Uwe Rosenberg

Die Glasstraße

Ein Spiel für 1–4 Spieler ab 12 Jahren

Die Spielregeln



Glas und Ziegel

Die Glasstraße ist eine Route von 250 km Länge, die Erinnerungen an die große Zeit der Glasherstellung im Bayerischen Wald wach hält. Sie verläuft unweit der Tschechischen Grenze. Solltet ihr einmal entlang der Glasstraße an einem der für Besucher zugänglichen Glasöfen stehen, spürt ihr noch heute die Hitze eines Handwerks, das in der frühen Neuzeit in vielen waldreichen Gegenden allgegenwärtig war.

Glas und Ziegel werden nicht erst seit dem Mittelalter verwendet. Glas war den Ägyptern bereits vor 7000 Jahren bekannt. Die Erfindung der Ziegel wird den Sumerern zugeschrieben, die in Vorderasien vor etwa 6000 Jahren die ersten Ziegel brannten.

Das Glas kam mit den Römern nach Germanien. Ab dem 13. Jahrhundert nahm sein Gebrauch zu und wurde ab dem 16. Jahrhundert zum festen Bestandteil des menschlichen Alltags.

Zur Glasherstellung wurde vor allem Holz benötigt. In Form von Pottasche senkt es die Schmelztemperatur des Quarzsandes. Eisenoxide im Sand färben das sogenannte Waldglas grün – so ist es unverkennbar. Ganze Landstriche wurden für das Glas entwaldet. Die Lehnsherren freuten sich, denn auf diese Weise wurde die Grundlage für Fortschritte in der Infrastruktur ihres Landes gelegt. Die fortschreitende Abholzung der Wälder führte zum Niedergang des Waldglases im 19. Jahrhundert.

In der frühen Neuzeit wurden Ziegel zumeist in Feldbrandziegeleien gebrannt. Diese wurden in der Nähe von größeren Lehmvorkommen errichtet. Ihre Herstellung war mühevoll und langwierig: In dünnen Lagen ließ man den ausgegrabenen Lehm überwintern, damit er durch Frost und Verwitterung mürbe wurde. Bevor er zu Ziegeln geformt werden konnte, wurde er mit bloßen Füßen durchgetreten. Der Ziegelstreicher strich die Formlinge glatt, die dann in Mengen von 10 000 Stück und mehr zu Meilern aufgeschichtet wurden. Die Meiler wurden mit Brennmaterial gefüllt, mit alten Ziegeln, Lehm und Stroh verkleidet und über mehrere Wochen ausgebrannt.

Im 19. Jahrhundert wurde die Ziegelherstellung dann revolutioniert: Die Erfindung des Ringbrandofens reduzierte die erforderliche Brennstoffmenge auf ein Viertel. Im Bayerischen Wald entstanden in dieser Zeit mindestens 50 Ziegeleien.



Ein Zeugnis der frühen industriellen Ziegelherstellung ist der 86 Meter hohe Turm der Pfarrkirche St. Nikolaus in Zwiesel.

Heute sind die Waldglashütten aus dem Bayerischen Wald verschwunden, aber die Glasstraße führt euch zu vielen Zentren ehemaliger und aktueller Glasherstellung. Feldbrandziegeleien sucht ihr heute im Bayerischen Wald ebenfalls vergebens. Aber manch eine aufgelassene Ziegelei zeugt von der langen Geschichte der Ziegelproduktion.

FEUERLAND

Spielziel

In diesem Spiel stellt ihr im Verlauf von vier Bauperioden Glas her, um es als Fensterscheiben in Gebäuden einzusetzen, die ihr wiederum mit Holz, Lehm und selbst produzierten Ziegeln baut. Allein der Wert dieser Gebäude gibt am Ende den Ausschlag darüber, wer das Spiel gewinnt. Eine Vielzahl von Fachkräften unterstützt euch bei den Bauten. Achtet bei der Auswahl eurer Fachkräfte immer darauf, wen eure Mitspieler auswählen könnten, um die eigenen Helfer effektiver zum Einsatz zu bringen.

15 Fachkräfte bieten euch ihre Dienste an. Sie bringen euch Rohstoffe und Landschaftsplättchen oder errichten neue Gebäude.





Spielmaterial

1 Gebäudetafel zum Ablegen der Gebäudeplättchen
(beidseitig bedruckt)



4 Landschaftspläne
(mit den Landschaftsfeldern)



4 Produktionstableaus
(mit jeweils 2 Produktionsrädern)



Glashüttenrad *Ziegeleirad*

4 Sätze Spielkarten mit je 15 Personenkarten
(in Spielerfarben)



40 runde Warenmarken *(aus Holz)*, im Einzelnen:

je 4 Marken: Glas, Holz, Wasser, Quarzsand, Ziegel, Lehm

je 8 Marken: Nahrung, Holzkohle



1 Blatt mit Aufklebern für die Warenmarken

51 kleine Landschaftsplättchen, im Einzelnen:

je 17



Mulden Gehölze Teiche

24 große Waldplättchen



93 Gebäudeplättchen, im Einzelnen:

je 31



Umwandlungsgebäude Sofort-Gebäude reine Punktegebäude

1 Startspielerkelch



sowie 8 Stecker und 8 kleine Pappringe zum Aufbringen der Räder und 10 durchsichtige Tüten zur Aufbewahrung des Spielmaterials

Spielvorbereitung

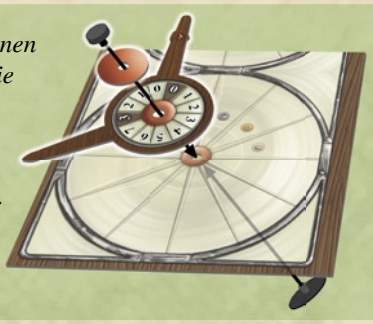
Vor der allerersten Partie

Ihr erhaltet je einen Landschaftsplan und ein Produktionstableau. Befestigt zunächst die Produktionsräder mit den Steckern und den Pappringen auf euren Produktionstableaus. Beklebt die Spielsteine aus Holz mit den zugehörigen Aufklebern der gleichen Farbe.

Zum Zusammenbau der Räder legt ihr jeweils einen Zeiger und einen Pappring auf einen Kreis des Produktionstableaus und befestigt sie unter leichtem Druck mit den Plastiksteckern.

Die Teile des Glasrades sind durch die Farbe Grün gekennzeichnet und die Teile des Ziegelrades durch die Farbe Rot.

Bei den Zeigern soll die Seite mit den Zahlen nach oben zeigen und bei den Pappringen die farbige Seite.





Das Produktionstableau und der Landschaftsplan

Dreht beide Produktionsräder auf eurem Tableau so, dass der **längere Zeiger nach oben** weist.
Legt das abgebildete Spielmaterial so ab, wie es auf den Plänen vorgegeben ist.
(Nehmt bei weniger als 4 Spielern überzählige Pläne, Warenmarken und Waldplättchen ganz aus dem Spiel.)

Das obere Produktionsrad auf eurem Tableau stellt die **Glashütte** dar. Ihr startet mit 0 Glas. Legt die Quarzsandmarke wie dargestellt vor diejenige 0, die sich auf braunem Hintergrund befindet, die Nahrungsmarke ein Feld weiter vor die 1, die Holzkohlenmarke vor die 2, die Wassermarke vor die 3 und die Holzmarke vor die 4.

Das untere Produktionsrad stellt eure **Ziegelei** dar. Ihr startet wie abgebildet mit 0 Ziegeln und 0 Holzkohle. Legt die Lehmmarke vor die 1 und die Nahrungsmarke vor die 2.



Legt 6 Wälder, 2 Mulden, 2 Gehölze und 2 Teiche wie abgebildet auf euren Landschaftsplan.
Die Waldplättchen bedecken jeweils 2 Landschaftsfelder.



Die Gebäudetafel und die Gebäudeplättchen

Die Gebäudetafel hat zwei Seiten. Auf der einen Seite befindet sich der Vordruck für die Auslage im Spiel mit 1-3 Spielern, auf der anderen Seite der Vordruck für das Vierpersonenspiel. Dreht die Gebäudetafel je nach Spielerzahl auf die entsprechende Seite.

Die Rückseiten der Gebäudeplättchen zeigen drei unterschiedliche Symbole *(Pfeil, Sanduhr und Geldbeutel)*. Sortiert die Gebäudeplättchen nach ihrer Rückseite, mischt die so entstandenen drei Stapel einzeln und legt *(wie in der Abbildung)* etwa die Hälfte der Plättchen eines jeden Stapels verdeckt links neben die Gebäudetafel. Weitere Plättchen könnt ihr später nach Bedarf ins Spiel bringen.

Deckt im Spiel mit 1-3 Spielern von jedem Stapel **4 Gebäudeplättchen** auf und verteilt sie offen auf die Felder neben den Stapeln. Deckt im Vierpersonenspiel von jedem Stapel **5 Gebäudeplättchen** auf.



Im Spiel mit 1-3 Spielern stehen euch auf der Gebäudetafel insgesamt 12 Gebäudeplättchen zur Auswahl.



*Für eine **Einführungspartie** empfehlen wir, nur die Gebäude zu verwenden, bei denen rechts oben (im Hintergrund) ein Bildstock abgebildet ist. (Bei Bedarf könnt ihr mit den anderen Gebäuden auffüllen.) Auf diese Weise erleichtert ihr es euch, die Gebäude zu verstehen, und ihr könnt euch erst einmal auf die Spielmechanismen konzentrieren. Solltet ihr eure erste Partie gleich zu viert spielen, halten wir es außerdem für ratsam, die Gebäudetafel auf die Seite für 1-3 Spieler zu drehen, damit sich die Gebäudeauswahl in Grenzen hält.*



Nehmt einen gleichfarbigen Satz aus **15 Personenkarten** auf die Hand. *(Überzählige Kartensätze kommen ganz aus dem Spiel.)*
Lost aus, wer den Startspielerkelch erhält.



Einführung

Ihr baut in vier Bauperioden unterschiedliche Gebäude. Drei Anfangsgebäude habt ihr bereits links auf eurem Landschaftsplan *(diese könnt ihr im Spielverlauf aufwerten)*. Es gibt drei Arten von Gebäudeplättchen:



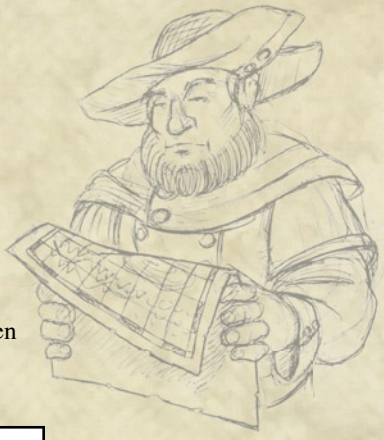
Gebäude für Umwandlungsaktionen



Gebäude mit sofortigem, allerdings nur einmaligem Nutzen



Reine Punktegebäude, die während des Spiels keine Funktion haben, aber am Ende Punkte in Abhängigkeit von verschiedenen Begebenheiten bringen



Alle Gebäudeplättchen haben den gleichen Aufbau:

Hier steht der **Name** des Gebäudeplättchens.

Links seht ihr die **Baukosten**, dargestellt durch Symbole für Holz, Glas, Lehm und Ziegel *(selten auch andere Waren)*. Die Küferei wird mit 1 Holz und 2 Ziegeln gebaut.

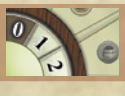


Rechts seht ihr, wie viele **Punkte** ihr bei Spielende für den Bau eines Gebäudes erhaltet. Für die Küferei bekommt ihr 3 Punkte.

Hier befindet sich das **Funktionsfeld**. Mit dem Umwandlungsgebäude „Küferei" könnt ihr jederzeit 1 Holz in 2 Wasser umwandeln.

Zum Bau der Gebäude benötigt ihr Holz, Glas, Lehm und Ziegel. **Holz und Lehm** könnt ihr euch mit Hilfe eurer Fachkräfte auf direktem Wege beschaffen. Zur Produktion von **Glas und Ziegel** müsst ihr euch eine Reihe von Rohstoffen besorgen: Zeigt euch diese Rohstoffe auf euren beiden Produktionsrädern an. Das obere Produktionsrad steht für die Glashütte, das untere für die Ziegelei.





Zeigt euch zum Beispiel zweimal die Ware Quarzsand an, indem ihr die Quarzsandmarke auf dem Glashüttenrad um 2 Felder im Uhrzeigersinn verschiebt.

Auf euren beiden Produktionsrädern haltet ihr den Bestand aller benötigten Rohstoffe fest.



Glas und Holz sind auf dem Glashüttenrad, Ziegel und Lehm auf dem Ziegeleirad zu finden. Vereinzelt benötigt ihr auch andere Baustoffe wie zum Beispiel Wasser.



Die Waren Holzkohle und Nahrung kommen auf beiden Produktionsrädern vor.



Der Produktionsprozess

Immer wenn *(wie in der Abbildung)* das **Feld vor der 0**, die sich auf braunem Hintergrund befindet, **leer** ist, **muss das Rad sofort** im Uhrzeigersinn gedreht werden. *(Es gibt eine kleine Einschränkung, auf die wir auf Seite 7 eingehen werden.)*



Die Pfeile auf den Zeigern sollen euch daran erinnern, in welche Richtung das Rad gedreht werden muss.



Da im obigen Beispiel das braune Warenfeld 0 mit Erwerb des Quarzsandes leer geworden ist, ***muss*** *das Glashüttenrad sofort um eine Position gedreht werden.*

Das Glashüttenrad hat 5 einfache Rohstoffe *(das Ziegeleirad nur deren 3)*. Wir wollen uns ansehen, was durch die vorgeschriebene Raddrehung geschehen ist. Das Glashüttenrad zeigte in der Abbildung vor der Raddrehung 2 Quarzsand, 1 Nahrung, 2 Holzkohle, 3 Wasser und 4 Holz an. Nach der Raddrehung zeigt es von allen einfachen Waren eine Einheit weniger an: 1 Quarzsand, 0 Nahrung, 1 Holzkohle, 2 Wasser und 3 Holz. Dafür stieg das Glas von 0 auf 1 an. *(Die Glasmarke befindet sich nämlich auf der Seite des Produktionsrades, auf der die Zahlen gegen den Uhrzeigersinn ansteigen.)* Dies kennzeichnet den Produktionsprozess des Rades: Ihr wandelt 5 einfache Waren in 1 wertvolle Ware um.

Die Personenkarten

Das zweite bedeutende Spielprinzip in der **Glasstraße** besteht in dem Kartenmechanismus. Alle Spieler haben die gleiche Auswahl an Personenkarten – jede Karte stellt eine Fachkraft dar, die genau **zwei Funktionen** hat. Sucht euch zu Beginn jeder Bauperiode **5 Fachkräfte** aus, mit denen ihr die erste Kartenrunde der Bauperiode bestreiten möchtet. Immer wenn ihr dann während einer Bauperiode eine Personenkarte offenlegt, die **kein Mitspieler** auf der Hand hält, dürft ihr **beide Funktionen** auf der Karte nutzen. Spielt die Karte auch nur ein einziger Mitspieler gemeinsam mit euch aus, müsst ihr euch auf **eine der beiden Funktionen** beschränken *(siehe Seite 6)*.



*Darum geht es in diesem Spiel: Sucht euch Personenkarten aus, die eure Mitspieler wahrscheinlich nicht auswählen, damit ihr sie **effektiv alleine nutzen** könnt, zusätzlich aber auch welche, von denen ihr glaubt, dass eure Mitspieler sie unbedingt nutzen wollen, damit ihr davon profitiert, wenn jemand anders sie ausspielt.*

Spielverlauf

Das Spiel wird zunächst für 3-4 Spieler erklärt. *(Die Regeln für das Zweipersonenspiel und die Solovariante folgen im Anschluss auf Seite 10.)*

Eine Partie besteht aus **vier Bauperioden**. Jede Bauperiode besteht aus drei Kartenrunden.
Euch steht **in jeder Bauperiode der vollständige Satz** an Personenkarten zur Verfügung.
Sucht euch geheim aus diesen 15 Personenkarten **5 Fachkräfte** aus.
Nehmt sie auf die Hand und legt die restlichen 10 Karten verdeckt an die Seite.



Das Spielen einer Personenkarte

Über drei Kartenrunden hinweg…
- wählt ihr gleichzeitig mit euren Mitspielern **je 1 Handkarte** aus,
- die ihr zunächst **verdeckt** vor euch ablegt, um sie dann
- **einzeln** der Reihe nach **aufzudecken** und
- jeweils sofort auszuführen.



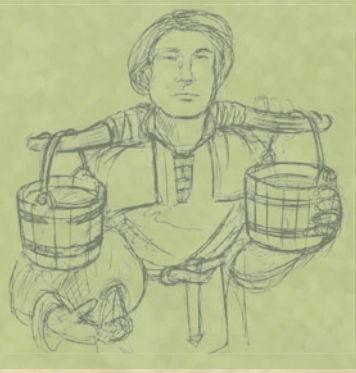
Die Personenkarten werden euch ab Seite 8 erklärt.
An dieser Stelle soll es zunächst nur um die Erklärung des Spielprinzips gehen.

Wenn ein Spieler eine Personenkarte aufdeckt, **müssen die Mitspieler die gleiche Karte aus ihrer Hand ausspielen**, sofern sie diese auf der Hand haben.

Handkarten, die ihr im Spielzug eines Anderen ausspielt, kommen in die Ausbuchtungen rechts neben euren Landschaftsplänen.
Die **zwei Ausbuchtungen** veranschaulichen, dass dies jedem von euch genau zweimal in einer Bauperiode zusteht.
*(Solange ihr noch mindestens eine Ausbuchtung frei habt, **dürft ihr nicht** auf das Ausspielen der Personenkarte verzichten. Sobald ihr keine Ausbuchtung mehr frei habt, **müsst** ihr auf das Ausspielen der Personenkarte verzichten.)*



Ausbuchtungen für die „mitgespielten“ Personenkarten



Der Verlauf einer Kartenrunde

Wertet aufgedeckte und von der Hand ausgespielte Personenkarten sofort aus *(wie das geht, steht im nächsten Regelabschnitt auf Seite 6)*.
Nach jeder Auswertung deckt der nächste Spieler seine abgelegte Karte auf. Dies geht reihum weiter, bis alle Karten aufgedeckt worden sind.
Sobald ihr alle Personenkarten aufgedeckt und ausgewertet habt, legt ihr eure aufgedeckte Karte offen an die Seite *(die „mitgespielten“ Karten liegen ja bereits in den Ausbuchtungen)* und startet die nächste Kartenrunde, indem ihr wieder je 1 Handkarte verdeckt ablegt.
Nach drei Kartenrunden endet die Bauperiode.

Wichtige Details zur Kartenrunde



- Das Aufdecken der verdeckt abgelegten Personenkarten geschieht reihum im Uhrzeigersinn. Jede der drei Kartenrunden beginnt mit dem Spieler, der in dieser Bauperiode den Startspielerkelch hat.
- Das **Auswerten** einer Personenkarte geschieht ebenfalls reihum im Uhrzeigersinn. Erst wertet der Spieler seine Karte aus, der sie *(verdeckt abgelegt hatte und nun)* aufgedeckt hat, danach werten alle Mitspieler die Personenkarte aus, die die Karte aus der Hand spielen *(und in eine Ausbuchtung legen)* mussten.
- Es kommt häufig vor, dass ein Spieler eine Personenkarte verdeckt vor sich liegen hat, die ein anderer gerade aufdeckt. Diese verdeckt ausliegende Karte **darf dann ausdrücklich noch nicht** aufgedeckt *(und ausgewertet)* werden: Sie wird erst umgedreht, sobald der entsprechende Spieler mit dem Aufdecken an die Reihe kommt. *(Hierauf geht auch das ausführliche Beispiel auf Seite 6 ein. Dass dies einen wesentlichen Unterschied darstellt, legt euch der nächste Regelabschnitt „Die Auswertung einer Personenkarte“, nahe.)*

Weitere Hinweise

- Am Ende jeder Bauperiode kann es Spieler geben, die noch **1 oder 2 Handkarten übrig haben**, die sie in dieser Periode nun nicht mehr ausspielen können.
- In welcher der drei Kartenrunden ihr euch befindet, erkennt ihr an den offen an die Seite gelegten Karten.

Dieser Spieler hat in der ersten Kartenrunde den Lehnsherrn gespielt und in der zweiten den Lehmarbeiter. In der dritten Kartenrunde muss er seine verdeckt abgelegte Karte erst noch aufdecken.



Die Auswertung einer Personenkarte

Alle Personenkarten bieten **zwei Aktionsmöglichkeiten**. Sämtliche Fachkräfte und ihre Aktionen werden ab Seite 8 im Zusammenhang erklärt bzw. im Anhang ab Seite 12 detailliert erläutert.
Die Karten haben folgende Grundstruktur.

Für manche Personenaktionen bekommt ihr ein Landschaftsplättchen *(Mulde, Gehölz oder Teich)*.



Andere Aktionen bieten euch einfache Waren, oft in Abhängigkeit von der Anzahl eurer Landschaftsplättchen.



Die Waren wiederum ermöglichen es euch, dass ihr neue Gebäude bauen könnt.



Viele Personenkarten haben Eingangskosten. Andere schreiben vor, dass ihr ein Waldplättchen von eurem Landschaftsplan entfernen müsst, wenn ihr die Aktionen nutzen wollt: Auf diese Weise legt ihr Felder frei, die euch Platz für neue Landschaftsplättchen oder Gebäude bieten.



Bei der Auswertung einer Personenkarte ist folgende Unterscheidung wichtig. *(Dieses Prinzip wurde euch bereits in der Einführung auf Seite 4 vermittelt.)*

- Immer wenn ihr **als Einziger** eine Personenkarte auswertet, dürft ihr **beide Aktionsmöglichkeiten** auf dieser Karte **in beliebiger Reihenfolge** genau einmal durchführen. *(Es ist nicht erlaubt, stattdessen eine der beiden Aktionsmöglichkeiten doppelt durchzuführen.)*

- Falls, nachdem ihr eure Personenkarte aufgedeckt habt, **mindestens ein Mitspieler** die gleiche Karte aus seiner Hand spielt, dürfen sich alle Beteiligten nur genau **eine der beiden Aktionsmöglichkeiten** aussuchen.

Diese Unterscheidung soll euch anhand eines Beispiels verdeutlicht werden.



*Alle Spieler legen geheim eine Handkarte ab. Marei legt ihren **Forstwirt** ab, Nina ebenfalls. Lars behält seinen Forstwirt lieber auf der Hand und legt eine andere Karte verdeckt vor sich ab. (Timon als vierter Spieler hat den Forstwirt erst gar nicht ausgewählt.)*



*Marei ist Startspielerin. Sie deckt ihren Forstwirt auf, Lars **muss** nun seinen Forstwirt von der Hand spielen. (Dabei setzen wir voraus, dass Lars eine Ausbuchtung für seinen Forstwirt frei hat.) Beide dürfen genau eine Funktion ihres Forstwirts nutzen.*



Nachdem die ersten beiden Forstwirte ausgewertet worden sind, kommt Nina an die Reihe. Auch sie deckt ihren verdeckt abgelegten Forstwirt auf. Nach Mareis Aktion kann kein Spieler mehr einen Forstwirt auf der Hand haben. Nina ist somit die Einzige, die in dieser Kartenrunde beide Funktionen des Forstwirts nutzen darf. (Nach Nina decken zuerst Lars und danach Timon ihre verdeckt abgelegten Karten auf.)



*An diesem Beispiel erkennt ihr, dass es vorteilhaft sein kann, beim Aufdecken erst **spät** an die Reihe zu kommen: So wie es im Beispiel Nina ergangen ist, habt ihr dann eine höhere Chance, beide Funktionen auf eurer aufgedeckten Personenkarte nutzen zu können.*

Details

- Immer wenn mehrere Spieler gemeinsam eine Personenkarte auswerten, **haben alle Beteiligten die freie Wahl**, welche der beiden möglichen Aktionen sie durchführen wollen *(unabhängig davon, was die Mitspieler auswählen)*.
- Der Spielmechanismus bedingt, dass ihr jede Aktionsmöglichkeit auf einer Personenkarte höchstens einmal pro Bauperiode durchführen könnt.
- Ihr dürft auf die Durchführung von Aktionen **verzichten**. Selbst wenn ihr auf die Durchführung einer Personenkarte vollständig verzichtet, gilt die Karte als gespielt und schränkt gegebenenfalls die Aktionsmöglichkeiten der Mitspieler ein.
- Manche Personenkarten weisen links **Eingangskosten** auf, die ihr zahlen müsst, noch bevor ihr die Aktionen auf der Personenkarte durchführt. Ihr müsst die Eingangskosten **genau einmal** bezahlen, egal ob ihr 1 oder 2 Aktionen auf der Karte nutzt. Ihr braucht die Eingangskosten nicht zu bezahlen, wenn ihr keine Aktion nutzen wollt.



Ob ihr mit dem Köhler 1 Holz zahlt, um durch zwei Aktionen 3+3 = 6 Holzkohle zu erhalten, oder ob ihr 1 Holz zahlt, um dafür durch eine Aktion 3 Holzkohle zu erhalten, ist davon abhängig, ob ihr den Köhler alleine oder gemeinsam mit anderen Spielern wertet.



Es hat zwei große Vorteile, wenn ihr eine Personenkarte alleine wertet.

- *Ihr könnt **beide Aktionen** auf der Personenkarte durchführen.*
- *Ihr erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass es Mitspieler gibt, die am Ende der Bauperiode auf **Handkarten sitzen bleiben**, da ihr ihnen keine Gelegenheit gebt, ihre Handkarten in eurem Spielzug auszuspielen.*

Das Ende einer Bauperiode: Gebäude auffüllen und Startspielerwechsel

Eine Bauperiode endet nach drei Kartenrunden.

- Füllt die leer gewordenen Positionen auf der Gebäudetafel wieder mit neuen Gebäudeplättchen auf. *(Deckt hierzu die Plättchen jeweils von dem Stapel auf, der sich in der gleichen Zeile neben der Gebäudetafel befindet.)*
- Gebt außerdem den Startspielerkelch um eine Position im Uhrzeigersinn weiter.

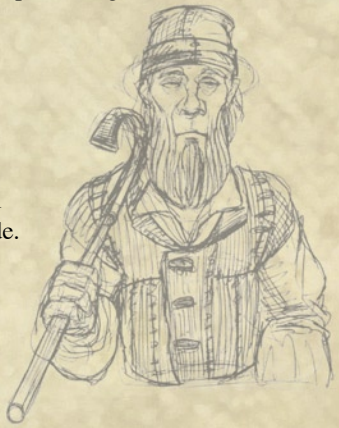




*Hier erkennt ihr, dass es vorteilhaft sein kann, beim Aufdecken der abgelegten Karten **früh** an die Reihe zu kommen: Ihr bekommt als erste Spieler Zugriff auf die neuaufgedeckten Gebäudeplättchen.*

Nur im Dreipersonenspiel

Am Ende der dritten Bauperiode wird der Startspielerkelch an den Spieler weitergegeben, der **die wenigsten Gebäude** auf seinem Landschaftsplan hat. Trifft dies auf mehrere Spieler zu, dann erhält ihn *(von diesen Spielern)* derjenige, der im Uhrzeigersinn als nächster auf den alten Startspieler folgt.



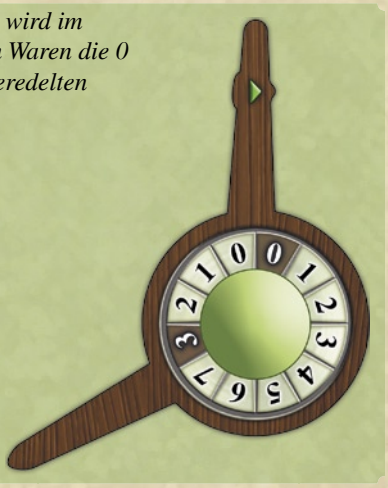
Nach dem Startspielerwechsel beginnt die nächste Bauperiode. Nach **vier Bauperioden** endet das Spiel.

Details zum Drehen der Produktionsräder

Wie bereits in der Einführung beschrieben, verschiebt ihr durch Personenaktionen die Warenmarken auf euren Produktionsrädern. Jedes Rad hat zwei Bereiche, bei denen die zugehörige Zahl auf braunem Hintergrund abgesetzt wurde.

Auf euren Produktionsrädern wird im großen Bereich der einfachen Waren die 0 und im kleinen Bereich der veredelten Ware die 3 herausgehoben.





Ein Rad wird **sofort** und solange in Pfeilrichtung *(also im Uhrzeigersinn)* um je eine Position gedreht, wie die **beiden braunen Bereiche** auf dem Rad **leer** sind. *(Dies ist die Konkretisierung der Spielregel, die wir eingangs bereits vorgestellt haben.)*

Hierzu ein ausführliches Beispiel:



In diesem Beispiel wurde soeben die Quarzsandmarke von Position 0 auf 2 geschoben. (Die Marke Wasser befindet sich auf 2, Holz auf 3, Nahrung und Holzkohle liegen vor der 4.) Glas befindet sich auf der anderen Seite des Rades auf Position 2. Beide braunen Bereiche sind leer: Das Produktionsrad muss also gedreht werden.



*Nach einmaligem Drehen ist das braune Feld 0 im Bereich der einfachen Waren **immer noch leer**. Das Produktionsrad darf allerdings nicht weiter gedreht werden, weil die Glasmarke im veredelten Warenbereich von 2 auf 3 angestiegen ist.*

Details

- Immer wenn beide braunen Bereiche auf einem Produktionsrad leer sind, könnt ihr **nicht verhindern**, dass sich das Rad dreht.
- Solange nur bis zu **ein brauner Bereich leer** ist, dürft ihr das Produktionsrad **nicht** drehen.
- Während eines laufenden Bezahlvorganges *(z. B. der Gebäudekosten)* oder einer laufenden Entgegennahme von Waren *(im Rahmen einer einzigen Aktion)* dürft ihr **keine** Räder drehen.
- Das Drehen eines Produktionsrades kann mehrmals in Folge geschehen. Das mehrfache Drehen eines Rades gilt als eine einzelne Aktion. *(Wie euch der folgende Regelabschnitt zeigt, ist es nicht erlaubt, diese „einzelne Aktion" durch Jederzeit-Aktionen zu unterbrechen.)*



Ein kleiner Tipp:
Holz und Lehm sind wichtige Baumaterialien. Wenn ihr diese nicht mehr habt, kann es euch passieren, dass euch das nächste Holz bzw. Lehm durch Raddrehungen sofort wieder genommen wird. Denkt darüber nach, ob ihr Warenmarken wie Nahrung oder Holzkohle dafür nutzen wollt, dies zu verhindern, indem ihr sie auf 0 lasst. Setzt diese Marken dann gewissermaßen als „Stopper" für die Baumaterialien ein.

Jederzeit-Aktionen

Es gibt Aktionen, die ihr jederzeit im Spiel durchführen könnt, ohne dafür eine Personenkarte anwenden zu müssen.
Die Bezeichnung „jederzeit" bedeutet tatsächlich jederzeit – mit der Ausnahme, dass ihr eine bereits angefangene **eigene** Aktion zunächst beendet müsst, ehe ihr mit einer Jederzeit-Aktion beginnen dürft. *(Als passiver Spieler dürft ihr Jederzeit-Aktionen ohne Einschränkung wirklich jederzeit nutzen.)*

Jederzeit-Aktionen sind:

- Die oberste Zeile der Gebäudetafel bietet euch Umwandlungsgebäude, mit denen ihr die jeweils dargestellte **Umwandlung** *(zu erkennen am blauen Funktionsfeld)* **jederzeit im Spiel durchführen** könnt *(auch mehrfach hintereinander)*, sobald ihr das Gebäude gebaut habt. Im bereits bekannten Beispiel der Küferei könnt ihr 1 Holz gegen 2 Wasser tauschen. Jede einzelne Umwandlung ist eine eigene Aktion und zieht gegebenfalls **Raddrehungen** nach sich.



- Ihr könnt **Landschaftsplättchen** *(also Mulden, Gehölze und Teiche)* jederzeit von eurem Landschaftsplan **entfernen** *(nicht aber umplatzieren)*. Felder, die dadurch leer werden, könnt ihr danach anderweitig nutzen. Im Beispiel könnte der Teich entfernt werden, damit Platz für einen Gebäudebau geschaffen wird. *(Waldplättchen dürft ihr im Gegensatz zu den Landschaften nur mit einer Personenaktion oder einer entsprechend lautenden Gebäudefunktion entfernen. Gebäudeplättchen dürft ihr gar nicht entfernen.)*





Die Funktionen der Unwandlungsgebäude wirken unscheinbar. Sie sind aber von großer Bedeutung, weil ihr sie das ganze Spiel über immer wieder nutzen könnt. Mit ihnen bringt ihr euer Spiel erst richtig in Schwung.

Die Personenkarten und der Gebäudebau

In diesem Kapitel werden die Personenkarten aufeinander aufbauend eingeführt *(ausführliche Details dazu findet ihr im Anhang)*. Außerdem erfahrt ihr, wie der Gebäudebau genau funktioniert.
An manchen Stellen stehen zwei Werte, die anzeigen, wie viel Ertrag das Ausspielen der jeweiligen Personenkarte einbringt *(zum Beispiel „2 bzw. 4 Holz")*. Dies bezieht sich immer darauf, ob ihr nur eine oder beide Funktionen der Karte nutzen dürft *(siehe gelbe Textfelder auf Seite 6)*.



Die Gebäude auf der Gebäudetafel stehen allen Spielern zur Auswahl.
Um auf Gebäude alleinigen Zugriff zu bekommen, könnt ihr den **Lehnsherrn** spielen, mit dem ihr von jedem der drei verdeckten Gebäudestapel ein Gebäude aufdecken und offen vor euch ablegen könnt. Als zweite Aktion bietet der Lehnsherr 1 Lehm und 1 Holz an.

Mit den Karten **Muldenarbeiter, Forstwirt** und **Teichbauer** könnt ihr ein Landschaftsplättchen auf ein leeres Feld eures Landschaftsplans legen:
Der Muldenarbeiter bietet euch als erste Aktion eine Mulde an, der Forstwirt ein Gehölz und der Teichbauer einen Teich. Zusätzlich liefert euch der Muldenarbeiter 1 Lehm und der Forstwirt 1 Holz.
Als jeweils zweite Aktion ist es euch mit diesen Karten möglich, eine konkrete Ware so oft zu bekommen, wie ihr das zugehörige Landschaftsplättchen habt.
Dabei stehen euch immer zwei Warensorten zur Wahl: Beim Muldenarbeiter sind es Quarzsand und Lehm, beim Forstwirt Nahrung und Holz und beim Teichbauer Quarzsand und Wasser.





Mit dem **Landbaumeister** könnt ihr ein Landschaftsplättchen eurer Wahl auf ein leeres Feld legen. Als zweite Aktionsmöglichkeit könnt ihr ein Gebäude bauen.

Wie funktioniert der Gebäudebau?

Mit der Aktionsmöglichkeit „Gebäudebau“ dürft ihr Plättchen von der Gebäudetafel und Plättchen, die offen vor euch liegen *(siehe Lehnsherr)*, bauen. Dazu bezahlt ihr die angezeigten Baukosten, meistens in Form von Holz, Glas, Lehm oder Ziegeln.



Die frei gewordenen Positionen auf der Gebäudetafel werden erst am Ende der Bauperiode wieder neu belegt.



Gebäudeplättchen, die links im Baukostenbereich eine Holzstruktur zeigen, legt ihr auf ein leeres Feld eures Landschaftsplans.



Gebäudeplättchen, die an gleicher Stelle eine Ziegelmusterung haben, sind Aufwertungsgebäude und **dürfen nicht** auf leere Felder eures Landschaftsplans gelegt werden. Diese Gebäudeplättchen müssen auf das beschriebene Anfangsgebäude gelegt werden. *(Wer ein Anfangsgebäude überbaut, erhöht damit nicht die Anzahl seiner Gebäude.)*



Die Waldhütte ist ein Aufwertungsgebäude für die Waldglashütte, welche sich links oben auf eurem Landschaftsplan befindet. Plättchen wie die „Sandinsel“ gelten entgegen ihres eigentlichen Wortsinns auch als Gebäude.

Neben dem Landbaumeister gibt es drei weitere Personenkarten, mit denen ihr Gebäude bauen könnt.
Der **Schultheiss** bietet euch als zweite Aktionsmöglichkeit 2 gleiche Waren nach Wahl ***(kein Glas oder Ziegel)***, die die Mitspieler dann ebenfalls genau einmal erhalten.
Der **Baumeister** fordert für den Gebäudebau 1 Nahrung. Dafür hat er als zweite Aktion einen zusätzlichen Gebäudebau.
Der **Zimmermann** fordert für den Gebäudebau 1 Waldplättchen, das ihr irgendwo von eurem Landschaftsplan entfernen müsst. Als zweite Aktion neben dem Gebäudebau bietet er 1 Holz.





Das Entfernen eines Waldplättchens hat hauptsächlich Vorteile. Vor allem bekommt ihr neue Bauplätze. Es gibt neben dem Zimmermann zwei weitere Personenkarten, mit denen ihr ein Waldplättchen entfernen dürft *(bzw. müsst)*.

Mit dem **Brandroder** gebt ihr ein Waldplättchen ab, um dafür 2 Holzkohle und/oder 2 Nahrung zu erhalten.
Mit dem **Holzfäller** gebt ihr ein Waldplättchen ab, um dafür 2 bzw. 4 Holz zu erhalten.





Fünf weitere Personenkarten sind im Wesentlichen für die Warenbeschaffung zuständig und zeichnen sich durch ihre Eingangskosten aus.
1 Wasser braucht ihr, um mit dem **Lehmarbeiter** 2 bzw. 4 Lehm zu mischen.
Der **Brennstoffsammler** stärkt sich mit 1 „Wässerchen“, um 1 Holzkohle pro Handkarte einzusammeln, die ihr selbst noch auf der Hand haltet. Zusätzlich oder alternativ kann er 2 Holz auflesen.



1 Holz wird benötigt, damit der **Köhler** daraus 3 bzw. 6 Holzkohle macht.
1 Holzkohle wiederum benötigt ihr, um mit dem **Fischzüchter** 2 Nahrung und/oder 1 Nahrung pro Teich zu erhalten *(Räuchern)*.
Der **Wasserträger** verzehrt 1 Nahrung, um 2 Wasser plus 1 Holz und/oder 2 Wasser plus 1 Quarzsand zu transportieren.

Achtet zu Beginn der letzten Bauperiode darauf, euch genügend Personenkarten mit Bauoptionen zu nehmen. Es kann passieren, dass euch diese Baukarten zu Zeitpunkten aus der Hand gezogen werden, zu denen ihr die benötigten Baustoffe noch gar nicht beisammen habt. In der letzten Bauperiode kann dies zur Folge haben, dass ihr das eine oder andere Gebäude gar nicht mehr bauen könnt.



Die Landschaftsplättchen



Mulde *Gehölz* *Teich*

Falls die Landschaftsplättchen, die im Spiel enthalten sind, nicht ausreichen, improvisiert bitte. Die Plättchen sollten eigentlich ausreichend und unbegrenzt zur Verfügung stehen.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet nach vier Bauperioden. Ihr könnt die Umwandlungsfunktionen auf euren Gebäuden bis zum Beginn der Wertung nutzen *(also auch noch nach Ablauf der letzten Bauperiode)*. Zählt die Punkte für eure Gebäude zusammen. Die meisten Gebäude haben eine festgelegte Punktzahl, bei manchen ist die Punktzahl von Begebenheiten abhängig *(siehe reine Punktegebäude im Anhang ab Seite 19)*. Für euer Anfangsgebäude „Glasmalerkolonie" erhaltet ihr zum Beispiel ½ Punkt pro Quarzsand. *(Dieser Wert wird nicht gerundet.)*





Die Glasmalerkolonie ist das einzige Gebäude im Spiel, mit dem ihr auf einen Wert kommen könnt, der nicht ganzzahlig ist. In diesem Beispiel hat der Spieler 3 Quarzsand und bekommt für seine Glasmalerkolonie 1½ Punkte.



Falls ihr Anfangsgebäude durch Aufwertungsgebäude überbaut habt, bringen euch nur die Aufwertungsgebäude Punkte (und nicht die überbauten Anfangsgebäude). In diesem Beispiel wurde die Waldglashütte durch die Waldhütte ersetzt. Für die Waldhütte bekommt ihr 2 Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand kann es mehrere Sieger geben.



*Wer Spiele mit einer längeren Spieldauer mag, dem legen wir übrigens eine **fünfte Bauperiode** ans Herz. Der Startspielerkelch wird dann für die fünfte Bauperiode wie im Dreipersonenspiel an den Spieler übergeben, der nach der vierten Bauperiode die **wenigsten Gebäude** auf seinem Landschaftsplan hat. (Auch hier gilt: Trifft dies auf mehrere Spieler zu, dann erhält ihn von diesen Spielern derjenige, der im Uhrzeigersinn als nächster auf den alten Startspieler folgt.) Im Dreipersonenspiel soll der Startspieler der vierten nicht als Startspieler der fünften Bauperiode in Frage kommen. (Er wird zur Ermittlung des Startspielers erst gar nicht herangezogen.)*

Regeln für das Zweipersonenspiel

Spielt nach den Regeln des Mehrpersonenspiels mit folgender Abweichung.

Im Verlauf einer Bauperiode werden im Gegensatz zum Mehrpersonenspiel **keine Handkarten verdeckt abgelegt**. Spielt eure Karten stattdessen **offen** aus – abwechselnd, beginnend mit dem Startspieler. Dies geht solange, bis **einer von euch beiden** keine Handkarte mehr hat. Danach ist die Bauperiode **sofort zu Ende** und es wird keine weitere Handkarte mehr ausgespielt. In den meisten Fällen bleibt also einer von euch beiden auf einen Teil seiner Handkarten sitzen. Wie im Mehrpersonenspiel sollen das aber höchstens 2 Karten sein: Hält ein Spieler am Ende noch 3 Karten auf der Hand, so darf er eine davon ausspielen und für sich nutzen.



*Im Zweipersonenspiel gilt wie im Mehrpersonenspiel: Immer wenn ein Spieler eine Personenkarte ausspielt, **muss** der Andere die gleiche Person ausspielen, sofern er sie auf der Hand hält. (Er darf nicht darauf verzichten.) Es sei denn, er hat schon in beiden Ausbuchtungen je 1 Karte liegen, dann **darf** er die Karte **nicht** im Spielzug seines Gegners spielen. Dieser Fall kommt im Zweipersonenspiel recht selten vor.*

Soloregeln

Ziel der Solovariante ist es, in sieben Bauperioden eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. *(30 Punkte sind als ein überragendes Ergebnis zu werten.)* Wähle aus deinen Personenkarten so viele aus, wie die Tabelle vorgibt. Lege die nicht ausgewählten Karten verdeckt vor dir ab.

Bauperiode	1	2	3	4	5	6	7
Anzahl Karten	3	4	5	6	3	4	5



Mische die ausgewählten Personenkarten, ziehe eine davon **zufällig** und spiele diese aus. Für die ausgespielte Karte gilt das „oder“. *(Du darfst dich also nur für eine Aktion entscheiden.)* Fahre auf diese Weise fort, bis du nur noch **2 Handkarten** hast. Sieh dir diese beiden Karten an. Wähle aus, welche der beiden Karten du ausspielst – für diese Karte gilt das „und“. *(Du kannst also beide Aktionen durchführen.)* Deine letzte Handkarte kommt nicht zur Anwendung.
Lege am Ende jeder Bauperiode alle ausgewählten Karten offen und gefächert vor dir ab *(auch die letzte Karte, die nicht zur Anwendung gekommen ist)*. **Diese Karten darfst du in der folgenden Bauperiode nicht verwenden.**
Nimm zu Beginn jeder neuen Bauperiode alle nicht ausgewählten und die gefächert ausgelegten Personenkarten der vorletzten Bauperiode auf die Hand und wähle aus diesen – entsprechend der Tabelle – eine vorgegebene Anzahl von neuen Karten aus.



*Beispiel: Für die **erste Bauperiode** wählst du den Muldenarbeiter, Landbaumeister und Wasserträger aus. Du mischt diese 3 Personenkarten und deckst 1 zufällig auf: es ist der **Muldenarbeiter**, von dem du somit eine der beiden Aktionen ausführen darfst. Unter den verbliebenen beiden Karten wählst du den **Landbaumeister** aus, von dem du beide Aktionen nutzt. Der **Wasserträger** kommt gar nicht zur Anwendung. In der **zweiten Bauperiode** können Muldenarbeiter, Landbaumeister und Wasserträger nicht ausgewählt werden, da du sie gefächert ausliegen lassen musst. Diese Karten stehen dir erst ab der **dritten Bauperiode** wieder zur Verfügung.*

Details

- Die Personenkarte **Schultheiss** hat eine vom Mehrpersonenspiel abweichende Aktion: Der Schultheiss bietet dir eine einfache Ware nach Wahl, die du statt zweimal nur **einmal** erhältst.
- An der Anzahl der gefächert ausliegenden Karten kannst du jederzeit erkennen, in welcher Bauperiode du dich befindest. *(Das liegt daran, dass in aufeinander folgenden Bauperioden immer eine unterschiedliche Anzahl von Karten ausgewählt wird, siehe Tabelle.)* Du brauchst die sieben Bauperioden also nicht gesondert mitzuzählen.

Credits

Der Autor

Uwe Rosenberg wurde 1970 im ostfriesischen Aurich geboren und legte dort, gemeinsam mit Frank Heeren, dem Herausgeber dieses Spiels, das Abitur ab. Beide lernten sich im Leistungskurs Erdkunde kennen. Damals wurden Uwe Rosenberg die Grundzüge der bäuerlichen Agrarwirtschaft vermittelt, was sich Jahre später in seinen bekanntesten Spielen „Bohnanza“ und „Agricola“ niederschlug. Heute sind die Agrarspiele und Spiele über den Landschaftsbau sein Steckenpferd. Er lebt in Gütersloh, ist verheiratet und hat zwei Kinder.

Danksagungen

Uwe Rosenberg erfand „Die Glasstraße“ im Dezember 2012. In den Monaten zuvor entwickelte er zwei Vorläufer *(einer davon spielt im Schwarzwald, heißt „Black Forest“ und ist stark thematisch ausgerichtet)*. „Die Glasstraße“ soll das erste Spiel in einer Reihe von Spielen mit dem Produktionsrad sein. Den für seine Spiele typischen Radtyp führte Rosenberg bereits in Spielen wie „Ora et Labora“, „Famerama“ und „Le Havre – Der Binnenhafen“ ein. Der zweite wesentliche Mechanismus im vorliegenden Spiel, der Kartenmechanismus, ist an Rosenbergs „Wir sind schwanger“ aus dem Jahre 2005 angelehnt *(und wurde 2008 auch schon von Andreas Pelikan in „Wie verhext“ stimmig variiert)*.
Die Redaktion zu „Die Glasstraße“ leisteten Uwe Rosenberg und Frank Heeren. Die Spielregeln schrieb Uwe Rosenberg, die Realisation des Spiels lag in den Händen von Frank Heeren. Beide bedanken sich bei Dennis Lohausen für die schöne und detailreiche Illustration des Spiels und bei Grzegorz Kobiela für die Übersetzung ins Englische. Für das Korrekturlesen der Spielregel bedankt sich Uwe bei Grzegorz Kobiela, Mario Weise, Michael Wißner, Julian Steindorfer, Sebastian Wehlmann, Janina Kleinemenke und Gabriele Goldschmidt.
Uwe dankt den Testspielern der am Ende drei Entwicklungsstufen des Spiels in chronologischer Reihenfolge. Ohne ihre konstruktiven Rückmeldungen hätte das Spiel in dieser Form nicht fertig gestellt werden können: Andreas Odendahl, Marinka Voß, Christian Voß, Jörg Terhoeven, Stefan Stadler, Lorenz Merdian, Gabriele Goldschmidt, Lasse Goldschmidt, Ingo Kasprzak, *(10.)* Nils Miehe, Mick Kapik, Hagen Dorgathen, Arabella Leser, Marc Jünger, Dominik Lechner, Tamara Lechner, Andreas Höhne, Verena Wall, Sascha Hendriks, *(20.)* Ingrid Kranicz, Melanie Kranicz, Marcel Jacobsmeier, Paulina Borek, Susanne Rosenberg, Thomas Ludwig, Erwin Amann, Barbara Schmitz, Arne Bratenstein, Alexandra Ryszczuk, *(30.)* Michael Nollek, Marian Wall, Sebastian Rapp, Frank Heeren, Dirk Krause, Mike Neunert, Henning Förthmann, Falko Heise, Torsten Buhck, Karsten Höser, *(40.)* Lutz Dickner, Stefanie Hoja, Timo Hoja, Carola Krause, Sonja Gelhaus, Bernd Nickella, Martin Ache, Jan Bahlmann, Marco Schütte, Julia Inderliet, *(50.)* Marco Althoff, Sebastian Wehlmann, Sebastian Hein, Ralph Bruhn, Tanja Muck, Peter Muck, Klemens Franz, Ioanna Giannaki, Dominik Grottian, Inga Blecher, *(60.)* Verena Jacob, Carolin Knauber, Frederik Häfker, Kristian Näschen, Daniel Reetz, Jochen Schwinghammer, Christoph Weisshaupt, Michael Heißing, Tobias Kriener, Tabea Luka, *(70.)* Jenni Jünger, Suse Dahn, Thalea Westkämper, Jürgen Kudritzky, Arne Hoffmann, Petra Böhm, Yvonne Lüscher mit Ihno Kelsch, Dieter Alber, Marcel Schwarz, Silke Nikodemus, *(80.)* Patrick Enger, Sascha Strzoda, Birgit Baer, Bigga Rodeck, Markus Dichtl, Jessica Jordan, Timo Loist, Janina Kleinemenke, Nicole Reiske, Carsten Hübner, *(90.)* Frank Chlapek, Norbert Dietz, Holger Herrmann, Thomas Mechtersheimer, Iris Schimpf, Kerstin Schwerdtner, Jörg Schwerdtner, Alex Niessen, Franziska Molter, Regina Molter, *(100.)* Andreas Molter, Isabel Ribes Tang, Javier Ribes, Frank Reinicke, Clara Hoppe, Karin Hoppe, Peter Berger, Florian Mersbach, Oliver Köpp, Frauke Müller, *(110.)* Daniela Reißing, Hansbernd Eigemann, Joachim Schabrowski, Christian Becker, Jürgen Aden, Koon Robben, Dominik Riege, Ariane Domesle, Robert Stolemann, Georg von der Brüggen, *(120.)* Thomas Kempkens, Wanja Heeren, Christine Heeren, Dirk Schmitz, Carsten Stürmer, Nicole Griesenbrock, Marion Weirather, Bernd Boland, André Kretzschmar, Sascha Sucker, *(130.)* Mechthild Kanz, Frank Bergfried, Reinhold Kanz, Peter Weyers, Lara Krause, Nathalie Herrmann, Ulf Reintges, Stephanie Barth, Christiane Terveen, Uwe Grabowski, *(140.)* Michael Stadler, Sonja Brangewitz, Tobias Recker, Dominik Mechnig, Thekla Goldberg, Michael Düpont, Philipp Georg, Frank Goldberg, Marvin Hehn, Torben Hollin, *(150.)* Agnieszka Kobiela, Grzegorz Kobiela, Jens Drögemüller, Helge Ostertag, Christof Tisch, Barbara Kiesler, Tom Heumann, Stephan Rink, Sören Paukstädt, Stefan Wahoff, *(160.)* Bianca Batsch, Hans Pöter, Ronny Vorbrodt, Rolf Raupach, Frank Lamprecht, Olaf Schulze, Andreas Leuschner, Nicolas Schäfer, Stefan Honigfort, Eric Humrich, *(170.)* Tanja Briefs, Philipp Nelles, Conny Richter, Thomas Cavet, William Attia, Bernadette Beckert, Nicole Strauch, Andreas Buhlmann, Mario Weise, Dirk Schröder, *(180.)* Bianca Schürmann, Nicole Schmied, Thomas Rosanski, Oliver Krick, Volker Geilhausen, Tobias Hartwig, Thomas Hartwig, Charly Petri, Christopher Lohrs, Thomas Berg, *(190.)* Claudia Hast, Ralf Partenheimer, Uwe Holtappel, Carmela di Rienzo, Jörg Einsfeld, Thomas König, Jörg Schulte, Torben Edelhoff, Felix Remer, Malte Schierholz, *(200.)* Leif Erichsen, Horst Meeder, Kai Mölleken, Bodo Drews, Timo Schreiter, Tommy Braun, Thomas Balcerek, Volker Stadler, Sebastian Stöber, Malte Sommer, *(210.)* Astrid Konzen, Tobias Braun, Christian Neumann, Andreas Thiele, Max Hoffmann, Marc Klerner, Florian Racky, Sebastian Wenzel, Daniel Rohde, Christian Henkel.

v1.1

Anhang

Der Anhang besteht aus zwei Teilen: dem Personenverzeichnis und dem Gebäudeverzeichnis.

Anhang 1: Das Personenverzeichnis

Es folgt die Auflistung aller **15 Personenkarten** und der ausführlichen Beschreibung aller damit möglichen Aktionen.
Bei allen Personenaktionen gilt: Wenn Marken mit **einfachen Waren** auf den Produktionsrädern verschoben werden,

- werden sie bei Erträgen im Uhrzeigersinn geschoben
- werden sie bei Kosten gegen den Uhrzeigersinn geschoben
- können sie niemals über die 7 hinaus bewegt werden.



Zur Erinnerung:

- *Ziegel und Glas zählen **nicht** zu den einfachen Waren.*
- *Die Landschaftsplättchen Mulde, Gehölz und Teich können jederzeit von den eigenen Feldern entfernt werden (Wald- und Gebäudeplättchen dagegen nicht).*
- *Wenn ihr beide Aktionen auf einer Personenkarte durchführen dürft, könnt ihr dies in beliebiger Reihenfolge tun.*

Bei allen Personenaktionen gilt:

(P1) Immer wenn ihr euch Waren nehmen dürft, habt ihr das Recht, euch weniger Waren zu nehmen, als euch zugesprochen werden.

(P2) Immer wenn ihr durch eine einzelne Aktion Nahrung bzw. Holzkohle erhaltet, müsst ihr euch diese Waren auf genau einem Produktionsrad anzeigen. Welches Produktionsrad ihr nehmt, könnt euch dabei aussuchen.

(P3) Immer wenn ihr 1 Nahrung oder 1 Holzkohle zahlen müsst *(Eingangskosten einer Personenkarte)*, dürft ihr diese Kosten auf einem Produktionsrad eurer Wahl abtragen.



Lehnsherr

Es gibt drei Stapel mit Gebäudeplättchen. Decke von jedem dieser Stapel ein Gebäude auf und lege es offen vor dir ab. Du kannst immer, wenn du ein Gebäude baust, statt eines von der Gebäudetafel zu bauen, ein Gebäude errichten, das du offen vor dir liegen hast.
(Für die Anzahl an Gebäuden, die du offen vor dir ausliegen hast, gibt es keine Beschränkung.)

Schiebe deine **Holzmarke** auf dem Glashüttenrad um 1 Position weiter. Schiebe zusätzlich deine **Lehmmarke** auf dem Ziegeleirad um ebenfalls 1 Position weiter.



Muldenarbeiter

Lege ein Landschaftsplättchen „Mulde“ auf ein leeres Feld und schiebe deine **Lehmmarke** auf dem Ziegeleirad um 1 Position weiter.

Schiebe wahlweise deine **Quarzsandmarke** auf dem Glashüttenrad oder deine **Lehmmarke** auf dem Ziegeleirad um insgesamt so viele Positionen weiter, wie du **Mulden** hast.



Forstwirt

Lege ein Landschaftsplättchen „Gehölz “ auf ein leeres Feld und schiebe deine **Holzmarke** auf dem Glashüttenrad um 1 Position weiter.

Schiebe deine **Nahrungsmarke** entweder auf dem Glashütten- oder dem Ziegeleirad um insgesamt so viele Positionen weiter, wie du **Gehölze** hast *(siehe P2)*. Schiebe alternativ dazu deine **Holzmarke** auf dem Glashüttenrad um so viele Positionen weiter, wie du **Gehölze** hast.

***Beispiel:** Wenn ihr den Forstwirt alleine spielt, könnt ihr euch zunächst ein neues Gehölz auf ein leeres Landschaftsfeld legen und euch dazu noch 1 Holz nehmen. Danach sucht ihr euch eine Warenmarke aus, die ihr um so viele Felder voran setzt, wie ihr Gehölze habt – entweder Holz oder eine Nahrungsmarke. Das neue Gehölz erhöht also sofort euren Ertrag.*



Teichbauer

Lege ein Landschaftsplättchen „Teich“ auf ein leeres Feld.

Schiebe auf dem Glashüttenrad wahlweise deine **Quarzsandmarke** oder deine **Wassermarke** um insgesamt so viele Positionen weiter, wie du **Teiche** hast.



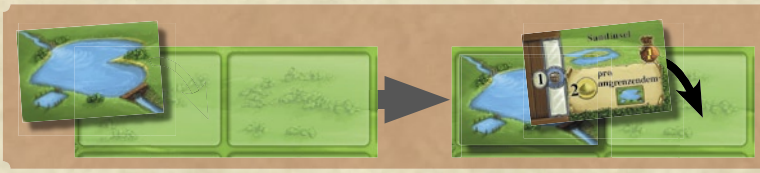
Es gibt insgesamt vier Personenkarten, die euch Baumöglichkeiten anbieten:



Landbaumeister

Lege wahlweise ein Landschaftsplättchen „Mulde“, „Gehölz“ oder „Teich“ auf ein leeres Feld.

Zahle für ein Gebäude* von der Gebäudetafel die geforderten Baukosten, um es auf eines deiner leeren Felder zu legen.
Alternativ zum Gebäude von der Gebäudetafel kannst du ein Gebäude aus deiner persönlichen Auslage bauen *(siehe Lehnsherr)*.



Beispiel: *Wenn ihr den Landbaumeister alleine spielt, könnt ihr zunächst einen Teich auf ein leeres Feld legen, das an ein anderes leeres Feld grenzt. Auf dieses leere Feld baut ihr dann die Sandinsel und erhaltet dafür 2 Quarzsand.*



Schultheiss

Wähle eine der sechs Warensorten Holzkohle, Nahrung, Holz, Quarzsand, Wasser oder Lehm aus. Von dieser einfachen Ware erhältst du **2 Einheiten** *(beachte P2 auf Seite 12)*. Jeder deiner Mitspieler kann sich von dieser Ware ebenfalls 1 Einheit nehmen.
In der Solovariante erhältst du von der gewählten Ware nur 1 Einheit.

Zahle für ein Gebäude* von der Gebäudetafel die geforderten Baukosten, um es auf eines deiner leeren Felder zu legen.
Alternativ kannst du ein Gebäude aus deiner persönlichen Auslage bauen *(siehe Lehnsherr)*.

Details zur ersten Aktion des Schultheiss

- Falls du die Warensorten Holzkohle oder Nahrung wählst, dürfen sich deine Mitspieler frei entscheiden, auf welchem Rad sie ihre Holzkohle bzw. Nahrung anzeigen.
- Deine Mitspieler dürfen darauf verzichten, sich die Ware zu nehmen.
- Wer eine Ware bereits sieben Mal hat, kann auf dem gleichen Produktionsrad keine weitere mehr dazubekommen.

Beispiel: *Wenn ein Mitspieler sich vom Schultheiss 2 Holz bringen lässt, du aber schon 7 Holz hast, darfst du mit einem Umwandlungsgebäude zunächst 1 Holz gegen etwas anderes tauschen, um dir dann doch 1 Holz von dem Schultheiss bringen lassen zu können (siehe Jederzeit-Aktionen).*



Baumeister

Gib 1 Nahrung ab *(siehe P3)*. Wenn du keine Nahrung zahlst, kannst du den Baumeister auch nicht anwenden. Falls du keine Nahrung hast oder keine abgeben möchtest, schränkt diese Karte immerhin den Radius der Anderen ein, die den Baumeister ebenfalls spielen.

Zahle für ein Gebäude* von der Gebäudetafel die geforderten Baukosten, um es auf eines deiner leeren Felder zu legen.
Alternativ kannst du ein Gebäude aus deiner persönlichen Auslage bauen *(siehe Lehnsherr)*.

Zahle für ein Gebäude* von der Gebäudetafel die geforderten Baukosten, um es auf eines deiner leeren Felder zu legen.
Alternativ kannst du ein Gebäude aus deiner persönlichen Auslage bauen *(siehe Lehnsherr)*.

Die beiden Bauaktionen werden nacheinander durchgeführt. Es kann zwischendurch passieren, dass Produktionsräder gedreht werden müssen.



Zimmermann

Gib 1 Waldplättchen** ab. Wenn du kein Waldplättchen abgibst, kannst du den Zimmermann auch nicht anwenden.

Schiebe deine **Holzmarke** auf dem Glashüttenrad um 1 Position weiter.

Zahle für ein Gebäude* von der Gebäudetafel die geforderten Baukosten, um es auf eines deiner leeren Felder zu legen.
Alternativ kannst du ein Gebäude aus deiner persönlichen Auslage bauen *(siehe Lehnsherr)*.

❄ Beachtet,
- dass die Gebäude, die sich auf der Gebäudetafel in der mittleren Zeile befinden, euch einen einmaligen sofortigen Nutzen bringen, und
- dass es Gebäudeplättchen gibt, die auf eines eurer drei Anfangsgebäude gelegt werden müssen *(so genannte Aufwertungen)*.

So hat unser Zeichner Dennis die Gebäude „gebaut“. Als Baumaterialien nutzte er Zeichenbrett und Stift.



Der Bauplatz wird zuerst mit einem Raster vermessen.

Dann folgt der Grundriss, hier für die Wassermühle.

Farbe wird zunächst mit der groben Kelle aufgetragen.

Nun werden die Türen, Fenster und Balken errichtet.

Es folgen die Schatten, die der Mühle Tiefe geben...

...und zum Schluss Lichter und kleine Details - fertig!

In den meisten Fällen verläuft der Gebäudebau reibungslos. Bei manchen Gebäudebauten kann es zu Regelfragen kommen, die ihr euch dadurch beantworten könnt, dass ihr den folgenden Ablauf ganz genau einhaltet.

1. Bezahle, falls du den **Baumeister** gespielt hast, die Eingangskosten von 1 Nahrung. Entferne, falls du den **Zimmermann** gespielt hast, einen Wald.
2. Sofern du ein Gebäude bauen möchtest, dass keine Aufwertung eines deiner Anfangsgebäudes ist, musst du mindestens **ein leeres Feld** auf deinem Landschaftsplan haben. Entferne gegebenenfalls ein Landschaftsplättchen *(Mulde, Gehölz oder Teich)*.
3. Das Entfernen eines Landschaftsplättchens kann in seltenen Fällen zur Folge haben, dass du Produktionsräder drehen musst *(zum Beispiel wenn du den Baubetrieb oder die Bauhütte hast)*.
4. Zahle nun **vollständig** die Baukosten des gewünschten Gebäudes. Drehe während dieses Bezahlvorgangs keine Produktionsräder.
5. Das Bezahlen aller Baukosten kann zur Folge haben, dass du Produktionsräder drehen musst. *(Dies kann der Fall sein, wenn du Glas oder Ziegel abgibst.)*
6. Lege das Gebäude, dessen Baukosten du bezahlt hast, auf ein leeres Feld deines Landschaftsplans *(sofern das Gebäude keine Aufwertung eines Anfangsgebäudes ist)*. Sollte dieses Gebäude ein Aufwertungsgebäude sein, lege das Gebäudeplättchen auf das entsprechende Anfangsgebäude.
7. Falls es sich bei dem Gebäude um ein Umwandlungsgebäude handelt, kannst du nun, nachdem du das Gebäude gebaut hast, zum ersten Mal die beschriebene Umwandlung vornehmen. Falls es sich um ein Sofortgebäude handelt, musst du nun den einmaligen Sofort-Effekt durchführen.



Brandroder

Gib 1 Waldplättchen** ab. Wenn du kein Waldplättchen abgibst, kannst du den Brandroder auch nicht anwenden.

Schiebe deine **Holzkohlenmarke** entweder auf dem Glashütten- oder dem Ziegeleirad um 2 Positionen weiter *(siehe P2)*.

Schiebe deine **Nahrungsmarke** entweder auf dem Glashütten- oder dem Ziegeleirad um 2 Positionen weiter *(siehe P2)*.



Holzfäller

Gib 1 Waldplättchen** ab. Wenn du kein Waldplättchen abgibst, kannst du den Holzfäller auch nicht anwenden.

Schiebe deine **Holzmarke** auf dem Glashüttenrad um 2 Positionen weiter.

Schiebe deine **Holzmarke** auf dem Glashüttenrad um 2 Positionen weiter.

** Für den seltenen Fall, dass du kein Waldplättchen mehr hast, darfst bzw. musst du die Karte dennoch aufdecken bzw. ausspielen. Sie schränkt den Radius des Ausspielenden ein, du selbst kannst sie aber weder nutzen, noch darfst du auf das Spielen der Karte verzichten.

Alle folgenden Personenkarten weisen **Eingangskosten** auf. Für diese Karten gilt: Wenn du die Eingangskosten nicht bezahlst, kannst du die Personenkarte auch nicht anwenden. Falls du die Eingangskosten nicht hast oder nicht abgeben möchtest, schränkt die Karte immerhin den Radius der Anderen ein, die die Karten ebenfalls spielen.





Lehmarbeiter

Gib 1 Wasser ab.

Schiebe deine **Lehmmarke** auf dem Ziegeleirad um 2 Positionen weiter.

Schiebe deine **Lehmmarke** auf dem Ziegeleirad um 2 Positionen weiter.



Brennstoffsammler

Gib 1 Wasser ab *(siehe P3)*.

Schiebe deine **Holzkohlemarke** entweder auf dem Glashütten- oder dem Ziegeleirad um so viele Positionen weiter, wie **du** noch Personenkarten auf der Hand hältst, also maximal 4 *(bzw. in der Solovariante 5)* Holzkohle *(siehe P2)*.

Schiebe deine **Holzmarke** auf dem Glashüttenrad um 2 Positionen weiter.



Köhler

Gib 1 Holz ab.

Schiebe deine **Holzkohlemarke** entweder auf dem Glashütten- oder dem Ziegeleirad um 3 Positionen weiter *(siehe P2)*.

Schiebe deine **Holzkohlemarke** entweder auf dem Glashütten- oder dem Ziegeleirad um 3 Positionen weiter *(siehe P2)*.
(Du darfst pro Aktion nur eine Holzkohlemarke bewegen, darfst aber auch mit beiden Aktionen die gleiche Marke verschieben.)



Fischzüchter

Gib 1 Holzkohle ab *(siehe P3)*.

Schiebe deine **Nahrungsmarke** entweder auf dem Glashütten- oder dem Ziegeleirad um 2 Positionen weiter *(siehe P2)*.

Schiebe deine **Nahrungsmarke** entweder auf dem Glashütten- oder dem Ziegeleirad um insgesamt so viele Positionen weiter, wie du **Teiche** hast *(siehe P2)*.



Wasserträger
Gib 1 Nahrung ab *(siehe P3)*.

Schiebe auf dem Glashüttenrad deine **Wassermarke** um 2 Positionen und deine **Holzmarke** um 1 Position weiter.

Schiebe auf dem Glashüttenrad deine **Wassermarke** um 2 Positionen und deine **Quarzsandmarke** um 1 Position weiter.




Selbst beim Wasserträger kann die Reihenfolge wichtig sein, in der die Personenaktionen durchgeführt werden. Wenn ihr den Wasserträger alleine spielt, werden euch 4 Wasser in Aussicht gestellt, obwohl ihr euch in diesem Beispiel nur noch 3 Wasser anzeigen könnt. Nutzt zuerst die Aktion, die euch 1 Quarzsand gibt, dann dreht sich das Rad. So erhaltet ihr die Kapazität für eine vierte Wassereinheit.

Anhang 2: Das Gebäudeverzeichnis

Neben den drei Anfangsgebäuden, die auf den Landschaftsplänen aufgedruckt sind, gibt es in diesem Spiel viele weitere Gebäude, die ihr nach und nach erwerben könnt. Aufgeführt sind alle Gebäude, ihre Baukosten, ihr Wert und ihre Funktion – dabei sind die empfohlenen Gebäude für Erstspieler *(mit dem Bildstock im Hintergrund)* durch ein * gekennzeichnet.




Die Aufwertungsgebäude überbauen bestimmte Anfangsgebäude. Sie dürfen nicht auf leere Landschaftsfelder gelegt werden.

Unter den Gebäuden gibt es 6 Aufwertungsgebäude *(ohne Bildstock)*, die jeweils eines eurer Anfangsgebäude ersetzen. Ihr erkennt sie an den Textzeilen „ersetzt …“ und an der Ziegelwand links.
(Wegen der Sonderregel zur Startspielerbestimmung für die vierte Bauperiode im Dreipersonenspiel: Wer ein Anfangsgebäude überbaut, erhöht damit nicht die Anzahl seiner Gebäude.)



Vor diesem Bildstock beten die Erstspieler.

Bei allen Gebäudeaktionen gilt:
(G1) Immer wenn ihr euch Waren nehmen dürft, könnt ihr auf Waren teilweise oder ganz verzichten, die euch zugesprochen werden.
(G2) Immer wenn ihr durch eine Gebäudeaktion genau 1 Nahrung bzw. genau 1 Holzkohle **erhaltet**, könnt ihr euch aussuchen, auf welchem Produktionsrad ihr es euch anzeigt. Immer wenn ihr durch eine Aktion mindestens 2 Nahrung bzw. mindestens 2 Holzkohle **erhaltet**, müsst ihr euch diese Waren **auf genau einem Produktionsrad anzeigen** – das Produktionsrad könnt ihr euch dabei aussuchen.
(G3) Landschaftsplättchen und Waren, die ihr abgebt, um eine Gebäudeaktion zu nutzen, dürft ihr **nicht** gleichzeitig auch für eine andere Personen- oder Gebäudeaktion verwenden. *(Wenn ihr z. B. 1 Holz mit dem einen Gebäude gegen 2 Wasser oder mit einem anderen Gebäude gegen 2 Nahrung eintauschen könntet, ist es euch **nicht** erlaubt, 1 Holz gegen 2 Wasser plus 2 Nahrung zu tauschen.)*
(G4) Der Begriff „angrenzend“ bedeutet immer **waagerecht oder senkrecht** angrenzend *(niemals diagonal)*. Für dieses Spiel lässt sich ganz allgemein formulieren, dass **diagonale Nachbarschaft keinerlei Bedeutung** hat.
(G5) Auch Gebäudeplättchen wie z. B. die „Sandinsel“ gelten entgegen ihrer eigentlichen Wortbedeutung als Gebäude.

Wie bereits auf Seite 4 beschrieben, gibt es drei Arten von Gebäuden: Gebäude für Umwandlungsaktionen, Gebäude mit sofortigem Nutzen und reine Punktegebäude, die am Ende Punkte in Abhängigkeit von verschiedenen Begebenheiten bringen.

Anfangsgebäude

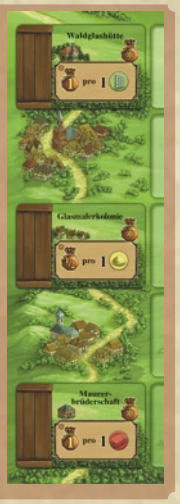
Ihr startet alle mit den gleichen drei Anfangsgebäuden.
Die Anfangsgebäude zählen zu den reinen Punktegebäuden und haben keine Gebäudefunktion.



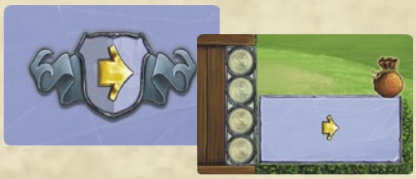
Name	*Punkte*	*Punkte-Funktion bei Spielende*
Glasmalerkolonie	❁	**0,5 Punkte pro Quarzsand**
Maurerbrüderschaft	❁	**1 Punkt pro Ziegel**
Waldglashütte	❁	**1 Punkt pro Glas**




Die Anfangsgebäude, verbunden durch die Glasstraße



Umwandlungsgebäude



Ihr könnt die Umwandlungsgebäude an dem blauen Funktionsfeld und dem gelben Pfeil erkennen, die auf den Plättchen abgebildet sind. Umwandlungsgebäude könnt ihr **jederzeit im Spiel und beliebig oft nutzen** – nur nicht während einer laufenden eigenen Aktion. Ihr dürft Umwandlungsaktionen auch beliebig oft in Folge nutzen, müsst aber darauf achten, dass ihr nach jeder einzelnen Umwandlungsaktion prüft, ob Produktionsräder zu drehen sind. *(Wichtig bei den Umwandlungsgebäuden ist auch die Beachtung der Gebäuderegel G3.)*



Die Umwandlungsgebäude sind die wichtigsten Gebäude in der Anfangsphase des Spiels. Wenn ihr euer Spiel auf die ersten Umwandlungsgebäude aufbaut, die ihr bekommt, werdet ihr großen Nutzen aus ihnen ziehen und eine gute Chance haben, das Spiel zu gewinnen.

Name	*Kosten*	*Punkte*	*Funktion*
Amtsstube	1 Holzkohle, 1 Ziegel	2	Tausche 1 nicht gebautes Gebäudeplättchen aus deiner persönlichen Auslage gegen 1 einfache Ware deiner Wahl. Nimm das Gebäudeplättchen aus dem Spiel. *(Einfache Waren sind Holzkohle, Nahrung, Quarzsand, Holz, Wasser und Lehm. Glas und Ziegel sind dagegen keine einfachen Waren. Du bekommst Gebäude durch die Personenkarte „Lehnsherr“ in deine persönliche Auslage.)*
Baubetrieb	1 Holz, 2 Lehm	2	Gib eine Mulde ab, um dafür 2 Lehm plus 1 Quarzsand zu erhalten.
Bauhütte*	3 Holz, 1 Lehm	2	Gib ein Gehölz ab, um dafür 2 Lehm zu erhalten.
Baumschule	2 Ziegel	0	Gib ein Gehölz ab, um dafür 2 Holz plus 1 Nahrung zu erhalten.
Baustoffhandlung*	1 Holz, 1 Lehm	1	Tausche 1 Holz gegen 2 Lehm.
Dachdeckerei	1 Holzkohle, 3 Ziegel	3	Tausche 1 Ziegel gegen 2 gleiche einfache Waren *(siehe G2)*. *(Es ist nicht erlaubt, 1 Ziegel gegen 2 unterschiedliche Waren zu tauschen. Einfache Waren sind Holzkohle, Nahrung, Quarzsand, Holz, Wasser und Lehm. Glas und Ziegel sind dagegen keine einfachen Waren.)*
Dachziegelwerk	1 Holz, 3 Ziegel	1	Tausche 2 nicht gebaute Gebäudeplättchen aus deiner persönlichen Auslage gegen 1 Ziegel. *(Gebäude in deine persönliche Auslage bekommst du hauptsächlich durch die Personenkarte „Lehnsherr“.)*
Forsthaus*	2 Ziegel, 1 Lehm	2	Gib eine Mulde ab, um dafür 2 Holz zu erhalten.
Garküche*	2 Holz, 2 Ziegel	1	Tausche 1 Wasser gegen 2 Nahrung *(siehe G2)*.
Gasthof*	2 Holz, 1 Nahrung, 1 Lehm	3	Tausche 1 Holzkohle gegen 2 Nahrung *(siehe G2)*.
Heilbad*	1 Holz, 2 Nahrung, 3 Ziegel	4	Tausche 1 Holzkohle gegen 2 Wasser.
Holzschnitzerei*	1 Holz, 1 Nahrung	1	Tausche 1 Holz gegen 2 Nahrung *(siehe G2)*.
Kohlenmeiler*	3 Ziegel	0	Tausche 1 Holz gegen 2 Holzkohle *(siehe G2)*.
Kolonisationshaus*	1 Holz, 1 Ziegel	1	Gib einen Wald ab, um dafür 1 Holzkohle zu erhalten.
Küferei*	1 Holz, 2 Lehm	3	Tausche 1 Holz gegen 2 Wasser.
Landschaftshaus	1 Holzkohle, 1 Nahrung	3	Gib 2 nicht gebaute Gebäudeplättchen aus deiner persönlichen Auslage ab, um dafür 1 Landschaftsplättchen deiner Wahl *(Mulde, Gehölz oder Teich)* auf ein leeres Feld legen zu dürfen. Nimm die Gebäudeplättchen aus dem Spiel. *(Du bekommst durch die Personenkarte „Lehnsherr“ Gebäude in deine persönliche Auslage.)*
Lehmbecken		0	Tausche 1 Wasser plus 1 Nahrung gegen 3 Lehm. *(Das Lehmbecken hat keine Baukosten.)*
Lehmbrennerei*	2 Holz, 2 Lehm	3	Tausche 1 Holzkohle gegen 2 Lehm.
Lehmgrube*	2 Gold	0	Tausche 1 Wasser gegen 2 Lehm.

Name	Kosten	Punkte	Funktion
Moorhütte*	2	1	Gib einen Teich ab, um dafür 2 Holzkohle zu erhalten *(siehe G2)*.
Pension*	4 Holz, 1 Wasser	2	ausche 1 Holzkohle plus 1 Wasser gegen 4 Nahrung *(siehe G2)*.
Pottaschesiederei	1 Holz, 1, 1	1	Tausche 1 Wasser plus 1 Holz gegen 4 Holzkohle *(siehe G2)*.
Sägemühle	1 Holz, 2, 2	2	Gib einen Wald ab, um dafür 2 Holz zu erhalten.
Sandgrube*	1	0	Tausche 1 Wasser gegen 2 Quarzsand.
Sandlager*	1 Holz, 1	0	Tausche 1 Holz gegen 2 Quarzsand.
Sandsieberei*	3 Holz, 1	2	Tausche 1 Lehm gegen 2 Quarzsand.
Sandsteinwerk	2 Holz, 2	4	Tausche 3 Quarzsand gegen 1 Ziegel.
Sandwerk*	3 Holz, 1, 1	2	Tausche 1 Nahrung gegen 2 Quarzsand.
Schilfhütte	1	0	Gib einen Teich ab, um dafür 2 Holz zu erhalten.
Schultenhof	1 Wasser, 2	1	Gib einen Teich ab, um dafür 2 Nahrung plus 1 Wasser zu erhalten *(siehe G2)*.
Tischlerei*	1 Wasser, 3	2	Gib einen Wald und 1 Holz ab, um dafür 4 Nahrung zu erhalten *(siehe G2)*. *(Du kannst mit der Tischlerei keinen Wald entfernen, wenn du nicht auch zusätzlich 1 Holz abgibst.)*

Sofort-Gebäude



Ihr könnt die Sofort-Gebäude an dem pergamentartigen Funktionsfeld erkennen. Führt die auf dem Plättchen beschriebene Aktion aus, unmittelbar nachdem ihr das Gebäude gebaut habt. Danach hat das Funktionsfeld des Sofort-Gebäudes keine Bedeutung mehr für euch *(Ausnahme: Taverne)*.



Die Sofort-Gebäude haben den Charakter einer Personenkarte: Ihr bezahlt etwas und bekommt etwas. Nach dem Bau übt das Gebäude keinen Einfluss mehr auf eure Entscheidungen aus. Ihr könnt die Sofort-Gebäude deshalb genauso gut am Anfang wie auch gegen Ende des Spiels bauen.

Name	Kosten	Punkte	Funktion
Bauschreinerei*	1, 2	2	Erhalte sofort 7 Holz.
Baustofflager*	1	0	Erhalte sofort 3 Holz plus 3 Lehm.
Bildschnitzerei	1 Wasser, 2	2	Erhalte sofort pro Holz, das du hast, 1 Nahrung auf einem Produktionsrad deiner Wahl dazu. *(Du musst für diese Aktion kein Holz abgeben.)*
Brennstofflager*	1 Holz, 1	1	Erhalte sofort 7 Holzkohle, die du alle auf dem gleichen Produktionsrad anzeigen musst.
Brüderhaus	3 Holz, 2 Wasser	4	Lege dieses Brüderhaus sofort auf dein Anfangsgebäude „Maurerbrüderschaft“. Erhalte sofort 4 Lehm. *(Falls du deine Maurerbrüderschaft bereits erweitert hast, kannst du dieses Brüderhaus nicht bauen.)*
Fischerei	1 Wasser, 1	2	Gib sofort nacheinander so viele Teiche ab, wie du möchtest, um für jeden Teich, den du abgibst, 3 Nahrung plus 1 Wasser zu erhalten. *(Bei jedem Teich entscheidest du einzeln, für welches Produktionsrad du 3 Nahrung erhältst.)* Jede Abgabe eines Teichs gilt als einzelne Aktion und zieht Raddrehungen nach sich.
Flösserei*	3	1	Erhalte sofort pro Wasser, das du hast, 1 Holz dazu. *(Du musst für diese Aktion kein Wasser abgeben.)*
Forsthof*	2 Holz, 2 Wasser	4	Lege sofort auf jedes an diesen Forsthof grenzende Feld je 1 Gehölz *(siehe G4)*.
Holzdepot	1	1	Erhalte sofort pro an dieses Holzdepot grenzendes, leeres Feld je 2 Holz *(siehe G4)*.

Name	Kosten	Punkte	Funktion
Holzhandlung	1 Holz, 2 Lehm, 1 Quarzsand	1	Tausche sofort, so oft wie du möchtest, 1 Holz gegen 2 gleiche Waren deiner Wahl. Du kannst zwischen Lehm, Quarzsand, Wasser, Nahrung und Holzkohle entscheiden. Falls du mehr als einmal tauschst, kannst du, wenn du möchtest, unterschiedliche Warenpakete nehmen. Jeder Warentausch gilt als einzelne Aktion und kann Raddrehungen nach sich ziehen.
Kahnhaus	1 Holz, 2 Lehm	2	Erhalte sofort pro Teich, den du hast, 1 Holzkohle dazu. Du musst all die Holzkohle, die du erhältst, auf dem gleichen Produktionsrad anzeigen.
Kornhaus*	2 Holz, 3 Lehm	2	Erhalte sofort 7 Nahrung, die du alle auf dem gleichen Produktionsrad anzeigen musst.
Künstlerkolonie	1 Glas	1	Lege diese Künstlerkolonie sofort auf dein Anfangsgebäude „Glasmalerkolonie“. Erhalte sofort 1 Glas. *(Falls du deine Glasmalerkolonie bereits erweitert hast, kannst du diese Künstlerkolonie nicht bauen.)*
Lager*	2 Holz, 2 Lehm	1	Erhalte sofort 2 Ziegel.
Landhaus*	2 Holz, 1 Nahrung, 1 Quarzsand	4	Lege sofort auf leere Felder, die an dieses Landhaus grenzen, bis zu 2 gleiche Landschaftsplättchen *(also wahlweise 2 Mulden, 2 Gehölze oder 2 Teiche, siehe G4)*.
Landschaftsamt	2 Nahrung, 4 Lehm	3	Gib sofort nacheinander so viele Mulden ab, wie du möchtest, um für jede Mulde, die du abgibst, 2 Lehm plus 2 Quarzsand zu erhalten. Jede Abgabe einer Mulde gilt als einzelne Aktion und zieht Raddrehungen nach sich.
Lehmdepot	1 Lehm, 1 Quarzsand	2	Erhalte sofort pro an dieses Lehmdepot grenzendes, leere Feld 2 Lehm *(siehe G4)*.
Lössinsel	2 Gold	1	Erhalte sofort pro an diese Lössinsel grenzenden Teich je 2 Lehm *(siehe G4)*.
Lössplateau		-1	Lege sofort auf jedes an dieses Lössplateau grenzende Feld je 1 Mulde *(siehe G4)*. *(Das Lössplateau hat keine Baukosten.)*
Nasslager*	1 Gold	1	Erhalte sofort 4 Holz.
Sandinsel	1 Wasser	1	Erhalte sofort pro an diese Sandinsel grenzenden Teich je 2 Quarzsand *(siehe G4)*.
Sandvorkommen*		0	Erhalte sofort 3 Quarzsand. *(Das Sandvorkommen hat keine Baukosten.)*
Schuppen*	1 Holz	0	Erhalte sofort 1 Glas.
Taverne	1 Holz, 1 Lehm	0	Nutze sofort die Sofort-Funktion eines an diese Taverne grenzenden Gebäudeplättchens *(siehe G4, du kannst mit der Taverne keine Umwandlungsgebäude nutzen)*.
Thermalbad	2 Nahrung, 2 Lehm	4	Erhalte sofort pro Wasser, das du hast, 1 Holzkohle dazu. Du musst all die Holzkohle, die du erhältst, auf dem gleichen Produktionsrad anzeigen. *(Du musst für diese Aktion kein Wasser abgeben.)*
Vorratskammer*	2 Holz, 1 Lehm	1	Erhalte sofort auf jedem deiner beiden Produktionsräder je 3 Nahrung.
Waldhütte	1 Nahrung, 1 Lehm	2	Lege diese Waldhütte sofort auf dein Anfangsgebäude „Waldglashütte“. Erhalte sofort 5 Holz. *(Falls du deine Waldglashütte bereits erweitert hast, kannst du diese Waldhütte nicht bauen.)*
Wasserspeicher*	3 Holz, 1 Lehm	1	Erhalte sofort 7 Wasser.
Wasserturm*	1 Lehm, 3 Quarzsand	4	Lege sofort auf jedes an diesen Wasserturm grenzende Feld je 1 Teich *(siehe G4)*.
Winzerei	1 Nahrung, 1 Lehm, 2 Quarzsand	4	Gib sofort nacheinander so viele Gehölze ab, wie du möchtest, um für jedes Gehölz, das du abgibst, 3 Nahrung plus 1 Holz zu erhalten. *(Bei jedem Gehölz entscheidest du einzeln, für welches Produktionsrad du 3 Nahrung erhältst.)* Jede Abgabe eines Gehölzes gilt als einzelne Aktion und zieht Raddrehungen nach sich.
Ziegeleisee*	2 Wasser	0	Erhalte sofort 7 Lehm.

Reine Punktegebäude



Ihr könnt die reinen Punktegebäude an dem Geldbeutel im Funktionsfeld erkennen. Ihr bekommt die Punkte am Ende der Partie – und zwar immer so, dass ihr die Waren und Plättchen, die gefordert werden, **nicht abgeben müsst**. *(Ihr könnt die Waren und Plättchen also für mehrere Punkteberechnungen heranziehen.)* Die Bedingungen zur Punktevergabe werden erst am Ende der Partie geprüft – ihr braucht sie nicht während des Spiels zu erfüllen.



Richtet euer Spiel gerne frühzeitig auf reine Punktegebäude aus, die im Angebot liegen. Verschwendet eure Ressourcen aber nicht zu früh, um diese Gebäude auch zu erwerben. In der Anfangsphase des Spiels solltet ihr nach Möglichkeit nur Umwandlungs- und Sofort-Gebäude bauen, um mit eurem Spiel Fahrt aufzunehmen. Reine Punktegebäude solltet ihr um so später im Spiel bauen, je höher ihre Baukosten sind. (Zur Einschätzung der Baukosten empfehlen wir, Glas als 5 einfache Waren und Ziegel als 3 einfache Waren zu zählen.)

Name	*Kosten*	*Punkte*	*Punkte-Funktion bei Spielende*
Anbau*	1 2 1	❁	1 Punkt pro Gebäude, das an diesen Anbau grenzt *(siehe G4)*
Badehaus	1 2 1	❁	2 Punkte pro Teich, der an dieses Badehaus grenzt *(siehe G4)*
Baustoffwerk	4 3	❁	2 Punkte pro Mulde, die an dieses Baustoffwerk grenzt *(siehe G4)*
Brunnenhaus*	1 2	❁	1 Punkt für je 2 Wasser *(also 0/1/2/3 Punkte für 0-1 / 2-3 / 4-5 / 6-7 Wasser)*
Dorfkirche	2 2 2 2	❁	4 Punkte plus 1 Punkt pro an diese Dorfkirche grenzendes, leeres Feld *(beachte G4, und dass du Landschaftsplättchen jederzeit von deinem Landschaftsplan entfernen darfst)*
Fachwerkhaus	2 1 1	❁	1 pro Sofort-Gebäude *(Sofort-Gebäude sind auf der Vorderseite an dem pergamentartigen Funktionsfeld und auf der Rückseite an der Sanduhr zu erkennen)*
Fischhof	1 2	❁	4 Punkte, falls du bei Spielende mindestens 4 Teiche hast, von denen vier 2x2 angeordnet sind. Für zusätzliche Teich-Anordnungen im 2x2-Format bekommst du keine weiteren Punkte.
Forsthütte	3	❁	4 Punkte, falls du bei Spielende mindestens 4 Gehölze hast, von denen vier 2x2 angeordnet sind. Für zusätzliche Gehölz-Anordnungen im 2x2-Format bekommst du keine weiteren Punkte.
Forstmeisterei*	1 1	❁	1 Punkt pro Wald
Gärtnerei*	1 2	❁	1 Punkt pro aneinander grenzendes Gehölz *(die längste Formation an zusammenhängenden Gehölzen wird gewertet, siehe G4)*
Glaserei*	1 1 1	❁	1 Punkt pro Glas, das du in anderen Gebäuden verbaut hast *(insgesamt werden in allen 93 Gebäuden 39 Glas verbaut)*
Glashütte	3 1 1	❁	*(Lege diese Glashütte sofort auf dein Anfangsgebäude „Waldglashütte“. Falls du deine Waldglashütte bereits erweitert hast, kannst du diese Glashütte nicht bauen.)* Die Glashütte bringt dir 3 Punkte pro Glas *(statt wie bisher 1 Punkt)*.
Glasmalerdorf	3 2 1	❁	*(Lege dieses Glasmalerdorf sofort auf dein Anfangsgebäude „Glasmalerkolonie“. Falls du deine Glasmalerkolonie bereits erweitert hast, kannst du dieses Glasmalerdorf nicht bauen.)* Das Glasmalerdorf bringt dir 1 Punkt pro Quarzsand *(statt wie bisher ½ Punkt)*.
Gutshof*	2 1 2	❁	2 Punkte pro vollständiges Set Mulde, Gehölz, Teich
Helling*	2 2 2	❁	1 Punkt pro Holz
Herrenhaus	2 2 2	❁	2 Punkte pro Gehölz, das an dieses Herrenhaus grenzt *(siehe G4)*
Holzbildhauerei*	1 1	❁	1 Punkt für je 2 Holz *(also 0/1/2/3 Punkte für 0-1 / 2-3 / 4-5 / 6-7 Holz)*
Jagdhütte	1	❁	3 Punkte, falls du bei Spielende mindestens 4 Wälder hast

Name	*Kosten*	*Punkte*	*Punkte-Funktion bei Spielende*
Klinkerwerk*	3 1 3	❄	1 Punkt pro Ziegel, den du in anderen Gebäuden verbaut hast *(insgesamt werden in allen 93 Gebäuden 58 Ziegel verbaut)*
Kohlenhalle	3 3 1	❄	1 Punkt pro Holzkohle auf demjenigen Produktionsrad, das weniger Holzkohle anzeigt *(falls beide Produktionsräder gleich viel Holzkohle anzeigen, zählt die Holzkohle auf nur einem der beiden Räder)*
Kohlenlager*	3	❄	1 Punkt für je 3 Holzkohle *(also 0/1/2/3/4 Punkte für 0-2 / 3-5 / 6-8 / 9-11 / 12-14 Holzkohle insgesamt)*
Lagerhaus	2 3	❄	1 Punkt pro Warenmarke, die sich auf Position 4, 5, 6 oder 7 befindet
Maurerzunft	2 1 4 1	❄	*(Lege diese Maurerzunft sofort auf dein Anfangsgebäude „Maurerbrüderschaft“. Falls du deine Maurerbrüderschaft bereits erweitert hast, kannst du diese Maurerzunft nicht bauen.)* Die Maurerzunft bringt dir 3 Punkte pro Ziegel *(statt wie bisher 1 Punkt)*.
Naturfreundehaus	2 1	❄	4 Punkte, falls du bei Spielende mindestens 4 Mulden hast, von denen vier 2x2 angeordnet sind. Für zusätzliche Mulden-Anordnungen im 2x2-Format bekommst du keine weiteren Punkte.
Schleuse*	1 3 2	❄	1 Punkt pro aneinander grenzenden Teich *(die längste Formation an zusammenhängenden Teichen wird gewertet, siehe G4)*
Sedimentwerk*	2 3 2	❄	1 Punkt pro aneinander grenzende Mulde *(die längste Formation an zusammenhängenden Mulden wird gewertet, siehe G4)*
Speicher	2 1 1	❄	1 Punkt pro Nahrung auf demjenigen Produktionsrad, das weniger Nahrung anzeigt *(falls beide Produktionsräder gleich viel Nahrung anzeigen, zählt die Nahrung auf nur einem der beiden Räder)*
Speisekammer*	1	❄	1 Punkt für je 3 Nahrung *(also 0/1/2/3/4 Punkte für 0-2 / 3-5 / 6-8 / 9-11 / 12-14 Nahrung insgesamt)*
Töpferei*	2 1 1 2	❄	1 Punkt pro Lehm
Töpferstube*	1 1	❄	1 Punkt für je 2 Lehm *(also 0/1/2/3 Punkte für 0-1 / 2-3 / 4-5 / 6-7 Lehm)*
Wassermühle*	4 4 2	❄	1 Punkt pro Wasser

Der Bayerische Wald

Der nördliche Teil Niederbayerns ist fast vollständig vom Bayerischen Wald bedeckt. Zusammen mit dem Böhmerwald auf der tschechischen Seite stellt er das größte zusammenhängende Waldgebiet Mitteleuropas dar. Zur Zeit des Eisernen Vorhangs habt ihr davon nicht viel bemerkt. Bis heute heißt der „Wald“, so die niederbayerische Kurzform, im tiefsten Inneren „Bayerisch Sibirien“. Die Waldler waren auf ihren steinigen Äckern froh, wenn sie in einer Glashütte Arbeit im „Holz“ fanden. Die Glasbläserei stellte über Jahrhunderte die einzige Erwerbsquelle jenseits der ärmlichen Landwirtschaft dar. Heute ist die große Zeit der Glashütten vorbei. 1965 lebten in der „roten Bastion“ Frauenau von 3000 Einwohnern 1100 in der Glasindustrie, 2005 bei gleicher Einwohnerzahl 250 Menschen. Vielerorts wird Glasbläserei heutzutage nur noch als Informationsveranstaltung für Touristen betrieben. In Frauenau wurde sogar ein Glasmuseum aufgebaut.

Populär ist der Bayerische Wald wegen seines Nationalparks – dem ersten in ganz Deutschland. Kaum einer weiß, dass er weitgehend der Natur überlassen wird und menschenleer ist. Seine jährlich zwei Millionen Besucher sehen bevorzugt das am Parkrand gelegene Museumsdorf bei Tittling, das noch die traditionelle Holzarchitektur zeigt, die den Bayerischen Wald einst ausgezeichnet hat, oder das Ziegeleimuseum in Flintsbach: Mittelpunkt dieses Museums ist ein kolossaler Brennofen aus dem 19. Jahrhundert.

(Quellen: www.Bayerischer-Wald.de, www.Landkreis-Deggendorf.de, www.Die-Glasstrasse.de, www.Borgwedel.de, Fritz Pfaffl, Die Ziegeleien im Bayerischen Wald, Die Geologie Bayerns, Band VII, Ohetaler Verlag, sowie Teja Fiedler, Gebrauchsanweisung für Niederbayern, Piper, S. 100-111 und Wikipedia)



Die Pfarrkirche „Mariä Himmelfahrt“ der Pfarrei Frauenau