Macht oder Priestern.

*Aus dem **Wohnhaus** kann in drei direkten Ausbauschritten ein **Heiligtum** werden.*
*Die einzige Abweichung in dieser Entwicklungslinie bildet die Umwandlung eines **Handelshauses** in die **Festung**.*



Neben der Ausbreitung und dem Ausbau von Gebäuden gibt es die vier Kulte Erde, Wasser, Feuer und Luft, in denen sich die Spieler entwickeln können. Der jeweilige Fortschritt wird auf dem Kultplan festgehalten. Auch dabei können die Spieler zusätzliche Macht und andere Belohnungen erlangen.

Der Kultplan

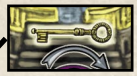
Der Feuerkult

Der Wasserkult

Der Erdkult

Der Luftkult

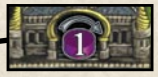




Stadtschlüssel
(Er zeigt, dass die Spieler erst eine Stadt gegründet haben müssen, um die höchste Stufe eines Kultes erreichen zu können.)







Machtgewinn bei Fortschritt auf der Kultskala



Der Orden des Luftkultes
(Hier können mehrere Kultstufen auf einmal erklommen werden.)

Am Ende gewinnt derjenige Spieler, der sein Volk insgesamt am besten entwickelt hat.

SPIELMATERIAL

***1 Spielplan**, der die Landschaft in ihrer ursprünglichen Form zeigt*



1 Kultplan
(mit den vier Kultskalen und vier Orden)

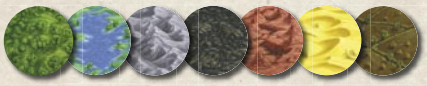


7 Völkertableaus
(jede Seite der Tableaus zeigt ein anderes Volk)



***Hinweis:** Da das Spiel nur für bis zu fünf Spieler ausgelegt ist, kann es nicht vorkommen, dass alle sieben Spielerfarben in einer Partie vertreten sind.*

56 Landschaftsplättchen
(beidseitig bedruckt)



65 naturfarbene Arbeiterklötzchen

40 kleine 1er Münzen

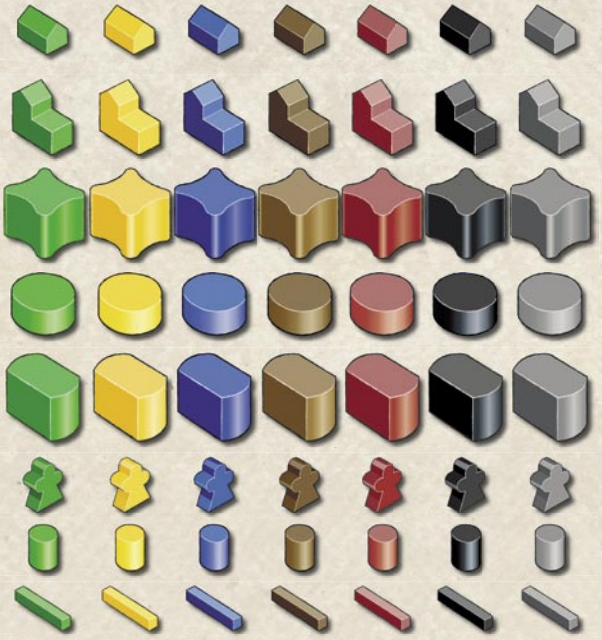
25 mittlere 2er Münzen

20 große 5er Münzen

65 lilafarbene Machtchips
(genannt Macht)

1 orangefarbene Startspielerfigur

in den sieben Spielerfarben (Grün, Gelb, Blau, Braun, Rot, Schwarz, Grau) je:



8 Wohnhäuser

4 Handelshäuser

1 Festung

3 Tempel

1 Heiligtum

7 Priester

7 Markierungssteine

3 Brücken

17 Aktionsmarken
(für Macht- und Sonderaktionen)

1 Spielendemarke

5 „100 Siegpunkte“-Marken

10 Stadtmarken



8 rechteckige Wertungsplättchen



28 ovale Gunstplättchen
(je 1+3+3 Plättchen pro Kult)



9 Rundenbonuskarten
(dargestellt durch Schriftrollen)



5 Übersichtsplättchen „Aktionen“



12 Zip-Beutel

Spielvorbereitung

Die Spielvorbereitung wird euch in zwei Teilen vorgestellt. Lest zunächst die genauen Vorgaben für die Einsteigerversion und nehmt frühestens ab der zweiten Partie die Veränderungen im etwas variableren Hauptspiel zur Kenntnis.

Legt den **Spielplan** in die Mitte, daneben den **Kultplan**.

Die erste Partie

Zuweisung der Völker

Für eure erste Partie **Terra Mystica** empfehlen wir, eine vorgegebene Aufstellung mit ausgewählten Völkern zu spielen. Nehmt euch je nach Spieleranzahl die entsprechenden Völkertableaus und teilt sie unter euch auf:

2 Spieler: Hexen *(grün)* und Nomaden *(gelb)*
3 Spieler: Hexen *(grün)*, Nomaden *(gelb)* und Alchimisten *(schwarz)*
4 Spieler: Hexen (grün), Nomaden *(gelb)*, Halblinge *(braun)* und Nixen *(blau)*
5 Spieler: Hexen *(grün)*, Nomaden *(gelb)*, Halblinge *(braun)*, Nixen *(blau)* und Giganten *(rot)*

Das Material in Spielerfarbe

Auf jedem Völkertableau befindet sich ein Umwandlungskreislauf. Dieser zeigt die sieben Landschaftstypen, wobei die **Heimatlandschaft** des jeweiligen Volkes durch ihre Größe hervorgehoben ist. *(Die Farbe eurer Heimatlandschaft entspricht auch der Farbe eures Volkes.)*



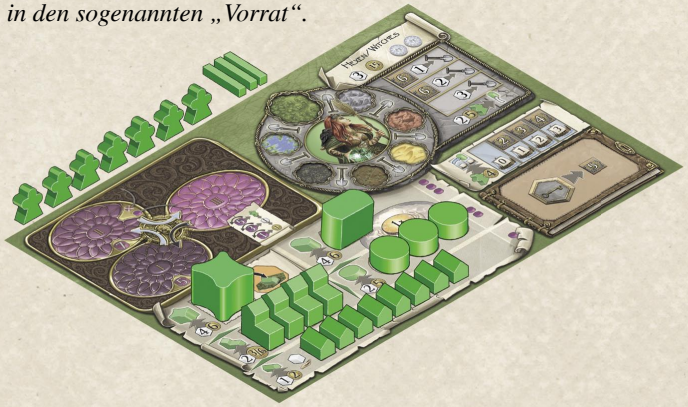
Die Hexen leben im Wald. Der Wald ist herausgehoben dargestellt.

Nehmt alle Spielsteine in der Farbe eures Volkes:
Priester, **Gebäude**, **Markierungen** und **Brücken**.
(Diese stehen euch im Spiel nur begrenzt zur Verfügung.)

Legt die 7 Priester und die 3 Brücken neben euer Völkertableau.

Platziert die Gebäude auf den dafür vorgesehenen Feldern eures Völkertableaus.

Priester und Brücken kommen neben das Völkertableau in den sogenannten „Vorrat“.



Ihr erhaltet **7 Markierungssteine** in eurer Farbe.



Setzt eine Markierung auf der Schifffahrtsleiste eures Tableaus auf das **Feld ganz links**. Dies hat den Wert 0.
*(Einzig die **Nixen** starten mit dem Wert 1. Die **Fakire** und die **Zwerge** haben keine Schifffahrt und benötigen keine Markierung.)*



Eine Markierung kommt auf das **unterste Feld** der Umwandlungsleiste eures Tableaus – dort wo 3 Arbeiter einen Spaten ergeben.
*(Die **Düsterlinge** brauchen diese Markierung nicht.)*



Setzt eine weitere Markierung auf der Punktleiste des Spielplans auf das **Feld 20**.



4 Markierungen kommen jeweils auf das **Feld 0** der 4 Skalen auf dem Kultplan.



Immer wenn Regeln für bestimmte Völker spezifiziert oder abgewandelt werden, steht dies mit roter Schrift kursiv in Klammern. Sollten diese Anmerkungen nicht auch aus den Darstellungen auf dem Völkertableau hervorgehen, sind sie auch auf der letzten Seite dieser Spielregel aufgeführt *(in Teil VI des Anhangs)*.

Die Startvorgaben

Euer Völkertableau zeigt an, mit welchen Startvorgaben ihr das Spiel beginnt.

Startressourcen

Schaut auf euren Völkertableaus oben rechts unter die Völkerbezeichnung, welche und wie viele Startressourcen ihr erhaltet:

Arbeiter **Geldmünzen** und **Priester** in eurer Spielerfarbe.



Nehmt die dargestellten Ressourcen und legt sie auf euer Völkertableau. *(Zu diesen Startressourcen wird das Einkommen für die erste Runde kommen. Siehe Seite 8.)*

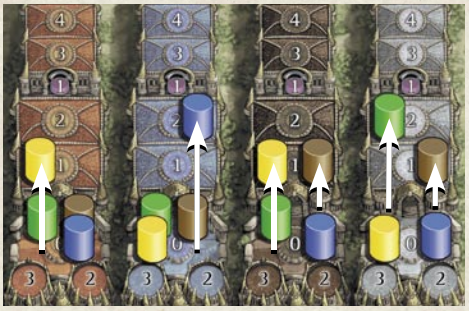


Die Hexen erhalten in der Spielvorbereitung 3 Arbeiter und 15 Geldmünzen.

Startvorgaben beim Kult

Auf den Völkertableaus sind neben den Startressourcen **Kultsymbole** abgebildet. Schiebt für jedes dort abgebildete Symbol die entsprechende Markierung auf dem Kultplan um **ein Feld** nach oben.





Die Nomaden (gelb) starten mit je 1 Einfluss in den Kulten Feuer und Erde, die Halblinge (braun) starten mit je 1 Einfluss in Luft und Erde, die Hexen (grün) starten mit 2 Einfluss im Luftkult und die Nixen (blau) starten mit 2 Einfluss im Wasserkult.

Die Schalen der Macht

Auf den Völkertableaus befinden sich oben links die **drei Schalen der Macht**. Legt wie dargestellt insgesamt **12 Machtchips** *(kurz: Macht)* auf die Schalen I und II.

Die Hexen starten mit 7 Macht in Schale II



und

5 Macht in Schale I.





Der Spiel- und Kultplan

Für die Einsteigerversion empfehlen wir euch, mit dem dargestellten Aufbau zu spielen. Den Aufbau für das Vierpersonenspiel stellen wir ausführlich vor. Die anderen Aufbauten folgen im Anschluss.

*Nehmt die **Wohnhäuser** von links nach rechts von eurem Tableau und legt sie wie abgebildet auf euren Spielplan.*

Die Landschaft besteht aus Landschaftsfeldern und Flussfeldern.



*Legt die **Gunstplättchen** in einem 3x4-Raster aus.*





*Die Reihenfolge der **Wertungsplättchen** ist genau festgelegt. Die rechte Hälfte des obersten Wertungsplättchens wird von der **Spielendemarke** abgedeckt, da dieser Teil des Plättchens für die Partie keine Bedeutung hat.*

*Legt **6 Aktionsmarken** oberhalb der Machtfelder. Die restlichen Aktionsmarken werden neben dem Spielplan bereitgelegt.*





*Sortiert die **Arbeiter**, **Geldmünzen** und **Stadtmarken** und legt sie für alle erreichbar neben den Spielplan. Legt die 10 Stadtmarken offen aus.*



*Die **Rundenbonuskarten** sind als Schriftrollen dargestellt. Welche ihr ins Spiel nehmt, hängt von der Anzahl der Spieler ab. An dieser Stelle sind nur die Karten für das Vierpersonenspiel dargestellt.*



*Wer von euch zuletzt ein Beet umgegraben hat, beginnt das Spiel und erhält die **Startspielerfigur**.*





Das Zweipersonenspiel und seine Rundenbonuskarten



Das Dreipersonenspiel und seine Rundenbonuskarten



Das Fünfpersonenspiel und seine Rundenbonuskarten

Hinweis: *Fast alle Völker haben zwei Sondereigenschaften: eine von Spielbeginn an, eine weitere erhalten sie mit Erwerb der Festung. Diese Eigenschaften sind auf den Völkertableaus grafisch angedeutet und werden auf der* ***letzten Seite*** *der Spielregel genau beschrieben: Die Eigenschaften der teilnehmenden Völker sollten allen Spielern vorgelesen werden.*

Sondereigenschaft mit Erwerb der Festung

Sondereigenschaft von Spielbeginn an



Der Spielaufbau in Abweichung zur Einsteigerversion

Ermittelt im Gegensatz zur Einsteigerversion zufällig, welche Rundenbonuskarten und Wertungsplättchen zum Einsatz kommen. Sucht, nachdem so die Rahmenbedingungen für eure Partie geklärt sind, die Völker frei aus. Setzt außerdem eure ersten Wohnhäuser frei ein. *(Die Position der ersten Wohnhäuser wird nicht fest vorgegeben.)*

Die Wertungsplättchen

Zieht nacheinander für jedes der 6 Rundenfelder ein Wertungsplättchen und legt es offen auf das oberste freie Feld auf dem Spielplan. Jedes dieser Plättchen steht für eine Spielrunde.
Sollte für die Felder 5 oder 6 das Plättchen mit dem **Spaten** auf der **linken** Seite gezogen werden, legt es zunächst beiseite und zieht stattdessen ein anderes Plättchen. Anschließend wird es wieder untergemischt. *(In dem Beispiel unten liegt es in Runde 3.)*
Deckt die rechte Hälfte des obersten Plättchens mit der **Spielendemarke** ab.



Reduziertes Wertungsplättchen für die 6. Runde

Wertungsplättchen für die 5. Runde

Wertungsplättchen für die 4. Runde

Wertungsplättchen für die 3. Runde

Wertungsplättchen für die 2. Runde

Wertungsplättchen für die 1. Runde

Die Rundenbonuskarten

Mischt die 9 Rundenbonuskarten. Abhängig von der Spielerzahl werden unterschiedlich viele benötigt.

Anz. Spieler	2	3	4	5
Anz. Rundenbonuskarten	5	6	7	8

Zieht die Rundenbonuskarten zufällig und legt sie offen nebeneinander aus.
(Legt die nicht benötigten Karten zurück in die Spielschachtel.)

Die Wahl des Völkertableaus

Der Startspieler sucht sich ein Volk aus und erhält das **entsprechende Völkertableau**. Im Uhrzeigersinn folgen die Mitspieler: Wählt eines der verbliebenen Völkertableaus aus, um es auf eine Seite eurer Wahl zu drehen.

Hinweis: *Alternativ könnt ihr die Völker zulosen. (Von jeder Spielerfarbe wird ein Wohnhaus genommen und zufällig an die Spieler verteilt.) Ihr könnt dann zwischen* ***zwei Völkern*** *wählen: der Vorder- und Rückseite eures Völkertableaus.*

Sobald ihr alle ein Völkertableau habt, regelt - wie in der Einsteigerversion - eure Startvorgaben. Auch das Material in Spielerfarbe wird wie in der Einsteigerversion platziert. Setzt allerdings die **Wohnhäuser noch nicht** auf dem Spielplan ein *(siehe „Das Einsetzen der ersten Gebäude“, Seite 8).*

ZIEL DES SPIELS

Am Ende gewinnt derjenige unter euch, der die meisten Punkte hat. Entnehmt der folgenden Abbildung, wofür ihr im Spielverlauf Punkte bekommt. *(Punkte werden durch braune Quadrate mit Lorbeerkranz dargestellt.)*

Beim Studium der Regeln könnt ihr immer wieder einen Blick auf diese Seite werfen, um das Gelesene besser einordnen zu können. Für das Verständnis der Regeln ist dieses Kapitel nicht von Bedeutung. Hier steht kein Regeltext, der nicht später auch erläutert wird.

Jede der sechs Runden hat ein eigenes **Wertungsplättchen**. Diese zeigen an, wofür ihr während der jeweiligen Runde Punkte bekommt: entweder für den Bau von Wohnhäusern *(Aktionsmöglichkeit 1, Seite 9)*, Handelshäusern oder der Festung bzw. des Heiligtums *(Aktionsmöglichkeit 4, Seite 11)*.



Punkte kann es auch für das Umwandeln von Landschaften *(Spaten)* geben sowie Bonuspunkte für Stadtgründungen *(Schlüssel)*.



Ihr steht vor dem inneren Konflikt, an die besten Gebäude für euer Volk zu gelangen *(das eine Volk möchte schnell eine Festung, das andere viele Tempel)*, oder bevorzugt solche Gebäudetypen zu bauen, für die ihr in dieser Runde Punkte bekommt.



Mit drei der insgesamt neun Rundenbonuskarten bekommt ihr Punkte, **sobald ihr aus der laufenden Aktionsphase aussteigt**:
Punkte gibt es dann entweder für
- all eure Wohnhäuser auf dem Spielplan,
- all eure Handelshäuser auf dem Spielplan oder
- eure Festung und euer Heiligtum auf dem Spielplan.



Zwei Gunstplättchen bringen Punkte für Wohnhäuser bzw. Handelshäuser, **immer wenn ihr die jeweiligen Häuser baut**.



Es gibt ein Gunstplättchen, das, **immer wenn ihr aus einer laufenden Aktionsphase aussteigt**, Punkte für gebaute Handelshäuser bringt.



Jede **Stadtgründung** bringt Punkte. *(Wie das geht, siehe Seite 14.)*
Für Stadtgründungen erhaltet ihr neben den Punkten auch andere Belohnungen.





Nomaden sind ein Reitervolk der Wüste. Früher lebten sie ausschließlich in Zelten und zogen ständig weiter, und noch heute bauen sie ihre Behausungen aus einfachen, leichten Materialien zusammen. So können sie schnell größere Gebiete besiedeln. Nomaden bewohnen ausschließlich die Wüste, und mit ihren Reiterhorden können sie einen regelrechten Sandsturm auslösen, der die Wüste in einen benachbarten Landstrich weiterträgt.

Immer wenn ihr die **Schifffahrt** verbessert *(Aktionsmöglichkeit 2, Seite 11)*



oder

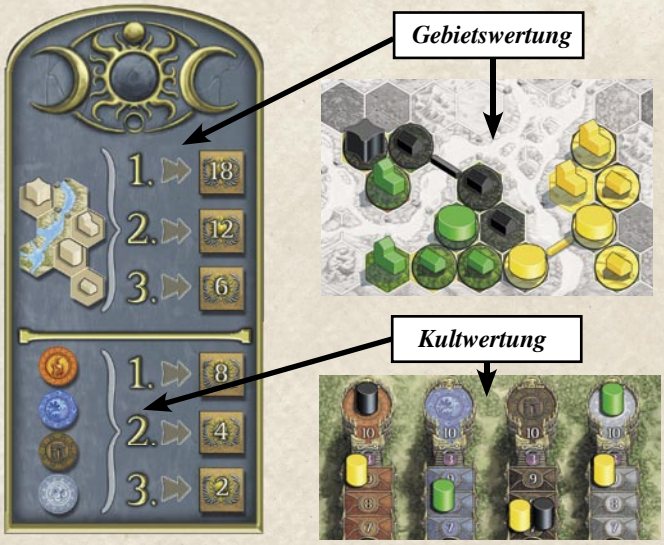
das **Umwandeln von Landschaften** erleichtert *(Aktionsmöglichkeit 3, Seite 11)*, bekommt ihr zusätzlich Punkte.
Durch diese Punkte lohnen sich solche Aktionen nicht nur am Anfang, sondern auch gegen Ende des Spiels.



Manche Völker haben **Eigenschaften**, für die ihr Punkte erhaltet.
*(Die **Alchimisten** zum Beispiel können besonders gut Geld in Punkte umwandeln.)*



Am **Ende des Spiels** gibt es eine Mehrheitenwertung für die größten zusammenhängenden Gebiete auf dem Spielplan *(Gebietswertung)*. Fortschritte beim Umwandeln von Landschaften und bei der Schifffahrt bringen euch nicht nur direkte Punkte, sondern sind auch hilfreich, um am Ende ein großes zusammenhängendes Gebiet vorzuweisen.



Am **Ende des Spiels** gibt es Mehrheitenwertungen für jeden der vier Kulte *(Kultwertung)*.

Viele einfache Wohnhäuser möchtet ihr einerseits für die Größe eures zusammenhängenden Gebietes haben, die **wertvollen** Gebäude Tempel und Heiligtum verhelfen euch andererseits zu Priestern. Mit diesen könnt ihr für die zweite Mehrheitenwertung punkten *(Aktionsmöglichkeit 5, Seite 13)*.

Enge nachbarschaftliche Beziehungen ermöglichen euch, **Punkte abzugeben**, um dafür an **Macht** zu gelangen *(siehe Seite 12)*.
(Deswegen werdet ihr zu Beginn des Spiels mit einem Polster von 20 Punkten ausgestattet.)



Spielverlauf

Das Einsetzen der ersten Gebäude

*In der Einsteigerversion entfällt das **Einsetzen der ersten Gebäude**, da die Ausgangslandschaften dort genau vorgeschrieben sind.*

Setzt ausgehend vom Startspieler reihum im Uhrzeigersinn je eines eurer Wohnhäuser auf eine **bestehende Heimatlandschaft** ein. Setzt danach in umgekehrter Reihenfolge je ein zweites Wohnhaus ein. *(Die **Nomaden** platzieren ihr drittes Wohnhaus, nachdem alle Spieler ihr zweites Wohnhaus eingesetzt haben. Die **Chaosmagier** setzen ihr einziges Wohnhaus als letztes – ggf. nachdem die Nomaden ihr drittes Wohnhaus eingesetzt haben.)*

Details

- Die Wohnhäuser dürfen nur auf die jeweiligen Heimatlandschaften eingesetzt werden.
  (Ansonsten gibt es für das Einsetzen keine Einschränkungen.)

Beim Einsetzen der ersten Wohnhäuser dürfen noch keine Landschaften verändert werden.
Das eingangs erwähnte Terraforming ist erst im Spielverlauf möglich.



- Nehmt alle Gebäude, so auch die Wohnhäuser, immer **von links nach rechts** von eurem Völkertableau.



Durch das Einsetzen der ersten Gebäude werden auf der Wohnhäuser-Leiste Felder frei. Dies ist für das Einkommen von Bedeutung (siehe Seite unten).

Das Auswählen der ersten Rundenbonuskarte

Wählt beginnend mit dem **letzten Spieler** in der Zugreihenfolge reihum **gegen** den Uhrzeigersinn je eine Rundenbonuskarte aus und legt sie offen vor euch ab.

Die Rundenbonuskarte gibt euch zusätzliche Einnahmen oder Aktionen oder belohnt euch am Ende der Runde mit Punkten für bestimmte Gebäude.





Chaosmagier lieben die Kräfte der Zerstörung und fühlen sich deshalb im trostlosen Ödland am wohlsten. Sie verehren das Feuer und suchen ständig nach unterirdischen Lavaströmen, die sie zum Ausbruch an die Oberfläche bringen können, um noch mehr Land in Ödland zu verwandeln. Chaosmagier haben außerdem eine gewisse Macht über die Zeit - sie sind in der Lage, die Zeit für alle anderen Völker zum Stillstand zu bringen, so dass sie ungestört noch mehr Chaos anrichten können.

Legt auf die Rundenbonuskarten, die übrig geblieben sind, je eine Geldmünze aus dem allgemeinen Materialvorrat. *(Diese Geldmünzen sollen die in der Partie seltener genutzten Rundenbonuskarten attraktiver machen.)*

Es bleiben am Ende jeder Runde immer 3 Rundenbonuskarten übrig, die mit je einer Geldmünze bestückt werden.



Der Spielverlauf über sechs Runden

Jede der sechs Runden besteht aus drei Phasen:
PHASE I: Einkommen • PHASE II: Aktionen • PHASE III: Kultbonus und Vorbereitung auf die nächste Runde

Phase I: Einkommen

Ihr erhaltet neue Arbeiter, Geldmünzen, Priester und Macht.

Die Einkommensphase wird auch in Runde 1 gespielt: Die Spieler erhalten also zunächst ihr vom Volk abhängiges Basiseinkommen und gleich danach zusätzlich das Rundeneinkommen.



Wie viel ihr von welcher Sorte bekommt, hängt von euren Gebäuden, eurer Rundenbonuskarte und *(im späteren Spielverlauf)* von euren Gunstplättchen ab. Dieses Einkommen wird auf den verschiedenen Spielmaterialen durch die offene Hand angezeigt.

Basiseinkommen für eure Gebäude

Arbeiter: Ihr erhaltet so viele Arbeiter aus dem Materialvorrat, wie ihr auf eurer Leiste für **Wohnhäuser** Arbeitersymbole sichtbar habt.

Die Leiste für Wohnhäuser zeigt, dass der Spieler in der Einkommensphase 3 Arbeiter erhält.



Geldmünzen: Ihr erhaltet so viele Geldmünzen aus dem allgemeinen Vorrat, wie ihr auf eurer Leiste für **Handelshäuser** Münzsymbole sichtbar habt.

Priester: Ihr erhaltet so viele Priester aus eurem Materialvorrat, wie ihr auf eurer Leiste für **Tempel** Priestersymbole sichtbar habt. Ein weiteres Priestersymbol erscheint, wenn ihr das **Heiligtum** baut. *(Den **Schwarmlingen** und den **Düsterlingen** bringt das Heiligtum sogar 2 Priester.)*

Legt die neuen Arbeiter, Geldmünzen und Priester auf euer Tableau. *(Falls der Vorrat an Arbeitern oder Geldmünzen erschöpft ist, ersetzt die fehlenden Teile mit anderen Materialien, die ihr zur Hand habt. Euer Vorrat an Priestern ist dagegen begrenzt.)*

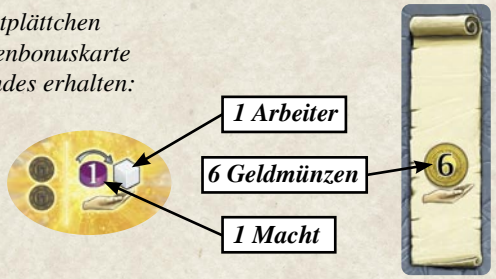
Macht: Ihr erhaltet so viel Macht, wie ihr auf eurer Leiste für **Handelshäuser** sichtbar habt. Auch für die gebaute Festung gibt es gewöhnlich Macht. *(Der **Alchimist** erhält stattdessen 6 Geldmünzen, der **Chaosmagier** 2 Arbeiter und der **Fakir** 1 Priester.)*

Auf den Umgang mit der Macht geht der nächste Regelabschnitt ein, „Die Schalen der Macht“.

Zusätzliches Einkommen durch Karten und Plättchen

Zu dem Einkommen, das ihr durch die Angaben auf eurem Völkertableau erhaltet, kommt das Einkommen, das auf eurer Rundenbonuskarte *(siehe Teil IV des Anhangs, Seite 19)* und euren Gunstplättchen *(siehe Teil II des Anhangs, Seite 18)* abgebildet ist.

Mit diesem Gunstplättchen und dieser Rundenbonuskarte würdet ihr folgendes erhalten:



Die Schalen der Macht

Ihr spielt mit genau **12 Machtchips**, die sich im Spielverlauf auf drei Schalen verteilen. Für Machtaktionen *(siehe Aktionsmöglichkeit 6 auf Seite 13)* könnt ihr immer nur die Macht aus **Schale III** *(der rechten Schale)* verwenden.

In dieser Konstellation stünden euch 5 Macht zur Verfügung. Ihr könnt sämtliche Macht aus Schale III verwenden, unabhängig davon, wie viel Macht ihr in den Schalen I und II habt.



Wenn ihr im Spiel Macht erhaltet *(als Einkommen, durch die Bautätigkeit eurer Nachbarn oder durch das Vorrücken auf den Kultskalen)*, bekommt ihr keine Machtchips hinzu, sondern **verschiebt** stattdessen eure vorhandene Macht in den Schalen. Ebenso gebt ihr beim Bezahlen einer Machtaktion keine Machtchips ab, sondern verschiebt sie einfach nur.

Die Machtchips werden nach folgenden Regeln *(immer im Uhrzeigersinn)* bewegt:

Bei Erhalt von Macht

Folgende Reihenfolge ist zu beachten:



1. Falls sich Machtchips in Schale I befinden, bewirkt 1 Machtpunkt, dass ihr einen Machtchip von Schale I in Schale II schiebt.



2. Wenn **Schale I leer** ist, bewirkt 1 Machtpunkt, dass ihr einen Machtchip von Schale II in Schale III schiebt.

3. Falls sich alle Machtchips in Schale III befinden, könnt ihr keine zusätzliche Macht mehr erhalten.

Falls ihr 3 Macht erhaltet und in Schale I noch 2 Machtchips liegen habt, verschiebt er diese zunächst in Schale II. Danach ist Schale I leer. Schiebt nun 1 Machtchip von Schale II in Schale III.



Beim Nutzen der Macht



Ihr könnt nur Machtchips verwenden, die in Schale III liegen. Diese werden in Schale I geschoben.

Die 3 Macht aus dem vorherigen Beispiel ermöglichen euch, eine Machtaktion durchzuführen, die 6 Machtchips kostet. Zu den Machtaktionen später mehr.



Phase II: Die Aktionen

In der Aktionsphase kommt ihr *(beginnend mit dem Startspieler)* reihum im Uhrzeigersinn solange mit **genau einer Aktion** an die Reihe, **bis keiner von euch** mehr eine Aktion durchführen kann oder möchte.
Insgesamt gibt es **acht Aktionsmöglichkeiten**, aus denen ihr eine frei auswählt. Die ersten sieben Aktionsmöglichkeiten könnt ihr mehrmals in einer Runde durchführen *(natürlich zu unterschiedlichen Zeitpunkten)*.

Übersicht der Aktionen

Hier soll grob der Zusammenhang zwischen den Aktionsmöglichkeiten aufgezeigt werden.
Mit (**1**) baut ihr Wohnhäuser auf unbebaute Landschaften. (**2**) und (**3**) erleichtern euch den Bau dieser Wohnhäuser. Für den größten Verbund an bestehenden Gebäuden gibt es am Ende des Spiels eine Mehrheitenwertung.
Mit (**4**) wertet ihr eure Gebäude auf. Für viele Völker geht es darum, schnell ihre Festung zu errichten. Besonders wertvoll sind aber auch die Tempel und das Heiligtum, die euch durch Priester und Gunstplättchen Vorteile im Hinblick auf die Kultwertung am Ende des Spiels bringen.
Mit (**5**) engagiert ihr euch direkt für diese zweite Wertung und verdient euch mit euren Priestern über die Kulte zusätzliche Macht, die ihr durch (**6**) in besondere Machtaktionen umsetzen könnt.
Unter (**7**) sind die Möglichkeiten für Sonderaktionen erklärt, die ihr euch im Spielverlauf verdienen könnt.
(**8**) ist schließlich die Aktion, mit der ihr eure Rundenaktivitäten beendet.

1. Umwandeln und Bauen

Ihr könnt den **Landschaftstyp** auf einem Landschaftsfeld umwandeln. Falls ihr das Landschaftsfeld in eure Heimatlandschaft umwandelt, könnt ihr es sofort danach mit einem **Wohnhaus** bebauen.

Der Bau des Wohnhauses

Zum Bau eines Wohnhauses muss das Landschaftsfeld, auf dem das Wohnhaus gebaut werden soll, …
- eure Spielerfarbe haben *(also eure Heimatlandschaft sein)*
- unbebaut sein
- in direkter oder indirekter Nachbarschaft zu einem eigenen Gebäude stehen *(zu dem Begriff „Nachbarschaft“, siehe nächster Abschnitt)*.



Außerdem müsst ihr die Baukosten für das Wohnhaus zahlen. Jedes Wohnhaus kostet 1 Arbeiter und 2 Geldmünzen. *(Ausnahmen bilden die **Konstrukteure**, für die ein Wohnhaus 1 Arbeiter und 1 Geldmünze kostet, sowie die **Schwarmlinge**, die für ein Wohnhaus 2 Arbeiter und 3 Geldmünzen ausgeben müssen.)*

Das Umwandeln einer Landschaft

Um die erste dieser drei Bedingungen zu erfüllen, könnt ihr **unmittelbar vor dem Bau eines Wohnhauses** ein unbebautes Landschaftsfeld in eure Heimatlandschaft umwandeln. Legt hierzu ein **Landschaftsplättchen** mit der Darstellung eurer Heimatlandschaft auf dieses Landschaftsfeld.





Wie aufwendig diese Umwandlung ist, zeigt euch der Umwandlungskreis auf eurem Völkertableau:
Eine Landschaft in eine Landschaft umzuwandeln, die auf dem Umwandlungskreis benachbart ist, kostet 1 Spaten. Eine Landschaft in eine nicht benachbarte Landschaft umzuwandeln, kostet 2 oder 3 Spaten, je nachdem, wie viele Schritte die Landschaften voneinander entfernt sind.
*(Eine Ausnahme bilden die **Giganten**, die immer genau 2 Spaten aufwenden müssen, um eine beliebige Landschaft in ihre Heimtlandschaften umwandeln.)*

Die benötigte Anzahl von Spaten kann auf unterschiedliche Weise erworben werden.

Es können **Arbeiter*** für das Umwandeln eingesetzt werden. Die Umwandlungsleiste auf eurem Völkertableau zeigt euch an, wie viele Arbeiter ihr für einen Spaten abgeben müsst: Zu Spielbeginn müsst ihr gewöhnlich 3 Arbeiter für einen Spaten bezahlen *(siehe dazu Aktionsmöglichkeit 3)*.

Die Markierung zeigt, dass für einen Spaten 3 Arbeiter abgegeben werden müssen.



Durch **Machtaktionen** können 1 bzw. 2 Spaten erworben werden *(siehe Aktionsmöglichkeit 6, Seite 13, oder Teil I des Anhangs, Seite 17)*.



Es gibt eine **Rundenbonuskarte**, mit der ein Spaten eingesetzt werden kann *(siehe Aktionsmöglichkeit 7, Seite 14, oder Teil IV des Anhangs, Seite 19)*.



*(**Halblinge** und **Giganten** erhalten durch den Bau ihrer Festung zusätzliche Spaten zum Umwandeln.)*

Ihr könnt die Spaten nur auf **ein einziges Landschaftsfeld** anwenden. Dabei können zwei Sonderfälle auftreten.

• Falls die Spaten, die ihr durch eine Machtaktion oder die Rundenbonuskarte erhaltet, nicht ausreichen, um die gewünschte Landschaft in eure **Heimatlandschaft** umzuwandeln, könnt ihr die fehlenden Spaten durch Abgabe von Arbeitern* dazu erwerben *(gemäß den Kosten auf der Umwandlungsleiste)*.
*(*Die **Düsterlinge** setzen statt der Arbeiter einen Priester für einen Spaten ein.)*

• Falls ihr 2 Spaten auf einmal erhaltet, aber nur einen zur Umwandlung in eure Heimatlandschaft benötigt, könnt ihr den zweiten Spaten auf ein anderes Landschaftsfeld anwenden. Dieses zweite Landschaftsfeld dürft ihr dann aber **nicht** sofort mit einem Wohnhaus bebauen. *(Diese Regelung betrifft mit 3 sofortigen Spaten auch die **Halblinge**, sobald sie ihre Festung bauen, siehe letzte Seite.)*

Details zum Bau der Wohnhäuser

• Nehmt alle Gebäude, die ihr baut, so auch die Wohnhäuser, immer **von links nach rechts** von eurem Völkertableau.

• Falls auf dem aktuellen Wertungsplättchen ein Wohnhaus abgebildet ist, bekommt ihr für den Bau eines Wohnhauses 2 Punkte.

Bei diesem Wertungsplättchen bekommt ihr für jeden Wohnhausbau 2 Punkte.



Details zur Benutzung von Spaten

• Es ist nicht möglich, Spaten für künftige Aktionen aufzubewahren. Spaten müssen immer sofort eingesetzt werden.

• Falls auf dem linken Teil des aktuellen Wertungsplättchens ein Spaten abgebildet ist, bekommt ihr in der laufenden Aktionsphase bei jedem Einsatz eines Spatens Punkte.

Bei diesem Wertungsplättchen bekommt ihr für jeden Spaten 2 Punkte.



• Ihr müsst das Umwandeln der Landschaft und den Bau eines Wohnhauses **nicht** miteinander kombinieren. Dies kann auch in zwei verschiedenen Aktionen zu unterschiedlichen Zeitpunkten geschehen.

• Die durch das Umwandeln entstandene Landschaft muss nicht unbedingt die Heimatlandschaft eures Volkes sein, auch Zwischenschritte sind erlaubt *(zum Beispiel wenn nicht genügend Spaten zur Verfügung stehen)*. Euren Mitspielern steht es bis dahin aber frei, die Landschaften ebenfalls umzuwandeln und sogar zu bebauen. *(Landschaftsfelder, auf denen Landschaftsplättchen liegen, aber kein Gebäude steht, gelten als unbebaut.)*

• Auch wenn Landschaften ohne anschließenden Wohnhausbau umgewandelt werden, muss das betroffene Feld in direkter oder indirekter Nachbarschaft *(siehe Seite 11)* zu einem eigenen Gebäude stehen.

• Ihr könnt bebaute Landschaften **nicht** umwandeln.

• Auch als Kultbonus *(siehe Phase III einer Runde auf Seite 15)* können Spaten vergeben werden. Da diese Spaten außerhalb der Aktionsphase vergeben werden, dürft ihr nach Einsatz der Spaten nicht sofort Wohnhäuser bauen. *(Mit dem Bau der Wohnhäuser müsst ihr auf die Aktionsphase der nächsten Runde warten.)*



Giganten sind Wesen von gewaltiger Größe und Körperkraft. Ihnen fällt es leicht, Bäume auszureißen oder Berge einzuebnen, und sie haben sogar Freude daran. Welche Landschaft sie auch betreten, sie werden sie in kurzer Zeit in Ödland verwandeln. Viele Giganten haben schon versucht, die Landschaft einmal anders zu gestalten, aber zum Schluss kam doch immer Ödland heraus. Für feinere Dinge fehlt ihnen das Händchen.

Nachbarschaften

Bei den Landschaftsfeldern wird durch weitere Regeln *(siehe „**Macht durch Mitspielerbauten**“ auf Seite 12)* eine Unterscheidung zwischen direkter und indirekter Nachbarschaft notwendig. *(Für den Wohnhausbau, um den es in diesem Abschnitt geht, ist die Unterscheidung noch nicht von Bedeutung.)*

Die direkte Nachbarschaft

Direkt benachbart sind alle Landschaftsfelder und Gebäude, die über eine Sechseckseite mit einander verbunden sind. Als direkt benachbart gelten außerdem Landschaftsfelder und Gebäude, die über einen Fluss hinweg mit einer **Brücke** verbunden sind *(siehe Machtaktion „Eine Brücke bauen“ in Teil I des Anhangs auf Seite 17)*.

Diese Landschaftsfelder sind direkt benachbart. Sobald das zweite Landschaftsfeld bebaut wird, gelten auch die beiden Gebäude als direkt benachbart.



Die indirekte Nachbarschaft

Als indirekt benachbart gelten Landschaftsfelder und Gebäude, die *(nicht direkt benachbart sind, aber)* über ein oder mehrere Flussfelder miteinander verbunden sind, wenn der Spieler diese Anzahl an Flussfeldern mit seinem Schifffahrtswert abgedeckt hat. *(Die Schifffahrt wird als nächste Aktionsmöglichkeit erläutert.)*
*(Für die **Zwerge** und für die **Fakire** gelten die Landschaftsfelder und Gebäude als indirekt benachbart, die sie mit ihrem Tunnelbau bzw. mit ihrem Teppichflug erreichen können.)*

Um diese Gebäude in indirekte Nachbarschaft zu bringen, benötigt ihr einen Schifffahrtswert von 2 oder höher.



***Hinweis:** Wer ein **Wohnhaus** baut, gibt seinen Mitspielern die Möglichkeit, an **Macht** zu gelangen. Dies wird unter Aktionsmöglichkeit 4, „Das Aufwerten eines Gebäudes“, erläutert. Zuvor sollen noch zwei Aktionsmöglichkeiten erklärt werden, die im Spielverlauf den Bau von Wohnhäusern erleichtern, zunächst die Schifffahrt und dann die Umwandelerleichterungen für Landschaften.*

2. Fortschritt bei der Schifffahrt

Die indirekte Nachbarschaft bei Landschaftsfeldern und Gebäuden sieht eine Ausbreitung der Besiedelungsfläche über die **Flüsse** vor.
Damit das Umwandeln von Landschaftsfeldern und der Bau von Wohnhäusern auch über Flussfelder hinweg möglich wird, könnt ihr die Schifffahrts-Markierung um genau eine Position vorschieben. Jedes Vorschieben ist eine Aktion. Die Kosten für jeden Fortschritt auf der Schifffahrtsleiste stehen auf eurem Völkertableau: Sie betragen immer 1 Priester und 4 Geldmünzen.
Ihr werdet für jede Aktion „Fortschritt bei der Schifffahrt“ mit so vielen Punkten belohnt, wie dem Schifffahrtsfeld zu entnehmen ist, auf das ihr vorrückt.

Dieser Fortschritt bringt den den Auren (grün) 3 Punkte. Die grünen Häuser im obigen Beispiel treten in indirekte Nachbarschaft.

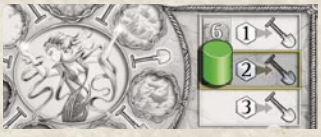


3. Fortschritt beim Umwandeln

Spaten kosten euch am Anfang des Spiels 3 Arbeiter *(siehe Aktionsmöglichkeit 1)*. Um diese Kosten auf 2 und später eventuell auf 1 Arbeiter zu reduzieren, könnt ihr die Markierung auf der Umwandlungsleiste um ein Feld nach oben schieben. Jedes Vorschieben ist eine Aktion. Die Kosten für diese Aktion betragen 2 Arbeiter, 5 Geldmünzen und 1 Priester und stehen auch auf euren Völkertableaus. *(Eine Ausnahme bilden die **Halblinge**, die der Fortschritt weniger Geld kostet und die **Düsterlinge**, die gar keine Umwandlungsleiste haben, da sie Priester für Spaten einsetzen.)*

Ihr werdet für jeden Fortschritt auf der Umwandlungsleiste mit 6 Punkten belohnt.

Fortan brauchen die Auren (grün) für ihre Spaten nur 2 Arbeiter aufzuwenden.



4. Das Aufwerten eines Gebäudes

Ihr könnt Gebäude schrittweise aufwerten. Die Kosten für eine Aufwertung stehen auf den Völkertableaus links neben den jeweiligen neuen Gebäuden.

Details

- Nehmt alle Gebäude, die ihr neu einsetzt, immer **von links nach rechts** von eurem Völkertableau.
- Wichtig bei den Aufwertungen ist, dass ihr das neue Gebäude gegen das alte **austauscht**. Nehmt das alte Gebäude vom Spielplan und legt es **zurück auf euer Völkertableau**. Dadurch verringert ihr die Einnahmen des entsprechenden Gebäudetyps. *(Platziert das zurückgelegte Gebäude immer so weit rechts wie möglich in der entsprechenden Gebäudeleiste eures Tableaus.)* Legt danach das neue Gebäude auf den Spielplan an die Stelle des zuvor entfernten Gebäudes.

Dadurch, dass ein Handelshaus gebaut wird, kommt ein Wohnhaus zurück.



Insgesamt sind vier Aufwertungen möglich *(zwei davon nur einmal im Spiel)*.



Ein Wohnhaus in ein Handelshaus auszubauen, kostet 2 Arbeiter und 6 Geldmünzen*. Falls ihr dabei mindestens **ein Mitspielergebäude in direkter Nachbarschaft** zum aufgewerteten Wohnhaus habt, verringern sich die finanziellen Kosten von 6 auf 3 Geldmünzen. Falls auf dem aktuellen Wertungsplättchen ein Handelshaus abgebildet ist, bekommt ihr zusätzlich für den Bau eines Handelshauses 3 Punkte.

Bei diesem Wertungsplättchen bekommt ihr für jeden Bau eines Handelshauses 3 Punkte.





Auren sind geheimnisvolle Waldbewohner, von denen erzählt wird, dass sie eine körperlose Existenz führen. Nachprüfen lässt sich das nicht, da ein normaler Waldspaziergänger sie niemals zu Gesicht bekommen wird. Wenn sie sich bedroht fühlen oder Verwandtschaft zu Besuch kommt, verschmelzen sie mit alten Bäumen und verschwinden auf diese Weise.

Handelshaus ➤ Festung

Ein Handelshaus in die Festung auszubauen, kostet je nach Volk unterschiedlich viele Arbeiter und Geldmünzen. Mit dem Bau der Festung steht euch eine völkerspezifische Sonderfunktion bzw. Sonderaktion zur Verfügung *(siehe Teil VI des Anhangs auf Seite 20)*. Falls auf dem aktuellen Wertungsplättchen eine Festung abgebildet ist, bekommt ihr zusätzlich für den Bau der Festung 5 Punkte.

Handelshaus ➤ Tempel

Ein Handelshaus in einen Tempel aufzuwerten, kostet 2 Arbeiter und 5 Geldmünzen*. **Jeder** Bau eines Tempels erlaubt euch, **sofort ein Gunstplättchen**** aus der Auslage auszuwählen und offen vor euch abzulegen. *(Das ausgewählte Gunstplättchen kommt sofort zum Einsatz bzw. kann noch in der gleichen Runde als Aktion genutzt werden.)* Ihr dürft nur unterschiedliche Gunstplättchen besitzen. *(Alle Gunstplättchen sind in Teil II des Anhangs auf Seite 18 aufgeführt.)*

*(*Bei den Kosten für Handelshaus und Tempel gibt es jeweils zwei Ausnahmen: Für die **Konstrukteure** sind alle Bauten günstiger, für die **Schwarmlinge** sind alle Bauten teurer.)*

Tempel ➤ Heiligtum

Einen Tempel zum Heiligtum auszubauen, kostet je nach Volk unterschiedlich viele Arbeiter und Geldmünzen. Auch der Bau des Heiligtums erlaubt euch, sofort ein **Gunstplättchen**** auszuwählen. Falls auf dem aktuellen Wertungsplättchen ein Heiligtum abgebildet ist, bekommt ihr zusätzlich für den Bau des Heiligtums 5 Punkte.

*(**Der **Chaosmagier** nimmt sich immer 2 Gunstplättchen.)*

Nun zu den Verdienstmöglichkeiten bei Mitspielerbauten.

Macht durch Mitspielerbauten

Jedes Gebäude hat eine Machtstufe. Die Machtstufen sind auf eurem Völkertableau rechts neben den Wohnhäusern, den Tempeln bzw. dem Heiligtum aufgeführt:



Festung und Heiligtum stehen auf Stufe 3.
Handelshäuser und Tempel haben Stufe 2.
Wohnhäuser haben Stufe 1.

Nach jedem Bau eines Wohnhauses *(Aktionsmöglichkeit 1)* und nach jeder Gebäudeaufwertung *(Aktionsmöglichkeit 4)* muss der aktive Spieler die Mitspieler, die in direkter Nachbarschaft zum betroffenen Landschaftsfeld Gebäude haben, darauf aufmerksam machen, dass sie Macht *(siehe „Die Schalen der Macht“, Seite 9)* bekommen können:

Die Summe der Machtpunkte, die der einzelne Mitspieler erhalten kann, entspricht der Summe an Machtstufen seiner Gebäude, die direkt benachbart sind zum neu gebauten Gebäude.



*Die Nixe (blau) macht den Nomaden (Gelb) darauf aufmerksam, dass er wegen des Baus ihres blauen Wohnhauses **genau 3 Macht** erhalten kann:*
1 Macht für das gelbe Wohnhaus plus 2 Macht für den gelben Tempel.
Für das gelbe Handelshaus bekommt der Nomade keine Macht, da es zum blauen Wohnhaus nicht benachbart ist.

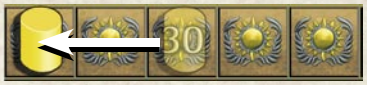
Details

- Ihr könnt keine Macht bekommen, indem ihr in der eigenen Nachbarschaft baut. Macht gibt es nur für Nachbarschaften zu Mitspielern.
- Die Nachbarn müssen sich im Uhrzeigersinn, ausgehend von der Sitzposition des aktiven Spielers, entscheiden, ob sie Macht nehmen. *(Den Grund, Macht eventuell auszuschlagen, liefert der nächste Abschnitt.)*

Die Kosten der Macht

Leider ist die Macht, **die ihr durch Aktionen eurer Nachbarn** bekommt, nicht ganz kostenlos.

Wer 1 / 2 / 3 / 4 Macht haben möchte, muss dafür auf der Punkteleiste 0 / 1 / 2 / 3 Schritte zurückgehen.
Diese Reihe setzt sich fort.



Der Nomade könnte im Beispiel auf der linken Seite 3 Macht erhalten, müsste dafür aber 2 Punkte abgeben.

Details

- Es ist nicht erlaubt, auf der Punkteleiste in den negativen Bereich zu gelangen.
- Es ist nicht erlaubt, nur einen Teil der Macht anzunehmen, um die Kosten in Grenzen zu halten. Es gilt: entweder ganz oder gar nicht. *(Dabei gibt es zwei Ausnahmen: Falls ihr nicht genügend Macht in den Schalen I und II habt, dürft ihr so viel Macht nehmen, bis ihr alle Macht in Schale III habt, und die entsprechenden Kosten zahlen. Falls ihr durch die Kosten in den negativen Punktebereich gelangen würdet, dürftet ihr genau so viele Punkte ausgeben, bis ihr keine mehr hättet. Ihr bekämet dann entsprechend viel Macht.)*
- Nur für die Macht, die ihr durch Aktionen eurer Nachbarn erhaltet, müsst ihr Punkte abgeben. Für Macht aus anderen Quellen braucht ihr keine Punkte abzugeben.

Zusammenfassung: Wie bekommt man Macht?

Insgesamt bekommt ihr Macht...

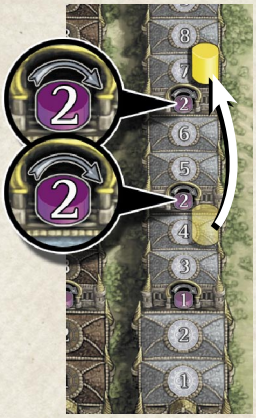
- **durch Mitspielerbauten** *(wie soeben erläutert)*
- **als Rundeneinkommen von Handelshaus und Festung** *(und bei den **Konstrukteuren** auch durch den Tempel)*



- als Rundeneinkommen über zwei bestimmte Rundenbonuskarten
- als Rundeneinkommen durch zwei bestimmte Günste
- als einmalige Belohnung bei einer Stadtgründung mit der Wahl der entsprechenden Stadtmarke *(die Stadtgründung wird auf Seite 14 erklärt)*
- als einmaligen Kultbonus in Phase III, wenn in der aktuellen Runde das entsprechende Wertungskärtchen ausliegt *(der Kultbonus wird auf Seite 15 erklärt)*
- **sowie durch die Kultskalen** *(dies wird als Nächstes erklärt)*

Macht durch Kultskalen

Macht wird auch für den Fortschritt auf den Kultskalen *Erde*, *Wasser*, *Feuer* und *Luft* vergeben. Für das Erreichen der dritten, fünften, siebten und zehnten Stufe auf einer Kultskala bekommt ihr 1, 2, 2 bzw. 3 Macht. Diese Macht bekommt ihr immer **einmalig** in dem Moment, in dem ihr die jeweiligen Stufen erreicht oder überschreitet.



Der Nomade (gelb) bekommt für diese 3 Stufen im Luftkult zusätzlich 4 Macht.

Nur ein Spieler auf Stufe 10

Es darf immer **nur ein einziger Spieler auf Stufe 10** einer jeden Kultskala vorrücken. Für jede zehnte Stufe, auf die ihr auf einer Skala vorrücken möchtet, **müsst ihr eine Stadt gegründet haben**. Die Stadtgründung wird auf Seite 14 erklärt.

Sobald ein Spieler zwei Städte gegründet hat, kann er auf zwei Kultskalen Stufe 10 erreichen (sofern ihm kein anderer Spieler zuvorkommt).



5. Einen Priester in den Orden eines Kultes entsenden

Für jeden der Kulte *Erde*, *Wasser*, *Feuer* und *Luft* gibt es unterhalb der Skalen 4 Felder, auf denen jeweils genau 1 Priester eingesetzt werden kann. Setzt ihr einen eurer Priester dort als Aktion ein, steigt eure Markierung auf der zugehörigen Skala um **3 bzw. 2 Stufen** *(je nach dem, welche Zahl auf dem Feld angegeben ist)*.



Details

- Auch durch dieses Vorrücken könnt ihr Macht erhalten *(siehe „Macht durch Kultskalen“ oben auf dieser Seite)*.
- Ihr erhaltet die in den Orden entsendeten Priester **niemals** zurück. Beachtet, dass euer Vorrat an Priestern auf sieben begrenzt ist.

Um die Priester nicht endgültig zu verlieren, könnt ihr **alternativ** einen Priester in euren Vorrat *(neben eurem Tableau)* zurücklegen, um in einem beliebigen Kult um nur **1 Stufe** aufzusteigen.



Die Konstrukteure waren ursprünglich ein Bergvolk, das in unzugänglichen Tälern und Schluchten lebte. Um die Verbindung zwischen ihren entlegenen Siedlungen zu bewahren, lernten sie, wie man Brücken und Bergstraßen baut, und fanden Gefallen daran, die Natur mit technischen Mitteln zu beherrschen. Sie wirken oft verschroben auf andere Völker, wenn sie tagelang über ihren Bauplänen grübeln.

6. Machtaktionen

Es gibt zwei Arten von Machtaktionen: die eine als vollwertige Aktion, die andere als zusätzliche Aktion.

Machtaktionen auf dem Spielplan

Jede der auf dem Spielplan abgebildeten Machtaktionen kann **nur einmal pro Runde** genutzt werden.
Es gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.
Machtaktionen erkennt ihr auf dem Spielplan am orangefarbigen Achteck.
Immer wenn ihr eine dieser Aktionen durchführt, verschiebt ihr die angezeigte Macht aus Schale III in Schale I. Legt anschließend eine Aktionsmarke auf die Machtaktion und zeigt damit an, dass diese Aktion in der laufenden Runde von keinem Spieler mehr genutzt werden darf.



Deckt getätigte Machtaktionen mit einer Aktionsmarke ab. Die Aktionen auf dem Spielplan kosten 3, 4 bzw. 6 Macht.

Alle Machtaktionen, die auf dem Spielplan abgebildet sind, sind in Teil I des Anhangs auf Seite 17 beschrieben.

Jederzeit-Aktion Materialtausch

Ihr könnt jederzeit während eures Spielzuges, zusätzlich zur eigentlichen Aktion, oder beliebig oft am Ende des Spiels einen Materialtausch durchführen. Dabei habt ihr folgende Möglichkeiten *(die ihr auch in Schale III auf eurem Tableau seht)*:

- Für 5 Macht gibt es einen Priester,
- für 3 Macht einen Arbeiter und
- für 1 Macht eine Geldmünze.
- Ein Priester kann in einen Arbeiter getauscht werden.
- Ein Arbeiter kann gegen eine Geldmünze getauscht werden.



Diese Darstellung erinnert euch an die Möglichkeit des Materialtausches.

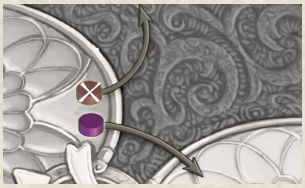
Details

- Der Materialtausch zählt **nicht als eigentliche Aktion**.
- Er kann vor oder nach der eigentlichen Aktion **beliebig oft im eigenen Spielzug** durchgeführt werden.

Machtopfer

Falls ihr für eine Machtaktion oder einen Materialtausch nicht genügend Macht in Schale III habt, könnt ihr – zusätzlich zur eigentlichen Aktion – Machtchips aus Schale II in Schale III schieben. Ihr müsst dann aber **pro Machtchip**, den ihr auf diese Weise weiter schiebt, 1 Machtchip aus eurer Schale II **ganz aus dem Spiel** nehmen. Ihr spielt fortan und unwiderruflich mit weniger Macht in eurem Kreislauf. *(Falls ihr nur 1 Macht in Schale II habt, könnt ihr kein Machtopfer durchführen.)*

Dieses Symbol auf eurem Tableau erinnert euch daran, Machtopfer durchführen zu können.

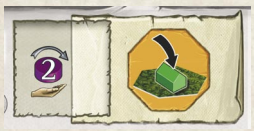


7. Sonderaktionen



Jede Sonderaktion könnt ihr **genau einmal pro Runde** als reguläre Aktion nutzen. Ihr erkennt Sonderaktionen genauso wie die Machtaktionen am orangefarbigen Achteck und erhaltet sie auf unterschiedliche Weise.
Manche Völker erhalten mit dem Bau ihrer **Festung** eine spezielle Sonderaktion. *(Diese Aktionen werden in Teil VI des Anhangs auf Seite 20, bei der Beschreibung der Völker, erklärt.)*

*Die **Hexen** dürfen mit dem Bau ihrer Festung als Sonderaktion einmal pro Runde kostenlos ein Wohnhaus einsetzen.*



Weiterhin gibt es ein **Gunstplättchen** und eine **Rundenbonuskarte**, die als Sonderaktion erlauben, einen Kulteinfluss um 1 Stufe zu erhöhen. Zusätzlich gibt es eine Rundenbonuskarte, die ein kostenloses Umwandeln einer Landschaft erlaubt.

Mit diesen Sonderaktionen habt ihr jede Runde die Wahl, in welchem Kult ihr um eine Stufe aufsteigen wollt.



Deckt getätigte Sonderaktionen mit einer Aktionsmarke ab.

8. Ausstieg aus der laufenden Runde und neuer Startspieler

Wenn ihr am Zug seid und keine andere Aktion mehr durchführen könnt oder wollt, **passt** ihr und steigt damit aus der laufenden Runde aus.
Wer als **Erster** passt, wird in der darauffolgenden Runde **Startspieler** *(und erhält die Startspielerfigur)*.
Wer passt, muss **seine Rundenbonuskarte sofort** gegen eine der drei offen ausliegenden Rundenbonuskarten tauschen. Dies kann auch eine erst in dieser Runde abgelegte Karte eines Mitspielers sein. *(Ausnahme: In der sechsten und somit letzten Runde nehmt ihr euch keine neue Rundenbonuskarte.)* Falls sich auf der ausliegenden Rundenbonuskarte Geldmünzen befinden, legt diese auf euer Völkertableau *(siehe „Geld auf Rundenbonuskarten“, Seite 15)*.



Für das Zurückgeben bestimmter Rundenbonuskarten erhaltet ihr Punkte.



Wer beim Passen die Rundenbonuskarte abgibt, die rechts abgebildet ist, bekommt für jedes seiner **Wohnhäuser** auf dem Spielplan 1 Punkt.



Wer beim Passen die Rundenbonuskarte, die links abgebildet ist, abgibt, bekommt für jedes seiner **Handelshäuser** auf dem Spielplan 2 Punkte.



Wer beim Passen die Rundenbonuskarte, die rechts abgebildet ist, abgibt, bekommt für seine **Festung** und für sein **Heiligtum** jeweils 4 Punkte, sofern sie sich auf dem Spielfeld befinden.

***Tipps:** Vergesst nicht, euch die entsprechenden Punkte zu nehmen. Achtet bei euren Aktionen auch immer darauf, was in der laufenden Runde durch das Wertungsplättchen belohnt wird: das Bauen von bestimmten Gebäuden, das Einsetzen von Spaten oder Stadtgründungen.*

Details

- Ihr sucht euch frei aus, welche der drei ausliegenden Rundenbonuskarten ihr haben wollt. *(Die Karte, die ihr zurücklegt, dürft ihr zu diesem Zeitpunkt nicht erneut auswählen.)*
- Ihr könnt die neue Rundenbonuskarte für die Dauer der noch laufenden Aktionsphase **auf die Rückseite** legen, um euren Mitspielern anzuzeigen, dass ihr aus der Runde ausgestiegen seid.
- Es gibt **keine Beschränkungen, wie viele Ressourcen** ihr mit in die nächste Runde nehmen dürft.
- Auch wenn nur noch ein einziger Spieler nicht gepasst hat, kann dieser noch so viele Aktionen durchführen, wie er möchte. Erst wenn dieser Spieler passt, ist die Aktionsphase beendet.



Kultisten lieben Rituale. Ihr ganzes Leben verläuft nach strengen Vorschriften. Die einfachsten Handgriffe werden mit Geheimzeichen und Anrufungen der Elemente verbunden. Will ein Kultist beispielsweise einen Eimer Wasser aus einem Brunnen holen, so muss er zunächst die Elemente Erde und Wasser beschwichtigen, die er damit auseinanderreißt, sodann das Element Feuer beruhigen, dass es mit dem Wasser nicht gelöscht werden soll. Das mag umständlich erscheinen, aber die Kultisten ziehen auch großen Nutzen aus der Macht der Elemente.

Stadtgründung

Ihr könnt im Spielverlauf eine oder mehrere Städte gründen.
Um eine Stadt zu gründen, müsst ihr zwei Bedingungen erfüllen.
Zu einer Stadtgründung kommt es automatisch, sobald ihr

- **direkt benachbarte** Gebäude *(zur direkten Nachbarschaft siehe Seite 11)* mit einem **Machtwert** von insgesamt **mindestens 7** habt.
- diesen Machtwert mit mindestens **4 Gebäuden** bestreitet.



Ausnahme: Eine Stadt mit Heiligtum benötigt nur 3 Gebäude zu ihrer Gründung.



***Zur Erinnerung:** Wohnhäuser haben Machtstufe 1.*
Handelshäuser und Tempel haben Machtstufe 2.
Die Festung und das Heiligtum haben Machtstufe 3.

Sucht euch eine Stadtmarke aus *(siehe Teil V des Anhangs, Seite 19)* und kennzeichnet eines der Gebäude, die zur neuen Stadt gehören, mit dieser Marke.





Hexen leben in den Wäldern, sind aber auch die Beherrscher der Lüfte. Auf ihren Besen reitend, fliegen sie von Ort zu Ort. Deshalb kann auch ein Wald, in dem noch nie eine Hexe gesehen wurde, plötzlich von Hexen bewohnt sein. Hexen sind gesellig und schließen sich gern zu großen Hexenstädten zusammen, in denen sie sich gegenseitig Liebestränke und tragbare Flüche verkaufen.

Die Gründung einer Stadt hat drei Vorteile:

- Ihr bekommt sofort Punkte entsprechend der gewählten Stadtmarke. Falls auf dem aktuellen Wertungsplättchen ein Schlüssel abgebildet ist, bekommt ihr zusätzliche Punkte.

Bei diesem Wertungsplättchen bekommt ihr für jede Stadtgründung zusätzlich 5 Punkte.



- Ihr erhaltet sofort und einmalig die auf der gewählten Stadtmarke abgebildeten Ressourcen *(entweder +1 Stufe in jedem Kult, 1 Priester, 2 Arbeiter, 6 Geldmünzen oder 8 Macht)*.
- Pro Stadt, die ihr gegründet habt, verfügt ihr über genau einen Stadtschlüssel. Ihr dürft pro Stadtschlüssel, den ihr besitzt, die oberste Stufe **einer** Kultskala *(Stufe 10)* erklimmen. *(Ohne Stadtschlüssel kommt ihr nur bis Stufe 9.)*

Details

- Bei einer Stadtgründung zählen alle Gebäude in **direkter Nachbarschaft** zur Stadt *(die Brücken sind hier wichtig)*, auch wenn es mehr Gebäude als erforderlich sind.
- **Indirekte Nachbarschaften** *(insbesondere über Flussfelder)* haben bei Stadtgründungen keine Bedeutung. *(Ausnahme: Bei den **Nixen** darf für Stadtgründungen ein beliebiges Flussfeld zwischen den Gebäuden liegen.)*
- Gebäude, die ihr in direkter Nachbarschaft zu einer **bestehenden Stadt** baut, tragen nicht zur Gründung einer neuen Stadt bei, sondern vergrößern die bestehende Stadt.
- Falls **zwei bestehende Städte** durch ein neues Gebäude zu einem großen Verbund zusammengeführt werden, behalten beide bisherigen Städte ihre Rechte und Funktionen *(auch wenn die Stadtgrenzen nicht mehr zu erkennen sind)*.
- In einer Partie können nicht mehr als 10 Städte gegründet werden.



Fakire haben ihre körperlichen Bedürfnisse auf ein Minimum reduziert und die Kräfte ihres Geistes enorm weiterentwickelt. Sie beherrschen die Materie mit ihrem Geist so weit, dass sie Gegenstände wie etwa einen Teppich zum Fliegen bringen können. Teppiche sind sehr praktische Fluggeräte, wenn man sie zu fliegen weiß, denn im Gegensatz zu Besen kann man mit ihnen noch einiges an Nutzlast befördern. Fakire haben sich auf ein Leben in der Wüste eingestellt, weil es ihrem meditativen Lebensstil entgegenkommt, wenn es in einer Landschaft nicht übermäßig von Pflanzen und Getier wimmelt.

Phase III: Kultbonus und Vorbereitungen zur nächsten Runde

Sobald alle Spieler gepasst haben *(siehe Aktionsmöglichkeit 8 auf dieser Doppelseite)*, endet die Aktionsphase. In den Runden 1 bis 5 folgt auf die Aktionsphase eine Vorbereitungsphase auf die nächste Runde. *(In der letzten Runde entfällt diese.)*

Kultbonus

Vergebt den auf dem aktuellen Wertungsplättchen angezeigten Kultbonus. **Jeder Spieler**, der über den nötigen Einfluss im dargestellten Kult verfügt, erhält den Bonus, ggf. sogar mehrfach.

Für Stufe 6 im Kult Luft erhaltet ihr zum Beispiel 3 Arbeiter,
für Stufe 8 im Kult Erde 2 Spaten.



Details zum Kultbonus „Spaten“

- Ihr erhaltet eure Boni in der Zugreihenfolge der nächsten Runde. *(Dies ist für die Spaten wichtig.)*
- Falls ihr durch den Kultbonus **Spaten** erhaltet, könnt ihr keine weiteren Spaten dazu erwerben.
  *(Die **Fakire** und **Zwerge** können ihre Sondereigenschaft Teppichflug bzw. Tunnelbau für diese Spaten nicht nutzen, weil für diese Aktionen Kosten anfallen, die nur in der Aktionsphase bezahlt werden dürfen. Falls die **Giganten** als Kultbonus einen einzelnen Spaten erhalten, verfällt dieser.)*
- Ihr könnt Spaten nicht für die nächste Runde aufsparen.
- Spaten, die ihr als Kultbonus erhaltet, könnt ihr auf ein oder auf mehrere benachbarte Landschaftsfelder anwenden.
- Ihr dürft in Phase III kein Wohnhaus bauen.

Aktionsmarken zurücknehmen

Entfernt eventuell vorhandene Aktionsmarken von folgenden Feldern:

- den Machtaktionen auf dem Spielplan
- den Sonderaktionen auf den Völkertableaus
- den Gunstplättchen und Rundenbonuskarten



Nixen sind liebreizende Wasserwesen, die die Seen von Terra Mystica bewohnen und in seinen Flüssen reisen. Ihr Liebreiz hat schon manchen Landbewohner vergessen lassen, dass die Nixen Terra Mystica am liebsten in eine Welt aus Wasser verwandeln würden. Nixen können ihren Fischschwanz in zwei Beine teilen und sich damit fast normal auf Land bewegen; dies tun sie aber meist nur, um das Land unter Wasser zu setzen oder um etwas Baumaterial für ihre schwimmenden Städte zu sammeln.

Geld auf Rundenbonuskarten

Legt auf die drei übrig gebliebenen Rundenbonuskarten 1 Geldmünze aus dem allgemeinen Materialvorrat. *(Wurde eine Karte zwei Runden lang von keinem Spieler genommen, liegen jetzt entsprechend 2 Münzen darauf.)*

Wertungsplättchen umdrehen

Dreht *(als letzte Handlung in der zu Ende gehenden Runde)* das soeben ausgewertete Wertungsplättchen auf die Rückseite, so dass nur noch die Wertungsplättchen der zukünftigen Runden zu sehen sind.

Anhand der Wertungsplättchen könnt ihr jederzeit erkennen, in welcher Runde ihr euch befindet -
in diesem Beispiel in Runde 3.





Zwerge sind stets auf der Suche nach Schätzen und wertvollen Erzen und wühlen daher unentwegt in der Erde. Ihre Minen legen sie im Gebirge an, aber im Eifer ihrer Grabungen passiert es ihnen schnell, dass sie sich unter einem benachbarten Landstrich hinduchgraben. Selbst wenn dieser bewohnt ist, merken die Bewohner es meist erst dann, wenn die Zwerge plötzlich auf ihrer anderen Seite wieder ans Tageslicht kommen. Beim Graben bewegen die Zwerge so viel Erdreich, dass aus dem Abraum oft wieder eigene Berge entstehen, die von der nächsten Generation Zwerge dann erneut durchgraben werden können.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, sobald ihr in der Aktionsphase von Runde 6 alle gepasst habt. Führt nun noch die folgenden Schlusswertungen durch. *(Wie durch die Spielendemarke angezeigt, wird in Runde 6 kein Kultbonus mehr vergeben.)*

Kultwertung

Für jede der vier Kultskalen gilt:
- Der Spieler mit der höchsten Stufe erhält **8 Punkte**.
- Der Spieler mit der zweithöchsten Stufe erhält **4 Punkte**.
- Der Spieler mit der dritthöchsten Stufe erhält **2 Punkte**.

Diese Punktzahlen könnt ihr auch auf dem Spielplan oben links ablesen. Auf der Stufe 0 bekommt ihr keine Punkte. Falls mehrere Spieler die gleiche Stufe erreicht haben, teilen sie sich die Punkte der entsprechenden Ränge. *(Ggf. wird abgerundet.)*

Beispiel: Zwei Spieler haben Feuerstufe 9 erreicht. Sie teilen sich 8+4=12 Punkte. Beide bekommen also 6 Punkte.





***Halblinge** sind kleine, freundliche Kerlchen, die nicht besonders kräftig, intelligent oder magiebegabt sind. Um etwas im Leben zu erreichen, blieb ihnen daher nur der Fleiß. Und mit ihrem Fleiß erreichen sie Erstaunliches. Wo auch immer eine Familie Halblinge auftaucht, wird sie die Landschaft im Nu in einen blühenden Acker verwandeln, und das allein mit ihrer Hände Arbeit.*

Gebietswertung

Alle Spieler zählen, wie viele ihrer Gebäude auf dem Spielplan direkt oder indirekt benachbart sind *(zur direkten oder indirekten Nachbarschaft, siehe Seite 11)*. Mit der entsprechenden Schifffahrtsstufe gelten eure verstreuten Gebiete als indirekt benachbart *(und somit verbunden)*.



Alle acht Gebäude, die hier dargestellt sind, lassen sich mit Schifffahrtsstufe 1 zusammenführen. ***An beliebig vielen Stellen*** *der Spielplan-Landschaft darf genau ein Flussfeld übersprungen werden, um Gebäude miteinander zu verbinden. Wer auch nur ein einziges Mal zwei Flussfelder auf einmal überspringen möchte, benötigt hierzu Schifffahrtsstufe 2.*

*(Für die **Zwerge** zählen alle Gebäude mit, die über Tunnelbau erreicht werden können. Für die **Fakire** zählen alle Gebäude mit, die über Teppichflug erreicht werden können. Der Teppichflug kann 1 oder 2 Felder umfassen. Die Kosten für die Aktionen Tunnelbau und Teppichflug müssen an dieser Stelle nicht entrichtet werden. Der Hexenritt zählt für die **Hexen** nicht als verbindendes Element, siehe letzte Seite.)*

- Der Spieler mit den meisten verbundenen Gebäuden bekommt **18 Punkte**.
- Der Spieler mit den zweitmeisten verbundenen Gebäuden bekommt **12 Punkte**.
- Der Spieler mit den drittmeisten verbundenen Gebäuden bekommt **6 Punkte**.

Wie bei der Kultwertung gilt, dass diese Punktzahlen auch auf dem Spielplan oben links abzulesen sind. Weisen mehrere Spieler die gleiche Anzahl von verbundenen Gebäuden auf, teilen sie sich die entsprechenden Punkte. *(Ggf. wird abgerundet.)*

Beispiel: Ein Spieler hat 10 verbundene Gebäude, die anderen drei Spieler je 9 Gebäude. Der erste Spieler bekommt 18 Punkte. Die anderen drei teilen 12+6+0=18 Punkte unter sich auf: jeder bekommt also 6 Punkte.

Ressourcenwertung

Übrige Ressourcen bringen ebenfalls Punkte: je 3 Geldmünzen sind **1 Punkt** wert. *(Alle Ressourcen auf eurem Tableau dürfen am Spielende in Geld umgetauscht werden, siehe „Materialtausch“ auf Seite 13.)*
*(Die **Alchimisten** bekommen für je 2 Geldmünzen 1 Punkt.)*

Gewinner des Spiels

Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.
Bei Punktegleichheit gibt es mehrere Sieger.

Credits

Das Spiel Terra Mystica ist eine Erfindung von Helge Ostertag. In Zusammenarbeit mit Co-Autor Jens Drögemüller und Uwe Rosenberg wurden die Spielregeln der großen Variation an Spielverläufen angepasst. Die Vielfalt an Völkern in diesem Spiel verdanken wir Jens Drögemüller und Helge Ostertag.
Illustration und Grafik stammen von Dennis Lohausen.
Die Redaktion bildeten Frank Heeren, der für die Entwicklung der Grafik und die Produktion verantwortlich war, sowie Uwe Rosenberg, der die Spielregeln schrieb.

Stellvertretend für viele Testspieler und Unterstützer bedanken wir uns bei Andreas Buhlmann, Bernadette Beckert, Carsten Stürmer, Christian Wojtko, Christine Heeren, Christof Tisch, Dirk Schmitz, Marcel Straub, Mario Weise, Nicole Strauch, Pan Pollack, Ralph Bruhn und Stephan Rink.
Für das Korrekturlesen der Spielregeln bedanken wir uns bei Grzegorz Kobiela, Inga Blecher, Jesse Dean, Julian Steindorfer, Michael Wißner, Mario Weise, Monika Harke, Rob Thompson, Rob Watson und Sebastian Wehlmann.
Einen herzlichen Dank an Kay-Viktor Stegemann für die atmosphärisch begleitenden Texte. Für die Übersetzung der Spielregeln ins Englische danken wir Grzegorz Kobiela.

Wenn ihr Fragen zu diesem Spiel habt, wendet euch vertrauensvoll an: tm@feuerland-spiele.de

v1.2



Zeig, was du spielst!
www.evershirt.de
T-Shirts, Longsleeves, Tassen und mehr



ANHANG

Der Anhang besteht aus sechs Teilen.
Teil I erklärt die Aktionen, die ihr durchführt, indem ihr Macht einsetzt. Diese Aktionen sind als Machtfelder auf dem Spielplan dargestellt.
Teil II geht auf die Gunstplättchen ein, **Teil III** stellt alle Stadtmarken vor, **Teil IV** erklärt alle Rundenbonuskarten,
Teil V zeigt alle Wertungskärtchen und **Teil VI** beschreibt die Besonderheiten der einzelnen Völker.

Teil I des Anhangs: Die Machtfelder auf dem Spielplan

In jeder Runde sind sechs Aktionen vorgesehen, bei denen zwar jeder die Möglichkeit hat, sie zu nutzen, die aber immer nur von einem einzigen Spieler durchgeführt werden können.

Eine Brücke bauen



Wenn ihr **3 Macht** aus Schale III in Schale I schiebt, könnt ihr dafür **von einem Flussufer zum anderen** eine Brücke bauen. Bedingung für den Brückenbau ist, dass ihr auf einem der beiden Landschaftsfelder, die ihr verbinden wollt, ein Gebäude habt. Der Bau einer Brücke rückt die zwei Landschaftsfelder auf beiden Seiten des Flusses in eine **direkte Nachbarschaft** *(zum Begriff „Nachbarschaft“ siehe Seite 11).*

Auf dem Spielplan werden die Möglichkeiten zum Brückenbau durch die Darstellung unfertiger Brücken veranschaulicht.



Details

- Mit dem Bau einer Brücke könnt ihr also auch **ohne Schifffahrt** ein anderes Ufer erreichen und dann mit der **nächsten Aktion oder später** dort die vorhandene Landschaft umwandeln und/oder auf dem Landschaftsfeld ein Wohnhaus bauen *(Aktionsmöglichkeit 1, Seite 9).*
- Der Vorteil der Brücke gegenüber der Schifffahrt besteht darin, dass die Verbindung über Brücke auch für die Stadtgründung zählt *(siehe Seite 14).*
- Ihr erhaltet einmal gebaute Brücken **niemals** zurück. Beachtet, dass euer Vorrat an Brücken auf drei begrenzt ist.



Schwarmlinge sind von allen Völkern das geselligste, sie können das Alleinsein überhaupt nicht ertragen. Stets ziehen sie in großen Gruppen umher, wobei sie sich zumeist im Wasser aufhalten, obgleich sie auch zu Lande gut zurechtkommen. Ein Schwarmling, der eine Arbeit anfängt, kann sicher sein, dass sich sofort eine große Anzahl von Freunden und Verwandten einfindet, die ihn tatkräftig unterstützen. So bekommen sie auch schwierige Arbeiten schnell erledigt.

1 Priester



Wenn ihr **3 Macht** aus Schale III in Schale I schiebt, könnt ihr euch 1 Priester aus eurem Vorrat nehmen und auf euer Tableau legen.

2 Arbeiter



Wenn ihr **4 Macht** aus Schale III in Schale I schiebt, könnt ihr euch 2 Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und auf euer Tableau legen.

7 Geldmünzen



Wenn ihr **4 Macht** aus Schale III in Schale I schiebt, könnt ihr euch 7 Geldmünzen aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und auf euer Tableau legen.



Alchimisten streben nach der tieferen Erkenntnis der Elemente, aus denen sich ihre Welt zusammensetzt, und auch danach, sich die Elemente gefügig zu machen. Sie wissen, wie man Gold herstellt - allerdings ist der Prozess aufwendig und lohnt sich nur dann, wenn man das Gold wirklich dringend braucht. Alchimisten siedeln sich in den Sümpfen an, weil sie dort ihren Grundbedarf an Schwefel und anderen Reagenzien am besten decken können.

Einfaches Umwandeln



Wenn ihr **4 Macht** aus Schale III in Schale I schiebt, erhaltet ihr dafür eine Aktionsmöglichkeit 1 *(siehe Seite 9)* inklusive einem kostenlosen Spaten.
(Falls der Spaten, den ihr durch diese Machtaktion erhaltet, nicht ausreicht, um eine gewünschte Landschaft in eure Heimatlandschaft umzuwandeln, dürft ihr die fehlenden Spaten durch Abgabe von Arbeitern dazu erwerben – gemäß Kosten auf der Umwandlungsleiste.)*



Umwandlungsleiste



Doppeltes Umwandeln



Wenn ihr **6 Macht** aus Schale III in Schale I schiebt, erhaltet ihr dafür eine Aktionsmöglichkeit 1 *(siehe Seite 9)* inklusive zwei kostenlosen Spaten.
(Falls die Spaten, die ihr durch diese Machtaktion erhaltet, nicht ausreichen, um die gewünschte Landschaft in eure Heimatlandschaft umzuwandeln, könnt ihr die fehlenden Spaten durch Abgabe von Arbeitern dazu erwerben – gemäß Kosten auf der Umwandlungsleiste. Falls ihr nur einen Spaten zur Umwandlung in eure Heimatlandschaft benötigt, dürft ihr den zweiten Spaten auf ein anderes Landschaftsfeld anwenden. Dieses dürft ihr dann aber nicht sofort mit einem Wohnhaus bebauen.)*
*(*Die **Düsterlinge** setzen statt der Arbeiter einen Priester für einen Spaten ein.)*

Teil II des Anhangs: Die Gunstplättchen

Immer wenn ihr ein religiöses Gebäude *(Tempel oder Heiligtum)* baut, könnt ihr euch sofort zusätzlich ein Gunstplättchen aussuchen. *(Der **Chaosmagier** sucht sich immer zwei Gunstplättchen aus.)* Ihr legt die Gunstplättchen **offen** neben eurem Völkertableau ab und dürft jedes **höchstens einmal** besitzen. Insgesamt gibt es zwölf verschiedene Arten von Gunstplättchen.

- Vier Plättchen erhöhen den Einfluss in einem bestimmten Kult einmalig um 3 Stufen. Diese Plättchen gibt es je einmal.



- Acht Plättchenarten geben dem Besitzer eine besondere Fähigkeit. Jede Fähigkeit gilt **sofort bei Erwerb** des entsprechenden Gunstplättchens. Zusätzlich erhöhen sie den Einfluss in einem bestimmten Kult einmalig um 2 Stufen bzw. 1 Stufe. Diese Plättchen kommen je dreimal im Spiel vor.

(Überschreitet ihr beim Vorsetzen eurer Kultmarken bestimmte Stufen in einer Kultskala, bekommt ihr die dort abgebildete Macht, siehe „Macht durch Kultskalen“ auf Seite 13.)



Du kannst als Besitzer dieser Gunst Städte leichter gründen, da du nur 6 Gebäudepunkte für eine Stadt benötigst, anstelle von 7 *(siehe Stadtgründung auf Seite 14)*.



Einmal pro Aktionsphase kannst du als Besitzer dieser Gunst in einem Kult deiner Wahl um 1 Stufe aufsteigen *(beginnend mit der Runde, in der du dieses Plättchen erhältst)*. Du zeigst dir die getätigte Sonderaktion mit einer Aktionsmarke an *(siehe Aktionsmöglichkeit 7 auf Seite 14)*.



In Phase I, der Einkommensphase, bekommst du als Besitzer dieser Gunst 4 Macht zusätzlich.



In Phase I, der Einkommensphase, erhältst du als Besitzer dieser Gunst 1 Arbeiter und 1 Macht zusätzlich.



In Phase I, der Einkommensphase, erhältst du als Besitzer dieser Gunst 3 Geldmünzen zusätzlich.



Immer wenn du als Besitzer dieses Gunstplättchens ein Wohnhaus in ein Handelshaus aufwertest, bekommst du sofort zusätzlich 3 Punkte.



Immer wenn du passt und damit aus der laufenden Aktionsphase aussteigst *(siehe Aktionsmöglichkeit 8 auf Seite 14)*, bekommst du als Besitzer dieser Gunst 2/3/3/4 Punkte für 1/2/3/4 Handelshäuser, die du auf dem Spielplan hast.



Immer wenn du als Besitzer dieses Gunstplättchens ein Wohnhaus baust, bekommst du sofort zusätzlich 2 Punkte.

Teil III des Anhangs: Die Wertungsplättchen

Jedes Wertungskärtchen auf dem Spielplan steht für eine Spielrunde. Die linke Seite eines jeden Kärtchens zeigt euch, wie ihr während der Aktionsphase zusätzliche Punkte bekommen könnt. Die rechte Seite zeigt euch den Kultbonus an, der am Ende der Spielrunde *(in Phase III)* vergeben wird. Um den Bonus zu erhalten, müsst ihr die Stufen des jeweiligen Kultes erreicht haben *(ggf. mehrfach)*. Abgeben müsst ihr die Stufen nicht.



Aktionsphase: Der Bau eines jeden eigenen Wohnhauses bringt euch zusätzlich 2 Punkte.
Ende der Spielrunde: Für je 4 Stufen im Wasserkult dürft ihr euch 1 Priester aus eurem Vorrat auf euer Tableau stellen.



Aktionsphase: Der Bau eines jeden eigenen Wohnhauses bringt euch zusätzlich 2 Punkte.
Ende der Spielrunde: Für je 4 Stufen im Feuerkult bekommt ihr 4 Macht *(zur Macht siehe Seite 9)*.



Aktionsphase: Der Bau eines jeden eigenen Handelshauses bringt euch zusätzlich 3 Punkte.
Ende der Spielrunde: Für je 4 Stufen im Luftkult dürft ihr sofort 1 Spaten einsetzen *(in der Reihenfolge der nächsten Spielrunde)*.



Aktionsphase: Der Bau eines jeden eigenen Handelshauses bringt euch zusätzlich 3 Punkte.
Ende der Spielrunde: Für je 4 Stufen im Wasserkult dürft ihr sofort 1 Spaten einsetzen *(in der Reihenfolge der nächsten Spielrunde)*.



Aktionsphase: Der Bau der Festung und/oder des Heiligtums bringen zusätzlich je 5 Punkte.
Ende der Spielrunde: Für je 2 Stufen im Luftkult dürft ihr euch 1 Arbeiter aus dem Vorrat auf euer Tableau stellen.



Aktionsphase: Der Bau der Festung und/oder des Heiligtums bringen zusätzlich 5 Punkte.
Ende der Spielrunde: Für je 2 Stufen im Feuerkult dürft ihr euch 1 Arbeiter aus dem Vorrat auf euer Tableau stellen.



Aktionsphase: Jede Stadtgründung bringt zusätzlich 5 Punkte.
Ende der Spielrunde: Für je 4 Stufen im Erdkult dürft ihr sofort 1 Spaten einsetzen *(in der Reihenfolge der nächsten Spielrunde)*.



Aktionsphase: Jeder eingesetzte Spaten, egal woher ihr ihn bekommt, bringt zusätzlich 2 Punkte.
Ende der Spielrunde: Für jede Stufe im Erdkult dürft ihr euch 1 Geldmünze aus dem Vorrat auf euer Tableau legen.

Teil IV des Anhangs: Die Rundenbonuskarten

Es gibt neun unterschiedliche Rundenbonuskarten. Die Rundenbonuskarten, die als Schriftrollen dargestellt sind, haben im Wesentlichen die Funktion, euch in Phase I zusätzliches Einkommen zukommen zu lassen. Die Rundenbonuskarten gelten immer nur für eine Runde. Danach müssen sie abgegeben werden *(siehe Aktionsmöglichkeit 8 auf Seite 14)*.



Du erhältst in Phase I zusätzlich 1 Priester.



Du bekommst in Phase I zusätzlich 3 Macht und 1 Arbeiter.



Du erhältst in Phase I zusätzlich 6 Geldmünzen.



Du bekommst in Phase I zusätzlich 3 Macht. Außerdem kannst du in dieser Runde Phase II so spielen, als sei dein Schifffahrtswert +1. Falls du diese Rundenbonuskarte in Runde 6 hast, wirkt sich der erhöhte Schifffahrtswert nicht auf die Schlusswertung aus. *(Die **Zwerge** und die **Fakire** haben keinen Nutzen von dem erhöhten Schifffahrtswert.)*



Du erhältst in Phase I zusätzlich 2 Geldmünzen und für Phase II als Sonderaktion eine Aktionsmöglichkeit 1 inklusive einem kostenlosen Spaten. Die getätigte Sonderaktion zeigst du dir mit einer Aktionsmarke an. *(Eventuell fehlende Spaten für die Umwandlung in deine Heimatlandschaft kannst du durch Abgabe von Arbeitern dazu erwerben. Die **Düsterlinge** geben pro Spaten 1 Priester ab.)*



Du erhältst in Phase I zusätzlich 4 Geldmünzen. Du erhältst für Phase II eine Sonderaktion, mit der du kostenlos in einem Kult um eine Stufe aufsteigst. Die getätigte Sonderaktion zeigst du dir mit der Aktionsmarke an.



Du erhältst in Phase I zusätzlich 2 Geldmünzen. Sobald du beim Passen diese Rundenbonuskarte wieder abgibst, bekommst du für jedes deiner Wohnhäuser auf dem Spielplan 1 Punkt.



Du erhältst in Phase I zusätzlich 1 Arbeiter. Sobald du beim Passen diese Rundenbonuskarte wieder abgibst, bekommst du für jedes deiner Handelshäuser auf dem Spielplan 2 Punkte.



Du erhältst in Phase I zusätzlich 2 Arbeiter. Sobald du beim Passen diese Rundenbonuskarte wieder abgibst, bekommst du für deine gebaute Festung 4 Punkte und/oder für dein gebautes Heiligtum ebenfalls 4 Punkte.

Teil V des Anhangs: Die Stadtmarken

Es gibt 5 verschiedene Stadtmarken, die je zweimal im Spiel vertreten sind. Sucht euch immer, wenn ihr eine Stadt gründet, eine Stadtmarke aus und kennzeichnet eines der Gebäude, die zur neuen Stadt gehören, mit dieser Marke. *(Ihr könnt natürlich nur eine Marke wählen, die noch zu haben ist.)* Jede Stadtmarke gibt euch einen einmaligen, sofortigen Bonus. *(Ihr dürft Stadtmarken doppelt haben.)*



Mit der Wahl dieser Stadtmarke bekommst du 9 Punkte und kannst dir einen Priester aus deinem Vorrat auf dein Tableau legen.



Mit der Wahl dieser Stadtmarke bekommst du 8 Punkte und steigst in jedem der 4 Kulte um je 1 Stufe auf.



Mit der Wahl dieser Stadtmarke bekommst du 7 Punkte und legst dir 2 Arbeiter aus dem Vorrat auf dein Tableau.



Mit der Wahl dieser Stadtmarke bekommst du 6 Punkte und 8 Macht *(zur Macht siehe Seite 9)*.



Mit der Wahl dieser Stadtmarke bekommst du 5 Punkte und legst dir 6 Geldmünzen aus dem Vorrat auf dein Tableau.



Von den Düsterlingen heißt es, sie seien niederträchtige, schmierige Kreaturen, die andere zu ihrem Vergnügen in gefährliche Sumpflöcher locken, um sie dort auszurauben und anschließend zu ertränken. Nur wenige haben bisher versucht, den Wahrheitsgehalt dieser Gerüchte nachzuprüfen. Sicher ist, dass die Düsterlinge in den Elementarkulten recht bewandert sind. Ihre Priester verwenden ihr geheimes Wissen vorwiegend dazu, noch mehr Landstriche im Sumpf versinken zu lassen.

Teil VI des Anhangs: Die Völker

Dieser Abschnitt beschreibt die 14 Völker, ihre besondere Eigenschaft und welchen Vorteil sie aus dem Bau der Festung ziehen. Sortiert sind die Völker nach Heimatlandschaften. Manche Völker erhalten mit dem Bau der Festung eine Aktionsmarke. Diese kann noch in der gleichen Runde eingesetzt werden.

AUREN

Eigenschaft: -

Festung: Suche dir als Aure mit Erwerb der Festung sofort und einmalig ein Gunstplättchen aus. Außerdem erhältst du eine Aktionsmarke. Als Sonderaktion kannst du *(einmal pro Aktionsphase)* in einem Kult um 2 Stufen aufsteigen *(von Stufe 9 mit Stadtschlüssel auch auf Stufe 10)*. Die getätigte Sonderaktion zeigst du dir mit der Aktionsmarke an.

HEXEN

Eigenschaft: Immer wenn du als Hexe eine Stadt gründest, bekommst du sofort 5 Punkte zusätzlich.

Festung: Du erhältst mit Erwerb der Festung eine Aktionsmarke. Du kannst *(einmal pro Aktionsphase)* als Sonderaktion ein Wohnhaus auf ein beliebiges, freies Waldfeld einsetzen. Für dieses zahlst du weder 1 Arbeiter noch 2 Geldmünzen. Du bist dabei nicht an die Nachbarschaftsregel gebunden. Du kannst so jedes Waldfeld bebauen, sofern das Feld schon zu Beginn deiner Aktion ein Waldfeld war *(Hexenritt)*. *(Ein vorheriges Umwandeln ist also nicht erlaubt.)* Die getätigte Sonderaktion zeigst du dir mit der Aktionsmarke an.

ALCHIMISTEN

Eigenschaft: Tausche als Alchimist jederzeit wahlweise 1 Punkt in 1 Geldmünze oder 2 Geldmünzen in 1 Punkt um *(Stein der Weisen)*.

Festung: Du erhältst mit Erwerb der Festung sofort und einmalig 12 Macht. Für jeden Spaten, den du fortan einsetzt, erhältst du zusätzlich 2 Macht *(unabhängig davon, wie du den Spaten erhalten hast)*.

DÜSTERLINGE

Eigenschaft: Als Düsterling musst du die Landschaften mit Priestern umwandeln *(statt mit Arbeitern)*. Jeder Umwandlungsschritt kostet 1 Priester und bringt dir zusätzlich 2 Punkte.

Festung: Du kannst mit Erwerb der Festung sofort und einmalig bis zu 3 Arbeiter in je 1 Priester umwandeln *(Priesterweihe)*.

HALBLINGE

Eigenschaft: Als Halbling bekommst du für jeden Spaten, den du einsetzt, zusätzlich 1 Punkt *(unabhängig davon, wie du den Spaten erhalten hast)*.

Festung: Du erhältst mit Erwerb der Festung sofort und einmalig 3 Spaten, die du nach den gültigen Regeln zur Landschaftsumwandlung einsetzen kannst. Genau ein umgewandeltes Landschaftsfeld kannst du sofort mit einem Wohnhaus bebauen, indem du die Baukosten für das Wohnhaus bezahlst.

KULTISTEN

Eigenschaft: Als Kultist steigst du immer in einem Kult deiner Wahl um 1 Stufe auf, sobald sich mindestens ein Nachbar, den du auf dem Spielplan hast, durch deine Bautätigkeit Macht nimmt. *(Du steigst immer um genau 1 Stufe auf – unabhängig davon, ob sich ein oder mehrere Nachbarn Macht nehmen.)* Verzichten alle Nachbarn auf die Macht, dann bekommst du stattdessen 1 Macht. *(Ohne Nachbarn bekommst du weder das eine noch das andere.)*

Festung: Für die Festung bekommst du sofort und einmalig 7 Punkte.

KONSTRUKTEURE

Eigenschaft: Als Konstrukteur kannst du *(auch mehrfach in einer Runde)* eine Brücke bauen, indem du 2 Arbeiter abgibst. Dies gilt als Aktion. *(Du kannst eine Brücke auch über eine Machtaktion bauen.)*

Festung: Mit Erwerb der Festung bekommst du in jeder Runde beim Passen für jede Brücke, die zwei deiner Gebäude verbindet, 3 Punkte.

ZWERGE

Eigenschaft: Immer wenn du als Zwerg 2 Arbeiter abgibst, kannst du für die Aktion „Umwandeln und Bauen“ ein Landschafts- oder Flussfeld überspringen *(Tunnelbau)*. Für jedes Überspringen bekommst du 4 Punkte. Du hast keine Schifffahrt. Für die Gebietswertung am Ende des Spiels zählen deine Gebäude als verbunden, falls du sie per Tunnelbau erreichen könntest. *(Dabei ist egal, wie viele Arbeiter du noch hast.)*

Festung: Du musst mit Erwerb der Festung für den Tunnelbau statt 2 nur noch 1 Arbeiter abgeben.

NIXEN

Eigenschaft: Als Nixe darf für deine Stadtgründungen ein beliebiges Flussfeld zwischen deinen Gebäuden liegen. *(Es bleibt dir überlassen, ob und wann du diese Eigenschaft einsetzt. Immer wenn du auf diese Art und Weise eine Stadt gründest, legst du die Stadtmarke auf das betreffende Flussfeld. Auch als Nixe darfst du Brücken bauen.)*

Festung: Rücke mit Erwerb der Festung auf der Schifffahrtsleiste sofort und einmalig um ein Feld vor. Für dieses Vorrücken zahlst du weder 1 Priester noch 4 Geldmünzen. *(Für das Vorrücken bekommst du wie gewohnt Punkte für die erreichte Stufe.)*

SCHWARMLINGE

Eigenschaft: Immer wenn du als Schwarmling eine Stadt gründest, erhältst du sofort 3 Arbeiter zusätzlich.

Festung: Du erhältst mit Erwerb der Festung eine Aktionsmarke. Als Sonderaktion kannst du *(einmal pro Aktionsphase)* ein Wohnhaus in ein Handelshaus aufwerten. Für dieses Handelshaus zahlst du weder Geld noch Arbeiter. Die getätigte Sonderaktion zeigst du dir mit der Aktionsmarke an.

CHAOSMAGIER

Eigenschaft: Du startest als Chaosmagier mit nur einem Wohnhaus. Dieses setzt du erst ein, nachdem deine Mitspieler ihre Starthäuser platziert haben *(ggf. nachdem der **Nomade** sein drittes Gebäude eingesetzt hat, siehe Spielaufbau auf Seite 5)*. Für jeden Tempel und jedes Heiligtum, das du baust, kannst du dir 2 Gunstplättchen nehmen, anstatt 1.

Festung: Du erhältst mit Erwerb der Festung eine Aktionsmarke. Als Sonderaktion kannst du *(einmal pro Aktionsphase)* einen Doppelzug machen. *(Dieser Doppelzug erlaubt dir, 2 beliebige Aktionen direkt nacheinander durchzuführen – auch das Passen gilt als Aktion.)* Die getätigte Sonderaktion zeigst du dir mit der Aktionsmarke an.

GIGANTEN

Eigenschaft: Du wandelst als Gigant alle Landschaftsarten für genau 2 Spaten direkt in deine Heimatlandschaft um – auch die Landschaftsfelder Gebirge und Wüste. *(Solltest du in Phase III als Kultbonus einen einzelnen Spaten erhalten, so verfällt dieser.)*

Festung: Du erhältst mit Erwerb der Festung eine Aktionsmarke. Du kannst als Sonderaktion *(einmal pro Aktionsphase)* 2 kostenlose Spaten einsetzen, mit denen du ein erreichbares Feld direkt in deine Heimatlandschaft umwandeln kannst. Das umgewandelte Landschaftsfeld kannst du sofort mit einem Wohnhaus bebauen, indem du die Baukosten für das Wohnhaus bezahlst. Die getätigte Sonderaktion zeigst du dir mit der Aktionsmarke an.

FAKIRE

Eigenschaft: Immer wenn du als Fakir die Aktion „Umwandeln und Bauen“ durchführst, kannst du dafür ein Landschafts- oder Flussfeld überspringen *(Teppichflug)*. Dies kostet dich jedes Mal zusätzlich 1 Priester. Für jeden Teppichflug bekommst du 4 Punkte. Du hast keine Schifffahrt. Für die Gebietswertung am Ende des Spiels zählen deine Gebäude als verbunden, sofern du sie per Teppichflug erreichen könntest. *(Dabei ist egal, wie viele Priester du noch hast.)*

Festung: Du kannst mit Erwerb der Festung bei jedem Teppichflug statt 1 Feld gleich 2 Felder überspringen. Dies können Landschafts- und/oder Flussfelder sein. *(Dies wirkt sich auch auf die Gebietswertung aus.)*

NOMADEN

Eigenschaft: Du beginnst das Spiel als Nomade mit 3 Wohnhäusern, anstatt mit 2. Das dritte Wohnhaus setzt du ein, nachdem alle Spieler ihr zweites Wohnhaus eingesetzt haben *(aber noch bevor der **Chaosmagier** sein einziges Gebäude einsetzt)*.

Festung: Du erhältst mit Erwerb der Festung eine Aktionsmarke. Als Sonderaktion kannst du *(einmal pro Aktionsphase)* ein Landschaftsfeld, welches direkt an eines deiner Gebäude grenzt, in deine Heimatlandschaft Wüste umwandeln *(Sandsturm)*. Du kannst dieses Landschaftsfeld sofort mit einem Wohnhaus bebauen, indem du die Baukosten zahlst. *(Diese Fähigkeit kann nicht über den Fluss oder über eine Brücke eingesetzt werden.)* Die getätigte Sonderaktion zeigst du dir mit der Aktionsmarke an. *(Der Sandsturm zählt nicht als Spaten.)*