

WINTER KINGDOM

Ein Spiel von Donald X. Vaccarino für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial

Allgemeines Material:

- 7 doppelseitige Geländetableaus



- 30 Geländekarten

Je 5 x Wald,
Grasland, Tundra,
Hochmoor,
Blumenwiese,
Schneelandschaft



- 18 Winter Kingdom-Karten



- 25 Fähigkeitskarten



- 4 Pflichtaktionskarten



- 4 Tunnelkarten



- 41 Münzen

31 x 1er-Münze
10 x 2er-Münze



- 8 Wirtschaftskarten



- 8 Twistkarten



- 1 Punktetableau



- 1 Startspielermarker



- 1 Spielregel

Spielermaterial (jeweils Blau, Gelb, Grün und Rot):

- 7 Fähigkeitsplättchen



- 32 Häuser



- 4 Festungen



- 1 Wertungsmarker



Spielziel

Die Spieler erweitern ihr Königreich, indem sie ihre Häuser und Festungen gemäß den Bauregeln auf die verschiedenen Geländearten des Spielplans einsetzen.

Die Wirtschaftskarte gestattet es den Spielern, an bestimmten Orten Münzen zu erhalten, die sie dann für den Erhalt besonderer

Fähigkeiten wieder ausgeben können. Mit diesen haben sie noch mehr Möglichkeiten, ihre Häuser zu platzieren.

In jedem Spiel geben 3 Winter Kingdom-Karten die Bedingungen vor, für die es in der Schlusswertung die begehrten Siegpunkte gibt, die man benötigt, um das Spiel zu gewinnen.

Spielaufbau

1 Die Geländetableaus werden zu einem sechseckigen Spielplan ausgelegt, indem zuerst ein Geländetableau in die Mitte gelegt wird, an die dann an jeder der sechs Seiten ein weiteres Geländetableau angelegt wird. Dabei kann jedes Tableau beliebig gedreht und mit beliebiger Seite nach oben ausgelegt werden.

2 Die Winter Kingdom-Karten werden gemischt. Anschließend werden 3 dieser Karten gezogen und offen neben dem Spielplan ausgelegt.

3 Die Münzen werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

4 Die Fähigkeitskarten werden gemischt. Anschließend erhält jeder Spieler 5 Fähigkeitskarten, die er als Handkarten vor den anderen Spielern geheim hält.

5 Die Geländekarten werden gemischt und verdeckt neben dem Spielplan gestapelt. Das ist der Geländekartenstapel.

6 Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und nimmt:

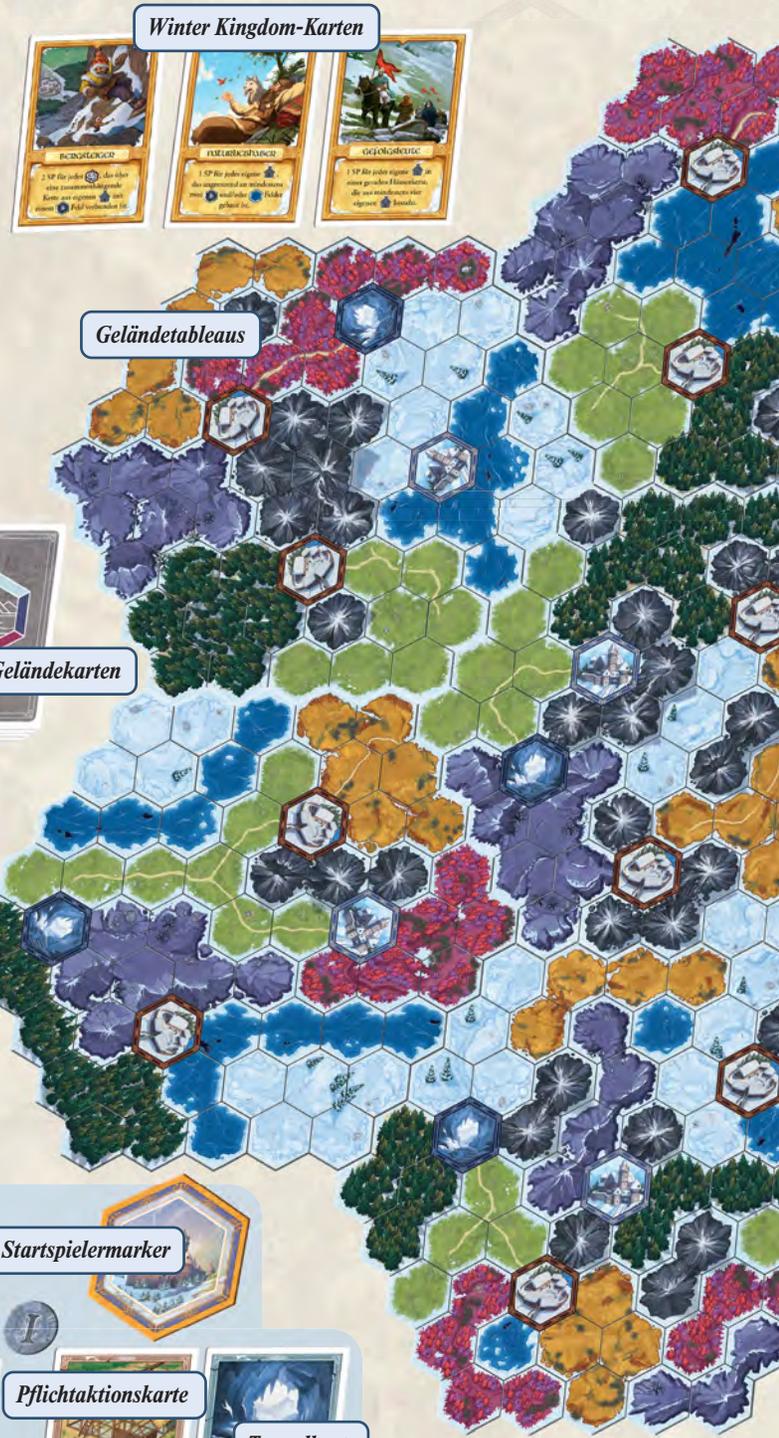
- Alle 32 Häuser und 4 Festungen seiner Farbe, die er als persönlichen Vorrat vor sich abstellt.
- 7 Fähigkeitsplättchen seiner Farbe.
- 1 Geländekarte vom Geländekartenstapel, die er vor den anderen Spielern geheim hält.
- 1 Pflichtaktionskarte & 1 Tunnelkarte. Die beiden Karten legt jeder Spieler offen vor sich ab. Dann legt er jeweils ein Fähigkeitsplättchen mit der aktiven Seiten nach oben auf diese Karten.
- Der älteste Spieler beginnt das Spiel und nimmt den Startspielermarker.

• Münzen im Wert von:

	Startspieler	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
2-Personen-Spiel	1	2		
3-Personen-Spiel	1	1	2	
4-Personen-Spiel	1	1	2	2



7 Das Punktableau und die Wertungsmarker aller Spieler werden zunächst beiseite gelegt. Sie werden erst am Spielende gebraucht.



Das nicht benötigte Spielmaterial kommt in die Schachtel zurück.

Spielverlauf

8 Die Wirtschafts- und Twistkarten werden getrennt gemischt. Dann wird jeweils 1 Karte der beiden Stapel gezogen und offen neben den Spielplan ausgelegt.

Hinweis: Für das erste Spiel empfehlen wir, keine Twistkarten zu benutzen.



Winter Kingdom wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde führt der Startspieler seinen Spielzug vollständig aus. Anschließend kommt im Uhrzeigersinn jeder andere Spieler an die Reihe.

In seinem Spielzug muss jeder Spieler die Pflichtaktion ausführen: 3 Häuser auf genau der Geländeart bauen, welche auf seiner Geländekarte abgebildet ist.



Zusätzlich kann der Spieler vor und/oder nach seiner Pflichtaktion seine eigenen Fähigkeitskarten nutzen, um Sonderaktionen auszuführen.



Nachdem der Spieler seine Pflichtaktion und alle gewünschten Sonderaktionen ausgeführt hat, kann er zuletzt eine neue Fähigkeit kaufen oder eine bereits gekaufte aufwerten, indem er die auf der Karte angegebene Anzahl Münzen zahlt.



Am Ende seines Spielzugs wirft der Spieler seine Geländekarte ab und zieht eine neue. Anschließend ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Das Spiel endet zum Ende der Runde, in der mindestens 1 Spieler alle seine Häuser und Festungen gebaut hat.

Dann folgt die Schlusswertung. Wer jetzt die meisten Siegpunkte gewinnen konnte, ist der Sieger des Spiels.

Die 11 Geländearten

7 Geländearten sind geeignet, um darauf zu bauen:

Blumenwiese, Grasland, Tundra, Hochmoor, Schneelandschaft, Wald, Eis



4 Geländearten sind nicht geeignet, um darauf zu bauen:

Berge, Tunnel, Dorf, Schloss



Die ersten 6 Geländearten sind auf den Geländekarten abgebildet.

Eis: Das Eis gehört nicht zu den Geländekarten. Durch Fähigkeitskarten können aber Häuser darauf bewegt oder gebaut werden.

Berge: Auf diese Geländertypen können keine Häuser durch Fähigkeitskarten gebaut oder bewegt werden, mit Ausnahme der „Bergwerk“ und „Bergführer“ Karte.

Tunnel: Ein Tunnel kann mit der Tunnelkarte benutzt werden, um das Spielgeschehen zu beeinflussen.

Dorf: Ein Dorf kann für manche Winter Kingdom- und Fähigkeitskarten wichtig sein.

Schloss: Ein Schloss ist am Spielende 3 Siegpunkte für den Spieler wert, der die meisten daran angrenzenden Häuser hat.

Ein Spielzug im Detail

Zunächst deckt der aktive Spieler seine Geländekarte auf. Dann beginnt er mit seinem Spielzug.

1) Häuser bauen

a) Pflichtaktion

Der Spieler muss 3 Häuser aus seinem persönlichen Vorrat auf unbesetzte Felder der Geländeart setzen, die auf seiner Geländekarte abgebildet ist. Dabei müssen die Bauregeln unbedingt eingehalten werden (s. Seite 6), genauso wie mögliche Einschränkungen durch die Twistkarte.

Festungen: Der Spieler kann ein Haus oder eine Festung bauen. Im Sinn von „Bauen“ gilt eine Festung wie ein Haus, allerdings zählt eine Festung wie 2 Häuser auf demselben Feld und sie kann nie durch eine Sonderaktion bewegt werden. Festungen sind wertvolle Einrichtungen, um mehr Siegpunkte oder Münzen zu erhalten, wenn sie auf den dafür richtigen Feldern gebaut werden.



Diese Abbildung zeigt ein Beispiel einer Pflichtaktion.
Hinweis: Die Pflichtaktion muss ausgeführt werden und die 3 Häuser müssen einzeln nacheinander gebaut werden.



b) Sonderaktionen durch Fähigkeitskarten

Der Spieler kann vor und/oder nach seiner Pflichtaktion die Sonderaktionen beliebiger eigener Fähigkeitskarten nutzen, die aktiv sind. Wenn er eine Sonderaktion nutzt, dreht der Spieler das Fähigkeitsplättchen auf dieser Karte auf die Seite „benutzt“.

Fähigkeitskarten mit 2 Sonderaktionen:

Die erste Sonderaktion (obere Kartenhälfte) kann genutzt werden, nachdem der Spieler die Fähigkeitskarte gekauft hat.

Die zweite Sonderaktion (untere Kartenhälfte) kann erst genutzt werden, nachdem der Spieler die Fähigkeitskarte aufgebessert hat.

Das Fähigkeitsplättchen wird auf die entsprechende Kartenhälfte gelegt, um anzuzeigen, welche Sonderaktion genutzt werden kann. Nach der Aufwertung entscheidet der Spieler in jedem seiner Spielzüge, welche der beiden Sonderaktionen er in diesem Spielzug nutzen möchte.

Ausnahme: Orange hinterlegte Sonderaktionen können einzeln für sich oder zusätzlich zur ersten Sonderaktion der Karte ausgeführt werden. Der Pfeil auf der zweiten Sonderaktion erinnert daran, dass der Spieler zusätzlich zur ersten Aktion der Karte auch die zweite Sonderaktion direkt im Anschluss ausführen kann.

Jede Fähigkeitskarte kann nur ein Mal je Spielzug benutzt werden.

Tunnel-Fähigkeitskarte

Jeder Spieler hat die Tunnel-Fähigkeitskarte schon zu Beginn des Spiels. Sie bietet nur eine Sonderaktion und kann nicht aufgebessert werden. Diese Sonderaktion steht ab dem ersten Spielzug zur Verfügung.



Erste Sonderaktion. Es kostet 3 Münzen, die Karte zu kaufen.

Zweite Sonderaktion. Die Aufwertung kostet 1 Münze.

Gekaufte Karte

Aufgebesserte Karte

Aktive Fähigkeit:

Benutzte Fähigkeit:

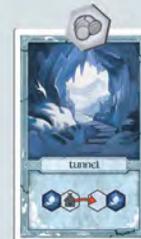
Aktive Fähigkeit:

Benutzte Fähigkeit:



Orange hinterlegt

Pfeil



Aktiv

Benutzt

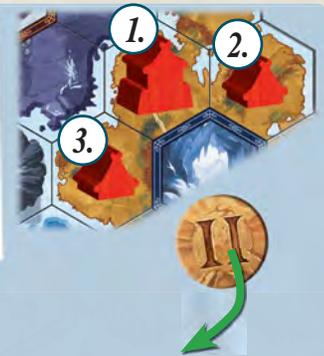
Die Sonderaktionen haben vielfältige Effekte, wie beispielsweise zusätzliche Häuser zu bauen oder bereits gebaute Häuser zu bewegen. Eine genaue Beschreibung aller Sonderaktionen ist auf Seite 8 zu finden.

2) Münzen verdienen

Die Wirtschaftskarte nennt die Voraussetzung, die erfüllt sein muss, um während des Spiels Münzen zu verdienen. Die Spieler sollten jedes Mal beim Bau eines Hauses oder einer Festung prüfen, ob sie die entsprechenden Voraussetzungen erfüllen. Wenn ein Spieler die Voraussetzung erfüllt, nimmt er sich die entsprechende Anzahl Münzen aus dem allgemeinen Vorrat.

Die Wirtschaftskarte gilt für alle Spieler und für das gesamte Spiel.

Hinweis: Eine genaue Beschreibung aller Wirtschaftskarten ist auf Seite 14 zu finden.



3) Eine Fähigkeitskarte kaufen oder aufwerten

Nachdem der Spieler seine Pflichtaktion und alle Sonderaktionen ausgeführt hat, die er ausführen kann bzw. möchte, kann er eine der 3 folgenden Aktionen ausführen:

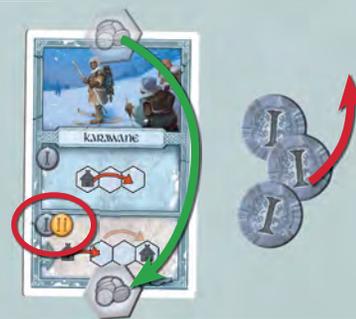
a) Eine neue Fähigkeitskarte aus seiner Hand kaufen

Der Spieler zahlt die in der oberen Hälfte angegebene Anzahl Münzen von einer seiner Fähigkeitskarten in den allgemeinen Vorrat und legt dann diese Handkarte offen vor sich ab. Anschließend legt er ein Fähigkeitsplättchen mit der aktiven (farbigen) Seite nach oben auf die obere Hälfte der Karte. Ab seinem nächsten Spielzug kann er nun die obere Sonderfähigkeit nutzen. Eine gekaufte Fähigkeitskarte bleibt bis zum Spielende im Spiel.



b) Eine bereits gekaufte Fähigkeitskarte aufwerten

Der Spieler wählt eine vor ihm liegende Fähigkeitskarte aus, die er aufwerten möchte und zahlt die auf der Karte abgebildete Anzahl Münzen in den Vorrat. Anschließend schiebt er das Fähigkeitsplättchen auf die untere Hälfte der Karte. Es spielt keine Rolle, ob die Fähigkeitskarte in diesem Spielzug schon benutzt wurde oder nicht. Ab seinem nächsten Spielzug kann der Spieler nun immer eine oder beide Sonderfähigkeiten der Karte nutzen (abhängig von der entsprechenden Karte). Das Fähigkeitsplättchen bleibt auf der unteren Kartenhälfte, um anzuzeigen, dass die Karte aufgebessert wurde.



c) Zusätzliche Aktion

Anstatt eine Fähigkeitskarte zu kaufen oder aufzubessern, kann der Spieler 5 Münzen zahlen, um eine seiner verfügbaren Fähigkeitskarten drei Mal nacheinander zu nutzen. Es spielt dabei keine Rolle, ob die Fähigkeitskarte in diesem Spielzug schon benutzt wurde oder nicht.



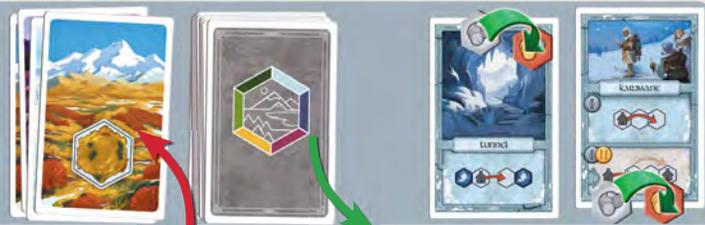
Wenn der Spieler keine Münzen zahlen kann oder will, überspringt er diesen Schritt 3) einfach.

4) Aufräumen

Am Ende seines Spielzugs wirft der Spieler seine Geländekarte ab. Anschließend zieht er verdeckt eine neue Karte vom Geländekartenstapel.

Schließlich dreht er alle Fähigkeitsplättchen auf seinen Fähigkeitskarten wieder auf die aktive Seite, um anzuzeigen, dass er sie in seinem nächsten Spielzug wieder nutzen kann.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.



Hinweis: Wenn der Geländekarten-Nachziehstapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel benutzt.

Bauregeln

Die folgenden Regeln gelten für jedes Haus und jede Festung, die bei jeder Pflichtaktion oder Sonderaktion gebaut werden.

1

Genau 1 Haus oder 1 Festung kann auf ein zulässiges Geländefeld gebaut werden.



Hinweis: Ein Geländefeld ist genau ein einzelnes Feld des Spielplans.

2

Häuser oder Festungen können nur auf Felder folgender Geländearten gebaut bzw. bewegt werden: Wald, Grasland, Tundra, Hochmoor, Blumenwiese, Schneelandschaft und Eis.

Hinweis: In dem seltenen Fall, dass eine bestimmte Geländeart vollständig mit Häusern und Festungen besetzt ist, wird jede Karte dieser Geländeart sofort abgeworfen, sobald ein Spieler sie zieht. Dann zieht der Spieler sofort eine neue Geländekarte.



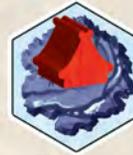
Wald



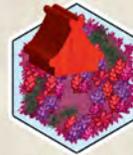
Grasland



Tundra



Hochmoor



Blumenwiese



Schneelandschaft



Eis

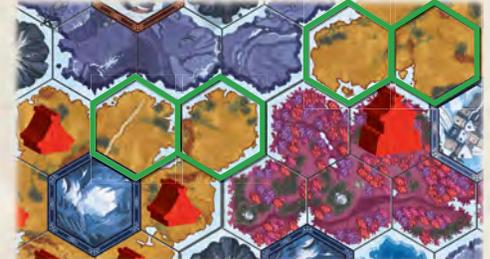
3

Ein neues Haus oder eine neue Festung muss immer unmittelbar angrenzend zu einem eigenen gebauten Haus oder einer eigenen gebauten Festung gebaut werden, falls möglich.

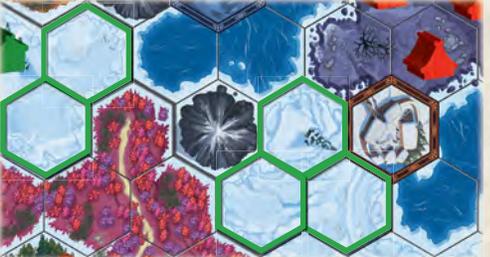
Falls das nicht möglich ist, muss der Spieler ein neues unbesetztes Feld wählen, auf dem er regelkonform bauen kann.

- Bei der Pflichtaktion muss das Feld, auf dem gebaut wird, genau der Geländeart entsprechen, die auf seiner aktiven Geländekarte abgebildet ist.
- Bei einer Sonderaktion muss das Feld, auf dem gebaut wird, zur Geländeart dieser Sonderaktion passen, falls angegeben.

Anmerkung: Beim Versetzen eines Hauses durch eine Fähigkeitskarte muss das Zielfeld nicht an ein eigenes Haus oder eine eigene Festung angrenzen.



Diese Abbildung ist ein Beispiel für mehrere Möglichkeiten, das neue Haus zu bauen.



Diese Abbildung zeigt ein Beispiel einer Pflichtaktion, bei welcher der Spieler nicht angrenzend zu einem eigenen Haus bauen kann.

Twistkarte

Die aktuelle Twistkarte hat eine starke Auswirkung auf die Grundregeln. Die Spieler müssen besonders darauf achten, die geänderten Regeln zu befolgen.

Durch jede Twistkarte werden die Strategien und Taktiken der Spieler auf unterschiedliche Weise beeinflusst, wodurch jede Partie ein neues Spielerlebnis bietet.

Beim ersten Spiel empfehlen wir, ohne Twistkarte zu spielen.

Hinweis: Eine genaue Beschreibung aller Twistkarten ist auf Seite 16 zu finden.



6

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet mit Abschluss der Runde, in der mindestens 1 Spieler alle seine Häuser und Festungen gebaut hat. Alle Spieler haben so gleich viele Spielzüge.



Jetzt kommt es zur Schlusswertung.

Das Punktetableau wird neben den Spielplan gelegt und der Wertungsmarker jedes Spielers kommt auf das Startfeld. Mit den Wertungsmarkern werden die Siegpunkte der Spieler markiert.



Siegpunkte werden folgendermaßen vergeben:

1) Die 3 Winter Kingdom-Karten werden einzeln nacheinander für jeden Spieler gewertet.

Hinweis: Eine genaue Beschreibung aller Winter Kingdom-Karten ist auf den Seiten 12-13 zu finden.



2) Jedes Schlossfeld gibt demjenigen Spieler 3 Siegpunkte, der die meisten Häuser (Festungen = 2 Häuser) unmittelbar neben dem Feld mit dem Schloss gebaut hat.

Bei Gleichstand für die meisten Häuser an einem Schlossfeld erhalten alle daran beteiligten Spieler je 3 Siegpunkte.

Falls neben einem Schlossfeld gar keine Häuser oder Festungen gebaut wurden, erhält auch kein Spieler die 3 Siegpunkte.



Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Sieger des Spiels. Bei Gleichstand auf teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.



Übersicht der Fähigkeits- und Tunnelkarten

Die Fähigkeitskarten erlauben den Spielern, zusätzliche Häuser zu bauen oder bereits gebaute Häuser auf andere Felder zu bewegen. Dadurch ergeben sich zusätzliche taktische Möglichkeiten.

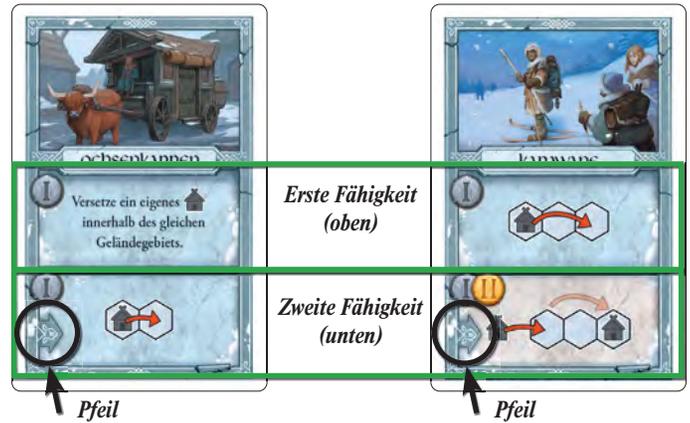
Wichtig: Festungen können nur gebaut, aber nie bewegt werden.

Jede Fähigkeitskarte zeigt zwei Sonderaktionen:

Die Erste (oben) und die Zweite (unten).



Der Pfeil auf der zweiten Aktion erinnert daran, dass diese Aktion eine Ausweitung der ersten Aktion ist. Der Spieler führt die erste Aktion aus und kann dann die zweite direkt im Anschluss ausführen.



Je nach Hintergrundfarbe jeder Aktion bedeutet dies:



Ein zusätzliches Haus aus dem persönlichen Vorrat bauen

Der Spieler kann beide Fähigkeiten der Karte unabhängig voneinander während seines Spielzugs nutzen.



Ein bereits gebautes eigenes Haus bewegen

Der Spieler kann beide Fähigkeiten der Karte unabhängig voneinander während seines Spielzugs nutzen.

Auf den folgenden Seiten sind genaue Erklärungen aller Fähigkeiten zu finden:

Der Spieler kann beide Fähigkeiten der Karte unabhängig von einander während seines Spielzugs nutzen

KREUZUNG



Beispiel: Der Spieler nutzt beide Fähigkeiten der Karte Kreuzung. Er baut die drei Häuser seiner Pflichtaktion und dann ein weiteres auf einem Tundrafeld (nächste Geländeart der Liste nach der gezogenen Hochmoor-Karte).

BERGFÜHRER



Beispiel: Der Spieler nutzt beide Fähigkeiten der Karte Bergführer. Das eine Haus bewegt er über einen Berg und ein anderes Haus, das nicht an einen Tunnel angrenzt, auf ein Feld angrenzend zu einem Tunnel.

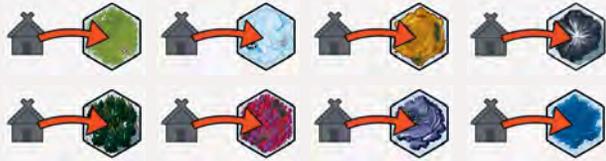
Ein zusätzliches Haus aus dem persönlichen Vorrat bauen

hafen



Ein zusätzliches Haus auf einem geeigneten Feld derselben Geländeart bauen wie die gespielte Geländekarte. Falls möglich, angrenzend zu einem eigenen Haus.

weide, sägewerk, heiße quellen, garten, kloster, jagdhütte, bergwerk, hafen



Ein zusätzliches Haus auf einem Feld der angegebenen Geländeart bauen. Falls möglich, angrenzend zu einem eigenen Haus.

markt, bauernhof, kaserne, bergwerk



Ein zusätzliches Haus auf einem geeigneten Feld neben der angegebenen Geländeart oder neben einer eigenen Festung bauen. Falls möglich, angrenzend zu einem eigenen Haus.

taverne



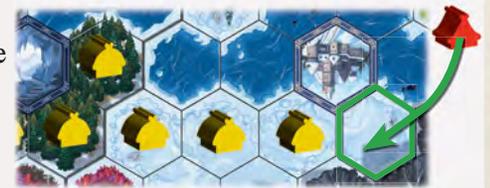
Ein zusätzliches Haus am Ende einer Reihe mit mindestens 3 eigenen Häusern bauen. Die Ausrichtung der Reihe spielt keine Rolle (*horizontal oder diagonal*). Das gewählte Feld muss geeignet sein, um darauf bauen zu können.



taverne



Ein zusätzliches Haus am Ende einer Reihe mit mindestens 3 Häusern eines Mitspielers bauen. Die Ausrichtung der Reihe spielt keine Rolle (*horizontal oder diagonal*). Das gewählte Feld muss geeignet sein, um darauf bauen zu können und kann, muss aber nicht zu einem eigenen Haus angrenzend sein.



vorposten



Ein zusätzliches Haus auf ein geeignetes Feld bauen, das an genau ein einzelnes eigenes Haus angrenzt.



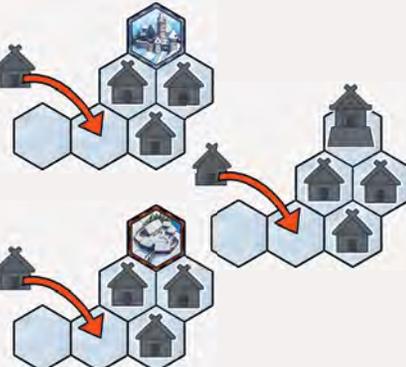
vorposten



Ein zusätzliches Haus auf ein geeignetes Feld bauen, das an höchstens 3 eigene Häuser angrenzt.



markt, bauernhof, kaserne



Ein zusätzliches Haus angrenzend an ein Gebiet mit eigenen Häusern bauen, das an ein Schloss, ein Dorf oder eine eigene Festung angrenzt. Das gewählte Feld muss geeignet sein, um darauf bauen zu können.



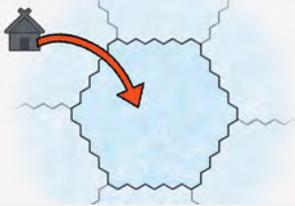
turm



Ein zusätzliches Haus auf einem Feld am Rand des Spielplans bauen. Der Spieler kann ein beliebiges Feld der 6 zum Bauen geeigneten Geländearten wählen. Falls möglich, angrenzend zu einem eigenen Haus.



heimstätte



Ein zusätzliches Haus auf einem Feld des zentralen Geländetableaus bauen. Das gewählte Feld muss geeignet sein, um darauf bauen zu können. Falls möglich, angrenzend zu einem eigenen Haus.



KREUZUNG



Beispiel: Die Geländekarte des Spielers zeigt Blumenwiese, also muss er ein Haus auf Grasland bauen, der nächsten Geländeart in der Liste. Falls möglich, angrenzend zu einem eigenen Haus.

karawane



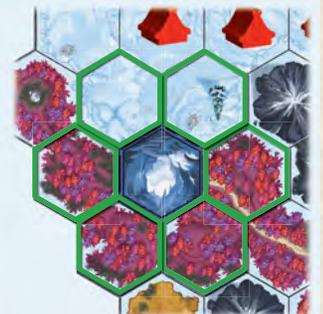
Ein zusätzliches Haus auf dem Feld bauen, von dem der Spieler gerade das Haus wegbewegt hat.

Ein bereits gebautes eigenes Haus bewegen

tunnel



Ein eigenes angrenzend an einen Tunnel gebautes Haus auf ein an einen anderen Tunnel angrenzendes Feld bewegen, das zum Bauen geeignet ist. Das neue Feld kann, muss aber nicht an ein eigenes Haus angrenzen.



maultier, rodel



Ein eigenes gebautes Haus um 1 Feld in beliebige Richtung (horizontal oder diagonal) auf ein zum Bauen geeignetes, leeres Feld bewegen. Das neue Feld kann, muss aber nicht an ein eigenes Haus angrenzen.

pferde, rodel, karawane



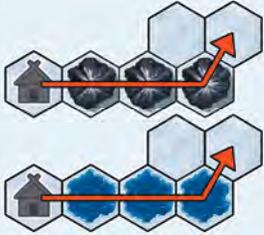
Ein eigenes gebautes Haus um 2 Felder in beliebige Richtung (horizontal oder diagonal) in gerader Linie auf ein zum Bauen geeignetes, leeres Feld bewegen. Dabei darf ein Feld jeder beliebigen Geländeart übersprungen werden, auch Eis, Berg, Tunnel, Dorf und Schloss und sogar eigene oder gegnerische Häuser. Das neue Feld kann, muss aber nicht an ein eigenes Haus angrenzen.

pferde



Ein eigenes gebautes Haus um 2 Felder in beliebige Richtung (horizontal oder diagonal) auf ein zum Bauen geeignetes, leeres Feld bewegen. Das kann, muss aber nicht in gerader Linie erfolgen. Dabei dürfen Felder jeder beliebigen Geländeart übersprungen werden, auch Eis, Berg, Tunnel, Dorf und Schloss und sogar eigene oder gegnerische Häuser. Das neue Feld kann, muss aber nicht an ein eigenes Haus angrenzen.

BERGFÜHRER, HUNDESCHLITTEN



Ein eigenes bereits neben oder auf einem Eis- bzw. Bergfeld gebautes Haus beliebig weit über ein Eis- bzw. Berggebiet bis zu einem angrenzenden nicht-Eis- bzw. nicht-Bergfeld bewegen, das zum Bauen geeignet ist. Das neue Feld kann, muss aber nicht an ein eigenes Haus angrenzen.

Wichtig: Das Haus kann nur über leere Felder bewegt werden.



HUNDESCHLITTEN



Ein eigenes, bereits neben oder auf einem Eisfeld gebautes Haus beliebig weit über ein Eisgebiet bewegen und wieder auf einem Eisfeld abstellen, das zum Bauen geeignet ist. Das neue Feld kann, muss aber nicht an ein eigenes Haus angrenzen.

Wichtig: Das Haus kann nur über leere Felder bewegt werden.



WAGEN



Ein eigenes bereits gebautes Haus auf ein zum Bauen geeignetes Feld bewegen, das an dieselbe Gruppe aus eigenen Häusern angrenzt.

WAGEN



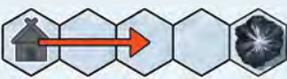
Ein eigenes bereits gebautes Haus auf ein zum Bauen geeignetes Feld bewegen, das an dieselbe Gruppe aus eigenen und/oder gegnerischen Häusern angrenzt.

PFERDESCHLITTEN



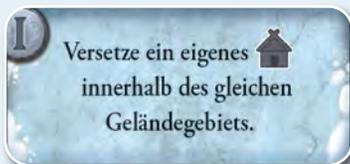
Ein eigenes gebautes Haus in gerader Linie horizontal oder diagonal bewegen, bis es durch ein Hindernis blockiert wird. (Hindernisse sind Eis-, Berg-, Tunnel-, Dorf- und Schlossfelder sowie jedes mit einem Haus bebaute Feld). Das Haus muss auf einem zum Bauen geeigneten leeren Feld direkt vor dem Hindernis abgestellt werden.

PFERDESCHLITTEN

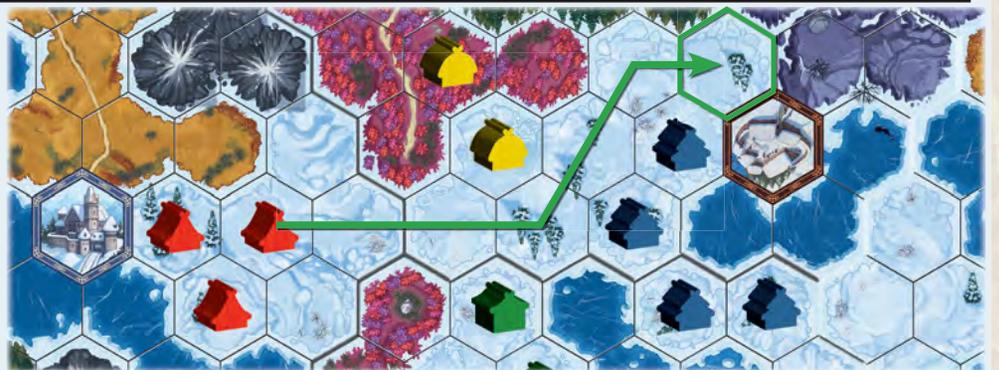


Ein eigenes gebautes Haus in gerader Linie horizontal oder diagonal beliebig weit bewegen, aber maximal, bis es durch ein Hindernis blockiert wird. (Hindernisse sind Eis-, Berg-, Tunnel-, Dorf- und Schlossfelder und jedes mit einem Haus bebaute Feld). Das Haus muss auf einem zum Bauen geeigneten leeren Feld abgestellt werden.

OXSENKARREN



Wichtig: Das Haus kann nur über leere Felder dieser Geländeart bewegt werden.

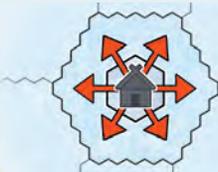


SÄGEWERK, HEIßE QUELLEN, JAGDHÜTTE, GARTEN, KLOSTER, WEIDE, TURM, OXSENKARREN, MAULTIER



Nachdem ein Haus auf einem Feld der angegebenen Geländeart gebaut wurde, kann dieses Haus in beliebige Richtung (horizontal oder diagonal) auf ein zum Bauen geeignetes, leeres Feld bewegt werden. Das neue Feld kann, muss aber nicht an ein eigenes Haus angrenzen.

HEIMSTÄTTE



Nachdem ein Haus auf dem zentralen Geländetableau gebaut wurde, kann dieses Haus innerhalb des zentralen Geländetableaus über nicht besetzte Felder auf ein zum Bauen geeignetes, leeres Feld bewegt werden. Das neue Feld kann, muss aber nicht an ein eigenes Haus angrenzen.

Wichtig: Das Haus muss auf dem zentralen Geländetableau bleiben.



Übersicht der Winter Kingdom-Karten

Die Winter Kingdom-Karten geben Siegpunkte am Spielende in Abhängigkeit davon, wie oft der jeweilige Spieler die Bedingungen der Karte erfüllt hat.

In allen Fällen muss der Spieler Häuser auf bestimmten Feldern oder in bestimmten Formationen gebaut haben.

Vom Spieler gebaute Festungen zählen als zwei Häuser auf demselben Feld und für jedes Haus gibt es Siegpunkte.

BÜROKRATEN

7 = 4 SP

6

4

2

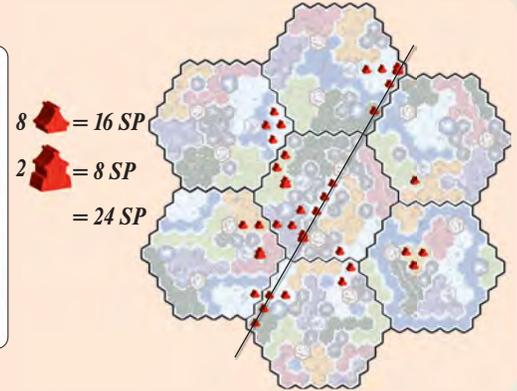


RITTER

8 = 16 SP

2 = 8 SP

= 24 SP



BERGSTEIGER

2 SP



einzelgänger



gefolgsleute

4 SP

4 SP

4 SP

6 SP



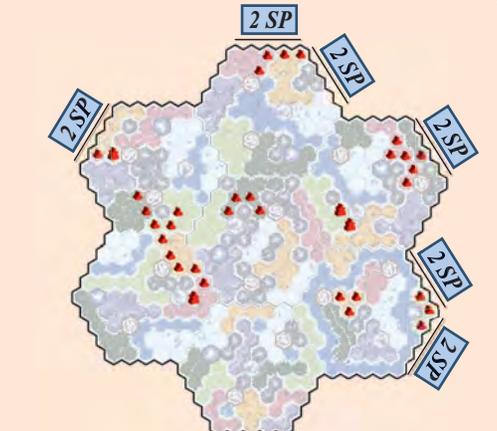
volksmasse



= 12 SP

reisende

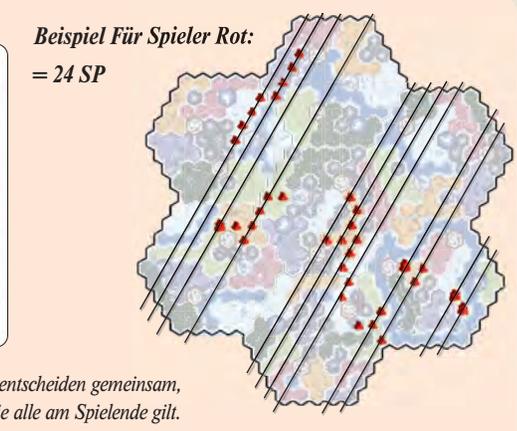
2 SP



wanderer

Beispiel Für Spieler Rot:

= 24 SP



Achtung: Die Spieler entscheiden gemeinsam, welche Richtung für sie alle am Spielende gilt.

BERGLEUTE



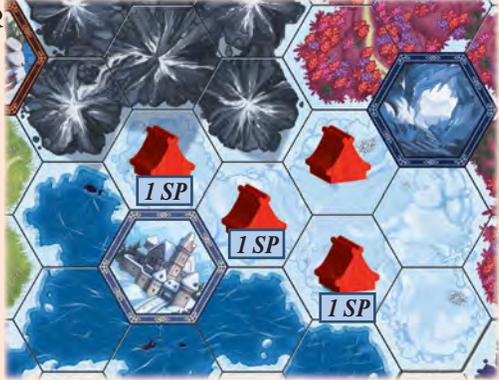
Beispiel: Gebiet aus 14 Feldern: 8 rot, 4 gelb, 3 blau, 2 grün
rot = 3 SP

Beispiel: Gebiet aus 1 Feld: 1 grün = 3 SP

SPÄHER



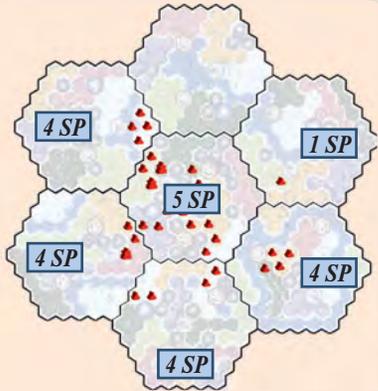
NATURLIEBHABER



PROMINENZ



BAUERN



HÖHLENFORSCHER



PIONIERE



KÖNIGTUM



EISANGLER



KAUFLUTE



Übersicht der Wirtschaftskarten

Die Wirtschaftskarten nennen jeweils eine unterschiedliche Baubedingung, die der Spieler in seinem Spielzug erfüllen muss, wenn er Münzen erhalten will. Das kann er in seinem Spielzug bei manchen Wirtschaftskarten mehrmals tun. Er erhält dann jedes Mal Münzen. Die Münzen erhält er sofort und kann sie noch in diesem Spielzug oder einem späteren benutzen, um eine Fähigkeitskarte zu kaufen oder aufzubessern. Festungen gelten auch dabei als zwei Häuser auf demselben Feld und jedes Haus zählt einzeln. Münzen können mit einer Pflichtaktion oder durch die Fähigkeit, ein zusätzliches Haus zu bauen (weißer Hintergrund), erhalten werden.

Landwirtschaft



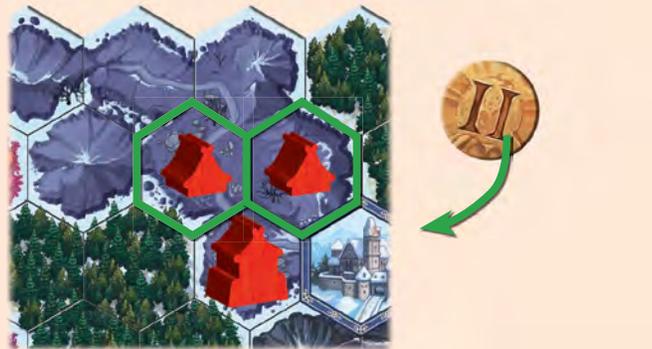
Beispiel: Der Spieler baut seine 3 Häuser auf Tundra, eins davon angrenzend zu einem Dorf, wofür er 1 Münze erhält. Dann nutzt er eine seiner Fähigkeiten, um ein Haus auf einem Bergfeld angrenzend zu einem Dorf zu bauen, wofür er eine weitere Münze erhält.



waffen



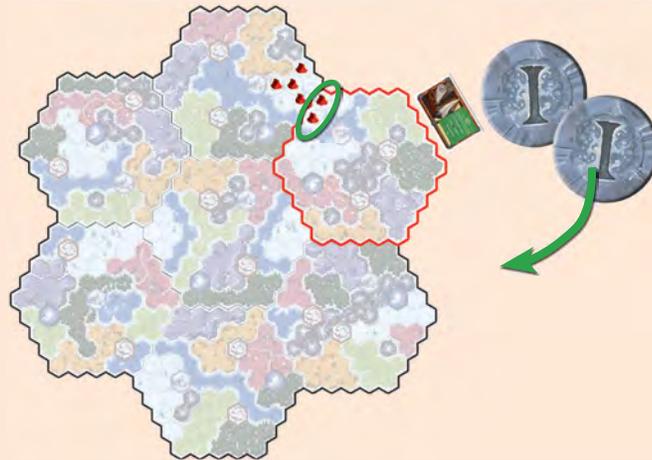
Beispiel: Der Spieler baut 2 Häuser angrenzend zu einer eigenen Festung und erhält 1 Münze für jedes Haus.



pelze



Beispiel: Der Spieler baut 2 Häuser auf dem oberen Tableau und erhält 1 Münze für jedes Haus.

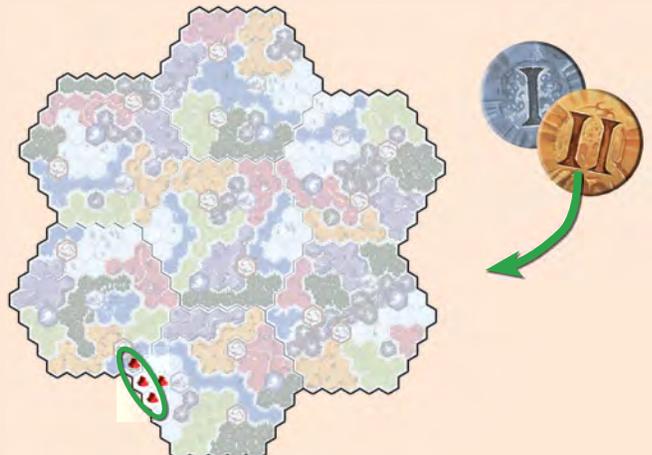


Hinweis: Um sich leichter merken zu können, welches Tableau als „oberes Tableau“ gewählt wurde, sollte die Wirtschaftskarte „Pelze“ unmittelbar neben das obere Tableau gelegt werden.

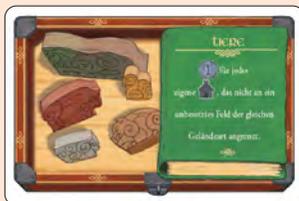
export



Beispiel: Der Spieler schafft es, 3 Häuser am äußeren Rand des Spielplans zu bauen und erhält 1 Münze für jedes Haus.



TIERE



Beispiel: Der Spieler baut das erste Haus angrenzend an ein leeres Graslandfeld und erhält deshalb keine Münze. Aber das zweite Haus ist nun angrenzend an nur zu bebauten Feldern desselben Geländeart (Grasland) und daher erhält er für dieses Haus 1 Münze.



JAGD



Beispiel: Der Spieler baut das erste Haus, um sein Tundragebiet zu vervollständigen. Dafür erhält er keine Münze. Als zweites „Haus“ baut er eine Festung in einem neuen Tundragebiet, wofür er 2 Münzen erhält. Das dritte Haus baut er neben der Festung und erhält dafür keine Münze.



MARMOR



Beispiel: Der Spieler baut die 3 Häuser seiner Pflichtaktion in gerader, zusammenhängender Linie und erhält dafür 2 Münzen.



VERWERFEN



Beispiel: Der Spieler beschließt, 3 seiner Häuser vom Spielplan und aus dem Spiel zu entfernen, um 3 Münzen zu erhalten. Diese Münzen kann er sofort benutzen, um eine Fähigkeitskarte zu kaufen oder aufzubessern.



Übersicht der Twistkarten

Die Twistkarten ändern die Grundregeln des Spiels und bieten den Spielern damit besondere Herausforderungen. Die Regel der Karte muss während des gesamten Spiels befolgt werden und kann auf keinen Fall durch Fähigkeitskarten oder anderweitig umgangen werden. Wir empfehlen, in jedem Spiel nur genau eine Twistkarte zu verwenden.

est. 1989



wölfe



Beispiel: Der Spieler hat in seinem Spielzug mehr als 4 Häuser gebaut und muss deshalb eins seiner gebauten Häuser aus dem Spiel entfernen. Er entscheidet sich für das Haus auf der Schneelandschaft.

clan



Beispiel: Der Spieler baut die 3 Häuser seiner Pflichtaktion auf Waldfeldern und das dritte Haus ist als einziges angrenzend an ein Dorf. Daher kann er sofort ein weiteres Haus (4) angrenzend zu einem beliebigen eigenen Haus bauen.

sackgasse



Beispiel: Der Spieler baut das erste Haus seiner Pflichtaktion angrenzend an ein eigenes Haus. Durch die Karte Sackgasse sind keine anderen Schneelandschaftsfelder mehr angrenzend. Also kann er nun auf einem anderen Schneelandschaftsgebiet bauen.

lange tunnel



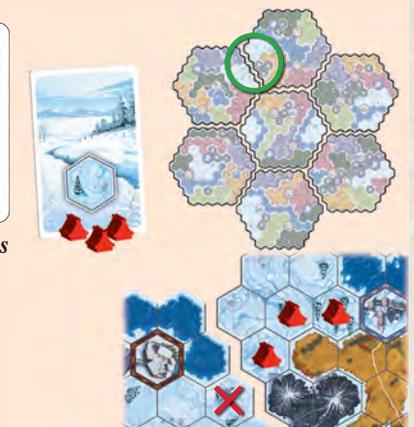
Beispiel: Der Spieler bewegt sein am Tunnel angrenzendes Haus zu einem anderen Tunnel und bewegt es dann um 1 Feld, sodass es am Schloss angrenzt. Hinweis: Das Feld, auf welches das Haus bewegt wird, muss geeignet sein, um darauf bauen zu können.

mobilität



Beispiel: Alle grün markierten Felder sind mögliche Bauplätze, wenn der Spieler seine Pflichtaktion auf Schneelandschaftsfeldern ausführt.

archipel



Beispiel: Da die Geländetauben nicht als verbunden gelten, ist das mit X markierte Schneelandschaftsfeld nicht angrenzend zu dem roten Haus auf dem anderen Geländetauben.

innovation



Beispiel: Der Spieler kauft die Fähigkeitkarte Bergwerk, indem er 3 Münzen zahlt. Dann nutzt er die Fähigkeit sofort und baut ein Haus angrenzend an ein Bergfeld.

straßen



Beispiel: Der Spieler kauft zuerst kostenlos die Fähigkeit Hundeschlitten und bessert dann die Fähigkeit Karawane für nur 2 anstatt für 3 Münzen auf.