

Ein Spiel von Oleksandr Nevskiy

◆ Settlement ◆



Anleitung

Seit langer Zeit sind diese Orte für ihren Reichtum bekannt: dichte Wälder, grenzenlose Wiesen und klare Seen.

Es gibt allerdings Gerüchte über Monster, die dort hausen und unvorsichtige Wanderer angreifen, die es wagen, ihre Ruhe zu stören.

Diese Reiche werden auch in alten Prophezeiungen erwähnt. Es heißt, dass, wer hier den florierensten Außenposten errichtet, über das Land herrschen wird!

Spielziel

In **Settlement** müsst ihr eure Siedler und Ressourcen effizient einsetzen, um am Ende der sechsten Runde die meisten Siegpunkte zu erhalten.

Material

1 Spielplan



4 Siedlungstableaus



48 Heldenkarten



14 Artefaktplättchen



1 Siegpunktblock



36 Gebäudeplättchen
(je 3 jeden Typs)



24 Normale Siedler



24 Bonussiedler



36 Monster
(je 9 in jeder der 4 Farben)



36 Befestigungsplättchen



36 Geländeplättchen
(je 12 für jede der 3 Regionen)



48 Marker für normale Ressourcen

16 Lehm



16 Stein



16 Holz



74 Marker für seltene Ressourcen

42 Diamanten



32 Gold



1 Rundenanzeiger



1 Startmarker



Vorbereitung

1 Legt den **Spielplan** so in die Mitte der Spielfläche, dass er von jedem gut erreicht werden kann.

2 Legt den **Rundenan-zeiger** auf das erste Feld der Rundenleiste.

3 Sortiert die **Geländeplättchen** entsprechend ihrer Rückseite in 3 Stapel (einen für jede Stufe - I, II und III). Mischt sie getrennt voneinander und legt sie anschließend verdeckt auf die entsprechenden Felder des Spielplans.

4 Mischt die **Gebäudeplättchen**. Bildet anschließend 3 in etwa gleichgroße Gebäudestapel und legt sie verdeckt auf die entsprechenden Felder des Spielplans. Nehmt insgesamt 9 Plättchen von beliebigen Stapeln und legt sie offen auf den Markt.



5 Mischt die **Heldenkarten** und legt sie als verdeckten Heldenstapel auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan. Zieht anschließend 4 Karten vom Heldenstapel und legt sie offen als Heldenreihe unterhalb des Spielplans aus.

6 Mischt die **Artefaktplättchen**. Zieht anschließend Personenzahl plus 3 Artefakte und legt sie offen als Artefaktreihe oberhalb des Spielplans aus. (Zum Beispiel zieht ihr in einem 2-Personen-Spiel 5 Artefakte.) Legt die restlichen Artefaktplättchen zurück in die Schachtel.

7 Nehmt euch jeweils **1 Siedlungstableau** sowie **6 normale Siedler** und **3 normale Ressourcen** (jeweils eine von jedem Typ: Holz, Lehm und Stein) und legt sie in euren **persönlichen Vorrat**.

8 Legt alle verbleibenden normalen Ressourcen sowie Diamanten, Gold, Bonus-siedler und Befestigungsplättchen neben dem Spielplan als **allgemeinen Vorrat** bereit.

9 Bestimmt zufällig wer anfängt. Diese Person erhält den **Startmarker**.

10 Beginnend mit der Person rechts neben der Person mit dem Startmarker und dann weiter gegen den Uhrzeigersinn, nehmt euch jeder jeweils ein **Artefaktplättchen** und legt es auf euer Siedlungstableau.

Ablauf einer Partie

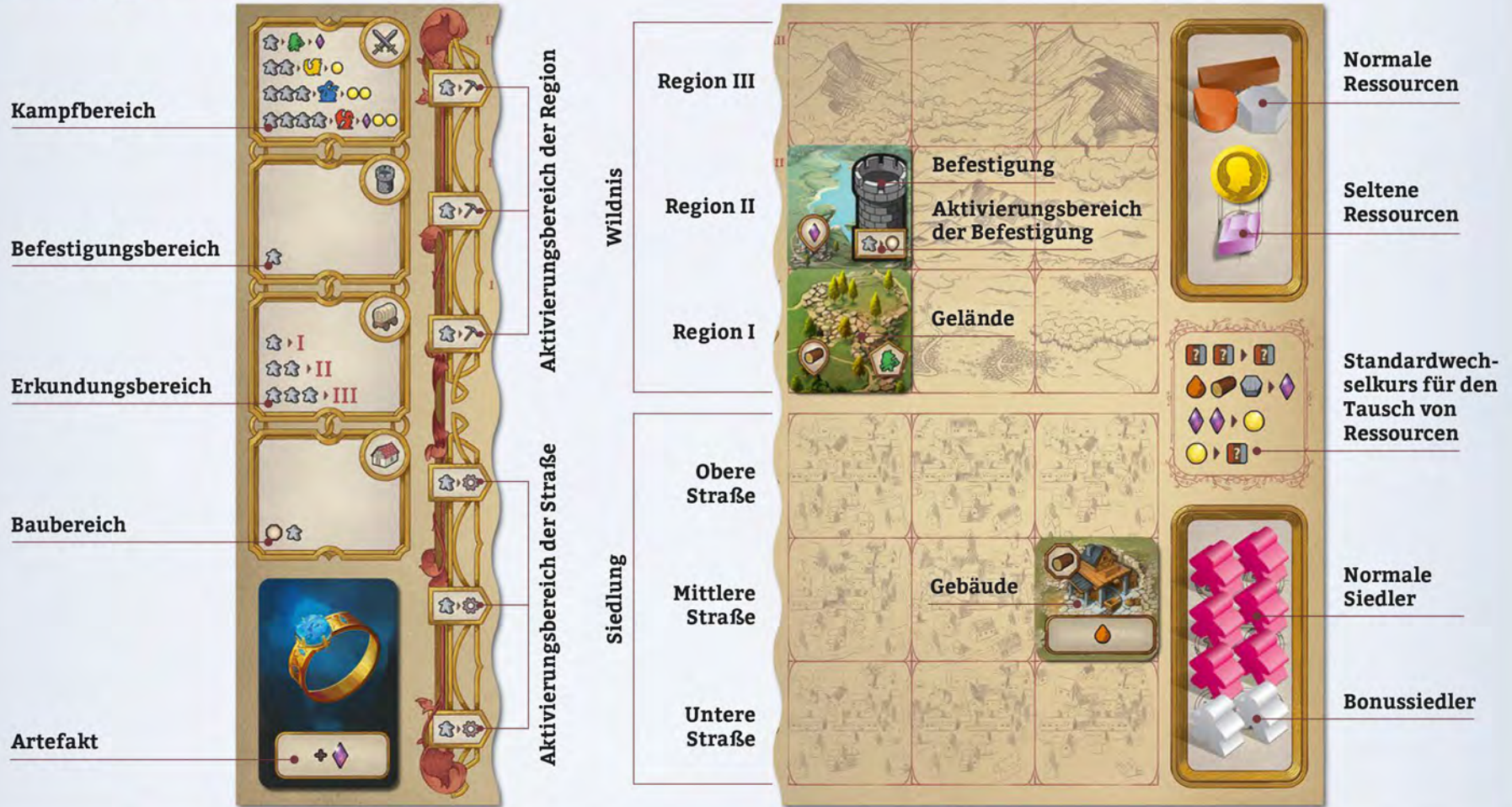
Eine Partie verläuft über 6 Runden. In jeder Runde führt ihr im Uhrzeigersinn beginnend bei der Person mit dem Startmarker solange abwechselnd eure Züge aus, bis alle gepasst haben.

In deinem Zug darfst du **eine Aktion ausführen** und/oder **einen Helden einladen**. Normalerweise wirst du zuerst eine Aktion ausführen. Die Reihenfolge ist jedoch dir überlassen.

Falls du keine Aktion ausführen und/oder keinen Helden einladen möchtest oder kannst, musst du passen. Du darfst auch sofort nach deinem Zug passen, wodurch du ggf. am Ende der Runde den Startmarker erhältst. Sobald du gepasst hast, ist die Runde für dich beendet.

Sobald alle gepasst haben, endet die Runde (siehe **Passen**).

Siedlungstableau



I. Eine Aktion ausführen

In deinen Zug darfst du mit deinen Siedlern eine der folgenden 7 Aktionen ausführen:



1. Errichte ein Gebäude



2. Erkunde ein Gelände



3. Bekämpfe ein Monster



4. Errichte eine Befestigung



5. Aktiviere eine Region



6. Aktiviere eine Straße



7. Aktiviere eine Befestigung

Siedler einsetzen

Um eine Aktion auszuführen, musst du eine bestimmte Anzahl deiner Siedler einsetzen. Sobald du Siedler einsetzt, stelle sie in den entsprechenden Bereich deines Siedlungstableaus. Je nach gewählter Aktion setzt du einen oder mehrere Siedler ein.

Hinweis: Befindet sich bereits ein Siedler in einer Region, einer Straße oder dem Aktivierungsbereich einer Befestigung, kannst du diese Region, Straße oder Befestigung in dieser Runde nicht mehr aktivieren. Andere Zonen haben solche Beschränkungen nicht.

Beim Ausführen einer Aktion darfst du normale Siedler, Bonussiedler oder eine Mischung aus beidem einsetzen.



1. Errichte ein Gebäude

Gebäude geben dir Ressourcen, Bonussiedler und Siegpunkte.

Der untere Teil deines Siedlungstableaus ist deine Siedlung. Sie ist in drei Reihen unterteilt: die Straßen. Jede Straße hat drei Felder. Auf diese legst du die Gebäude, die du errichtest.

Stelle 1 Siedler in den Baubereich.

Wähle ein Gebäude vom Markt. Zahle die auf dem Gebäude in der oberen linken Ecke angegebenen Kosten, indem du die benötigten Ressourcen zurück in den allgemeinen Vorrat legst. Anschließend lege das Gebäude auf ein beliebiges freies Feld in einer beliebigen Straße deiner Siedlung. Ziehe ein Gebäude von einem beliebigen Gebäudestapel und lege es offen auf das freie Feld des Marktes. Falls du kein freies Feld in deiner Siedlung hast, kannst du keine neuen Gebäude errichten.

Beispiel: Jenny setzt einen Siedler ein [1], um ein Sägewerk zu errichten. Sie zahlt 1 Stein [2] und legt das Gebäude in ihre Siedlung [3]. Anschließend zieht Jenny ein neues Gebäude und legt es auf das freie Feld des Marktes [4].





2. Erkunde ein Gelände (und überprüfe, ob es dort Monster gibt)

Je mehr Gelände du erkundest, desto mehr Ressourcen kannst du erhalten.

Der obere Teil deines Siedlungstableaus ist die Wildnis. Sie ist in drei Reihen unterteilt: die Regionen. Jede Region hat drei Felder. Auf diese legst du die Gelände, die du erkundest.

Stelle die angegebene Anzahl Siedler in den Erkundungsbereich. Die Anzahl der Siedler, die du für diese Aktion benötigst, hängt von der Region ab, die du erkunden möchtest:

Region I – 1 Siedler, Region II – 2 Siedler, Region III – 3 Siedler.

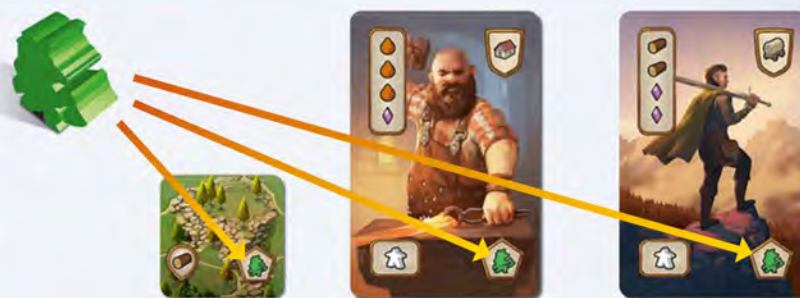
Ziehe anschließend ein Gelände vom entsprechenden Geländestapel und lege es offen auf ein leeres Feld der entsprechenden Region.

Dein erstes Gelände musst du vom Region-I-Geländestapel ziehen. Jedes weitere Gelände, das du erkundest, muss auf ein Feld gelegt werden, das an ein bereits erkundetes Gelände angrenzt.

Auf Monster überprüfen

Sobald du ein Gelände erkundest, kann es passieren, dass ein Monster auf dem Gelände erscheint. Vergleiche die Monsterfarbe in der unteren rechten Ecke des Geländes mit den Monsterfarben auf den unterhalb des Spielplans ausliegenden Helden. Stimmt die auf dem Gelände angegebene Farbe mit mindestens einer der Helden überein, erscheint ein Monster dieser Farbe auf dem Gelände. Auch wenn mehrere Helden mit der Farbe des Monsters übereinstimmen, erscheint nur 1 Monster. Andernfalls passiert nichts.

Beispiel: Jenny führt ihre erste „Erkunde ein Gelände“-Aktion aus. Sie setzt 1 Siedler ein, um ein Region-I-Gelände vom entsprechenden Stapel zu ziehen und legt es auf ein freies Feld dieser Region. Jedes weitere Gelände muss auf ein Feld gelegt werden, das an ein bereits erkundetes Gelände angrenzt. In diesem Fall kann dies ein Region-II-Gelände oder ein weiteres Region-I-Gelände sein.



Beispiel: Auf Jennys Gelände ist ein grünes Monster abgebildet. Auch wenn es zwei Helden mit grünen Monstern gibt, erscheint nur 1 Monster auf dem Gelände.



3. Bekämpfe ein Monster

Das Bekämpfen von Monstern gibt dir seltene Ressourcen und macht das Gelände frei, was dir dann erlaubt, dort Ressourcen zu erhalten.

Stelle die angegebene Anzahl Siedler in den Kampfbereich und lege ein Monster zurück in den allgemeinen Vorrat. Die Anzahl der Siedler, die du für diese Aktion benötigst, hängt von der Farbe des Monsters ab, das du bekämpfen möchtest:

Grünes Monster – 1 Siedler, **Gelbes Monster** – 2 Siedler, **Blaues Monster** – 3 Siedler, **Rotes Monster** – 4 Siedler.

Nachdem du ein Monster bekämpft hast, erhältst du die entsprechende Belohnung:

Grünes Monster – 1 Diamant, **Gelbes Monster** – 1 Gold, **Blaues Monster** – 2 Gold, **Rotes Monster** – 1 Diamant und 2 Gold.



Beispiel: In ihrem nächsten Zug setzt Jenny 1 Siedler ein, um ein grünes Monster zu bekämpfen. Sie legt das grüne Monster zurück in den allgemeinen Vorrat und erhält 1 Diamanten als Belohnung.



Waldgnolle sind menschenähnliche Hyänen, die alles, was sie sehen, stehlen und in ihre Höhlen bringen. Sie sind immer bereit, einen unvorsichtigen Siedler zu verprügeln.



Steppen-Mantikore sind Ungeheuer mit dem Körper eines Löwen und dem Schwanz eines Skorpions. Sie verfolgen einsame Reisende, greifen sie an und zerren sie in ihre Höhlen.



Wasserhydras leben in azurblauen Seen und breiten Flüssen und können ein Fischerboot im Handumdrehen versenken.



Höhlendrachen sind feuerspeiende geflügelte Tiere, die leicht eine ganze Siedlung niederbrennen können. Aus irgendeinem Grund haben sie eine Vorliebe für Gold.



4. Errichte eine Befestigung

Durch das Errichten von Befestigungen kannst du Ressourcen von Geländen erhalten, normale Ressourcen lagern und Monster fernhalten.

Stelle 1 Siedler in den Befestigungsbereich.

Lege eine Befestigung auf ein freies Gelände. Ein Gelände gilt als frei, wenn sich auf ihm weder eine Befestigung noch ein Monster befindet.

Befestigungen verhindern das Erscheinen von Monstern, wenn du eine Region aktivierst, um Ressourcen zu erhalten (siehe **Aktiviere eine Region**). Wenn sie aktiviert werden, erlauben dir Befestigungen,



Beispiel: Jenny hat ihren Siedler eingesetzt, um eine Befestigung auf einem Gelände zu errichten.

Ressourcen zu erhalten (siehe **Aktiviere eine Befestigung**). Beim Passen darfst du normale Ressourcen in ihnen lagern (siehe **Passen**).



5. Aktiviere eine Region (und überprüfe, ob es dort Monster gibt)

Durch das Aktivieren einer Region kannst du mehrere Ressourcen auf einmal erhalten.

Stelle 1 Siedler in den Aktivierungsbereich einer beliebigen Region (I, II oder III). **Jede Region kann nur einmal pro Runde aktiviert werden.** Falls sich bereits ein Siedler in dem **entsprechenden** Aktivierungsbereich befindet, kannst du diese Region erst in der nächsten Runde wieder aktivieren.

Sobald du eine Region aktivierst, erhältst du Ressourcen von jedem Gelände in dieser Region (bis zu drei), sofern sich kein Monster auf ihm befindet.

Du darfst eine Ressource von einem Gelände erhalten, auch wenn du dessen Befestigung in der aktuellen Runde bereits aktiviert hast. Du kannst jedoch keine Ressource von einem Gelände erhalten, auf dem sich ein Monster befindet.

Auf Monster überprüfen

Vergleiche die Monsterfarbe in der unteren rechten Ecke des Geländes, von dem du eine Ressource erhalten hast, mit den Monsterfarben auf den unterhalb des Spielplans ausliegenden Helden. Stimmt die auf dem Gelände an-

Beispiel: Jenny stellt 1 Siedler in den Aktivierungsbereich von Region I. Sie erhält 1 Holz vom linken Gelände, nichts vom mittleren Gelände, da sich auf ihm ein Monster befindet, und 1 Holz vom rechten Gelände. In ihrem nächsten Zug wird Jenny Region II aktivieren, um 1 Holz und 1 Diamanten zu erhalten.



gegebene Farbe mit mindestens einem der Helden überein und es befindet sich auf dem Gelände keine Befestigung, erscheint ein Monster dieser Farbe auf dem Gelände. Auch wenn mehrere Helden mit der Farbe des Monsters übereinstimmen, erscheint nur 1 Monster. Andernfalls passiert nichts.

Monster erscheinen niemals auf einem Gelände mit Befestigung!



6. Aktiviere eine Straße

Das Aktivieren einer Straße ist eine effiziente Möglichkeit, deine Gebäude zu nutzen.

Stelle 1 Siedler in den Aktivierungsbereich einer beliebigen Straße (obere, mittlere oder untere). **Jede Straße kann nur einmal pro Runde aktiviert werden.** Falls sich bereits ein Siedler in dem **entsprechenden** Aktivierungsbereich befindet, kannst du diese Straße erst in der nächsten Runde wieder aktivieren.

Die Aktivierung einer Straße erlaubt dir die Effekte der Gebäude in dieser Straße in beliebiger Reihenfolge abzuhandeln. Du musst den Effekt eines Gebäudes nicht abhandeln.

Eine detaillierte Übersicht über die Gebäude und ihre Effekte findest du auf der Rückseite dieser Anleitung.

Beispiel: George aktiviert die obere Straße seiner Siedlung. Er nutzt den Steinbruch, um 1 Stein zu erhalten. Anschließend nutzt er den Basar um 1 Stein gegen 1 Gold zu tauschen. George entscheidet, den Alchemisten nicht zu nutzen und beendet seine Aktion.





7. Aktiviere eine Befestigung

Das Aktivieren einer Befestigung erlaubt es dir, eine Ressource von seinem Gelände zu erhalten, ohne das Erscheinen eines Monsters zu riskieren.

Stelle 1 Siedler in den Aktivierungsbereich der Befestigung.

Nimm die entsprechende Ressource aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in deinen persönlichen Vorrat. **Jede Befestigung kann nur einmal pro Runde aktiviert werden.** Falls sich bereits ein Siedler im Aktivierungsbereich einer Befestigung befindet, kannst du diese Befestigung erst in der nächsten Runde wieder aktivieren.

Du darfst eine Befestigung auch dann aktivieren, wenn du diese Region in der aktuellen Runde bereits aktiviert hast.

Beispiel: Jenny aktiviert eine Befestigung. Sie erhält 1 Lehm.



Ressourcen tauschen

Du darfst deine Ressourcen zu jedem Zeitpunkt deines Zuges mit dem allgemeinen Vorrat zu den folgenden Wechselkursen tauschen:

- 2 beliebige normale Ressourcen gegen 1 beliebige normale Ressource.
- 1 Lehm, 1 Holz und 1 Stein gegen 1 Diamanten.
- 2 Diamanten gegen 1 Gold.
- 1 Gold gegen 1 normale Ressource.



(Da 2 Diamanten gegen 1 Gold getauscht werden dürfen und 1 Gold gegen 1 beliebige normale Ressource, darfst du direkt 2 Diamanten gegen 1 beliebige normale Ressource tauschen.)

II. Lade einen Helden ein

In deinem Zug, bevor oder nachdem du deine Aktion ausführst, darfst du die benötigten Ressourcen in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, um einen Helden in deine Siedlung einzuladen. Helden geben dir Siegpunkte. Einige Helden geben dir Siegpunkte in Abhängigkeit von der Anzahl deiner Gebäude, Gelände oder Befestigungen. Außerdem geben dir einige Helden Bonussiedler, die sofort einsetzbar sind.

Sobald du einen Helden eingeladen und seinen Effekt abgehandelt hast, lege ihn verdeckt neben dein Siedlungstableau.

Verschiebe danach sofort den Rest der Helden um ein Feld nach rechts (sofern möglich), um das leere Feld zu füllen. Ziehe anschließend einen neuen Helden vom Heldenstapel und lege ihn offen auf das ganz linke Feld der Heldenreihe.

Hinweis: Um einen der beiden ganz linken Helden der Heldenreihe in deine Siedlung einzuladen, musst du zusätzliche Kosten bezahlen. Für den ganz linken Helden zahlst du zusätzlich 2 Diamanten und für den Helden rechts daneben 1 Diamanten. Diese Zusatzkosten fallen immer an, wenn du einen der beiden ganz linken Helden in deine Siedlung einladen willst.

Passen

Nachdem du deinen Zug beendet hast, darfst du sofort passen, falls du die aktuelle Runde beenden möchtest. Meistens geschieht dies, wenn du deinen letzten Siedler eingesetzt oder alle deine Ressourcen ausgegeben hast, um einen Helden einzuladen.

Falls du keine Aktion ausführen oder keinen Helden einladen kannst, musst du passen.

Sobald du passt, ist dein Zug vorbei und du nimmst nicht mehr an der aktuellen Runde teil. Falls du die erste Person bist, die passt, **bist du in der nächsten Runde als Erstes an der Reihe.**

Aufbau einer Heldenkarte



Beispiel: Nachdem er die Kosten von 2 Holz und 2 Gold in den allgemeinen Vorrat gelegt hat, lädt George den Helden ein, der ihm am Ende der Partie 1 SP für jedes erkundete Gelände gibt. Außerdem erhält ihm 1 Bonussiedler.

Eine detaillierte Übersicht über die Helden und ihre Effekte findest du auf Seite 11 dieser Anleitung.

1. Wirf deine normalen Ressourcen ab

Lege alle deine nicht benutzen **normalen Ressourcen** (Holz, Lehm, Stein) zurück in den allgemeinen Vorrat. Du darfst für jede deiner Befestigungen **1 normale Ressource** behalten. **Seltene Ressourcen** (Diamanten und Gold) werden nicht abgeworfen.

Erinnerung: Bevor du passt, darfst du beliebig viele deiner normalen Ressourcen zum Standardwechsellkurs gegen Ressourcen im allgemeinen Vorrat tauschen! Zum Beispiel darfst du 3 normale Ressourcen gegen 1 Diamanten tauschen!

Hinweis: Ihr könnt Ressourcen nicht untereinander tauschen.

2. Entferne deine Siedler aus den Aktivierungsbereichen

Stelle alle normalen Siedler zurück in deinen persönlichen Vorrat. Lege alle verwendeten Bonussiedler zurück in den allgemeinen Vorrat. Alle nicht verwendeten Bonussiedler dürfen für die nächste Runde aufbewahrt werden.

Hinweis: Du beginnst eine Runde mit 6 normalen Siedlern und allen nicht in der vorherigen Runde verwendeten Bonussiedlern. Bonussiedler können nur einmal eingesetzt werden. Nachdem du gepasst hast, musst du alle verwendeten Bonussiedler zurück in den allgemeinen Vorrat legen.

3. Nimm dir ein neues Artefakt

Nimm dir aus den zur Verfügung stehenden Artefakten ein neues und lege es offen auf dein Siedlungstableau. Lege dein vorheriges Artefakt zurück in die Artefaktreihe. Du kannst das gleiche Artefakt nicht für die nächste Runde behalten.

Hinweis: Sobald du in der sechsten Runde gepasst hast, ist die Partie für dich vorbei. Du hast vor dem Passen noch ein letztes Mal die Möglichkeit, Ressourcen mit dem allgemeinen Vorrat zu tauschen.

Beispiel: Jenny passt als zweite. Sie legt alle nicht verwendeten normalen Ressourcen (2 Holz und 1 Lehm) zurück in den allgemeinen Vorrat. Jenny hat jedoch 1 Befestigung, also darf sie 1 nicht verwendete normale Ressource für die nächste Runde behalten. Sie behält 1 Lehm. Dann stellt sie alle ihre normalen Siedler zurück in ihren persönlichen Vorrat und legt alle verwendeten Bonussiedler zurück in den allgemeinen Vorrat. Den nicht verwendeten Bonussiedler nimmt sie mit in die nächste Runde. Schließlich wählt sie ein neues Artefakt und legt das vorherige zurück in die Artefaktreihe.

Ende der Runde

Sobald alle gepasst haben, endet die Runde.

1. Wirf 1 Helden ab

Wirf den ganz rechten Helden der Heldenreihe ab. Verschiebe danach den Rest der Helden nach rechts, um das freie Feld zu füllen. Ziehe anschließend einen neuen Helden vom Heldenstapel und lege ihn offen auf das ganz linke Feld der Heldenreihe.

2. Frische den Markt auf

Falls es mehrere identische Gebäude auf dem Markt gibt, bilde mit ihnen Stapel. Tue das für jeden Gebäudetyp (falls es z. B. zwei Tavernen und zwei Kathedralen gibt, bilde 2 separate Stapel). Dadurch kann es passieren, dass ein oder mehrere Felder frei werden. Fülle jedes freie Feld im

Markt mit neuen Gebäuden aus beliebigen Stapeln auf.

Falls du in diesem Schritt eine Kopie eines bestehenden Gebäudes ziehst, lege es nicht auf den Stapel mit den anderen identischen Gebäude (das machst du am Ende der nächsten Runde, sofern notwendig). Lege einfach ein Gebäude auf jedes freie Feld, unabhängig vom Rest des Marktes.

Bewege den Rundenanzeiger auf das nächste Feld auf der Rundenleiste. Die Person, die in der aktuellen Runde zuerst gepasst hat, erhält den Startmarker und beginnt die nächste Runde.

Hinweis: In der sechsten Runde überspringt ihr die zuvor genannten Schritte. Sobald alle Personen gepasst haben, sind die Runde und die Partie zu Ende (siehe Ende der Partie).

Ende der Partie

Am Ende der sechsten Runde endet die Partie. Addiere die Siegpunkte von deinen Helden, Kathedralen und Banken. Die Person mit den meisten Siegpunkten gewinnt und ihre Siedlung wird der Haupt-Außenposten des Landes. Bei einem Gleichstand gewinnt die Person mit dem meisten Gold in ihrem per-

sönlichen Vorrat. Besteht weiterhin ein Gleichstand, gewinnt die Person mit den meisten Diamanten in ihrem persönlichen Vorrat. Sollte immer noch ein Gleichstand bestehen, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Personen den Sieg.

Beispiel: Am Ende der Partie zählt Jenny ihre Siegpunkte (SP). Sie hat 9 Helden in ihrer Siedlung. Zwei der Helden geben ihr jeweils 6 SP, der dritte Held 7 SP und der vierte 8 SP. Die drei anderen Helden, die Jenny eingeladen hat, geben ihr jeweils 1 SP für jedes erkundete Gelände. Die letzten beiden Helden geben ihr jeweils 1 SP für jedes errichtete Gebäude in ihrer Siedlung. Außerdem hat Jenny 2 Gold auf ihrer Bank (jedes Gold gibt ihr 5 SP) und 4 Diamanten auf ihrer Kathedrale (jeder Diamant gibt ihr 4 SP). Insgesamt hat Jenny 86 SP erzielt ($6 + 6 + 7 + 8 + 3 \times 7 + 2 \times 6 + 2 \times 5 + 4 \times 4$).

Solomodus

Mische während der Vorbereitung die Artefakte und lege 4 von ihnen (3+1) offen aus. Lege die restlichen Artefakte als verdeckten Artefaktstapel neben dein Siedlungstableau. Wähle 1 Artefakt für die erste Runde.

Nachdem du gepasst hast, wähle ein neues Artefakt für die nächste Runde. Anstatt das vorheri-

ge Artefakt abzuwerfen, entferne es einfach aus dem Spiel. Ziehe anschließend ein neues Artefakt vom Artefaktstapel und lege es offen in die Artefaktreihe. Du hast immer 3 Artefakte, aus denen du wählen darfst.

Dein Ziel ist es, am Ende der sechsten Runde so viele Siegpunkte wie möglich zu erzielen. Verbessere deine persönlichen Rekorde! Der Schlüssel zum Sieg ist der richtige und rechtzeitige Einsatz jedes der gewählten Artefakte.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

Deine SP	Ergebnis
0–50	Siedler / Siedlerin
51–75	Bürgermeister / Bürgermeisterin
76–100	Ritter / Ritterin
101 oder mehr	Lord / Lady

Artefakte



Unendlichkeitssubstrat

Jedes Mal, wenn du ein Gebäude errichtest, darfst du es sofort aktivieren.



Astrolabium

Jedes Mal, wenn du ein Gelände erkundest, erhältst du die entsprechende Ressource aus dem allgemeinen Vorrat. Danach überprüfst du auf Monster.



Streitkolben der Tapferkeit

Jedes Mal, wenn du ein Monster bekämpfst, erhältst du 1 Diamanten aus dem allgemeinen Vorrat.



Trank der Macht

Jedes Mal, wenn du eine Befestigung errichtest, erhältst du 1 Ressource aus dem allgemeinen Vorrat, die dem Gelände entspricht.



Lebendige Truhe

Wenn du dieses Artefakt nimmst, erhältst du für die nächste Runde 1 Bonussiedler aus dem allgemeinen Vorrat.



Schriftrolle des Glücks

Jedes Mal, wenn du eine Region aktivierst, erhältst du 1 zusätzliche Ressource aus dem allgemeinen Vorrat, die einem der Gelände dieser Region entspricht.



Herrschaftskrone

Jedes Mal, wenn du eine Befestigung aktivierst, erhältst du 1 zusätzliche Ressource aus dem allgemeinen Vorrat, die dem Gelände entspricht.



Verzierter Becher

Jedes Mal, wenn du einen Helden einlädst, erhältst du 1 Bonussiedler aus dem allgemeinen Vorrat.



Magische Geldbörse

Wenn du dieses Artefakt nimmst, erhältst du 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat.



Diamantring

Wenn du dieses Artefakt nimmst, erhältst du 1 Diamanten aus dem allgemeinen Vorrat.



Leitstern

Einmal pro Runde darfst du eine Region in deiner Siedlung aktivieren, auch wenn du sie in der aktuellen Runde bereits aktiviert hast. Um dies zu tun, stelle den zweiten Siedler neben den ersten Siedler in den Aktivierungsbereich der Region. Danach überprüfst du auf Monster.



Schlüssel des Wissens

Einmal pro Runde darfst du eine Straße in deiner Siedlung aktivieren, auch wenn du sie in der aktuellen Runde bereits aktiviert hast. Um dies zu tun, stelle den zweiten Siedler neben den ersten Siedler in den Aktivierungsbereich der Straße.



Spiegel der Verwandlung

Du darfst deine normalen Ressourcen im Verhältnis 1:1 gegen normale Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.



Maske des Schamanen

Jedes Mal, wenn du auf Monster überprüfen musst, entscheidest du, ob ein Monster erscheint oder nicht. Du darfst die Monsterfarben auf den Heldenkarten ignorieren.

Helden



Der **Gilde der Abenteurer** gehören leidenschaftliche Abenteurer an, die von den Wundern unerforschter Länder angezogen werden. Sie lassen die zivilisierte Welt bereitwillig hinter sich und begeben sich auf eine Entdeckungsreise.

Jeder Abenteurer gibt dir 1 SP für jedes deiner Gelände.



Der **Gilde der Verteidiger** gehören kampferprobte Krieger an, die weder vor den Flammen des Krieges noch vor der Invasion durch Monster Angst haben. Sie sind geschickt im Umgang mit Waffen, befehligen Soldaten und wissen, wie man die Verteidigung selbst der schwächsten Festung effektiv organisiert.

Jeder Verteidiger gibt dir 1 SP für jede deiner Befestigungen.



Dieser Held gibt dir sofort 1 Bonussiedler.



Der **Gilde der Baumeister** gehören erfahrene Schöpfer und Architekten an. Sie kennen die größten Geheimnisse des Bauhandwerks. Deshalb werden sie die Siedlung mit gemütlichen Häusern, starken Mauern und herrschaftlichen Gebäuden ausbauen.

Jeder Baumeister gibt dir 1 SP für jedes deiner Gebäude.



Die **Gilde der Handwerker** erledigt jeden Job. Für einen angemessenen Lohn jagen sie Riesenratten aus dem Keller, beschützen Händler auf den Straßen und hacken Holz. Allein ihre Anwesenheit in der örtlichen Taverne steigert das Prestige der Siedlung und erhöht den Mut der Bewohner.

Jeder Handwerker gibt dir eine bestimmte Anzahl SP.



Dieser Held gibt dir sofort 2 Bonussiedler.

Gebäude



Sägewerk

Kosten: 1 Stein.

Aktivierung: Erhalte 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat.



Diamantenmine

Kosten: 1 Gold.

Aktivierung: Erhalte 1 Diamanten aus dem allgemeinen Vorrat.



Alchemist

Kosten: 1 Stein.

Aktivierung: Tausche 1 Gold aus deinem persönlichen Vorrat gegen 2 Diamanten aus dem allgemeinen Vorrat.



Lehmgrube

Kosten: 1 Holz.

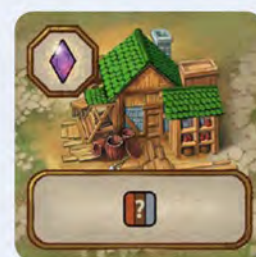
Aktivierung: Erhalte 1 Lehm aus dem allgemeinen Vorrat.



Basar

Kosten: 1 Diamant.

Aktivierung: Tausche 1 deiner normalen Ressourcen (Holz, Lehm oder Stein) gegen 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat.



Warenhaus

Kosten: 1 Diamant.

Aktivierung: Erhalte 1 beliebige normale Ressource (Holz, Lehm oder Stein) aus dem allgemeinen Vorrat.



Steinbruch

Kosten: 1 Lehm.

Aktivierung: Erhalte 1 Stein aus dem allgemeinen Vorrat.



Juweliergeschäft

Kosten: 1 Gold.

Aktivierung: Tausche 1 Diamanten aus deinem persönlichen Vorrat gegen 1 Holz, 1 Lehm und 1 Stein aus dem allgemeinen Vorrat.



Taverne

Kosten: 1 Gold.

Aktivierung: Tausche 1 Diamanten aus deinem persönlichen Vorrat gegen 2 Bonus-siedler aus dem allgemeinen Vorrat.



Bank

Kosten: 1 Lehm.

Aktivierung: Lege 1 Gold auf dieses Plättchen. Gold auf der Bank kann nicht ausgegeben werden. Am Ende des Spiels ist jedes Gold auf diesem Gebäude 5 SP wert.



Kathedrale

Kosten: 1 Holz.

Aktivierung: Lege 1 Diamanten auf dieses Plättchen. Diamanten auf der Kathedrale können nicht ausgegeben werden. Am Ende des Spiels ist jeder Diamant auf diesem Gebäude 4 SP wert.



Handelsposten

Kosten: 1 Diamant.

Aktivierung: Wähle ein beliebiges Gelände mit Befestigung und erhalte die entsprechende Ressource aus dem allgemeinen Vorrat.

Mitwirkende



Spieldesign: Oleksandr Nevskiy

Entwicklung: IGAMES Studio

Grafikdesign: M81 Studio, Schachtelillustration von Dmytro Kryvonos

Redaktion: Oleg Sidorenko, Sviatoslav Mykhats

Deutsche Übersetzung: Markus Klapper, Peer Lagerpusch

Design und Layout: Andriy Bordun

Besonderer Dank an Artem Yavorskyi, Vitalii Shved, Anton Haiura, Oleg Sidorenko und alle, die das Spiel getestet haben.

© IGAMES. All rights reserved. Reprinting and publication of game rules, game components and illustrations without the permission of the copyright holder is prohibited.