
Woodcraft
Anleitung
Ein forderndes Brettspiel für 1-4 Heimwerker
ab 12 Jahren von Ross Arnold & Vladimir Suchý

Spielmaterial



1 Aktionsradtafel mit Sägerad

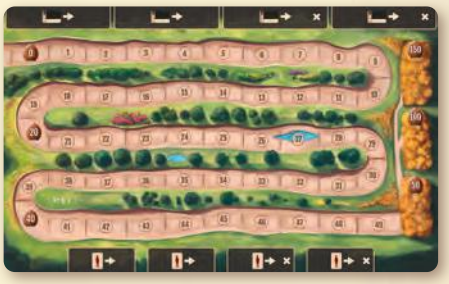
Vor dem ersten Spiel müsst ihr das Sägerad mit einer Plastikniete auf der Tafel befestigen.



4 Spielertafeln



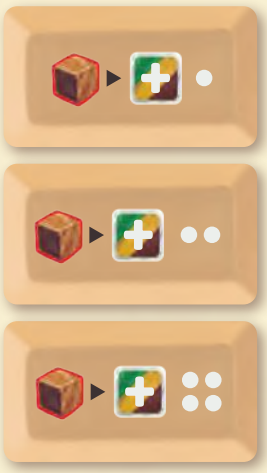
1 Einkommenstafel



1 Wertungstafel



8 Topfplättchen
(je 2 pro Spieler)



12 Aufwertungsplättchen
(je 3 pro Spieler)



12 Sägeplättchen



3 Ansehensleistenplättchen



1 Übersichtsblatt



7 Aktionsplättchen



9 Zweitnutzungs-
plättchen



4 Leimplättchen



55 Werkzeugplättchen
(11 verschiedene, je 5 pro Art)



1 Bogenplättchen



39 Blaubeerplättchen
(18× Wert 1, 8× Wert 3,
8× Wert 5, 5× Wert 10)



42 Würfel
(je 14 in den Farben
Grün, Gelb und Braun)



16 Laternenplättchen



32 Marker
(je 8 pro Spielerfarbe)



20 Restholz-
blöcke



16 Sägeblatt-
scheiben



1 Runden-
scheibe



16 Leim-
scheiben



4 Wertungsscheiben
(je 1 pro Spielerfarbe)

140 Karten, davon:



10 Solokarten



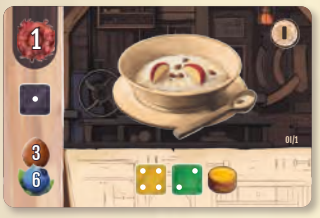
27 Unerfahrene Helfer



22 Erfahrene Helfer

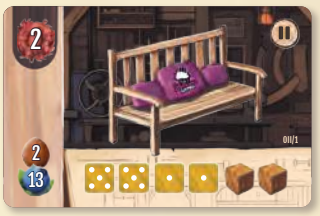


1 Startspielerkarte



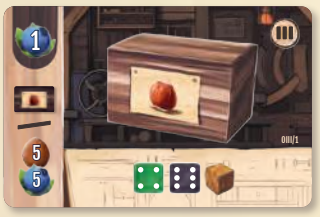


32 Einfache Aufträge





32 Anspruchsvolle Aufträge





8 Spezialaufträge





8 Öffentliche Aufträge

Die wunderbare Welt der Holzbearbeitung



Willkommen zur schönsten und produktivsten Heimindustrie des Waldes. Anfangs sind es nur ein paar Stücke Holz, aber daraus werden Möbel, Musikinstrumente und Alltagsgegenstände, die so praktisch wie dekorativ sind.

Gibt es Grenzen dieser wunderbaren Holzbearbeitung? Es kann in jede Form gebracht werden. Platten können zu jeder Dicke verleimt werden. Es fasst sich gut an, schmeichelt dem Auge und duftet herrlich. Es wird dir zum Kauf angeboten, du kannst es selber verkaufen oder sogar eigenes wachsen lassen. Welche Freude, mit so einem vielseitigen Material arbeiten zu dürfen!

Und wie glücklich können wir uns schätzen, in einem Land zu leben, in dem unsere Arbeit auch entlohnt wird. Während du dein Können perfektionierst, wirst du auch deine Werkstatt verbessern, neues Werkzeug beschaffen und Helfer bei dir einstellen. Mit Fleiß, Geduld und einem Auge für Kleinigkeiten wird dein Geschäft wachsen und gedeihen. Deine vielen Kreationen werden bei deinen Kunden Begeisterung auslösen und dein Ruhm wird anwachsen, so wie der höchste Baum im Wald.

Hinweis: In dieser Anleitung verwenden wir das generische Maskulinum (z. B. Spieler). Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal, welche Geschlechtsidentität ihr habt.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus Spiele Team**

Spielübersicht

Reihum führt ihr in jeder Runde je 1 von 7 möglichen Aktionen durch. Jede Aktion wird umso wertvoller, je länger sie nicht durchgeführt wird. Die Aktionen, im Zusammenspiel mit weiteren Werkstatt-Fähigkeiten, werdet ihr nutzen, um Würfel zu erwerben und zu verändern. Diese Würfel stellen das Holz dar, das gesägt, verleimt, gekauft oder sogar selber angebaut werden kann. Mit bestimmten Kombinationen aus Würfeln, Scheiben und Blöcken erfüllt ihr Aufträge, die euch Punkte einbringen, die ihr zum Gewinnen des Spiels benötigt.

Allgemeine Spielvorbereitung

Die holzverarbeitende Industrie liegt im Herzen unserer blühenden Gemeinschaft.

Aktionsradtafel

1. Legt die Aktionsradtafel in die Mitte eurer Spielefläche.
2. Legt die 7 Aktionsplättchen auf 1 Viertel des Aktionsrads. Im ersten Spiel solltet ihr das abgebildete Viertel verwenden. Es ist bei der Vorbereitung egal, in welcher Reihenfolge die Plättchen liegen.
3. Legt das Bogenplättchen über die Symbole der Aktionsrad-Bonusse des Startviertels.
4. Dreht das Sägerad so, dass die Pfeilspitze auf das Ende des nächsten Viertels zeigt.
5. Nehmt 2 Würfel jeder Farbe, würfelt diese und legt sie mit der erwürfelten Seite nach oben auf die 6 Felder des Bauholzlagers in der unteren rechten Ecke des Spielplans.

Einkommenstafel

6. Legt die Einkommenstafel neben die Aktionsradtafel. Verwendet die rechts abgebildete Seite, wenn ihr mit 4 Spielern spielt. Verwendet die andere Seite, wenn ihr alleine, mit 2 oder 3 Spielern spielt.
7. Legt die Rundenscheibe auf Feld 1 der Rundenleiste oben auf der Einkommenstafel.
8. Legt alle je 1 eurer Marker auf die Haselnuss- und Blaubeer-Einkommensleisten und auf die Ansehensleiste.
9. Zieht zufällig 2 der 3 Ansehensleistenplättchen und legt sie in zufälliger Reihenfolge auf die beiden blassen Felder der Ansehensleiste.

   Nutzt je nach Anzahl der Spieler folgende Seite:

   - 2 oder 4 Spieler:
   - 3 Spieler:

   Legt das dritte Ansehensleistenplättchen zurück in die Schachtel. Ihr benötigt es in dieser Partie nicht.



Vorrat

Legt die übrigen Blaubeerplättchen, Würfel, Restholzblöcke, Leimscheiben, Sägeblattscheiben, Laternenplättchen, Werkzeugplättchen und Zweitnutzungsplättchen als Vorrat griffbereit zur Seite. Materialien im Vorrat gelten nicht als begrenzt - verwendet ggf. Ersatzmaterial.

Zieht ihr im Verlauf der Partie die letzte Karte eines Decks, mischt die Karten des Ablagestapels und bildet ein neues Deck.

Wertungstafel und Karten

10 Legt die Wertungstafel neben die Aktionsradtafel.

11 Legt jeweils eure Wertungsscheibe auf das Startfeld (0) der Wertungstafel.

Mischt verdeckt und separat voneinander jedes der Kartendecks:

12 **Einfache Aufträge:** Deckt 4 Einfache Aufträge auf und legt sie auf die markierten Plätze oberhalb der Wertungstafel. Legt das restliche Deck neben die Wertungstafel.

13 **Anspruchsvolle Aufträge und Spezialaufträge:** Legt diese Decks neben das Deck der Einfachen Aufträge. Ihr benötigt sie erst später.

14 **Unerfahrene Helfer:** Deckt 4 Unerfahrene Helfer auf und legt sie auf die markierten Plätze unterhalb der Wertungstafel. Legt das restliche Deck neben die Wertungstafel.

15 **Erfahrene Helfer:** Legt dieses Deck neben das Deck der Unerfahren Helfer. Ihr benötigt es erst später.

16 **Öffentliche Aufträge:** Deckt pro Spieler 1 Öffentlichen Auftrag auf und zusätzlich genau 1 weiteren. Spielt ihr zu viert, müsst ihr also 5 Öffentliche Aufträge aufdecken. Legt das restliche Deck zurück in die Schachtel. Ihr benötigt es in dieser Partie nicht.



Persönliche Spielvorbereitung

Professionelle Holzbearbeitung beginnt mit einer gut organisierten Werkstatt.

1. Wählt je 1 Spielerfarbe und nehmt euch die Spielertafel sowie die 5 übrigen Marker dieser Farbe.
2. Platziert je 1 Marker auf das Startfeld der Vermarktungsleiste eurer Tafel.
3. Legt die übrigen 4 Marker zunächst beiseite. Ihr werdet sie im weiteren Spielverlauf benötigen.
4. Nehmt euch aus dem Vorrat je 1 Würfel jeder Farbe. Dreht den braunen Würfel auf , den gelben auf  und den grünen auf . Platziert eure Würfel auf die Felder oben links auf eurer Spielertafel. Die Würfel stellen euren Bauholzstapel dar.



5. Nehmt euch im Spiel zu zweit oder dritt je 1 Laternenplättchen. Nehmt im Spiel zu viert je 2 Laternenplättchen.
6. Nehmt euch jeweils Blaubeerplättchen im Wert von 12. Blaubeeren sind die Währung dieses Spiels. Ihr dürft sie jederzeit wechseln.
7. Nehmt euch je 1 Sägeplättchen und legt es offen auf den ersten Sägeplatz.
8. Nehmt euch jeweils das folgende Aufwertungsplättchen  und legt es offen auf den ersten Aufwertungsplatz rechts in eurer Werkstatt.
9. Nehmt euch je 1 gelbes Topfplättchen, 1 braunes Topfplättchen, 2 weitere Sägeplättchen, 1 Leimplättchen sowie die folgenden 2 Aufwertungsplättchen . Legt diese Komponenten zunächst neben eure Spielertafel. Mit ihnen könnt ihr im Spielverlauf eure Werkstatt verbessern.

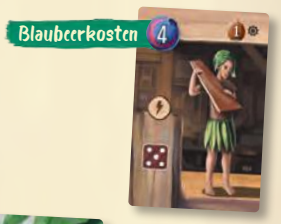
Startkarten

Zieht jeweils diese Karten:



3 Unerfahrene Helfer — 5 Einfache Aufträge — 2 Spezialaufträge

10. **Wählt je 1 Unerfahrenen Helfer**, mit dem ihr das Spiel beginnt, und legt die anderen 2 auf den Ablagestapel. Legt euren gewählten Helfer in den oberen linken Raum eurer Werkstatt und zahlt die auf der Karte angegebenen Blaubeerkosten. (Ihr dürft das Spiel nicht ohne einen Helfer beginnen.)



11. **Wählt je 2 Einfache Aufträge**, mit denen ihr das Spiel beginnt. Haltet diese verdeckt auf euren Händen. Legt die anderen 3 auf den Ablagestapel. Zusätzlich beginnt ihr das Spiel mit **je 2 Spezialaufträgen**. (Legt bei weniger als 4 Spielern übrige zurück in die Schachtel.) Wählt von den 4 Aufträgen auf eurer Hand je 1 Auftrag und legt ihn rechts an eure Spielertafel an den Bereich an, dessen Symbol mit dem Symbol oben links auf dem Auftrag übereinstimmt.



Startspieler: Gebt die Startspielerkarte einer zufällig bestimmten Person. Wer die Startspielerkarte erhält, ist zu Beginn jeder Runde immer zuerst an der Reihe. Ihr spielt immer im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Wer die Holzbearbeitung beherrschen will, muss über gärtnerische Sensibilität, ein künstlerisches Auge, kraftvolle Hände und unternehmerischen Weitblick verfügen.

Kurzübersicht eines Spielzugs



Das Spiel verläuft über 14 Runden (1, 2 und 3 Spieler) bzw. 13 Runden (4 Spieler), in denen ihr nacheinander je 1 Zug durchführt, beginnend bei der Person mit der Startspielerkarte. Führe in deinem Zug die folgenden 3 Schritte durch:

1. Deine Bäume wachsen, falls du welche gepflanzt hast. (Zu Beginn hast du keine, daher überspringe diesen Schritt in Runde 1.)
2. Wähle 1 Aktionsplättchen vom Aktionsrad, verschiebe es und erhalte ggf. Bonusse (Aktionsrad und Sägerad).
   Führe die Aktion des Aktionsplättchens, kostenlose Aktionen und 1 Bonusaktion in einer Reihenfolge deiner Wahl durch (Details siehe nächsten 2 Seiten).
3. Am Ende deines Zugs darfst du Punkte gegen Abgabe von Blaubeeren kaufen.

Nach jeweils 3-4 Runden folgt eine Einkommensphase, in der du zusätzliche Blaubeeren und Punkte (abhängig von der Position deiner Marker auf der Einkommenstafel) erhalten kannst.

Am Spielende erhältst du weitere Punkte für beanspruchte Öffentliche Aufträge, für erfüllte Aufträge entsprechend der Ansehensleiste und restliches Material in deiner Werkstatt. Für nicht erfüllte Aufträge erhältst du Minuspunkte.

Aktionsübersicht

Wähle in Schritt 2 deines Zugs 1 Aktionsplättchen und versetze es auf das nächste Viertel des Aktionsrads. Details dazu erklären wir dir auf der nächsten Seite.



Holz kaufen | *Würfel tauschen* | *Materialien kaufen* | *Aufträge annehmen* | *1 Helfer einstellen* | *Produzieren und Baum pflanzen* | *Werkstatt verbessern*

Kostenlose Aktionen

Kostenlose Aktionen darfst du zusätzlich zu der Aktion des gewählten Aktionsplättchens durchführen. Du darfst mehrere kostenlose Aktionen in deinem Zug durchführen.



1×-pro-Zug-Fähigkeit eines Helfers nutzen | *Holz sägen* | *Würfel aufwerten* | *Holz leimen* | *Baum abholzen* | *Auftrag erfüllen*

Bonusaktion: Du darfst einmal pro Zug 1 Bonusaktion durchführen. Zahle dafür 3 Laternen und wähle 1 Aktion, die auf einem der 7 Aktionsplättchen abgebildet ist. Bewege in diesem Fall das Aktionsplättchen nicht. Du erhältst außerdem NICHT den Aktionsrad- und Sägerad-Bonus (siehe nächsten Seiten).



Aktionsrad-Übersicht

Arbeit, die man sich selbst ausgesucht hat, ist eher Spiel als Arbeit.

Du wählst in jedem deiner Züge 1 Aktionsplättchen. Immer wenn du ein Plättchen wählst, versetzt du es auf das nächste Viertel. Die Beispiele hier zeigen, wie das geht:

Julia hat die Startspielerkarte und wählt 1 der 7 Aktionsplättchen. Dieses Plättchen nimmt sie vom ersten Viertel und versetzt es auf den Platz des nächsten Viertels, der am weitesten entfernt ist (Versetzen geschieht immer im Uhrzeigersinn).



Die nächste Person darf jedes Aktionsplättchen wählen, sogar das, welches Julia gewählt hat. In diesem Beispiel gehen wir davon aus, dass in den ersten 4 Zügen nur Plättchen des ersten Viertels gewählt werden. Beispielsweise sähe das Aktionsrad dann so aus:



Alle 7 Aktionsplättchen dürfen nach wie vor gewählt werden. 2 Aktionen bieten jetzt aber einen Aktionsrad-Bonus. Wählst du ein Aktionsplättchen von einem Platz mit einem Aktionsrad-Bonus am äußeren Rand des Rads, erhältst du den Bonus sofort.
Beachte, dass die Aktionsrad-Bonusse des Startviertels durch das Bogenplättchen abgedeckt sind. Es zeigt an, dass die Bonusse dort nicht gelten, wenn dort Plättchen erstmals gewählt werden. Entfernt das Bogenplättchen, sobald das letzte Aktionsplättchen des Startviertels gewählt wird. Für den Rest des Spiels könnt ihr nun auch hier Aktionsrad-Bonusse erhalten.



Nehmen wir an, du hättest dieses Plättchen gewählt und als Bonus 1 Blaubeere erhalten. Wenn du das Plättchen über die schwarze Pfeilspitze des Sägerads bewegst, musst du auch das Sägerad bewegen.



Die Aktionen im Startviertel sind dadurch wertvoller geworden. Wählt jemand von euch eines dieser Aktionsplättchen, erhält dieser Spieler zusätzlich den Sägerad-Bonus im Inneren des Sägerads (in diesem Fall 2 Punkte).



Wird das Sägerad ein weiteres Mal gedreht, erhaltet ihr auch bei der Wahl eines Aktionsplättchens im zweiten Viertel einen Sägerad-Bonus. Zusätzlich wird der Bonus des ersten Viertels größer.



Versetzt du ein Plättchen in ein Viertel, das freie Stellen hat, schiebe es nur so weit, bis es an ein bereits dort liegendes Plättchen stößt; Lücken werden also nicht aufgefüllt.

In diesem Fall würdest du 2 Punkte und 1  oder  aus dem Vorrat als Sägerad-Bonus erhalten. Würde auch der nächste Spieler das Plättchen wählen, erhielte er als Aktionsrad-Bonus 1 Restholzblock und 1 Leimscheibe und als Sägeblatt-Bonus 1 Sägeblattscheibe.

Blockierte Aktionsplättchen



Ihr dürft keine Aktionsplättchen wählen, wenn ihr dadurch die Spitze des Sägerads über ein Viertel drehen müsstet, in dem noch Aktionsplättchen liegen, die dadurch überrundet würden.

Erst wenn alle Plättchen aus einem Viertel versetzt wurden, darf die Spitze des Sägerads in dieses Viertel gedreht werden.

Abweichende Aktion durchführen

Du wählst und versetzt ein Plättchen und erhältst dabei dessen Bonusse, falls vorhanden. Es gibt aber 2 Möglichkeiten, eine andere Aktion statt der auf dem Plättchen durchzuführen:

- **Du darfst 3 Blaubeeren nehmen**, anstatt die Aktion deines gewählten Plättchens durchzuführen. Das bietet sich an, wenn du ansonsten nicht weiterkommst.
- **Du darfst 1 Laterne bezahlen, um die Aktion eines beliebigen anderen Plättchens durchzuführen**, statt die Aktion deines gewählten Plättchens. Das könntest du tun, wenn du unbedingt den Bonus eines Plättchens, aber die Aktion eines anderen brauchst oder wenn deine gewünschte Aktion auf einem blockierten Aktionsplättchen ist. Die zu zahlende Laterne darf aber keine sein, die du als Bonus für das gerade gewählte Plättchen erhalten hast.

Zusammenfassung

- Versetze das Aktionsplättchen immer um 1 Viertel.
- Wenn das nächste Viertel leer ist, kommt das Aktionsplättchen auf den am weitesten entfernten Platz.
- Wenn auf dem nächsten Viertel bereits Aktionsplättchen liegen, wandert das gewählte Aktionsplättchen über die freien Plätze und bleibt liegen, sobald es an ein bereits liegendes Aktionsplättchen stößt.
- Bewegt sich das Aktionsplättchen über die schwarze Pfeilspitze hinweg, drehe das Rad, was die Bonusse für „ältere" Viertel erhöht.
- Das Plättchen darf nur über die schwarze Pfeilspitze wandern, wenn das Viertel, in das es gesetzt werden soll, völlig leer ist.

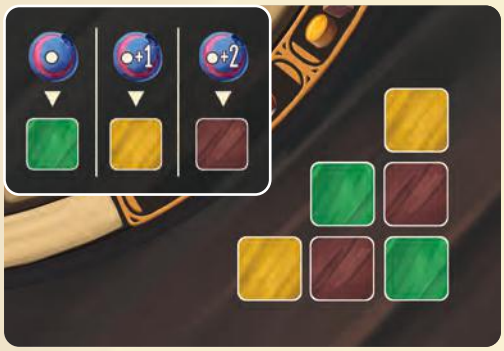
Aktionen

Wer erfolgreich in der Holzbearbeitung ist, hat ständig zu tun und Spaß dabei.

Holz kaufen

Das Holz für deine Produkte wird durch Würfel dargestellt. Du hast anfangs 3, aber du kannst weitere erwerben. Wenn du diese Aktion wählst, darfst du 1 oder 2 Würfel aus dem Bauholzlager (in der Ecke der Aktionsradtafel) kaufen.

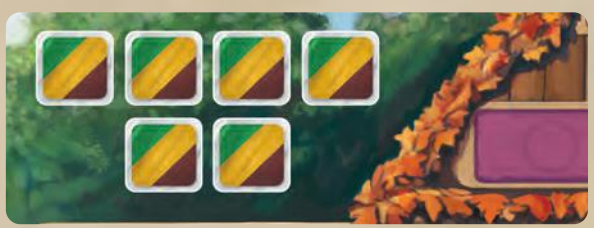




Die Kosten hängen von Farbe und Wert des Würfels ab. Um einen grünen Würfel zu kaufen bezahlst du Blaubeeren in Höhe der auf dem Würfel gezeigten Augenzahl. Ein gelber Würfel kostet 1 Blaubeere zusätzlich. Ein brauner Würfel kostet 2 Blaubeeren zusätzlich. Zum Beispiel würde ein brauner 5 Blaubeeren kosten.

Fülle nach dem Kauf das Bauholzlager wieder auf, indem du Würfel in den Farben der freien Felder aus dem Vorrat nimmst, wirfst und auf die freien Felder legst.

Dein Bauholzstapel: Lege Würfel, die du erhältst, auf die Felder deines Bauholzstapels. Er hat nur 6 Felder. Alle darüber hinaus gehenden Würfel musst du innerhalb deines Zugs benutzen oder sie am Ende des Zugs abwerfen.



Würfel tauschen



Zusätzlich zum Bauholzlager gibt es im Wald einen florierenden Tauschmarkt, auf dem du 1 Würfel aus deiner Werkstatt verkaufen und 1 kaufen darfst.

Entscheide dich zuerst, ob du 1 Würfel verkaufen möchtest. Willst du das, lege ihn in den Vorrat und erhalte Blaubeeren in doppelter Höhe des Würfelwerts. Verkaufst du einen gelben Würfel, erhältst du 1 Blaubeere zusätzlich, verkaufst du einen braunen Würfel, erhältst du 2 Blaubeeren zusätzlich.

Entscheide danach, ob du 1 kaufen möchtest. Wenn du im ersten Schritt einen Würfel verkauft hast, muss dein gekaufter eine andere Farbe haben. Du kaufst den Würfel aus dem Vorrat, nicht aus dem Bauholzlager, allerdings ist die Berechnung der Kosten identisch.

Beispiel: Nehmen wir an, du hast einen , den du verkaufen möchtest. Für den erhältst du 6 Blaubeeren plus 2 zusätzlich, weil er braun ist, was 8 ergibt. Jetzt kannst du einen oder einen kaufen. (Einen geringeren Wert darfst du nicht kaufen, ebenso darfst du keinen braunen Würfel kaufen.) Sagen wir, du möchtest einen gelben kaufen. Zahle 7 Blaubeeren, nimm 1 gelben Würfel aus dem Vorrat, drehe ihn auf die und lege ihn auf deiner Tafel ab.

Materialien kaufen

Diese Aktion erlaubt dir, Leim- und Sägeblattscheiben und Restholzblöcke zu kaufen, mit deren Hilfe du deine Würfel modifizieren kannst und die manchmal zur Erfüllung bestimmter Aufträge notwendig sind. Die Kosten dieser Scheiben und Blöcke sind auf der Aktionsradtafel angegeben.





Du darfst 1 oder 2 Käufe tätigen. Bei 2 Käufen müssen es unterschiedliche Materialien sein. Zum Beispiel darfst du 2 Leimscheiben und 3 Restholzblöcke für 4 Blaubeeren kaufen, aber du darfst keine 5 Leimscheiben für 4 Blaubeeren kaufen.

Aufträge annehmen

Es gibt 4 Aufträge, die neben der Wertungstafel liegen. Mit dieser Aktion darfst du 1 oder 2 davon annehmen.





Wähle zuerst 1 Auftrag und schiebe die übrigen Karten in die Richtung der Pfeile, sodass sich ein leerer Platz links befindet. Fülle diesen Platz mit einer Karte vom Deck. Entscheide dann, ob du 1 weiteren Auftrag annehmen möchtest. Wenn du das möchtest (und nur dann), zahle 3 Blaubeeren, nimm den Auftrag und fülle die Reihe erneut auf.

Jeden Auftrag, den du annimmst, musst du sofort rechts neben deine Spielertafel legen, in die Reihe, die zum Symbol oben links auf der Karte passt. In derselben Reihe dürfen mehrere Aufträge liegen.

Aufträge neben deiner Tafel darfst du als kostenlose Aktion in jedem deiner Züge erfüllen, auch sofort, falls du die Voraussetzungen erfüllst. Die Aufträge auf deiner Hand wirst du in den Einkommensphasen neben deine Spielertafel legen. Erst dann darfst du sie erfüllen. Die Details zum Erfüllen von Aufträgen folgen auf Seite 14.

1 Helfer einstellen

Neben der Wertungstafel liegen 4 Helfer aus. Mit dieser Aktion darfst du 1 davon nehmen. Schiebe die übrigen Helferkarten in Richtung der Pfeile, sodass sich ein leerer Platz links befindet. Fülle diesen Platz mit einer neuen Karte vom Deck.



Wenn dieser Helfer produziert, erhältst du das Abgebildete (hier 1 Punkt).

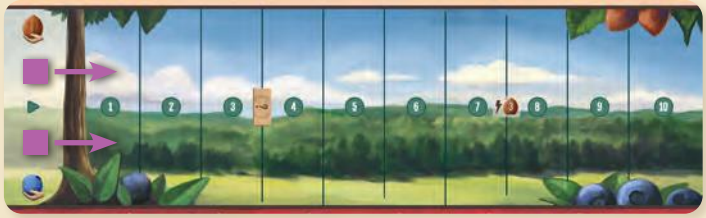
Du musst den gewählten Helfer sofort bezahlen. Die Blaubeerkosten stehen oben links. (Wenn du diesen Preis nicht bezahlen kannst, darfst du den Helfer nicht wählen.)

Lege deinen neuen Helfer in einen freien Raum, der benachbart zu einem Raum mit Helfer ist.





Wenn du deinen Helfer anlegst, schiebe deinen Marker auf der Blaubeer- oder der Haselnuss-Einkommensleiste weiter, abhängig vom Symbol oben rechts auf dem gewählten Raum. Dadurch erhöht sich dein Einkommen in zukünftigen Einkommensphasen.



Wenn du einen Helfer auf einem der beiden unterhalb abgebildeten Räume anlegst, produzieren bis zu 4 bzw. 6 unterschiedliche deiner Helfer sofort die auf ihrer Karte angegebenen Materialien, Ansehen oder Punkte. Die Produktion eines Helfers ist oben auf der Karte angegeben, neben dem ⚙-Symbol.



Helferfähigkeiten

Jeder Helfer hat eine besondere Fähigkeit, die am linken Rand der Karte abgebildet ist.



Sofortige Fähigkeiten nutzt du, sobald du den Helfer in einen Raum legst. Das bedeutet, dass du sie nur 1× pro Spiel nutzt.



1×-pro-Zug-Fähigkeiten darfst du während jedem deiner Züge 1× nutzen, auch in dem Zug, in dem du den Helfer einstellst. Die Nutzung der Fähigkeit ist eine kostenlose Aktion.



Dauerhafte Fähigkeiten werden immer dann ausgelöst, wenn du eine Aktion der angegebenen Art durchführst. Sie modifizieren die Aktion, üblicherweise indem sie dir einen Nachlass auf ihre Kosten oder einen Bonus auf ihren Vorteil geben.

Besondere Helferfähigkeiten sind auf dem separaten Übersichtsblatt erklärt.

Produzieren und Baum pflanzen

Mit dieser Aktion wählst du 1 von 2 Optionen:
A) Lasse bis zu 2 unterschiedliche deiner Helfer produzieren ODER
B) lasse nur 1 deiner Helfer produzieren und pflanze 1 Baum.



Du kannst neue Bäume mit dem Holz pflanzen, das bereits auf deiner Tafel liegt. Wähle 1 deiner Würfel in der Farbe des Topfes, den du einpflanzen möchtest.

Du darfst aber nur einen oder einpflanzen. Wenn der Wert deines Würfels größer ist, darfst du ihn in 2 Würfel derselben Farbe zerteilen. Beispielsweise könntest du einen in zerteilen, den einpflanzen (nimm ihn dir aus dem Vorrat) und den (also den ursprünglichen Würfel) in deinem Bauholzstapel behalten. Oder du könntest den als aufsplitten, einen im Topf einpflanzen und den anderen in deinem Bauholzstapel behalten.

Beachte: Das Zerteilen von Würfeln auf diese Weise benötigt üblicherweise ein Sägeplättchen, doch wenn du bei dieser Aktion einen Baum einpflanzt, darfst du einen Würfel zerteilen, ohne eine Säge zu verbrauchen.

Baumwachstum

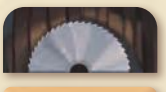
In Schritt 1 deiner Züge wächst jeder deiner gepflanzten Bäume um 2 Würfelaugen, jedoch nie höher als . Erhöhe die Augenzahl der Würfel in deinen Töpfen entsprechend. (Ein wird zu einem .)

Jederzeit während deines Zugs darfst du einen gepflanzten Würfel auf deinen Bauholzstapel versetzen. Du darfst das sogar mit einem Würfel machen, der noch gar nicht wachsen konnte. Erreicht ein Würfel , versetze ihn **sofort** auf deinen Bauholzstapel.

Werkstatt verbessern



Wenn du diese Aktion wählst, lege 1 der folgenden Plättchen auf deine Spielertafel:



das nächste Sägeplättchen



das nächste Aufwertungsplättchen



das Leimplättchen



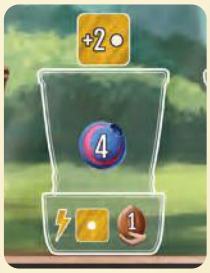
den nächsten Topf

Töpfe

In Töpfen lässt du Bäume wachsen. Du beginnst mit einem grünen Topf. Mithilfe der Aktion *Werkstatt verbessern* darfst du 1 weiteren Topf in deine Werkstatt legen (in der Reihenfolge von links nach rechts). Zahle die Aufwertungskosten des Feldes (4 Blaubeeren für den gelben Topf, 5 Blaubeeren für den braunen Topf) und lege den Topf auf das hervorgehobene Feld deiner Werkstatt.







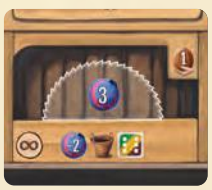


Pflanze in den neuen Topf sofort 1 Würfel ein: Nimm 1 Würfel der passenden Farbe aus dem Vorrat, drehe ihn auf und lege ihn auf den Topf. Rücke außerdem 1 Feld auf der Haselnuss-Einkommensleiste vor.

Du musst zunächst den gelben Topf in deine Werkstatt legen. Erst danach darfst du den braunen Topf in deine Werkstatt legen. Sobald du den braunen Topf hast, ist deine Aktion *Produzieren und Baum pflanzen* verbessert. Wählst du Option B, darfst du 2 Bäume in 2 Töpfe einpflanzen und (weiterhin) 1 Helfer produzieren lassen.

Sägeplättchen

Mit Sägeplättchen wird Holz gesägt. Zu Spielbeginn hast du 1 Sägeplättchen, aber mehr wären hilfreich. Mit der Aktion *Werkstatt verbessern* darfst du in deine Werkstatt 1 weiteres Sägeplättchen legen (in der Reihenfolge von links nach rechts). Zahle die Aufwertungskosten des Feldes und lege das Sägeplättchen dort ab. Rücke außerdem auf der Haselnuss-Einkommensleiste 1 Feld vor.



Um das erste Sägeplättchen in deine Werkstatt zu legen, musst du 3 Blaubeeren bezahlen. Damit wird die unter dem Plättchen gezeigte Fähigkeit verfügbar. Ab jetzt hast du einen Nachlass von 2 Blaubeeren immer dann, wenn du einen entweder vom Bauholzlager oder durch die Aktion *Würfel tauschen* kaufst. Das gilt sogar dann, wenn die ✖-Seite des Sägeplättchens sichtbar ist.



Um das zweite Sägeplättchen in deine Werkstatt zu legen, musst du 4 Blaubeeren bezahlen. Zusätzlich zum Fortschritt auf der Haselnuss-Einkommensleiste rückst du auch 2 Felder auf der Ansehensleiste vor.

Aufwertungsplättchen

Mit Hilfe der Aufwertungsplättchen darfst du den Wert eines Würfels erhöhen. Dafür musst du stets 1 Restholzblock abgeben (Details siehe unten: „Würfel aufwerten").

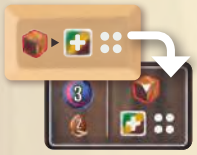


Mit diesem Aufwertungsplättchen beginnst du das Spiel.

Mit der Aktion *Werkstatt verbessern* darfst du weitere Aufwertungsplättchen in deine Werkstatt legen (in der Reihenfolge von oben nach unten). Zahle die Aufwertungskosten des Feldes und lege das Plättchen dort ab. Rücke außerdem auf der Haselnuss- oder Blaubeer-Einkommensleiste vor.



Um dieses Aufwertungsplättchen in deine Werkstatt zu legen, musst du 2 Blaubeeren zahlen. Nimm dir das Aufwertungsplättchen und lege es auf das Feld. Rücke deinen Marker auf der Haselnuss- oder Blaubeer-Einkommensleiste 1 Feld vor.



Um dieses Aufwertungsplättchen in deine Werkstatt zu legen, musst du 3 Blaubeeren zahlen. Rücke deinen Marker auf der Haselnuss-Einkommensleiste 2 Felder vor.

Leimplättchen



Dieses Plättchen verleiht dir die Fähigkeit, mit Leimscheiben Würfel „zusammenzuleimen". Mit der Aktion *Werkstatt verbessern* darfst du es in deine Werkstatt legen.



Um dieses Aufwertungsplättchen in deine Werkstatt zu legen, musst du 4 Blaubeeren zahlen. Rücke auf der Blaubeer- und der Haselnuss-Einkommensleiste je 1 Feld vor.

Kostenlose Aktionen

Auf Maß geschnitten: exakt wie bestellt. Präzision = Qualität.

Zusätzlich zur Aktion, die du vom Aktionsrad wählst (und zusätzlich zu deiner Bonusaktion, falls du eine kaufst), darfst du beliebig viele kostenlose Aktionen während Schritt 2 deines Zugs durchführen. Die kostenlosen Aktionen sind:

- 1×-pro-Zug-Fähigkeit eines Helfers nutzen
- Holz sägen
- Würfel aufwerten
- Holz leimen
- Baum abholzen
- Auftrag erfüllen

1×-pro-Zug-Fähigkeiten



Eine Helferfähigkeit mit diesem Symbol darfst du in jedem deiner Züge 1× nutzen. Das Übersichtsblatt erklärt die Fähigkeiten.

Holz sägen

Um Holz zu sägen:

1. Wähle ein beliebiges der Sägeplättchen deiner Werkstatt und drehe es auf dessen ✖-Seite. Bis zur nächsten Einkommensphase darfst du es nicht erneut nutzen.
2. Wähle einen deiner Würfel, der nicht auf steht. Er darf eine Farbe deiner Wahl haben.
3. Nimm dir Würfel derselben Farbe aus dem Vorrat. Der erste Würfel, den du nimmst, stellt 1 Schnitt dar, den du mit dem **Sägeplättchen** machst. Wenn du weitere Würfel nimmst, bedeutet das weitere Schnitte. Du musst für jeden dieser zusätzlichen Schnitte 1 **Sägeblattscheibe** bezahlen.
4. Setze deinen ursprünglichen und die zusätzlich aus dem Vorrat genommenen Würfel auf Werte, die zusammen dem ursprünglichen Wert deines Würfels entsprechen.

Beispiel: Wenn du einen hast, kannst du ihn mit dem Sägeplättchen in schneiden oder in . Wenn du außerdem 1 Sägeblattscheibe ausgibst, kannst du einen zusätzlichen Schnitt machen, um auf oder zu kommen. Du kannst mithilfe von 3 Sägeblattscheiben sogar auf kommen.

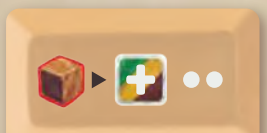
Würfel aufwerten

Um Würfel aufzuwerten, führe folgende Schritte durch:

1. Lege 1 Restholzblock zurück in den Vorrat.
2. Wähle 1 der Aufwertungsplättchen deiner Werkstatt und drehe es auf dessen ✖-Seite.
3. Wähle 1 deiner Würfel und erhöhe seinen Wert gemäß dem Plättchen. (Du darfst keinen Würfel auf über erhöhen.)



Zahle 1 für eine Erhöhung um 1.



Zahle 1 für eine Erhöhung um 1 oder 2.



Zahle 1 für eine Erhöhung um 1, 2, 3 oder 4.



✖: Bis zur nächsten Einkommensphase darfst du ein Plättchen auf dieser Seite nicht erneut nutzen.

Holz leimen



Möchtest du Holz leimen, führe folgende Schritte durch:

1. Lege 1 Leimscheibe zurück in den Vorrat.
2. Wähle 2 deiner Würfel, die zusammen  oder weniger ergeben.
3. Drehe 1 der Würfel auf die Summe der beiden Werte und lege den anderen zurück in den Vorrat. (Wenn die Würfel unterschiedliche Farben haben sollten, suche dir aus, welche Farbe du behalten möchtest.)
4. Wenn beide Würfel unterschiedliche Farben hatten, erhalte sofort 4 Punkte.
5. Drehe dein Leimplättchen auf die ✖-Seite.



Bis zur nächsten Einkommensphase darfst du das Plättchen auf dieser Seite nicht erneut nutzen.



Zweitnutzungsplättchen:
Bestimmte Helfer und Aufträge bringen dir ein Zweitnutzungsplättchen aus dem Vorrat ein. Als kostenlose Aktion darfst du dieses Plättchen ausgeben (in den Vorrat zurücklegen), um 1 Säge-, Aufwertungs- oder Leimplättchen, das gerade auf der ✖-Seite liegt, erneut zu nutzen.

Baum abholzen

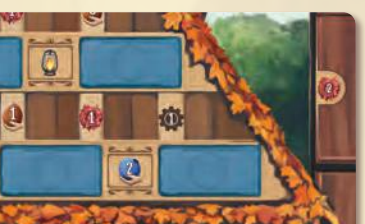
Als kostenlose Aktion darfst du einen bei dir eingepflanzten Würfel auf deinen Bauholzstapel versetzen. Wenn ein eingepflanzter Würfel zu einer  wird, versetze ihn sofort auf deinen Bauholzstapel.

Bäume und Holz

Thematisch ist ein eingetopfter Würfel ein Baum, während deine anderen Würfel Holz sind. Aktionen und Fähigkeiten, die dir erlauben, den Wert eines Würfels zu verändern, gelten normalerweise nur für deine Würfel, die nicht eingetopft sind.

Aufträge erfüllen

Du beginnst das Spiel mit 1 Auftrag und legst in jeder der ersten 3 Einkommensphasen 1 weiteren Auftrag aus deiner Hand neben deine Spielertafel. Mit der Aktion *Aufträge annehmen* kannst du weitere Aufträge erhalten. Wenn du einen Auftrag annimmst, lege ihn sofort rechts neben deine Spielertafel in die Reihe, deren Symbol zu dem Symbol in der oberen linken Ecke des Auftrags passt.
Es dürfen mehrere Aufträge in derselben Reihe liegen.









Wenn du die Materialien besitzt, die bei einem Auftrag angegeben sind, darfst du ihn erfüllen. Führe folgende Schritte durch:

1. Lege die benötigten Materialien (Würfel, Scheiben, Blöcke) in den Vorrat. Bei Würfeln müssen Farbe und Wert exakt der Vorgabe entsprechen.
2. Erhalte die Belohnung, die auf dem Auftrag angegeben ist.
3. Erhalte die Belohnung oder zahle die Strafe, die in der aktuellen Reihe des Auftrags angegeben ist.
4. Lege den Auftrag dann verdeckt neben deiner Tafel ab. (Du kannst deine erfüllten Aufträge zwar stapeln, um Ordnung zu halten, wenn aber jemand wissen will, wie viele Aufträge du hast, musst du die Anzahl nennen.)

Belohnungen & Strafen je Reihe

Während jeder Einkommensphase musst du alle deine Aufträge um 1 Reihe nach unten schieben. Damit verringert sich die Belohnung, die du für das Erfüllen bekommst, und kann sogar zu einer Strafe werden.



Wenn du einen Auftrag in einer der obersten 3 Reihen erfüllst, rücke 1, 2 oder 3 Felder auf der Ansehensleiste vor, abhängig von der Reihe.



Einen Auftrag in der Reihe mit der Blaubeere zu erfüllen, bringt dir 1 Blaubeere ein.



Liegt der Auftrag in der untersten Reihe, ist deine Lieferverzögerung derart groß, dass du 1 Punkt (auf der Wertungstafel) verlierst, wenn du ihn erfüllst. Immerhin besser als ihn gar nicht zu erfüllen. Denn Aufträge, die du über die unterste Reihe hinaus schiebst und alle Aufträge, die du bis zum Spielende nicht erfüllt hast, bestrafen dich noch härter: Wirf den Auftrag ab und gehe auf der Ansehensleiste 2 Schritte zurück.



Strafe nicht bezahlbar? Wenn dich eine Strafe über das Startfeld von Ansehensleiste oder Wertungsleiste hinaus nach hinten versetzen würde, lass deinen Marker bzw. deine Scheibe einfach auf dem Startfeld stehen.

Beispiel: Um diesen Auftrag zu erfüllen, brauchst du 1 , 1 und 1 Restholzblock . Lege alles in den Vorrat und erhalte 2 Leimscheiben und 4 Blaubeeren. Da sich der Auftrag aktuell in der Reihe mit 1 Blaubeere befindet, erhältst du 1 weitere Blaubeere. Lass den erfüllten Auftrag in der Nähe deiner Tafel liegen. Du wirst am Spielende Punkte dafür erhalten.





Spezial- und Öffentliche Aufträge



Zu Spielbeginn hast du 2 Spezialaufträge erhalten. Genau wie die 2 anderen Auftragskarten deiner Starthand wirst du sie im Laufe des Spiels neben deine Tafel legen – entweder als 1. Auftrag während der Spielvorbereitung oder während der Einkommensphasen.



Erfüllst du einen Spezialauftrag, erhältst du entweder 5 Punkte und 5 Blaubeeren ODER du beanspruchst einen Öffentlichen Auftrag.



Möchtest du 1 Öffentlichen Auftrag beanspruchen, wähle 1 der Öffentlichen Aufträge, die ihr während der Spielvorbereitung ausgelegt habt, und lege 1 deiner Marker darauf.

Es ist möglich, dass mehrere von euch denselben Öffentlichen Auftrag in derselben Runde beanspruchen. Wenn diese Runde jedoch vorüber ist, kann niemand mehr Anspruch auf diesen Öffentlichen Auftrag erheben. Legt einen beanspruchten Öffentlichen Auftrag am Rundenende beiseite – als Hinweis, dass er nicht mehr beansprucht werden kann. Beanspruchte Öffentliche Aufträge werden am Spielende gewertet. Hast nur du einen Öffentlichen Auftrag beansprucht, lege ihn am besten neben deine Spielertafel.

Werkzeuge auf dem Dachboden



Werkzeuge kannst du auf unterschiedliche Weise erhalten.

Immer wenn du ein Werkzeug erhältst, lege es sofort auf einen freien Platz auf deinem Dachboden. Bei Spielbeginn sind nur die Plätze in der untersten Reihe verfügbar. **Sobald du 2 benachbarte Plätze in der unteren Reihe belegt hast, wird auch der Platz darüber verfügbar.** Auf dieselbe Weise wird auch ein Platz in der obersten Reihe erst verfügbar, wenn die beiden darunter liegenden Plätze belegt sind.



Die einzigen Ausnahmen dieser pyramidenartigen Ablageregel sind die beiden Plätze am Ende der obersten Reihe – ein Endplatz wird verfügbar, sobald der daneben liegende Platz belegt ist.

Legst du ein Werkzeug auf einen Platz, überprüfe jeden benachbarten Platz. Liegt dort **ein Werkzeug einer anderen Art, erhältst du die zwischen den beiden Plätzen abgebildete Belohnung.**

Beispiel: Nehmen wir an, du hättest bereits einen Holzhammer abgelegt und legst jetzt, wie hier zu sehen, einen Schraubenschlüssel daneben. Da beide Werkzeuge unterschiedlich sind, erhältst du sofort die zwischen ihnen abgebildete Belohnung: Rücke 2 Felder auf der Blaubeer-Einkommensleiste vor.



Im späteren Spielverlauf erhältst du einen weiteren Schraubenschlüssel. Du musst ihn sofort ablegen. Du könntest ihn auf einen beliebigen Platz in der untersten Reihe legen. Stattdessen entscheidest du dich, ihn in die zweite Reihe zu legen. Nur ein Platz der zweiten Reihe ist erlaubt, also legst du den Schraubenschlüssel wie hier gezeigt ab. Er unterscheidet sich vom Holzhammer, also erhältst du die Belohnung, die zwischen beiden abgebildet ist – lasse 1 deiner Helfer produzieren. Du erhältst die Ansehens-Belohnung jedoch nicht, denn die beiden Werkzeuge auf beiden Seiten dieser Belohnung sind gleich.



Zugende und Rundenende

Alles hat seine Jahreszeit.

Zugende

Wenn du am Ende deines Zugs alle deine Aktionen abgeschlossen hast, darfst du Punkte kaufen. Räume danach deinen Bauholzstapel auf.

Vermarktung

Am Ende deines Zugs hast du die Möglichkeit, genau 1 Feld auf der Vermarktungsleiste deiner Tafel vorzurücken. Dazu musst du die angegebene Anzahl Blaubeeren der nächsten Spalte bezahlen und erhältst die angegebene Anzahl Punkte. Rücke anschließend deinen Marker um 1 Feld weiter.



Du musst nicht in jedem Zug auf der Vermarktungsleiste vorrücken. Denke aber daran, dass die späteren Schritte eine Menge Punkte wert sind, also zahlt sich stetiges Vorrücken aus.



Hat dein Marker das letzte Feld erreicht, darfst du nicht weiter vorrücken. Du darfst aber weiterhin am Ende jeder deiner Züge 11 Punkte für 12 Blaubeeren kaufen.

Bauholzstapel

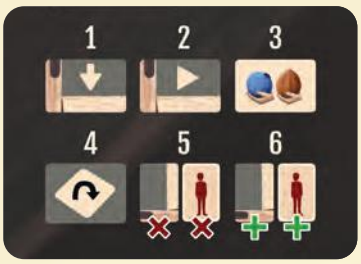
Du hast 6 Plätze für Bauholz auf deiner Tafel. In deinem Zug darfst du so viele Würfel anhäufen, wie du möchtest, doch am Ende deines Zugs darfst du nur 6 behalten – lege überzählige Würfel in den Vorrat. Eingepflanzte Bäume zählen nicht zu dieser Beschränkung, aber vergiss nicht, dass du einen Baum sofort auf deinen Bauholzstapel versetzen musst, wenn er den Wert  erreicht.



Rundenende

Die Runde endet, sobald ihr alle je 1 Zug durchgeführt habt. Schiebt die Rundenscheibe auf das nächste Feld. Normalerweise ist das nächste Feld eine neue Runde, in der der Spieler mit der Startspielerkarte beginnt.

Einkommensphase



Immer dann, wenn ihr die Rundenscheibe auf ein Einkommensfeld schiebt, folgt eine Einkommensphase. Handelt in diesem Fall die folgenden 6 Schritte ab:



1. Schiebt jeden eurer Aufträge nach unten in die nächste Reihe. Bewegt sich ein Auftrag dabei über die unterste Reihe hinaus, werft ihn ab und zahlt die Strafe.
2. Legt 1 neuen Auftrag aus eurer Hand neben eure Spielertafel. (Überspringt diesen Schritt in der 4. Einkommensphase.)
3. Ihr erhaltet Blaubeeren entsprechend der Position eures Markers auf der Blaubeer-Einkommensleiste. Ihr erhaltet Punkte entsprechend der Position eures Markers auf der Haselnuss-Einkommensleiste.
4. Dreht eure Aufwertungs-, Leim- und Sägeplättchen wieder um, sodass sie erneut nutzbar sind.
5. Werft nach den Runden 4 und 10 (4 Spieler) bzw. 4 und 11 (1-3 Spieler) die 2 Helfer und die 2 Aufträge von den mit X markierten Plätzen ab und verschiebt die anderen Karten gemäß der Pfeile.
6. Legt je 2 neue Helfer und Aufträge auf die leeren Plätze.

Schiebt die Rundenscheibe nun auf das nächste Feld und beginnt eine neue Runde. Nach der 4. Einkommenphase folgt die Schlusswertung.

Erfahrene Helfer und Anspruchsvolle Aufträge

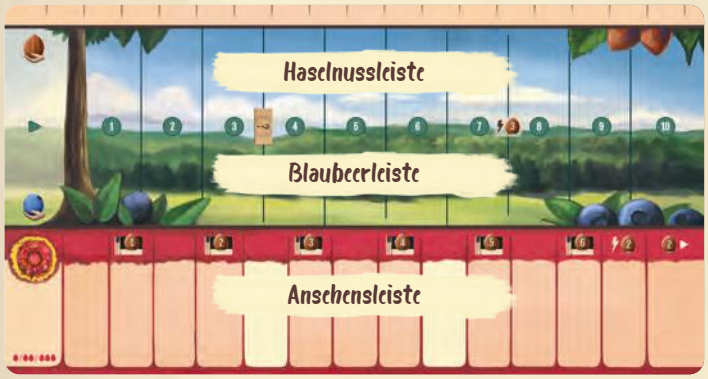
In der Einkommensphase nach Runde 7 (4 Spieler) bzw. 8 (1-3 Spieler) werft ihr **alle** Unerfahrenen Helfer und Einfachen Aufträge neben der Wertungstafel ab. Legt alle Unerfahrenen Helfer und Einfachen Aufträge zurück in die Schachtel. Ersetzt sie mit dem „Erfahrene Helfer"-Deck sowie dem „Anspruchsvolle Aufträge"-Deck und legt von beiden 4 neue Karten aus. Bis zum Spielende nutzt ihr nur noch diese Decks.



Einkommens-, Wertungs- & Ansehensleisten

Erfolgreiches Holzhandwerk freut sich über die kleinsten Aufgaben – Stühle flicken, Löffel schnitzen, Besenstiele schmirgeln und polieren – denn solche Alltagsaufgaben sorgen für ein stetiges Einkommen, das wichtig ist, einen über die Wochen zu bringen, in denen man sich den aufwändigeren Arbeiten widmet.

Die Einkommenstafel besteht aus 3 einzelnen Leisten. Du rückst auf diesen Leisten während deiner Züge auf unterschiedliche Weise vor. Einige Fortschritte bringen dir zusätzliche Belohnungen ein.





Immer wenn einer deiner Marker diese Linie überquert, erhältst du 1 Werkzeugplättchen deiner Wahl. Lege es sofort auf deinen Dachboden.



Immer wenn einer deiner Marker diese Linie überquert, erhältst du 3 Punkte.

Ansehensleistenplättchen

Während der Spielvorbereitung habt ihr 2 Ansehensleistenplättchen auf die Ansehensleiste gelegt.

Erreicht euer Marker eines dieser Plättchen, erhaltet ihr eine Belohnung.



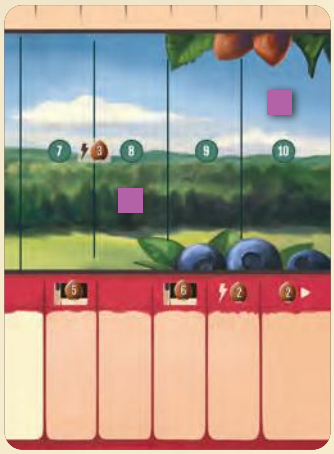
Im Spiel zu viert: Wer das Plättchen als Erster erreicht, erhält die oberste Belohnung, als Zweiter die mittlere und als Dritter die unterste Belohnung. Wer als Vierter das Plättchen erreicht, erhält keine Belohnung. Erreichen es jedoch mehrere von euch in derselben Runde, erhaltet ihr die gleiche Belohnung. Wenn du zum Beispiel in derselben Runde wie eine andere Person das Plättchen als Erster erreichst, erhaltet ihr beide die oberste Belohnung; die nächste Person, die das Plättchen erreicht, ist jedoch an dritter Stelle, daher erhält sie die unterste Belohnung (es sei denn, sie erreicht es auch in derselben Runde).

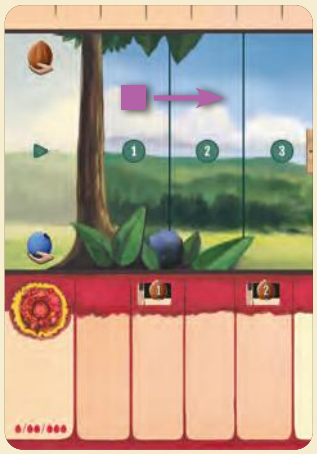
Im Spiel zu zweit: Hier ist nur die mittlere Belohnung der 2/4-Personenplättchen verfügbar. Wer das Plättchen als Erster erreicht, erhält die mittlere Belohnung und die andere Person erhält nichts (es sei denn, sie erreicht es auch in derselben Runde).

Im Spiel zu dritt: Die erste Person erhält die obere Belohnung, die zweite die untere Belohnung und die dritte Person geht leer aus. Aber auch hier gilt: Erreichen mehrere das Plättchen in derselben Runde, erhalten alle dieselbe Belohnung.

Ende der Leisten

Dein Einkommen kann die 10 übersteigen. Solltest du über das Ende der Blaubeer- oder Haselnuss-Einkommensleiste hinaus geraten, lass deinen Marker auf Feld 10 liegen und lege 1 neuen Marker auf Feld 1. Bewege ab sofort nur noch diesen neuen Marker. **Anders als dein erster Marker kann dieser dir die Werkzeug- oder die 3-Punkte-Belohnung nicht mehr einbringen.**







Genauso kann auch deine Punktzahl die 50 überschreiten. Sobald du 50 Punkte erreicht hast, setze 1 deiner Marker auf Feld 50+ neben der Wertungsleiste und beginne mit deiner Wertungsscheibe wieder bei 0. Verschiebe deinen Marker auf das Feld 100+ bzw. 150+, sollten deine Punkte diesen Wert erreichen.



Sollte dein Ansehensmarker das letzte Feld der Ansehensleiste erreichen, lass ihn auf diesem Feld liegen. Für jedes Feld, das du deinen Marker weiterbewegen dürftest, erhalte stattdessen 2 Punkte.

Spielende

Bäume zerfallen: ihr Holz verrottet. Man sagt, dass nichts für die Ewigkeit ist. Und doch halten hochwertig verarbeitete Holzwerkstücke viele Generationen lang.

Schlusswertung

Nach der 4. Einkommensphase folgt eine Schlusswertung. Führt die folgenden 4 Schritte durch.

1. Wertet die beanspruchten Öffentlichen Aufträge. Wurde ein Öffentlicher Auftrag von mehreren Spielern beansprucht, erhalten alle dessen volle Punkte. Eine Übersicht zu den Öffentlichen Aufträgen findet ihr auf dem Übersichtsblatt.
2. Erhaltet Punkte für eure Restbestände: Addiert die Werte aller unbenutzten Würfel, die Anzahl der übrigen Blaubeeren, Restholzblöcke, Leimscheiben und Sägeblattscheiben. Teilt die Summe durch 10 und rundet ggf. ab. Nehmt euch Punkte entsprechend eures Ergebnisses.

Beispiel: Nehmen wir an, du hast 1 in deinem Bauholzstapel und 1 eingetopften , 6 Blaubeeren, 2 Leimscheiben und 1 Restholzblock. Das ergibt in Summe 3 + 5 + 6 + 2 + 1 = 17. Geteilt durch 10 ergibt dies 1,7 - abgerundet also 1. Somit erhältst du für deine Restbestände 1 Punkt.

3. Rückt für jeden unerfüllten Auftrag 2 Felder auf der Ansehensleiste zurück.



4. Zählt nun, wie viele Aufträge ihr erfüllt habt. Öffentliche Aufträge zählen **nicht** dazu - diese habt ihr bereits gewertet.

   Multipliziert die Anzahl eurer Aufträge mit dem höchsten Siegpunktwert der Ansehensleiste, den ihr mit eurem Marker erreicht oder überschritten habt. Bewegt eure Wertungsscheibe auf der Wertungsleiste entsprechend viele Schritte vorwärts.

Beispiel: Dein Marker befindet sich auf dem unten gezeigten Feld. Somit erhältst du 5 Punkte pro erfüllten Auftrag. Hättest du beispielsweise 4 Aufträge erfüllt, wären das 20 Punkte. Wärst du nur 1 Feld weiter gekommen, wäre jeder deiner erfüllten Aufträge 6 Punkte wert gewesen, was auch das Maximum darstellt.



Gewinnen

In der professionellen Holzbearbeitung hast du nicht nur Freude an deinen eigenen Schöpfungen, sondern bewunderst auch das Geschick der anderen. Holzbearbeitung ist eine Berufung, kein Wettbewerb.

Allerdings ist *Woodcraft* tatsächlich ein Wettstreit und wer die meisten Punkt hat, gewinnt. Gibt es einen Gleichstand, gewinnt von den daran Beteiligten, wer in jeder Runde später am Zug war. (Anders gesagt: Wer die Startspielerkarte hat, verliert bei Gleichstand immer.)

Soloregeln

Wenn dein Laden brummt, erfreue dich an der Gesellschaft deiner Helfer und Kundschaft. Ist dein Laden leer, genieße die Einsamkeit: Sie bietet dir Gelegenheit, dich voll und ganz auf dein Handwerk zu konzentrieren.

Im Solospiel kannst du dich auf deine eigenen Ziele konzentrieren, ohne darauf zu achten, ob jemand anders vielleicht mehr Punkte erreicht. Das Solodeck sorgt dafür, dass sich das Aktionsrad dreht und sich die verfügbaren Möglichkeiten verändern, während du die Ziele zu erreichen versuchst, die du dir gesteckt hast.

Vorbereitung

Bereite alles wie für ein Spiel zu zweit vor. Du benötigst jedoch nur deine eigene Spielertafel.

Zeitmarker

Außerdem brauchst du 3 Marker in einer unbenutzten, neutralen Farbe. Lege 1 auf Feld 10 und 1 auf Feld 13 der Rundenleiste. Sie sollen daran erinnern, dass 1 nicht beanspruchter Öffentlicher Auftrag zu Beginn jeder dieser Runden weggenommen wird.



Lege den dritten neutralen Marker auf das Startfeld der Ansehensleiste. Du wirst gegen diesen im Wettlauf um die Belohnungen auf den Ansehensleistenplättchen antreten.



Solodeck

Mische das Solodeck und lege es griffbereit verdeckt ab. Jetzt kann es losgehen!

Rundenablauf

Jede Runde verläuft so:

1. **Führe deinen Zug durch.**
2. **Ziehe die oberste Solokarte, mache das, was darauf abgebildet ist, und wirf sie ab.**
3. **Rücke die Rundenscheibe 1 Feld weiter.**

Sobald das Solodeck aufgebraucht ist, mische dessen Abwurfstapel zu einem neuen Deck.

Solokarten



Die meisten Solokarten zeigen zwei Aktionsplättchen. Versetze diese in der angegebenen Reihenfolge, so als ob 2 andere Personen diese Plättchen versetzt hätten, während du auf deinen nächsten Zug wartest. (Allerdings musst du diesen imaginären Personen keine Bonusse für die Wahl dieser Plättchen geben.) Danach löst du den Effekt unten auf der Karte aus, falls sich dort einer befindet:



Entferne die angegebenen Aufträge neben der Wertungstafel; dann fülle die Auslage wie üblich auf.



Entferne die angegebenen Helfer neben der Wertungstafel; dann fülle die Auslage wie üblich auf.



Nimm die angegebenen Würfel aus dem Bauholzlager. Würfle sie und fülle mit ihnen das Bauholzlager wieder auf.



Durch diese Karte wird nur 1 Aktionsplättchen versetzt. Außerdem sorgt sie dafür, dass der neutrale Marker auf der Ansehensleiste um 1 Feld vorrückt.



Durch diese Karte wird nur 1 Aktionsplättchen versetzt – das was am weitesten zurück lag. Außerdem sorgt sie dafür, dass der neutrale Marker auf der Ansehensleiste um 2 Felder vorrückt.

Extrem seltener Fall: Falls die Solokarte dich anweist, ein Plättchen zu versetzen, das nicht regelgerecht weiter versetzt werden darf, ignorierst du das und führst nur den Rest der Karte aus. (Besagt die Karte zum Beispiel, dass du Aufträge entfernen sollst, entfernst du diese, auch wenn das Plättchen *Aufträge annehmen* nicht versetzt werden kann.) Wenn das Ausführen der Karte keinerlei Aktionsplättchen bewegt hat (entweder weil nur 1 Plättchen abgebildet ist oder weil das andere ebenfalls nicht versetzt werden darf), dann ziehe eine neue Karte und führe diese ebenfalls aus. **Nach deinem Zug muss das Solodeck immer dafür sorgen, dass mindestens 1 Aktionsplättchen versetzt wird.**

Anschensleistenplättchen

Du nimmst die Ansehensleistenplättchen für das Spiel zu zweit. Wenn dein Marker auf einem Feld mit Ansehensleistenplättchen landet, nimm dir das Plättchen sofort und werte die Belohnung für das Spiel zu zweit. Sollte aber der neutrale Marker das Plättchen zuerst erreichen, entferne es von der Leiste – diese Belohnung kannst du nicht mehr erhalten.

Öffentliche Aufträge

Zu Beginn der Runden 10 und 13 – die beiden, die du bei der Vorbereitung markiert hattest – entfernst du 1 zufällig bestimmten, nicht beanspruchten Öffentlichen Auftrag. Dieser Auftrag steht dir also nicht mehr zur Verfügung. (Wenn es keine nicht beanspruchten Aufträge mehr gibt, passiert nichts – außer dass du dir auf die Schulter klopfen kannst, sie vor ihrem Verschwinden beansprucht zu haben.)

Wertung

Wir denken, dass 110 Punkte ein guter Punktestand im Solospiel ist und 140 sogar ausgezeichnet.

Vergiss nicht, dass die zu wertenden Punkte zu einem gewissen Teil von den Bonussen abhängen, die das Solodeck für dich auf dem Aktionsrad erzeugt. Das ist teilweise zufallsabhängig, aber du wirst Ereignisse entdecken, auf die du hinplanen kannst.

Regelauffrischung

- **Vorbereitung:** Zieht 5 Öffentliche Aufträge im Spiel zu viert, 4 im Spiel zu dritt und 3 im Spiel zu zweit bzw. im Solospiel.
- **Startmaterialien:** Beginnt mit 12 Blaubeeren. Beginnt mit 2 Laternen im Spiel zu viert bzw. 1 Laterne bei allen anderen Personenzahlen.
- **Startkarten:** Zieht 3 Unerfahrene Helfer, 5 Einfache Aufträge und 2 Spezialaufträge. Legt 1 Helfer auf eure Spielertafel, den ihr bezahlen müsst. Behaltet 2 Einfache Aufträge und 2 Spezialaufträge. Legt 1 dieser 4 Aufträge rechts neben eure Spielertafel in die mit dem Symbol des Auftrags übereinstimmende Reihe.
- **Aktionen** darfst du in einer Reihenfolge deiner Wahl durchführen. Du darfst sogar ein Aktionsplättchen versetzen, die Belohnungen durch dessen Wahl nehmen, dann eine Bonusaktion und kostenlose Aktionen durchführen, bevor du die Aktion deines gewählten Plättchens durchführst.
- Anstatt die Aktion deines gewählten Plättchens durchzuführen, darfst du 3 Blaubeeren nehmen.
- Anstatt die Aktion deines gewählten Plättchens durchzuführen, darfst du 1 Laterne bezahlen, um die Aktion eines anderen Plättchens deiner Wahl durchzuführen. Allerdings darf die bezahlte Laterne keine sein, die du als Bonus für das gerade gewählte Plättchen erhalten hast.
- Du darfst maximal 1 Bonusaktion pro Zug kaufen. Sie kostet 3 Laternen. Deine Bonusaktion versetzt kein Aktionsplättchen und bringt keinerlei Bonusse vom Aktionsrad.
- Du darfst die maximale Anzahl deiner Würfel während deines Zugs überschreiten; vor dem Ende deines Zugs musst du also keine Würfel abwerfen.
- Die Aktion *Würfel tauschen* bezieht sich auf Würfel im Vorrat, nicht auf die auf der Aktionsradtafel.
- Wenn du beide Hälften der Aktion *Würfel tauschen* nutzt, muss dein gekaufter Würfel eine andere Farbe als dein verkaufter Würfel haben.
- **Alle Symbole** mit Händen stehen für ein Vorrücken auf der angezeigten Einkommensleiste (nicht etwa ein sofortiges Erhalten von Punkten oder Blaubeeren).
- Wenn dir ein **Helfer** eine dauerhafte Fähigkeit verleiht, gilt sie immer, wenn du die abgebildete Aktion ausführst, sei es durch die Wahl von deren Plättchen, durch Kauf als Bonusaktion oder durch andere Vorgänge.
- Wenn du die Augen eines Würfels erhöhen möchtest, nutze ein Aufwertungsplättchen und zahle 1 Restholzblock. Analog dazu nutzt du 1 Leimscheibe und das Leimplättchen, wenn du Holz **verleimst**.
- Wenn du Holz **sägst**, brauchst du lediglich 1 Sägeplättchen, um es einmal zu schneiden, aber du kannst weitere Schnitte machen, wenn du pro zusätzlichen Schnitt 1 Sägeblattscheibe ausgibst.
- Dieser rechteckige Marker ist ein **Werkzeugplättchen**, kein Sägeplättchen und keine Sägeblattscheibe. Er kommt auf den Dachboden; damit kannst du keine Würfel schneiden.
- Dein **Einkommen** kann 10 überschreiten und dein **Punktestand** kann 50 überschreiten.
- Spielmaterial gilt als unbegrenzt. Sollten euch tatsächlich Materialien oder Würfel ausgehen, nutzt bitte einen geeigneten Ersatz.
- Wenn du ein Werkzeugplättchen nehmen sollst, das nicht mehr im Vorrat verfügbar ist, nimm dir von dort ein anderes Werkzeugplättchen deiner Wahl.

Spielsymbolik

- Erhalte 3 Blaubeeren.
- Kosten in Höhe von 2 Blaubeeren.
- Ein Nachlass von 1 Blaubeere.
- Rücke 2 Felder auf der Blaubeer-Einkommensleiste vor.
- Erhalte 2 Punkte.
- Verliere 1 Punkt (es sei denn, du bist bei 0).
- Rücke 2 Felder auf der Haselnuss-Einkommensleiste vor.
- Rücke 1 Feld auf der Ansehensleiste vor.
- 1 Sägeblattscheibe.
- 1 Leimscheibe.
- 1 Restholzblock.
- 1 Laternenplättchen.
- Ein Würfel mit dieser Farbe und diesem Wert.
- Ein Würfel mit diesem Wert und einer der gezeigten Farben.
- Ein Würfel beliebiger Farbe mit genau diesem Wert.
- Ein Würfel beliebiger Farbe mit beliebigem Wert.
- Erhalte 1 Werkzeugplättchen der angegebenen Art.
- Nimm dir 1 Werkzeugplättchen beliebiger Art.
- Erhalte 1 Zweitnutzungsplättchen. Du kannst es ausgeben, um ein Säge-, Aufwertungs- oder Leimplättchen erneut zu nutzen.
- Lasse bis zu 4 unterschiedliche deiner Helfer produzieren.
- Sofortiger Effekt.
- 1×-pro-Zug-Effekt.
- Ein Effekt, der immer dann eintritt, wenn eine bestimmte Voraussetzung erfüllt ist.

Impressum

Testspieler: *Sophie Barocas, Chaeha Im, Brandon Dannenhoffer, Savvy Jones, Trevor Bunce, Pelle Hall, Jonathan Jungck, Mackenzie Jungck, Nicolas Campos, Andrew Lehr*

Katka, Vojta, Kája Suchých, Michal Peichl, Dana, Roland, Jindra, Jirka Bauma, Láďa Smejkal, Ondra Demel, Dan Frejek, Roman, Robert Tuharský, Honza Koláček, Miloš Procházka, Michal Miler, Jirka, Eva, Helena und weitere Teilnehmer der von den Brettspielclubs Fenix und Pražské doupě veranstalteten Spielveranstaltungen, Alladjex, Oscar, Spartik, Ken Hill, Pepa und Monika Vavřinovi und weitere Tester, die beim CAVENU club anwesend waren, Teilnehmer der Spielveranstaltungen in Malenovice, bei Svět deskových her in Prag, Rumun, Monika, Leontýnka und Teilnehmer der Spielveranstaltungen in Kaprálův mlýn.

© 2022 Delicious Games. Katerina Suchá, Kettnerova 2051/22, 150 00 Prag 5, Tschechische Republik. www.deliciousgames.org Alle Rechte vorbehalten.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Autoren:
Ross Arnold & Vladimír Suchý

Illustration & Grafikdesign:
Michal Peichl

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de
/pegasusspiele