

Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, lest euch bitte zuerst die Einführungsregel durch!

Die Kolonisten

DAS EPISCHE STRATEGIESPIEL

Der Kaiser hat euch mit der Aufgabe betraut, eine neue Gemeinde zu gründen und sie zu Glanz und Wohlstand zu bringen. Um ihm zu beweisen, dass sein Vertrauen in euch nicht unbegründet ist, entsendet ihr euren Verwalter ins Herz der Kolonie, damit er den Bau von Wohnstätten in Auftrag gibt, um Kolonisten in eure Gemeinde zu locken.

Doch reicht es nicht, Kolonisten bloß herziehen zu lassen – ihr müsst ihnen auch Arbeitsplätze verschaffen. Also gilt es, Gebäude zu errichten, in denen eure Kolonisten arbeiten können. Dafür benötigt ihr Baustoffe, um die sich euer Verwalter kümmern muss, oder ihr lasst gleich eure Kolonisten Baustoffe produzieren ...

Mit der Zeit werden die Aufgaben in eurer Gemeinde immer komplexer. Da gilt es, eure Kolonisten auszubilden und für die neuen Herausforderungen zu wappnen. So werden aus einfachen Bauern zunächst Bürger und aus diesen wiederum erfolgreiche Kaufleute.

Sichert euch auch die Unterstützung entfernter Kolonien, indem ihr von ihnen Botschaften in eurer Gemeinde errichtet, und bringt eure Gemeinde so schneller als die Konkurrenz zum ersehnten Wohlstand ...

ZIEL DES SPIELS

Entsendet euren Verwalter, damit er Waren sammelt, um Gebäude zu errichten und wertvolle Anschaffungen zu tätigen. Dadurch schafft ihr Arbeitsplätze für die Kolonisten eurer Gemeinde. Je mehr Gebäude ihr errichtet und je mehr Leute ihr in Arbeit bringt, desto wertvoller wird eure Gemeinde. Am Ende gewinnt der Spieler, dessen Gemeinde die meisten Taler wert ist.

ALLGEMEINE HINWEISE

Eine Partie **DIE KOLONISTEN** besteht aus bis zu 4 Epochen. Ihr bestimmt selbst, in welcher Epoche ihr anfangen möchtet und nach welcher Epoche ihr aufhört. Ihr könnt auch eine epische Partie über alle 4 Epochen wagen oder das Spiel an einem anderen Tag fortsetzen. Zu eurer Übersicht verwenden wir in dieser Spielanleitung folgende Markierungen:



Hiermit markierte Textstellen gelten erst ab Epoche II, III bzw. IV.



Hiermit markierte Textstellen gelten nur, wenn die angegebenen Kolonien im Spiel sind (alles über Kolonien ab Seite 17).

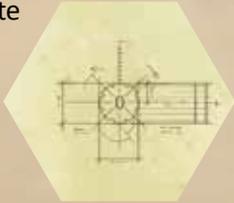
Nicht wundern, dass es „IV+“ und nicht nur „IV“ heißt. Vielleicht gibt es irgendwann ja eine Erweiterung mit zusätzlichen Epochen ...

Diese Spielanleitung gilt für alle Spielerzahlen. Wir gehen davon aus, dass ihr in Epoche I anfangt. Die Regeln für den Start in einer späteren Epoche findet ihr am Ende auf Seite 23.

SPIELMATERIAL

Plättchen

62 Orte



13x Startorte



12x Epoche I



12x Epoche II



12x Epoche III



13x Epoche IV

202 Gebäude



20x Manufaktur/Kasino



25x Försterei/Mulde



20x Jagdhütte/Jagdrevier



20x Kneipe/Theater



24x Wohnung/Appartement



16x Haus/Gemeindehaus



32x Hof/Gutshof



12x Schneiderei/Textilfabrik



8x Pension



4x Bibliothek



4x Institut



9x Eisenmine



4x Gestüt



4x Zollamt

72 Botschaften

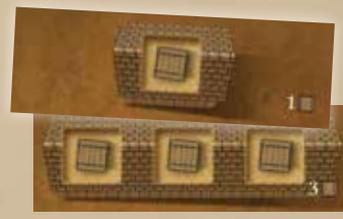


4x pro Kolonie

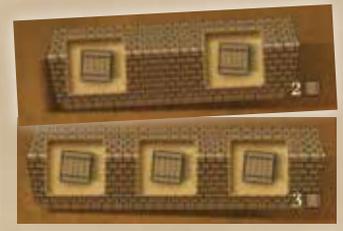


4x pro Kolonie

8 Speichererweiterungen



4x 1 bzw. 3 Speicherplätze



4x 2 bzw. 3 Speicherplätze

36 Lagerstätten



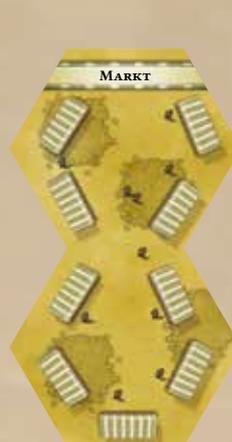
12x Lagerschuppen



12x Lagerhaus



12x Lagerhalle



3 Märkte



1 kleiner Markt
(für eine Variante)



1 Startspielermarke



4 Grundlagererweiterungen

Holzfiguren

16 Verwalter (4 pro Spielerfarbe)



3 Sonderbotschafter



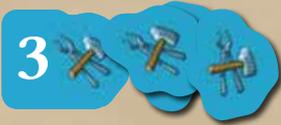
120 Kolonisten



1 Rundenzähler



Waren



40 Werkzeuge (je 20x)



55 Taler (20x „1“, 20x „5“, 15x „25“)



30x Ziegel



20x Kohle



30x Kleidung



90x Holz



50x Lehm



40x Eisenerz



30x Bretter



20x Eisen



50x Nahrung

Spielkarten



140 Anschaffungen (35 pro Epoche)



28 Marktkarten (7 pro Epoche)



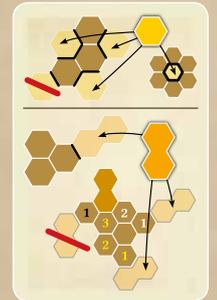
4 Bilanzkarten



4 Epochenkarten (1 pro Epoche)



1 Rundenkarte



3 Übersichtskarten

Sonstiges



4 Gemeindepläne (doppelseitig)

I KOLONIE DER LOHNDARBEITER A

1 3 3 2

Immer wenn du keine arbeitslosen Bauern hast, kannst du Bürger in Bauerngebäuden einsetzen. Du musst diese Bürger dann sofort versorgen.

1 1 1 1

Genau ein Bauer kann in einem Bürgergebäude arbeiten.

Immer wenn du ein Appartement baust, kannst du statt einer Wohnung auch einen Gutshof in ein Appartement umbauen.

Lohnarbeiter: Kann 1x pro Halbjahr am Ende des Spielzuges bewegt werden (und hat Reichweite 2). Immer wenn ein Mitspieler Waren auf dem Ort mit dem Lohnarbeiter abgibt, erhältst du von jeder abgegebenen Sorte genau eine Ware (außer Werkzeug).

2 3 3 3 3

Immer wenn du keine arbeitslosen Bürger hast, kannst du Kaufmänner in Bürgergebäuden einsetzen. Du musst diese Kaufmänner dann sofort versorgen.

Name	Gebäude	Botschaften	Anschaffungen	Bargeld	Zwischensumme	Bauern (2)	Bürger (6)	Kaufmann (16)	Zwischensumme	Gesamt

9 Kolonie-tableaus

1 Wertungsblock

SPIELAUFBAU

1. GEBÄUDE, LAGERSTÄTTEN UND WAREN

Bevor ihr das Spiel aufbaut, solltet ihr euch darauf einigen, bis zu welcher Epoche ihr spielen möchtet!

Sucht die **Gebäude** und **Lagerstätten** 1 bis zu der Epoche heraus, die ihr maximal spielen möchtet und legt sie am Rand des Spielbereichs bereit (*es sind nicht alle abgebildet*). Gebäude und Lagerstätten späterer Epochen legt ihr zurück in die Spielschachtel. Zu welcher Epoche ein Gebäude bzw. eine Lagerstätte gehört, erkennt ihr an dem entsprechenden Symbol.

Legt auch die **Waren** 2 am Rande des Spielbereichs aus. Welche Sorten ihr benötigt, hängt ebenfalls davon ab, bis zu welcher Epoche ihr spielen möchtet. Waren späterer Epochen sind hier entsprechend markiert. Lasst Waren, die ihr nicht benötigt, in der Spielschachtel.

6. SPIELKARTEN

Legt die **Rundenkarte** 23 neben den Spielplan. Lasst links und rechts von der Karte Platz für jeweils eine weitere Karte. Legt den **Rundenanzeiger** 27 bereit.

Die **Anschaffungen** 24 sowie die **Markt- und Epochenkarten** 26 werden gleich im Anschluss zu Beginn der Epoche vorbereitet.

5. PERSÖNLICHE AUSLAGE

Wählt eine Farbe. Nehmt euch einen **Gemeindeplan** 11 sowie die **Bilanzkarte** 12 und **1 Verwalterfigur** 13 der gewählten Farbe und legt sie vor euch aus.

Ist die **KOLONIE DER GESANDTEN** im Spiel, braucht ihr ggf. einen weiteren Verwalter.

Ab Epoche III braucht ihr ggf. bis zu zwei weitere Verwalter.

Euer **Gemeindeplan** 11 stellt eure kleine Gemeinde dar, die es auszubauen gilt. An der Seite bietet er euch Lagerraum 14; daneben befinden sich die Bauplätze 15 und die **SCHMIEDE** 16, in der Werkzeuge hergestellt werden. Außerdem findet ihr oben einige wichtige Werte sowie Regeln, die eure Gemeinde betreffen 17.

Spielt ihr nur Epoche I, müsst ihr eure Gemeindepläne auf die Seite mit nur 12 Bauplätzen drehen. Andernfalls stehen euch auf der anderen Seite 20 Bauplätze zur Verfügung. Zusätzlich dazu bietet euer Gemeindeplan 3 Bauplätze für Lagerstätten an 14.

Ab Epoche III könnt ihr euch über das **GEMEINDEHAUS** alle 30 Bauplätze freischalten. Bis dahin stehen euch die dunkleren Bauplätze – die so genannten **Randgebiete** 18 – nicht zur Verfügung.

Legt 2 **HÖFE** 19 auf die (*verfügbaren*) Bauplätze eures Gemeindeplans und stellt je **1 Bauern** in jeden **HOF**. Auf der Seite mit nur 12 Bauplätzen sind diese für euch bereits vordruckt.

Füllt euer **Grundlager** mit einer beliebigen Kombination aus **Holz und Lehm** 20. Diese Entscheidung müsst ihr nicht sofort treffen. Es reicht, wenn ihr sie **unmittelbar vor eurem ersten Spielzug** trefft.

Legt **1 Nahrung** in euren Speicher 21 sowie **6 Werkzeuge** in den Werkzeugkasten 22 eures Gemeindeplans.

Eure **Bilanzkarte** 12 braucht ihr frühestens ab Epoche II.

Euren **Verwalter** 13 setzt ihr zu Beginn eures ersten Spielzuges ein.



Möglich sind also 3 Holz, 2 Holz und 1 Lehm, 1 Holz und 2 Lehm, oder 3 Lehm.

2. KOLONIEN

Mischt die 9 **Kolonietableaus** 3, wählt 4 davon zufällig aus und legt diese offen und für alle Spieler gut sichtbar am Rand des Spielbereichs aus. Legt die übrigen Kolonietableaus zurück in die Spielschachtel.

Zu Beginn von Epoche III wird eine fünfte Kolonie eingeführt (siehe Seite 6).

Sucht die entsprechenden **Botschaften** 4 heraus und legt sie neben den Kolonietableaus bereit. Ihr benötigt pro Spieler und Kolonie jeweils ein Plättchen mit Aufdruck / .

Ihr benötigt zudem pro Spieler und Kolonie jeweils ein Plättchen mit Aufdruck / .

5 **Speichererweiterungen:** Befinden sich unter den ausgewählten Kolonien die Kolonie der **ALTRUISTEN**, **INDUSTRIELLEN** oder **LAGERISTEN**, werdet ihr gegebenenfalls die Speichererweiterungen brauchen. Legt diese ebenfalls bereit. Pro Spieler gibt es jeweils ein Plättchen mit 1 bzw. 3 Speicherflächen sowie eines mit 2 bzw. 3 Speicherflächen.

6 **Grundlagererweiterungen** : Diese braucht ihr nur, wenn die **KOLONIE DER LAGERISTEN** im Spiel ist und ihr mindestens bis Epoche II spielt. Auch hiervon gibt es jeweils ein Plättchen pro Spieler.

7 **Sonderbotschafter** : Die Sonderbotschafter braucht ihr nur, wenn ihr bis mindestens Epoche II spielt und die jeweils gleichnamige Kolonie im Spiel ist:

KOLONIE DER ALCHEMISTEN

→ Sonderbotschafter „Alchemist“

KOLONIE DER ALTRUISTEN

→ Sonderbotschafter „Altruist“

KOLONIE DER LOHNDARBEITER

→ Sonderbotschafter „Lohnarbeiter“



3. STARTSPIELER

Bestimmt einen Startspieler. Dieser bekommt die **Startspielermarke**.



4. SPIELPLAN

Der Spielplan entwickelt sich erst im Verlauf der Partie. Er stellt das Kernland dar und setzt sich aus Markt- und Ortsplättchen zusammen. Ihr selbst entscheidet, wie die Plättchen ausgelegt werden. Einen Teil der Auslage erledigt ihr bereits beim Spieldaufbau. Weitere Märkte und Orte kommen dann im Verlauf des Spiels hinzu (siehe Seite 6 bzw. 20).

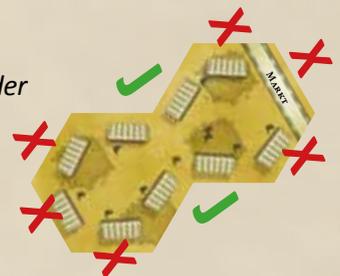
Legt zunächst den **ersten Markt** in die Mitte des Spielbereichs 8.

Sucht dann die **Startorte** heraus – ihr erkennt sie an der 0 auf der Rückseite. Darunter gibt es einen Ort, der nur für das Einführungsspiel vorgesehen ist: den **TAGELÖHNER**. Legt dieses Plättchen zurück in die Spielschachtel.

Mischt die Startorte und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Beginnend beim Startspieler zieht ihr reihum im Uhrzeigersinn den jeweils obersten Startort vom Stapel und legt ihn an die Auslage an, so dass er **mit mindestens zwei Kanten** an bereits ausliegende Plättchen angrenzt.

Anmerkungen:

- Für den ersten Startort, der angelegt wird, gibt es nur zwei Möglichkeiten: eine der beiden „Einbuchtungen“ des ersten Marktes (siehe Abbildung).
- Es spielt bei den Orten keine Rolle, wie herum ihr die Plättchen orientiert.
- Löcher in der Auslage sind erlaubt, solange die Legeregeln beachtet werden.
- Löcher dürfen gefüllt werden.



Sobald alle 12 Startorte ausliegen, legt der Startspieler den **zweiten Markt** an 9. Dieser muss mit wenigstens einer Kante an einen ausliegenden Ort angrenzen. Zudem muss die kürzeste Verbindung (*Luftlinie*) zwischen diesem und dem ersten Markt über **mindestens zwei Orte** führen 10.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über eine oder mehrere **Epochen** – je nach dem, auf wie viele ihr euch geeinigt habt. Zu Beginn jeder Epoche werden einige Vorbereitungen getroffen, die auf der jeweiligen **Epochenkarte** vermerkt sind. Dann werden **5 Jahre** gespielt, die aus jeweils **2 Halbjahren** (*d. h. Runden*) bestehen. Pro Halbjahr führt ihr jeweils **3 Spielzüge** durch. Am Ende jedes Jahres erzeugt ihr Waren und verteilt eure Arbeitskräfte für das kommende Jahr. Dabei müssen eure Arbeitskräfte gegebenenfalls versorgt werden.

Spielablauf	
Anfang einer Epoche:	<ul style="list-style-type: none"> Epochenkarte aufdecken und aufräumen jede Epoche geht über 5 Jahre (à 2 Halbjahre)
Anfang eines Jahres:	<ul style="list-style-type: none"> Marktkarte aufdecken ein Ort aufdecken (im 1. bis 4. Jahr)
Sommerhalbjahr:	jeder Spieler macht drei aufeinander folgende Spielzüge
Winterhalbjahr:	jeder Spieler macht drei aufeinander folgende Spielzüge
Ende eines Jahres:	<ul style="list-style-type: none"> ggf. Startperlewechsel mindestens 2 Orte abgedeckten Orte an Ort 1, Ort 4, Jahr 1 eigene Kolonien neu verteilen Versorgungphase (Bäcker) Produktionsphase (inkl. Schmiede)
Ende einer Epoche:	Wertung, falls letzte Epoche

ANFANG EINER EPOCHE

Zu Beginn jeder Epoche legt ihr die aktuelle **Epochenkarte links** neben die Rundenkarte.

Legt die Epochenkarte der vorherigen Epoche zurück in die Spielschachtel.

Die Epochenkarte teilt euch mit, welche Vorbereitungen ihr für die kommende Epoche treffen müsst:

1. Als erstes wird ein neues Spielelement eingeführt:

- In **Epoche I** ist dies der zweite Markt, den ihr bereits beim Spielaufbau ausgelegt habt.
- In **Epoche II** kommt der dritte Markt ins Spiel. Es gelten die gleichen Regeln wie beim zweiten Markt (*siehe Übersichtskarte und auf Seite 5*).
- In **Epoche III** bringt ihr eine fünfte Kolonie ins Spiel. Wenn ihr euch das Spiel ein wenig leichter machen möchtet, könnt ihr als **Variante** zusätzlich den kleinen Markt an den Spielplan anlegen.
- In **Epoche IV** wird der Ort **AMTSLEITER** durch den Ort **AMTSRAT** ausgetauscht.

2. Sucht als Nächstes die **Marktkarten** der aktuellen Epoche heraus und mischt sie verdeckt. Sie sind auf der Rückseite mit der Epochenummer versehen. Legt 2 Marktkarten vom Stapel unbesehen zurück in die Spielschachtel – es werden pro Epoche nur 5 der 7 Marktkarten verwendet. Legt die übrigen 5 Marktkarten (*weiterhin verdeckt*) **rechts** neben die Rundenkarte. Die Marktkarten werden jeweils zu Beginn eines Jahres aufgedeckt (*siehe „Anfang eines Jahres“*).

3. Sucht die **Anschaffungen** der aktuellen Epoche heraus und mischt sie verdeckt. Sie sind auf der Rückseite mit der Epochenummer versehen. Legt sie als Nachziehstapel an den Rand des Spielbereichs und lasst daneben etwas Platz für einen Ablagestapel.

Legt den Nachzieh- und Ablagestapel mit den Anschaffungen der vorherigen Epoche zurück in die Spielschachtel. Die Spieler **behalten** ihre Anschaffungen jedoch auf der Hand, auch wenn sie aus einer früheren Epoche stammen! Sie dürfen auch beim Epochenwechsel keine Handkarten abwerfen (*siehe auch Seite 17*).

4. Schließlich werden die aktuellen **Orte** herausgesucht. Auch diese zeigen auf der Rückseite die Epochenummer. Mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan.

Die Epochenkarte enthält zudem zwei wichtige Informationen, die während der gesamten Epoche gelten:

- die maximal erlaubte Stufe für Kolonien (*siehe Seite 18*)
- die Höhe der Abgabe (*siehe Seite 9*)

Daher solltet ihr die Epochenkarte liegen lassen, nachdem ihr die Vorbereitungen für die aktuelle Epoche getroffen habt.

ANFANG EINES JAHRES

Zu Beginn jedes Jahres wird die **oberste Marktkarte** des Stapels aufgedeckt. Legt dazu die Marktkarte des Vorjahres (*sofern vorhanden*) zurück in die Spielschachtel – sie wird nicht mehr benötigt. Die Marktkarte gibt an, welche Aktionen dieses Jahr an den **Märkten** möglich sind (*siehe Seite 7*).

Deckt dann die **obersten drei Orte** des Ortsstapels auf und legt sie daneben. Diese Orte werden am Ende des Jahres vom Startspieler an den Spielplan angelegt (*siehe „Ende eines Jahres“ auf Seite 20*).

Anmerkung: Es gibt nur 12 Orte pro Epoche, d. h. der Stapel ist nach vier Jahren bereits aufgebraucht. Im 5. Jahr werden also keine neuen Orte aufgedeckt.

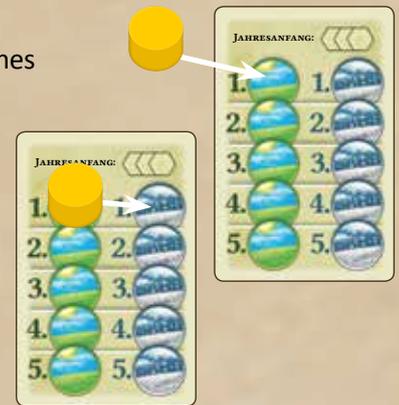


DIE HALBJAHRE

Nun werden **2 Halbjahre** gespielt: ein **Sommer-** und ein **Winterhalbjahr**. Setzt zu Beginn eines Halbjahres den Rundenanzeiger auf das entsprechende Feld der Rundenkarte.

Beginnend mit dem Startspieler und reihum im Uhrzeigersinn kommt ihr nun **genau einmal** an die Reihe und führt **3 Spielzüge** in direkter Folge aus (*siehe „Der Spielzug“ im Anschluss hieran*). Erst nachdem ihr alle 3 Spielzüge durchgeführt habt, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Ein Halbjahr endet, wenn jeder von euch einmal an der Reihe war.

Dann wird das zweite Halbjahr gespielt. Setzt den Rundenanzeiger entsprechend auf Winter. Das zweite Halbjahr verläuft genauso wie das erste. Wieder kommt ihr nur genau einmal an die Reihe und führt 3 Spielzüge direkt hintereinander aus.



DER SPIELZUG

Wer an der Reihe ist, führt **3 Spielzüge** unmittelbar hintereinander aus. Ein Spielzug besteht darin, seinen **Verwalter** auf dem Spielplan auf einen Ort zu ziehen und die Aktion des Ortes durchzuführen. Bestimmte Sonderfähigkeiten können euch weitere Aktionen innerhalb desselben Spielzuges gewähren.

Zu Beginn des Spiels steht euer Verwalter noch außerhalb des Spielplans. Vor eurem ersten Spielzug müsst ihr ihn daher auf einem **Markt** eurer Wahl einsetzen. Das Einsetzen des Verwalters ist kein Spielzug und ihr führt auch keine Aktion auf diesem Markt aus.

Anfangs zieht euer Verwalter noch von Ort zu Ort. Er startet nämlich mit einer **Reichweite** von 1, d. h. er kann immer nur auf einen benachbarten Ort ziehen. Ein gewöhnlicher Ort hat bis zu 6 Nachbarorte; Märkte haben auf Grund ihrer besonderen Form bis zu 8 Nachbarorte. (*Mehr dazu unter „Zugregeln“ auf Seite 8.*)

Auf dem Ort, auf den ihr euren Verwalter zieht, **müsst ihr eine Aktion durchführen**. Es ist nicht erlaubt, auf einen Ort zu ziehen, ohne dort eine Aktion durchzuführen.



 Allerdings muss nicht notwendigerweise die aufgedruckte Ortsaktion durchgeführt werden. Beispielsweise erlaubt euch die **KOLONIE DER LORDS** auf jedem Ort (*außer auf Märkten*) eine Alternativaktion durchzuführen.

DIE VERSCHIEDENEN ORTSTYPEN

Es gibt 6 verschiedene Ortstypen. Jeder Ortstyp bietet eine andere Aktion an:

- **Märkte:** Die Märkte nehmen zwar eine Sonderrolle in diesem Spiel ein (*siehe „Zugregeln“ auf Seite 8*), zählen jedoch mit zu den Orten. Sie bieten euch drei **Aktionsmöglichkeiten** an, aus denen ihr eine wählen müsst. Welche dies sind, gibt die aktuelle **Marktkarte** an, die rechts neben der Rundenkarte ausliegt:

- **Verkauf:** Im oberen Bereich der Marktkarte könnt ihr Waren verkaufen. Dazu werden euch zwei Optionen geboten. Ihr könnt in einem Spielzug beide Optionen oder nur eine von beiden **beliebig oft** nutzen. Ihr dürft nur Waren aus eurem Lager verkaufen (*siehe „Lagerungsregeln“ auf Seite 10*).
- **Zuschuss:** Der mittlere Bereich zeigt Waren, die ihr euch aus dem allgemeinen Vorrat nehmen könnt. Gelegentlich müsst ihr aus zwei Optionen auswählen. Diese Aktionsmöglichkeit könnt ihr nur einmal pro Spielzug nutzen. Ihr müsst die genommenen Waren **einlagern** (*siehe „Lagerungsregeln“*) oder **abwerfen**.
- **Aktion:** Im unteren Bereich wird eine Aktion angeboten, die auch auf gewöhnlichen Orten durchgeführt werden kann. Allerdings weist die Marktaktion meist eine Einschränkung auf (z. B. "1x").



- **Baustofforte:** Diese Orte erkennt ihr am -Symbol. Sie bieten euch einen bestimmten Baustoff in der angegebenen Menge an. Nehmt euch die Baustoffe aus dem allgemeinen Vorrat und lagert sie ein (*siehe „Lagerungsregeln“*).
- **Versorger:** Diese Orte erkennt ihr am -Symbol. Sie liefern euch Versorgungsgüter (*Nahrung bzw. Kleidung* ) oder lassen euch diese für Taler verkaufen. Ihr entscheidet bei jedem Besuch selbst, ob ihr euch die Versorgungsgüter nehmt oder welche verkauft.
- **Baumeister:** Diese Orte erkennt ihr am -Symbol. Sie erlauben euch, ein bestimmtes Gebäude zu **bauen** oder **umzubauen** (*mehr dazu auf Seite 14*).



Das Uferwäldchen bietet euch 2 Holz an.

Der Bäcker schenkt euch entweder 2 Nahrung oder lässt euch beliebig oft 2 Nahrung für je 1 Taler verkaufen.



Die meisten Gebäude dürft ihr **beliebig oft** besitzen und somit auch **beliebig viele** dieser Art innerhalb desselben Spielzuges bauen, sofern ihr die gesamten Baukosten tragen könnt. Diese müssen sich noch vor Baubeginn vollständig in eurem Lager befinden (siehe „Lagerungsregeln“). Ist hingegen eine **Einschränkung** angegeben (z. B. "1x"), so könnt ihr innerhalb eines Spielzuges höchstens die angegebene Zahl an Gebäuden dieser Art bauen.



Ihr dürft höchstens drei Lagerschuppen auf einmal bauen. Gleichzeitig dürft ihr nur höchstens drei davon besitzen (siehe Seite 14). Habt ihr bereits einen und nutzt den entsprechenden Baumeister erneut, dürft ihr höchstens zwei weitere bauen.

- **Veredler:** Diese Orte erkennt ihr am -Symbol. Hier könnt ihr Waren veredeln, indem ihr sie gegen wertvollere Waren tauscht. Pro Spielzug könnt ihr den Tausch **beliebig oft** durchführen. Es können allerdings nur Waren getauscht werden, die sich vor dem Tausch in eurem Lager befanden (siehe „Lagerungsregeln“).
- **Sonstige:** Diese Orte bieten besondere Aktionen an, die keiner der anderen Kategorien zugeordnet werden können. Diese Gebäude erkennt ihr am -Symbol.



Der Schreiner verarbeitet beliebig oft 2 Holz zu 1 Brett.

ZUGREGELN

Dieser Abschnitt befasst sich mit allen Sonderregeln zur Bewegung eures Verwalters.

Märkte

Normalerweise zieht ihr eure Verwalter auf einen benachbarten Ort und führt dort eine Aktion durch. Wie schon erwähnt, nehmen dabei die **Märkte** eine Sonderstellung ein. Es gilt:

Euer Verwalter kann von überall her direkt auf einen Markt springen.

Das bedeutet, anstatt auf einen benachbarten Ort, zieht ihr euren Verwalter **direkt auf einen Markt eurer Wahl**. Dabei spielt es keine Rolle, wie weit dieser Markt entfernt ist. Alle unterwegs übersprungenen Orte werden einfach ignoriert – auf keinen Fall führt ihr dort Aktionen durch!

Das Springen auf einen Markt gilt als Zug und daher müsst ihr auf dem Markt eine Aktion durchführen.

Anmerkung: Es ist immer möglich, eine Aktion auf dem Markt durchzuführen. Notfalls könnt ihr die **Zuschuss**-Aktion wählen und auf die Waren verzichten.



Sobald eure Beziehungen zur **KOLONIE DER GESANDTEN** auf Stufe II bzw. zur **KOLONIE DER GELEHRTEN** auf Stufe III sind, wird die Fähigkeit des Springens für die Orte **DIPLOMAT** bzw. **ENTWICKLER** freigeschaltet.

Reichweite /

Frühestens ab Epoche II (über die **KOLONIE DER GESANDTEN**), spätestens ab Epoche III (über das Gebäude **GESTÜT**) besteht die Möglichkeit, die **Reichweite** eures Verwalters zu erhöhen (auf bis zu 4). Die Reichweite gibt an, wie viele Orte weit euer Verwalter ziehen kann, bevor er zum Stehen kommen muss. Nur am Zielort führt ihr eine Aktion durch – auf keinen Fall führt ihr Aktionen auf den übergangenen Orten durch. Euer Verwalter muss nicht in einer geraden Linie ziehen.



Beispiel: Dein Verwalter steht gerade auf dem Entwickler. Du hast dank eines aktivierten Gestüts eine Reichweite von 2. Du könntest ihn in deinem nächsten Spielzug auf den Bibliothekar ziehen. Stattdessen kannst du ihn über den Bibliothekar hinweg auf das Uferwäldchen oder den Diplomaten ziehen.

Reichweite ist nicht gleich „Anzahl Schritte“!

Springt euer Verwalter auf einen Markt, so endet damit sein Zug und ihr müsst eine Marktaktion durchführen, egal wie groß eure Reichweite ist.

Anmerkung: Ihr könnt mit einer Reichweite von 2 oder mehr über einen Markt hinwegziehen. Märkte beenden die Bewegung eures Verwalters nur dann, wenn er auf sie **springt**.

Abgabe / Ziehen auf besetzte Orte

Im Verlauf des Spiels wird es nicht selten vorkommen, dass Orte von Verwaltern der Mitspieler besetzt sind. **Es ist ausdrücklich erlaubt, seinen Verwalter auf einen besetzten Ort zu ziehen.** Allerdings wird dann eine **Abgabe an jeden Mitspieler** fällig, dessen Verwalter bereits auf dem Ort steht.

Auf Märkten ist grundsätzlich keine Abgabe fällig.

Die Höhe der Abgabe richtet sich nach der aktuellen **Epoche** und ist auf der **Epochenkarte** angegeben. Zu zahlen sind 1 Werkzeug oder 1 Versorgungsgut (*Nahrung oder Kleidung*) sowie so viele Baustoffe eurer Wahl, wie die Zahl der aktuellen Epoche entspricht. Müsst ihr mehrere Mitspieler bezahlen, könnt ihr euch bei jedem Mitspieler neu entscheiden, was ihr ihm gebt. Ihr müsst nicht alle betroffenen Mitspieler mit den gleichen Waren bezahlen. Könnt ihr nicht alle Mitspieler bezahlen, dürft ihr euren Verwalter nicht auf den Ort ziehen. (*Ein weiteres Detail zum Bezahlen der Abgabe findet ihr am Ende des Abschnitts „Lagerungsregeln“ auf Seite 12.*)

Auch die Sonderbotschafter der Kolonien können (*und müssen sogar teilweise*) auf Orte ziehen, auf denen sich andere Figuren (*Verwalter oder Sonderbotschafter*) befinden. Für Sonderbotschafter ist grundsätzlich keine Abgabe fällig – weder wenn diese zu anderen Figuren ziehen noch, wenn ihr eure Verwalter zu Sonderbotschaftern zieht. (*Mehr über die Sonderbotschafter erfahrt ihr auf Seite 19.*)



Wichtig! Der Begriff „Abgabe“ bezieht sich in diesem Spiel immer auf die Kosten, die auf der Epochenkarte angegebenen sind. Normalerweise wird sie fällig, wenn ihr auf einen besetzten Ort zieht. Sie kann aber auch beim Freischalten bestimmter Sonderfähigkeiten (*über Beziehungen zu Kolonien*) fällig werden.

Bestimmte Anschaffungen und Gebäude können euch teilweise oder ganz von der Abgabe befreien. Dies betrifft dann nicht nur die Zahlung an die Mitspieler bei besetzten Orten, sondern auch die Nutzung von Sonderfähigkeiten, die eine Abgabe verlangen.



Mehrere Verwalter

Frühestens ab Epoche I (*über die KOLONIE DER GESANDTEN*), spätestens ab Epoche III (*über das Gebäude PENSION*) besteht die Möglichkeit, an weitere Verwalter-Figuren zu gelangen (*bis zu 4*). Zusätzliche Verwalter bringt ihr – wie euren ersten auch – über einen Markt eurer Wahl ins Spiel, bevor ihr sie das erste Mal bewegt (*was nicht als Zug zählt*).

Wer mehrere Verwalter hat, muss sich in seinem Spielzug für eine Figur entscheiden und diese entsprechend der Zugregeln ziehen. In jedem Spielzug entscheidet ihr euch erneut, welchen Verwalter ihr zieht. Ihr müsst nicht in allen drei Spielzügen dieselbe Figur bewegen (*dürft ihr aber*). Auf keinen Fall zieht ihr mehr als einen Verwalter innerhalb eines Spielzuges.

Außer auf Märkten, dürfen auf keinem Ort mehrere Figuren desselben Spielers stehen.

Ihr könnt also einen Verwalter nicht auf einen Ort ziehen, auf dem bereits ein anderer eurer Verwalter steht. Wie üblich sind die Märkte von dieser Regel ausgenommen. Ihr könnt diese Regel auch nicht durch Zahlung der Abgabe umgehen.

Der letzte Zielort darf nicht der Anfangsort sein

Jeder Verwalter, den ihr während eurer 3 Spielzüge zieht, muss am Ende auf einem anderen Ort stehen als am Anfang. Zwischendurch kann er denselben Ort wieder aufsuchen, solange er sich am Ende des dritten Zuges woanders befindet. Wie üblich gilt dies nicht für Märkte. Ein Verwalter, der auf einem Markt startet, kann am Ende wieder auf demselben Markt stehen.



Die Spieler sollen nicht einen bestimmten Ort dauerhaft für andere Spieler „blockieren“. Das ist erst möglich, wenn man mehrere Verwalter hat und einen davon einfach stehen lässt. Es besteht nämlich keine Pflicht, von einem Ort wegzuziehen.

Zugregeln	Allgemein:
	■ in jedem der drei Spielzüge einen Verwalter auf einen Ort ziehen
	■ am Zielort Aktion durchführen
	■ am Ende der drei Spielzüge nicht am Anfangsort enden (außer Märkte)
	Märkte:
	■ auf sie darf von überall her gesprungen werden
	■ Aktionsmöglichkeiten stehen auf der jeweiligen Marktkarte
	Abgabe:
	■ zu leisten pro Mitspieler auf dem Zielort (außer Märkte)
	■ alle betroffenen Mitspieler werden gleichzeitig bezahlt
	■ pro Mitspieler neu entscheiden, welche Waren er erhält
	■ Höhe der Abgabe steht auf der Epochenkarte
	Reich:
	■ gibt an, wie weit der Verwalter ziehen darf, bevor er zum Stehen kommt
	■ Sprünge beenden den Zug. Rückwärtige Anzahl Schritte
	Mehrere:
	■ pro Spielzug neu entscheiden, welcher Verwalter gesprungen wird
	Verwalter:
	■ keine zwei eigenen Verwalter auf demselben Ort (außer Märkte)
	■ es müssen nicht alle Verwalter bewegt werden

Eine Zusammenfassung der Zugregeln findet ihr auf der entsprechenden Übersichtskarte.

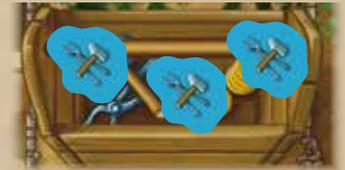
WAREN

Gerade zu Beginn des Spiels werdet ihr viele Spielzüge zum Sammeln von Waren aufwenden, denn ihr braucht sie vor allem um eure Gemeinde auszubauen (siehe „Die eigene Gemeinde ausbauen“ auf Seite 12).

Es gibt vier verschiedene Warensorten:

- **Werkzeuge**  werden beim Bauen benötigt. Ihr bewahrt sie im Werkzeugkasten auf eurem Gemeindeplan auf.
- **Baustoffe** werden ebenfalls beim Bauen benötigt. Dazu zählen **Holz** , **Lehm**  und **Eisenerz**  sowie ihre Aufwertungen **Bretter** , **Ziegel**  bzw. **Eisen** . **Kohle**  zählt ebenfalls zu den aufgewerteten Baustoffen (obwohl mit ihr nicht gebaut wird) und wird aus Holz gewonnen.
- **Versorgungsgüter** sind **Nahrung**  und **Kleidung** . Ihr braucht sie, um eure Arbeitskräfte zu versorgen (siehe „Versorgungsphase“ auf Seite 20-21).
- **Taler**  heißt das Geld in diesem Spiel. Ihr könnt sie zu den Werkzeugen im Werkzeugkasten legen. Taler sind ein Maß für den Wohlstand eurer Gemeinde. Gebäude, Anschaffungen und Botschaften haben aufgedruckte Talerwerte. Bare Taler sammelt ihr zusätzlich, um den Wert eurer Gemeinde zu erhöhen. Sie werden in diesem Spiel nicht ausgegeben.

Die Grundbaustoffe bekommt ihr vorwiegend auf **Baustofforten** oder über **Produktionsgebäude** und könnt sie bei **Veredlern** aufwerten. Versorgungsgüter gibt es auf bestimmten Orten und über **Versorgungsgebäude**. Werkzeuge erzeugt ihr am Ende jedes Jahres über die **SCHMIEDE** auf eurem Gemeindeplan (siehe „Ende eines Jahres“ auf Seite 20) oder bekommt sie beim **ENTWICKLER**. Taler können vor allem über **Geldgebäude** gewonnen werden. (Eine genaue Auflistung, wie ihr an welche Ware gelangt, findet ihr im Anhang auf den Seiten 6 und 7.)



LAGERUNGSREGELN

Die Lagerung von Waren ist eines der wichtigsten Konzepte dieses Spiels. Ihr haltet eure Waren nämlich nicht einfach lose im eigenen Vorrat, sondern müsst **Baustoffe** und **Versorgungsgüter** lagern. Einzig **Werkzeuge** und **Taler** brauchen **nicht** gelagert zu werden.

Es gibt drei Arten, wie Waren gelagert werden können: im Lager (bestehend aus Grundlager und Lagerstätten), im Speicher sowie im Zwischenspeicher eines Gebäudes (bzw. einer Anschaffung oder Botschaft).

Lager

Zu Beginn des Spiels habt ihr lediglich **3 Lagerflächen** in eurem vorgedruckten **Grundlager**. Dieses könnt ihr im Verlauf des Spiels durch den Bau von **Lagerstätten** erweitern. Grundlager und Lagerstätten zusammen bilden euer **Lager**. Es gibt drei Arten von Lagerstätten:

- **Lagerschuppen** sind von Anfang an verfügbar und bieten **2 Lagerflächen**.
- **Lagerhäuser**  gibt es ab Epoche II. Sie bieten **5 Lagerflächen**.
- **Lagerhallen**  sind erst ab Epoche IV verfügbar und bieten **9 Lagerflächen**.



 Ist die **KOLONIE DER LAGERISTEN** im Spiel, könnt ihr die Kapazität eures Lagers sogar noch weiter erhöhen (siehe Anhang auf Seite 4.)

Wie ihr Lagerstätten baut und was sonst noch dabei zu beachten ist, steht unter „Gebäude“ ab Seite 13.

Speicher

Euer **Speicher** besteht aus dem Einzelfeld unterhalb der Bauplätze für Lagerstätten, dem so genannten **Speicherplatz**. Hinzu kommt die Aussparung, in die ihr die **Speichererweiterungen** legt, die ihr über Kolonien bekommt.





Sind die Kolonien der **ALTRUISTEN**, **INDUSTRIELLEN** bzw. **LAGERISTEN** im Spiel, ist es möglich bis zu **7 Speicherplätze** zu besitzen.

Manch eine Anschaffung kann zusätzliche Speicherplätze bieten. Dazu legt ihr die gespeicherten Waren einfach auf die Anschaffungskarte. Die Speichererweiterungen sind den Kolonien vorbehalten.

Zwischenspeicher

Produktions- und Versorgungsgebäude (*siehe Seite 13*) können die Waren, die sie erzeugen, **zwischenspeichern**. Das bedeutet, dass so viele Waren auf dem Gebäude liegen können, wie es erzeugt. Das gilt auch für Waren, die ihr über andere Effekte zusätzlich auf dem Gebäude erzeugt (*wie z. B. über die MANUFAKTUR, siehe Seite 16*). Manche Anschaffungen (*siehe Seite 16*) und Botschaften (*siehe Seite 17*) haben die Funktion eines Produktions- bzw. Versorgungsgebäudes und haben daher ebenfalls einen Zwischenspeicher.

Beispiel: Die Försterei erzeugt jedes Jahr 2 Holz. Diese 2 Holz kann sie zwischenspeichern, d. h. ihr könnt 2 Holz auf der Försterei liegen haben.



Einlagern

Immer wenn ihr Waren erhaltet, müsst ihr sie entweder **abwerfen oder einlagern**. Dazu stehen euch sämtliche **Lagerflächen eures Lagers** sowie die **Speicherplätze eures Speichers** zur Verfügung, **nicht** aber die Zwischenspeicher eurer Gebäude (*bzw. Anschaffungen und Botschaften*). Zudem gilt:

Ihr dürft jederzeit Waren ungenutzt abwerfen.

Das heißt, ihr könnt Waren aus eurem Lager oder Speicher einfach abwerfen, um Platz für neue Waren zu schaffen. Umgekehrt könnt ihr neue Waren, die ihr erhaltet, einfach ablehnen. Ihr müsst sie nicht vorher einlagern. Waren aus den Zwischenspeichern abzuwerfen, ergibt niemals Sinn.



Waren nutzen

Eine der wichtigsten Regeln in diesem Spiel ist:

Nur die Waren in eurem Lager stehen euch für Aktionen zur Verfügung!

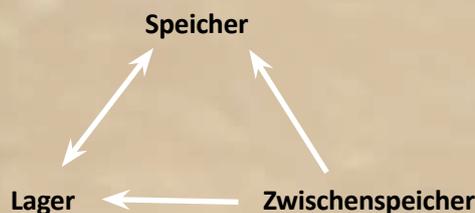
Immer, wenn ihr Waren für Aktionen abgibt (*z. B. Bauen, Veredeln oder Zahlen der Abgabe*), müssen diese aus eurem Lager (*d. h. Grundlager oder Lagerstätten*) stammen. Wenn ihr Waren veredelt, gebt ihr zuerst die Waren ab, die ihr veredeln wollt, bevor ihr die veredelten Waren bekommt.

Speicher und Zwischenspeicher sind nicht Teil des Lagers!

Ihr könnt während Aktionen **nicht** mit Waren aus eurem Speicher oder den Zwischenspeichern eurer Gebäude (*bzw. Anschaffungen und Zweigstellen*) bezahlen. Ihr dürft aber **unmittelbar vor der Aktion** Waren **umlagern**.

Umlagern

Jederzeit im Spiel – **außer während einer Aktion** – dürft ihr eure Waren **umlagern**, d. h. nach bestimmten Regeln zwischen den drei Lagerungsarten hin- und herschieben. Die folgende Grafik stellt dar, in welche Richtungen Waren „fließen“ können:



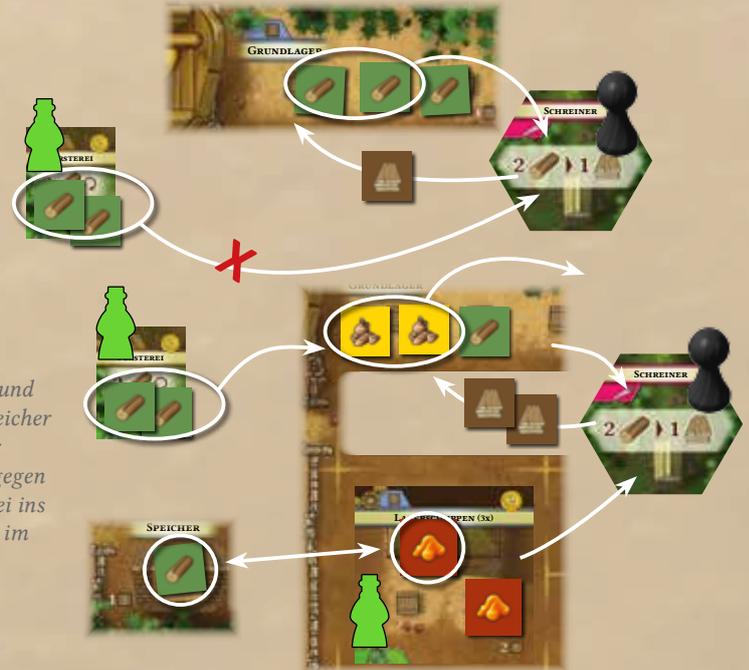
Waren in eurem Lager und Speicher dürft ihr einfach so hin- und herschieben. Dabei könnt ihr auch zwei oder mehrere Waren untereinander die Plätze tauschen lassen (*insbesondere auch dann, wenn sowohl euer Lager als auch Speicher voll ist*).

Waren in die Zwischenspeicher zu verschieben, ist grundsätzlich verboten!

In die Zwischenspeicher gelangen Waren nur dadurch, dass sie erzeugt werden (siehe „Ende eines Jahres“ auf Seite 20). Von dort können sie ins Lager oder den Speicher verschoben werden, aber niemals zurück.

Beispiel 1: Du hast 2 Holz auf einer Försterei sowie 3 Holz in deinem Grundlager. Nutzt du den Schreiner, so kannst du nur 1 Brett herstellen, weil du nur 3 Holz im Lager hast (wovon auch nur 2 Holz benötigt werden). Es ist **nicht** möglich, erst 1 Brett herzustellen, 2 Holz aus der Försterei ins Lager zu legen, um dann 1 weiteres Brett zu erhalten.

Beispiel 2: In deiner Försterei befinden sich 2 Holz. Du hast 2 Nahrung und 1 Holz im Grundlager sowie 2 Lehm auf einem Lagerschuppen. Dein Speicher enthält 1 weiteres Holz. Du möchtest den Schreiner nutzen, um 2 Bretter herzustellen. Unmittelbar vor der Aktion tauschst du 1 Lehm im Lager gegen das 1 Holz im Speicher. Weiter schiebst du die 2 Holz von der Försterei ins Lager, indem du die 2 Nahrung ungenutzt abwirfst. Nun hast du 4 Holz im Lager und kannst beim Schreiner 2 Bretter herstellen.



Was zählt als Aktion?

Grundsätzlich gilt das vollständige Durchführen einer Ortsaktion als **eine Aktion** – unabhängig davon, aus wie vielen einzelnen Teilen diese Aktion besteht. Beispielsweise spielt es keine Rolle, wie viele Gebäude beim Baumeister gebaut werden – die Aktion beginnt mit dem Bau des ersten und endet mit dem Bau des letzten Gebäudes. Vergleichbares gilt auch für die Veredler.

Das Zahlen der Abgabe ist **im Sinne der Lagerungsregeln eine eigene Aktion** und niemals Teil einer anderen Aktion. Sie muss vollständig vor der eigentlichen Ortsaktion (bzw. *Sonderfähigkeit*) geleistet werden. Wenn ihr dabei mehrere Spieler bezahlen müsst, bezahlt ihr sie **gleichzeitig**, d. h. ihr dürft während des gesamten Bezahlvorgangs Waren nicht umlagern. Erst wenn alle Mitspieler bezahlt wurden, endet die Abgabe-Aktion.

 Das Gebäude **INSTITUT** erlaubt euch zwei Anschaffungen anstatt nur einer auszuspielen. Das Ausspielen der zweiten Anschaffung ist dabei eine eigene Aktion. Insbesondere könnt ihr beim Spielen der zweiten von Auswirkungen der ersten profitieren.



 Bestimmte Kolonien können euch weitere Aktionen innerhalb eures Spielzuges, aber auch am Ende eines Jahres schenken. Erhaltet ihr mehrere Aktionen, die zum selben Zeitpunkt durchgeführt werden, entscheidet ihr selbst, in welcher Reihenfolge ihr sie abwickelt. Es muss aber jede Aktion vollständig abgeschlossen werden, bevor ihr Waren umlagern und die nächste Aktion angehen könnt.

Die Versorgung eurer Arbeitskräfte unterliegt nicht den Lagerungsregeln!

Insbesondere ist das Versorgen der eigenen Arbeitskräfte **keine Aktion**. Normalerweise werden Arbeitskräfte am Ende des Jahres in einer eigenen Phase versorgt (siehe „Versorgungsphase“ auf Seite 20-21). Beim Aktivieren von Gebäuden können aber ebenfalls Versorgungskosten anfallen (siehe „Gebäude aktivieren“ auf Seite 15).

DIE EIGENE GEMEINDE AUSBAUEN

Die Waren, die ihr sammelt, setzt ihr ein, um eure Gemeinde auszubauen. Dies ist in drei Bereichen möglich: **Gebäude**, **Anschaffungen** und **Diplomatie**.

GEBÄUDE UND ARBEITSKRÄFTE

Die Gebäude sind der Kern des Spiels. Es gilt, viele davon zu bauen und mit Arbeitskräften zu versehen. Das ist am Ende viele Taler wert. Außerdem helfen sie euch mit nützlichen Funktionen.

Es gibt 6 unterschiedliche Arten von Gebäuden:

- **Wohnstätten:** Hierüber bekommt ihr neue Kolonisten in eure Gemeinde, die ihr als Arbeitskräfte nutzen könnt (siehe „Kolonisten und Arbeitskräfte“ weiter unten). Zu Beginn des Spiels habt ihr bereits zwei **HÖFE**, die euch jeweils einen Bauern bringen. Wohnstätten erkennt ihr am -Symbol sowie an der **beigen** Farbe.
- **Lagerstätten:** Hier lagert ihr die Waren, die ihr während eurer Aktionen einsetzen könnt (siehe „Lagerungsregeln“). Lagerstätten erkennt ihr am -Symbol sowie an der **blauen** Farbe.
- **Produktionsgebäude:** Diese Gebäude erzeugen jedes Jahr neue Waren. Dadurch könnt ihr wertvolle Spielzüge sparen, indem ihr euch die Waren nicht mehr über die Orte besorgen müsst. Ihr habt bereits eine kleine **SCHMIEDE**, die euch Werkzeuge herstellt. Produktionsgebäude erkennt ihr am -Symbol sowie an der **braunen** Farbe.
- **Versorgungsgebäude:** Diese Gebäude erzeugen jedes Jahr Versorgungsgüter (Nahrung bzw. Kleidung ). Gerade in späteren Epochen werdet ihr sie brauchen, um eure Arbeitskräfte zu versorgen. Versorgungsgebäude erkennt ihr am -Symbol sowie an der **violetten** Farbe.
- **Geldgebäude:** Hierüber bekommt ihr jedes Jahr bare Taler. Ihr erkennt sie am -Symbol sowie an der **goldgelben** Farbe.
- **Sondergebäude:** In diese Kategorie fallen alle Gebäude, die euch Sonderfähigkeiten verleihen. Sondergebäude erkennt ihr am -Symbol sowie an der **weißen** Farbe.



Kolonisten und Arbeitskräfte

Wohnstätten bringen neue **Kolonisten** in eure Gemeinde: über **HÖFE** und **GUTSHÖFE** kommt ihr an **Bauern**, über **WOHNUNGEN** und **APPARTEMENTS** an **Bürger**, sowie über **HÄUSER**  und das **GEMEINDEHAUS**  an **Kaufleute** . (Mehr dazu auf Seite 15)

Eure Kolonisten setzt ihr auf euren Gebäude als **Arbeitskräfte** ein (siehe „Gebäude aktivieren“ auf Seite 15). Das ist nicht nur Taler wert, sondern auch erforderlich, damit das Gebäude seine Funktion ausüben kann. Die meisten Gebäude (und dazu zählen auch die Lagerstätten) tun nämlich nichts, solange dort niemand arbeitet. Je nachdem, welche Arbeitskraft gefordert wird, kann man die Gebäude auch wie folgt unterteilen:

- **Bauerngebäude:** Diese Gebäude tun erst etwas, wenn dort ein Bauer arbeitet. Dies wird unten links auf dem Gebäude durch eine entsprechende Abbildung und grünen Hintergrund dargestellt. Bürger und Kaufleute  können in Bauerngebäuden nicht arbeiten. 
- **Bürgergebäude:** Hier wird ein Bürger benötigt, dargestellt durch eine entsprechende Abbildung und gelben Hintergrund. Bauern und Kaufleute  können in Bürgergebäuden nicht arbeiten. 
- **Kaufmannsgebäude** : Diese Gebäude gibt es erst ab Epoche III. Hier muss schon ein Kaufmann zu Werke gehen. Dies wird durch eine entsprechende Abbildung und einen roten Hintergrund dargestellt. Bauern und Bürger können in Kaufmannsgebäuden nicht arbeiten. 
- **Sonstige:** Die Wohnstätten sowie die **MANUFAKTUR** und **BIBLIOTHEK** nehmen eine Sonderstellung ein. Wohnstätten liefern Arbeitskräfte und benötigen selbst keine. Die **BIBLIOTHEK** funktioniert auch ohne Arbeiter. Die **MANUFAKTUR** kann jede Sorte Arbeiter aufnehmen.

Vor allem für die **Lagerstätten** bedeutet das: Die zusätzlichen Lagerflächen stehen euch erst zur Verfügung, wenn dort der entsprechende Kolonist arbeitet! Euer Grundlager und Speicher (sowie die vorgedruckte **SCHMIEDE**) erfordern keine Arbeitskräfte.



 Die **KOLONIE DER LOHnarbeiter** ermöglicht es euch, eure Kolonisten in „falschen“ Gebäuden arbeiten zu lassen (siehe Anhang auf Seite 4).

Gebäude bauen

Um ein bestimmtes Gebäude zu bauen, müsst ihr den entsprechenden **BAUMEISTER**-Ort nutzen. Gelegentlich erlauben euch auch Märkte und Anschaffungen, ein bestimmtes Gebäude zu bauen.

Fast jedes Gebäude dürft ihr beliebig oft besitzen und auf den entsprechenden Orten auch in beliebiger Zahl bauen (*sofern ihr die Baukosten bezahlen könnt*). Bestimmte Gebäude geben aber eine **Obergrenze** vor, wie viele dieser Art ihr überhaupt besitzen dürft. Zu keinem Zeitpunkt dürft ihr mehr Exemplare eines solchen Gebäudes besitzen, als seine Obergrenze angibt.

Nachdem ihr die gesamten Baukosten aus eurem Lager bezahlt habt, legt ihr die neuen Gebäude auf freie Bauplätze eures Gemeindeplans. Zu Beginn des Spiels stehen euch 20 freie Bauplätze für Gebäude zur Verfügung (*bzw. 12, wenn ihr nur Epoche I spielt*), von denen zwei bereits mit einem Hof belegt sind. Die dunkleren **Randgebiete** dürft ihr nicht bebauen. Zudem habt ihr 3 Bauplätze für Lagerstätten, auf die ihr aber auch gewöhnliche Gebäude bauen könnt. Allerdings sind diese Bauplätze die einzigen, auf denen Lagerstätten gebaut werden können.



Ab Epoche III könnt ihr das Gebäude **GEMEINDEHAUS** bauen, um Zugriff auf die Randgebiete und somit auf alle 30 Bauplätze zu bekommen.



Ihr dürft höchstens 3 Lagerstätt besitzen.



Hier wurde der zweite Bauplatz für Lagerstätten mit einem Hof bebaut.

Gebäude überbauen

Sind alle Bauplätze eures Gemeindeplans belegt, könnt ihr beim Bauen von Gebäuden bestehende **überbauen**. Dazu legt ihr zunächst das Plättchen, das überbaut werden soll, wieder zurück in den allgemeinen Vorrat. Danach belegt ihr den nun freien Bauplatz mit dem neuen Gebäude.



Das Überbauen eines Gebäudes kostet zusätzlich 2 Werkzeuge.

Folgendes ist beim Überbauen zu beachten:

- **Überbauen ist immer möglich!** Auch wenn ihr noch freie Bauplätze habt, könnt ihr ein vorhandenes Gebäude überbauen.
- Das **Umbauen** von Gebäuden (*siehe nächster Abschnitt*) gilt nicht als Überbauen!
- Überbauen **erhöht** die Baukosten des neu gebauten Gebäudes (*das sind die 2 Werkzeuge, die ihr zusätzlich zahlen müsst*).
- **Wohnstätten** dürfen nur dann überbaut werden, wenn alle Kolonisten der Wohnstätte „zu Hause“ sind, d. h. ihr genügend viele **arbeitslose** Kolonisten übrig habt (*wo genau sie sich aufhalten, spielt keine Rolle*). Ihr verliert diese Kolonisten zusammen mit der überbauten Wohnstätte.
- Wird eine **Lagerstätte** überbaut, könnt ihr die darin gelagerten Waren noch zum Begleichen der Baukosten des neuen Gebäudes nutzen, bevor die Lagerstätte zurück in den allgemeinen Vorrat kommt. Überzählige Waren in dieser Lagerstätte könnt ihr umlagern oder abwerfen.
- Zwischengespeicherte Waren in überbauten **Produktions-** und **Versorgungsgebäuden** dürft ihr umlagern, bevor das Gebäude in den allgemeinen Vorrat zurückkommt. Habt ihr nicht genug Platz in eurem Lager und Speicher, müsst ihr die überzähligen Waren oder andere abwerfen.
- Wird ein Gebäude überbaut, in dem eine **Arbeitskraft** tätig ist, so wird diese arbeitslos und geht als gewöhnlicher Kolonist zurück in ihre Wohnstätte. Ihr könnt das neue Gebäude sofort aktivieren (*müsst aber gegebenenfalls Versorgungskosten bezahlen, siehe Seite 16*).
- Wenn auch selten sinnvoll, so ist es trotzdem erlaubt, ein Gebäude mit einem Gebäude derselben Art zu überbauen (*z. B. eine BIBLIOTHEK mit einer BIBLIOTHEK*).

Gebäude umbauen

Nicht alle Gebäude werden direkt auf freien Bauplätzen gebaut. Bestimmte Gebäude stellen **Aufwertungen** anderer Gebäude dar und **ersetzen** das jeweilige Grundgebäude. Das ist auf den **BAUMEISTER**-Orten entsprechend dargestellt.



Allen voran gehen hierbei die **Wohnstätten**: nur **HÖFE** werden direkt gebaut; alle anderen Wohnstätten erhaltet ihr dadurch, dass ihr eine bestehende Wohnstätte umbaut.

Ihr könnt Wohnstätten in zwei Richtungen umbauen:

- Entweder ihr erhöht nur die Zahl der Kolonisten, die sie euch bieten. Dreht dazu das Plättchen auf die Rückseite und legt die zusätzlichen Kolonisten auf die Wohnstätte. Dies geht auch dann, wenn die ursprüngliche Wohnstätte gerade leer steht (weil deren Kolonist arbeitet).
- Oder ihr wertet den Kolonisten auf. Dafür **muss** der Kolonist „zu Hause“ sein, d. h. ihr müsst einen arbeitslosen Kolonisten des entsprechenden Typs übrighaben (egal, in welcher Wohnstätte er sich tatsächlich aufhält). Tauscht den Kolonisten sowie das Plättchen entsprechend aus.
Hinweis: Ihr könnt Arbeitskräfte nur am Ende des Jahres aus den Gebäuden abziehen, in denen sie arbeiten (siehe „Kolonisten neu verteilen“ auf Seite 20).



Bestimmte Anschaffungen („Ferienhütte“, „Ferienwohnung“ und „Ferienhaus“) haben die Funktion einer Wohnstätte: sie bescheren euch zusätzliche Kolonisten, ohne einen wertvollen Bauplatz auf eurem Gemeindeplan einzunehmen. Diese Anschaffungen könnt ihr grundsätzlich nicht umbauen. Bauaufträge (bestimmte sofortige Anschaffungen), die euch erlauben, Wohnstätten zu bauen, funktionieren hingegen wie die entsprechenden **BAUMEISTER**-Orte. Dabei werden ggf. Wohnstätten umgebaut und es müssen Kolonisten „zu Hause“ sein.

Ab Epoche II können auch bestimmte andere Gebäude umgebaut werden. Diese Umbauten bewirken, dass die Funktion des Gebäudes stärker wird (d. h. es erzeugt oder lagert mehr). Die stärkere Funktion verlangt jedoch, dass eine höherwertige Arbeitskraft eingesetzt wird. Die alte Arbeitskraft wird dadurch arbeitslos und geht als gewöhnlicher Kolonist zurück in ihre Wohnstätte.

Beispiel: Baut ihr einen Lagerschuppen zu einem Lagerhaus aus, so habt ihr fortan drei zusätzliche Lagerflächen. Allerdings wurde der Lagerschuppen noch von einem Bauern betrieben. Dieser geht zurück in seine Wohnstätte. Um die 5 Lagerflächen des Lagerhauses auch nutzen zu können, müsst ihr dort einen Bürger einsetzen.



Wird ein **Produktions-** oder **Versorgungsgebäude** umgebaut, gehen die darin zwischengespeicherten Waren verloren, es sei denn ihr könnt sie umlagern oder auf dem neuen Gebäude zwischenspeichern, sofern ihr es **sofort** mit der entsprechenden Arbeitskraft belegt.

Bestimmte **Anschaffungen** haben die Funktion von Produktions- bzw. Versorgungsgebäuden. Diese können grundsätzlich **nicht** umgebaut werden.



Gebäude aktivieren

Unter „Kolonisten und Arbeitskräfte“ habt ihr bereits erfahren, dass die meisten Gebäude Arbeitskräfte erfordern, um ihre Funktion auszuüben. Von dieser möchtet ihr im Normalfall so schnell wie möglich Gebrauch machen. Daher gilt:

Gebäude dürfen jederzeit mit einer passenden Arbeitskraft aktiviert werden.

Immer wenn ihr ein neues Gebäude baut (ob direkt oder durch Umbau), dürft ihr **sofort** einen arbeitslosen (und passenden) Kolonisten aus einer Wohnstätte in das neue Gebäude versetzen, um es zu aktivieren. Die Funktion des Gebäudes steht euch damit sofort zur Verfügung.

Anmerkung: Produktions-, Versorgungs- und Geldgebäude (sowie die **MANUFAKTUR**) solltet ihr erst am Ende des Jahres in der Phase "Kolonisten neu verteilen" aktivieren (siehe Seite 20), denn vorher bringen sie euch keine Vorteile.



Das **INSTITUT** ist das einzige Gebäude im Spiel, das mit 2 Bauern aktiviert werden muss. Es übt seine Funktion also erst aus, wenn dort 2 Bauern arbeiten. (Solange dort nur einer oder keiner arbeitet, tut es nichts.)

Wird ein Bürger oder Kaufmann in ein Gebäude gesetzt, muss er sofort versorgt werden.

Das bedeutet, dass ihr sofort die **Versorgungskosten** für die entsprechende Arbeitskraft bezahlen müsst (*siehe auch „Versorgungsphase“ auf Seite 20-21*):

- 1 Nahrung für jeden neu eingesetzten Bürger bzw.
- 2 Nahrung und 1 Kleidung  für jeden neu eingesetzten Kaufmann .

Die Versorgungskosten könnt ihr **aus allen drei Lagerungsarten** bezahlen, da Versorgung nicht den Lagerungsregeln unterliegt!

Beispiel: Du baust ein Gestüt  und möchtest bereits im folgenden Spielzug von der erhöhten Reichweite profitieren. Also setzt du dort einen deiner arbeitslosen Kaufmänner  ein. Das kostet dich sofort 2 Nahrung und 1 Kleidung . Die Nahrung bezahlst du aus dem Zwischenspeicher deiner Jagdhütte sowie deinem Lager, die Kleidung aus deinem Speicher.

Hinweis: Die gerade versorgte Arbeitskraft muss am Ende des Jahres gegebenenfalls erneut versorgt werden, wenn sie dann immer noch in dem Gebäude arbeitet! Gerade deswegen solltet ihr Gebäude, die erst am Ende eines Jahres was tun, auch erst in der Phase "Kolonisten neu verteilen" aktivieren, um die Versorgungskosten nicht zweimal zu zahlen.



Arbeitskräfte aus Gebäuden zu entfernen ist nicht ohne Weiteres möglich!

Zwar könnt ihr Gebäude sofort aktivieren, wenn ihr sie baut, jedoch dürft ihr Arbeitskräfte nicht einfach so wieder abziehen (z. B. um eine Wohnstätte umzubauen). Dies ist erst am Ende jedes Jahres möglich (*siehe „Kolonisten neu verteilen“ auf Seite 20*).

Die Manufaktur

Die **MANUFAKTUR** ist das einzige Gebäude im Spiel, das eine beliebige Arbeitskraft (*Bauer, Bürger, Kaufmann *) aufnehmen kann. Ihre Funktion hängt davon ab, wer darin arbeitet: sie erhöht die Ergiebigkeit eurer **Produktions- und Versorgungsgebäude**, die mit derselben Art von Arbeitskraft betrieben werden wie die **MANUFAKTUR**, um jeweils 1 Ware. Dauerhafte Anschaffungen, die Waren erzeugen (z. B. „Biberbau“), brauchen keine Arbeitskräfte und werden von euren **MANUFAKTUREN** grundsätzlich nicht verbessert.

Beispiel: Du hast eine Manufaktur sowie zwei Förstereien, in denen Bauern arbeiten, sowie eine Manufaktur, in der ein Bürger arbeitet. Deine Förstereien erzeugen fortan jeweils 3 Holz pro Jahr. Die Manufaktur mit dem Bürger bewirkt hierbei nichts.



Wie genau Waren erzeugt werden, steht unter „Produktionsphase“ auf Seite 22.

Wichtig! MANUFAKTUREN haben keine Auswirkung auf eure Geldgebäude!

ANSCHAFFUNGEN UND HANDKARTEN

Neben den Gebäuden bieten euch die **Anschaffungen** eine weitere Möglichkeit, an Sonderfähigkeiten zu gelangen. Es gibt drei Arten von Anschaffungen:

- **Sofortige** Anschaffungen führt ihr **sofort** nach dem Ausspielen aus und legt sie dann auf den Ablagestapel. Diese erkennt ihr am -Symbol.

Die Steinaxt bringt euch sofort 4 Holz, die ihr einlagern oder abwerfen müsst.

- **Dauerhafte** Anschaffungen spielt ihr aus, indem ihr ihre Kosten bezahlt und sie offen vor euch auslegt. Sie weisen einen Talerwert auf sowie eine Funktion, die ihr dauerhaft nutzen könnt. Anschaffungen erfordern grundsätzlich keine Arbeitskräfte, auch wenn sie Funktionen haben, die sich mit bestimmten Gebäudefunktionen decken. Ihr erkennt dauerhafte Anschaffungen am -Symbol.

Die Tonmulde liefert euch am Ende jedes Jahres 1 Lehm. Obwohl ihre Funktion identisch zur Mulde ist, benötigt sie keine Arbeitskraft.

- **Limitierte** Anschaffungen könnt ihr nur begrenzt oft nutzen. Beim Ausspielen legt ihr sie vor euch ab und legt die auf der Karte angegebenen Waren aus eurem Lager auf die Anschaffung. Jedes Mal, wenn ihr sie nutzt, legt ihr eine Ware davon zurück in den allgemeinen Vorrat. Sobald alle Waren von der Karte entfernt sind, legt ihr sie auf den Ablagestapel. Ihr erkennt sie am -Symbol.

Wenn du das "Bahnticket" aus Epoche I ausspielst, musst du 3 Holz aus deinem Lager darauf legen. Bis zu dreimal im Spiel kannst du, wenn du 1 Holz vom Bahnticket sowie 2 weitere Holz aus deinem Lager abgibst, deinen Verwalter auf einen beliebigen Ort des Spielplans ziehen.



Anschaffungen nachziehen

Am Anfang habt ihr noch keine Anschaffungen. Um welche zu bekommen, müsst ihr auf den Ort **BIBLIOTHEKAR** ziehen. Dort erhaltet ihr 2 Anschaffungen vom Nachziehstapel **auf die Hand**. (Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel.)



Ihr dürft maximal 6 Karten auf der Hand haben!

Habt ihr also bereits 5 Karten auf der Hand und nutzt den **BIBLIOTHEKAR**, dürft ihr **nur eine** neue Anschaffung nachziehen. Das Handkartenlimit zu überschreiten ist **nicht** erlaubt. Wer bereits 6 Karten auf der Hand hat, darf den **BIBLIOTHEKAR** nicht nutzen.

Ihr dürft Handkarten nicht abwerfen!

Die einzige Möglichkeit, Handkarten wieder loszuwerden, besteht darin, sie auszuspielen (siehe „Anschaffungen ausspielen“ weiter unten). Es kann aber sein, dass ihr Anschaffungen auf der Hand habt, die ihr gar nicht mehr spielen könnt (z. B. weil ihr deren Voraussetzungen nicht mehr erfüllen könnt).

Beide Regeln werden (teilweise) durch das Gebäude **BIBLIOTHEK** bzw. die **KOLONIE DER GELEHRTEN** aufgehoben. Deren Sonderfähigkeit erlaubt es euch, das Handkartenlimit zumindest kurzfristig zu überschreiten, wenn ihr Anschaffungen auf die Hand bekommt – ihr könnt den **BIBLIOTHEKAR** also auch dann nutzen, wenn ihr bereits 6 Anschaffungen auf der Hand habt. Ihr müsst dann eure Kartenhand sofort auf 6 reduzieren, indem ihr Karten eurer Wahl ungenutzt auf den Ablagestapel legt.



Außerdem verbessern die **BIBLIOTHEK** und die **KOLONIE DER GELEHRTEN** die Aktion des **BIBLIOTHEKARS** für euch: ihr zieht dann gleich 4 Karten vom Nachziehstapel und dürft 2 davon behalten. Erst danach überprüft ihr euer Handkartenlimit.

Anschaffungen ausspielen

Eure Anschaffungen könnt ihr auf dem **ENTWICKLER** ausspielen. Dort erhaltet ihr 2 Werkzeuge **und müsst genau eine Karte aus eurer Hand ausspielen**. (Es ist nicht erlaubt, den **ENTWICKLER** aufzusuchen und sich nur die 2 Werkzeuge zu nehmen.) Sind oben auf der Karte Kosten abgebildet, müsst ihr sie bezahlen, bevor ihr ihren Effekt nutzen könnt.



 Sobald ihr eure Beziehungen zur **KOLONIE DER GELEHRTEN** auf Stufe II ausgebaut habt, könnt ihr immer, wenn ihr beim **BIBLIOTHEKAR** Anschaffungen nachzieht, sofort eine ausspielen.

 Baut ihr das **INSTITUT** und aktiviert es, könnt ihr fortan gleich 2 Anschaffungen ausspielen, wenn ihr auf den **ENTWICKLER** zieht. Mehr als 2 Anschaffungen in einem Spielzug zu spielen ist (derzeit) nicht möglich.



Je nach ausgespielter Kartenart, legt ihr die Karte offen vor euch aus (*dauerhafte und limitierte Karten*) oder führt ihren Effekt aus und legt sie auf den Ablagestapel (*sofortige Karten*).

 Es spielt übrigens keine Rolle, aus welcher Epoche eine Anschaffung stammt. Ihr könnt also auch Anschaffungen ausspielen, die ihr noch aus früheren Epochen auf der Hand habt.

Anschaffungen können ähnlich wie die Aktionen auf Marktkarten Einschränkungen aufweisen.



DIPLOMATIE

Die dritte Möglichkeit, eure Gemeinde auszubauen und Sonderfähigkeiten zu erwerben, besteht darin, diplomatische Beziehungen zu entfernten **Kolonien** aufzubauen. Es gibt 9 verschiedene und einzigartige Kolonien, von denen pro Partie nur 4 (bzw. 5 ab Epoche III) verfügbar sind. Je nachdem, bis zu welcher Epoche ihr spielt, könnt ihr eure Beziehungen zu einer Kolonie auf bis zu **4 Stufen** ausbauen und euch dadurch mächtige Sonderfähigkeiten sichern.

Folgende Kolonien gibt es:

- **Kolonie der Alchemisten:** Hierüber könnt ihr Waren bei Erhalt sofort gegen andere tauschen. Außerdem kommt ab Epoche II der Sonderbotschafter **Alchemist**  ins Spiel.
- **Kolonie der Altruisten:** Hier werdet ihr zu Beginn jedes Jahres mit Waren beschenkt. Außerdem kommt ab Epoche II der Sonderbotschafter **Altruist**  ins Spiel.
- **Kolonie der Gelehrten:** Hier dreht sich alles um Anschaffungen und Handkarten.
- **Kolonie der Gesandten:** Hier bekommt ihr einen weiteren Verwalter und eine höhere Reichweite.

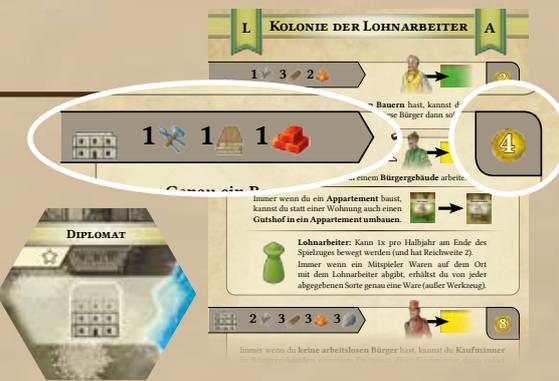


- **Kolonie der Händler:** Hierüber könnt ihr auf Märkten Waren tauschen.
- **Kolonie der Industriellen:** Hierüber könnt ihr am Ende jedes Jahres Waren veredeln.
- **Kolonie der Lageristen:** Hier dreht sich alles um eure Lagerungsmöglichkeiten.
- **Kolonie der Lohnarbeiter:** Hierüber wird das Aktivieren von Gebäuden einfacher. Außerdem kommt ab Epoche II der Sonderbotschafter **Lohnarbeiter** ins Spiel.
- **Kolonie der Lords:** Hierüber könnt ihr euch leichter über den Spielplan bewegen.



Eine diplomatische Beziehung aufbauen

Der Ort **DIPLOMAT** ermöglicht es euch, diplomatische Beziehungen zu einer entfernten Kolonie **aufzubauen**. Dazu errichtet ihr auf eurem Gemeindeplan eine **Botschaft** dieser Kolonie oder baut eine bestehende Botschaft weiter aus. Die Kosten dafür stehen auf den **Kolonietableaus** – sie hängen nur von der Stufe ab, nicht von der Kolonie selbst. Dort steht auch, wie viele Taler jede Beziehungsstufe wert ist; das ist aber auch auf den Botschaften abgebildet. Die Kosten für die verschiedenen Stufen sind kumulativ; die Talerwerte nicht.



In einer Aktion dürft ihr beliebig viele Beziehung auf- bzw. ausbauen!

Wer eine neue Beziehung aufbauen möchte, bezahlt die Kosten der **ersten Stufe** der gewünschten Kolonie, nimmt sich die entsprechende **Botschaft** aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf einen freien Bauplatz seines Gemeindeplans.

Pro Kolonie und Spieler gibt es zwei Plättchen: das eine zeigt auf Vorder- bzw. Rückseite eine **I** bzw. **II**, das andere zeigt eine **III** bzw. **IV**. Die Zahlen stehen für die **Beziehungsstufe** zu dieser Kolonie. Sie sehen deswegen aus wie die Epochennummern auf den Gebäudeplättchen, weil keine Beziehung weiter ausgebaut werden darf, als die Nummer der aktuellen Epoche angibt (*siehe „Beziehungen ausbauen“ weiter unten*).

Immer wenn ihr eine neue Beziehung aufbaut, nehmt ihr euch das Botschaftsplättchen **I** / **II** der entsprechenden Kolonie und legt es so auf euren Gemeindeplan, dass die Seite mit der **I** oben liegt. Von jeder Kolonie dürft ihr nur eine Botschaft besitzen. Eine bestehende Beziehung kann aber weiter ausgebaut werden (*siehe unten*).



Für Botschaften gelten dieselben Regeln wie für Gebäude.

Insbesondere könnt ihr also eine Botschaft überbauen (*für die üblichen 2 Werkzeuge*), verliert dadurch aber sofort alle Sonderfähigkeiten, die euch die entsprechende Kolonie geboten hat. Gegebenenfalls verliert ihr dadurch weiteres Spielmaterial.

Beziehungen ausbauen

Eine bestehende Beziehung zu einer Kolonie könnt ihr (*innerhalb derselben oder einer späteren Aktion*) weiter **ausbauen**, indem ihr die Kosten der nächsthöheren Stufe bezahlt. Dreht die Botschaft dann auf die Rückseite (*Ausbau von Stufe I auf II bzw. von III auf IV*) oder tauscht sie gegen die andere aus und legt sie entsprechend hin (*Ausbau von Stufe II auf III*).



Ihr dürft Beziehungen nur bis zu der Stufe ausbauen, die der aktuellen Epochennummer entspricht!

In Epoche II könnt ihr also jede Beziehung bis maximal Stufe II ausbauen. Das steht zur Erinnerung noch einmal auf der Epochenkarte.

Anmerkung: Ihr dürft innerhalb derselben Aktion beliebig viele neue Beziehungen aufbauen und auch beliebig viele bestehende Beziehungen weiter ausbauen. Sogar Beziehungen, die ihr in dieser Aktion neu aufgebaut habt, dürft ihr gleich weiter ausbauen. Allerdings ist das alles Teil derselben Aktion und damit müssen sich alle Waren, die ihr dabei abgibt, bereits vor der Aktion in eurem Lager befinden.

Ab Stufe II führen die Kolonien der **ALCHEMISTEN**, **ALTRUISTEN** bzw. **LOHNARBEITER** die Sonderbotschafter **Alchemist**, **Altruist** bzw. **Lohnarbeiter** ein. Sobald ihr eure Beziehung zur jeweiligen Kolonie auf Stufe II (*oder höher*) ausgebaut habt, dürft ihr **einmal pro Halbjahr** zusätzlich zu eurem Verwalter den entsprechenden Sonderbotschafter bewegen. Wann welcher Sonderbotschafter gezogen wird, steht auf dem Kolonietableau und wird im Folgenden nochmal erwähnt.

Grundsätzlich gilt:

- Die Sonderbotschafter kommen wie die Verwalter über die **Märkte** ins Spiel. Der erste Spieler, der einen Sonderbotschafter freischaltet, setzt ihn **sofort** auf einem Markt seiner Wahl ein.
- Es gelten dieselben **Zugregeln** wie für die Verwalter, allerdings muss man für Sonderbotschafter grundsätzlich keine Abgabe leisten. Insbesondere können Sonderbotschafter also auch auf Märkte springen und das erste Einsetzen auf dem Markt ist noch kein Zug.
- Die **Reichweite** der Sonderbotschafter beträgt von Anfang an **2**. Sie kann auf dieselbe Weise erhöht werden wie die Reichweite eurer Verwalter (z. B. über ein aktiviertes **GESTÜT** ).
- Alle Spieler „teilen“ sich dieselben Sonderbotschafter. Ihr könnt euch aber untereinander absprechen, wo die Sonderbotschafter stehen sollen. An solche **Absprachen** muss sich jedoch niemand halten.

Die Sonderfiguren im Detail:

Alchemist: Den Alchemisten zieht ihr zu **Beginn oder am Ende** eines eurer drei Spielzüge. Landet der Alchemist dabei auf einem Ort, auf dem sich **mindestens ein Verwalter deiner Mitspieler** befindet, dürft ihr sofort die Aktion des Ortes durchführen, als wäre euer eigener Verwalter darauf gezogen.

-  Habt ihr zusätzlich auch Beziehungen zur **KOLONIE DER LORDS** aufgebaut, so könnt ihr auch mit dem Alchemisten die eigentliche Ortsaktion ignorieren und euch stattdessen eine Ware nehmen (*siehe Anhang auf Seite 5*).



Altruist: Den Altruisten zieht ihr zu **Beginn** eines eurer drei Spielzüge. Er gewährt euch einen Rabatt auf alle eure Aktionen, wenn er auf einem Ort steht, der **bedingungslos** Waren liefert. Dazu gehören sämtliche Baustofforte, die Märkte (*wegen der Zuschuss-Aktion*), sowie die Versorger. (*Der Entwickler zählt nicht dazu, da er seine 2 Werkzeuge nicht bedingungslos anbietet.*) Der Rabatt wird in Höhe der Waren gewährt, die es auf dem Ort gibt, auf dem der Altruist steht.

Beispiele: Du hast den Altruisten freigeschaltet. Dieser befindet sich gerade auf dem Uferwald. Solange er dort steht, sind alle deine Aktionen bis zu 3 Holz günstiger.

(1) Du baust einen Hof. Normalerweise würde er dich 1 Werkzeug und 2 Holz kosten. Durch den Altruisten zahlst du nur 1 Werkzeug.

(2) Du stellst beim Schreiner 4 Bretter her. Normalerweise kostet dich das 8 Holz. Dank des Altruisten brauchst du nur 5 Holz zu bezahlen.



Der Altruist kann nicht nur Baukosten reduzieren, sondern während der Versorgungsphase eure Versorgungskosten mindern, wenn er auf einem Versorger (*oder Markt mit entsprechender Zuschuss-Aktion*) steht. (*Beispiele dazu findet ihr unter „Versorgungsphase“ auf Seite 21*).

-  Beziehungen zur **KOLONIE DER ALCHEMISTEN** haben keinen Einfluss auf den Rabatt des Altruisten. Er liefert immer nur genau das, was auf dem Ort aufgedruckt ist, auf dem er sich befindet.

Lohnarbeiter: Den Lohnarbeiter bewegt ihr **am Ende** eures **dritten** Spielzuges. Er bringt euch nur während der Spielzüge eurer Mitspieler Vorteile. Immer wenn ein **Mitspieler** Waren auf dem Ort (*einschließlich Markt*) abgibt, auf dem der Lohnarbeiter steht, erhaltet ihr jeweils 1 Ware jeder abgegebenen Sorte – mit Ausnahme von Werkzeug.



Du hast den Lohnarbeiter freigeschaltet und ein Mitspieler baut 2 Jagdhütten dort, wo der Lohnarbeiter steht. Er bezahlt 6 Werkzeuge, 4 Holz und 2 Lehm. Davon erhältst du 1 Holz und 1 Lehm.



STARTSPIELER

Als Startspieler seid ihr als Erste an der Reihe und legt am Ende des Jahres neue Orte an den Spielplan an. Wer Startspieler ist wird durch die **Startspielermarke** angezeigt.



Der Startspieler wechselt nicht automatisch. Um Startspieler zu werden, müsst ihr den Ort **AMTSLEITER** aufsuchen oder die entsprechende Marktaktion durchführen (*falls vorhanden*). Nehmt euch dann die Startspielermarke. Allerdings werdet ihr **nicht sofort** Startspieler – das Jahr (*und insbesondere das Winterhalbjahr*) wird in der aktuellen Reihenfolge zu Ende gespielt. Bis dahin kann die Startspielermarke noch mehrmals den Besitzer wechseln! Erst am Ende des Jahres wird Startspieler, wer die Marke dann besitzt (*siehe „Ende eines Jahres“ weiter unten*).



- IV** Zu Beginn von Epoche IV, wird der **AMTSLEITER** durch den **AMTSRAT** ersetzt. Auch dort könnt ihr euch das Startspielerrecht beschaffen. Zusätzlich dürft ihr dann die Positionen zweier Orte eurer Wahl **vertauschen**, sofern auf beiden Orten keinerlei Figuren stehen.

Neben dem Erwerb der Startspielermarke bietet euch der **AMTSLEITER** einen Lehm aus dem allgemeinen Vorrat (*der Amtsrat **IV** bietet stattdessen 1 Werkzeug und 1 Taler*). Zu Beginn von Epoche I ist dies der einzige Ort, an dem es Lehm gibt (*es sei denn die aktuelle Marktkarte bietet gerade Lehm an*). Erst im Verlauf von Epoche I kommen weitere Baustofforte für Lehm ins Spiel.

ENDE EINES JAHRES

Nachdem jeder Spieler zweimal an der Reihe war (*nämlich einmal pro Halbjahr*), spielt ihr noch die folgenden 5 Phasen in der angegebenen Reihenfolge. Dann erst ist das Jahr zu Ende.

1. Startspielerwechsel

Der aktuelle Besitzer der **Startspielermarke** wird **jetzt** Startspieler. Das kann derselbe Spieler sein, der letztes Jahr Startspieler war, wenn sich kein anderer Spieler die Startspielermarke geholt hat.

2. Neue Orte anlegen (*entfällt im 5. Jahr einer Epoche*)

Der Startspieler legt nun die drei offen ausliegenden Orte (*siehe „Anfang eines Jahres“ auf Seite 6*) an den Spielplan an. Dabei gelten dieselben Regeln wie beim Spielaufbau: ein neuer Ort muss mit mindestens zwei Kanten an bereits ausliegende Plättchen grenzen.

- II** **Austauschorte:** Es gibt Orte, die andere Orte im Spielplan ersetzen. Welcher Ort ersetzt wird, ist angegeben. Solche Orte werden nicht einfach an die Auslage angelegt, sondern nehmen den Platz des ersetzten Ortes ein. Der ersetzte Ort wird aus dem Spiel genommen. Soll ein Ort ersetzt werden, der mehrfach vorkommt (*z. B. das UFERWÄLDCHEN*), darf sich der Startspieler aussuchen, welches Exemplar er davon ersetzt.



3. Kolonisten neu verteilen

Nun dürft ihr eure Kolonisten neu auf eure Wohnstätten und anderen Gebäude verteilen. **Dies ist nur in dieser Phase möglich!** Wer im kommenden Jahr seine Wohnstätten zu höherwertigen Wohnstätten umbauen möchte, sollte jetzt Kolonisten „nach Hause“ schicken.

Anmerkung: Zieht ihr Kolonisten aus Gebäuden ab, in denen Waren zwischengespeichert sind, müsst ihr die Waren in euer Lager bzw. euren Speicher verschieben oder abwerfen.

Wichtig! In dieser Phase braucht ihr eure Arbeitskräfte noch nicht zu versorgen. Das passiert erst in der Versorgungsphase. Achtet aber darauf, dass alle eure Arbeitskräfte versorgt werden können.

4. Versorgungsphase

In dieser Phase erzeugen eure **Versorgungsgebäude** Waren und ihr müsst eure **Arbeitskräfte** versorgen. Kolonisten in Wohnstätten sind keine Arbeitskräfte – sie müssen nicht versorgt werden. Geht wie folgt vor:

- a. Ermittelt zunächst euren **Versorgungsbedarf**, d. h. die Summe der Versorgungskosten aller eurer Arbeitskräfte (*nicht arbeitslose Kolonisten*). Welche und wie viele Versorgungsgüter jede Arbeitskraft verlangt, steht in der folgenden Tabelle und auf eurem Gemeindeplan:

Arbeitskraft	Nahrung	Kleidung 
 Bauer	–	–
 Bürger	1 	–
 Kaufmann 	2 	1 

Spielt ihr nur Epoche I, habt ihr meist nur Bauern in Arbeit und somit keinen Versorgungsbedarf. Erst wenn ihr gegen Ende der Partie Bürger in Manufakturen einsetzt, müsst ihr an Versorgung denken.

Bauern sind Selbstversorger. Sie brauchen nicht versorgt zu werden.

Sobald ihr euren Versorgungsbedarf ermittelt habt, könnt ihr Versorgungsgüter aus eurem Lager, eurem Speicher oder den Zwischenspeichern eurer Versorgungsgebäude (bzw. Anschaffungen und Botschaften) abgeben, um euren Versorgungsbedarf zu reduzieren.

-  Habt ihr eure Beziehungen zur **KOLONIE DER ALTRUISTEN** mindestens auf Stufe II ausgebaut, kann der Sonderbotschafter **Altruist** euren Versorgungsbedarf noch weiter reduzieren, wenn er sich gerade auf einem Ort aufhält, auf dem es Versorgungsgüter gibt. Ist dies der Fall, reduziert ihr euren gesamten Versorgungsbedarf um so viele Versorgungsgüter, wie der entsprechende Ort liefert. Dabei kann kein Wert unter 0 fallen.

Beispiel: Du hast 2 Bürger und 1 Kaufmann  , die in deinen Gebäuden arbeiten. Dein Versorgungsbedarf beträgt somit 4 Nahrung und 1 Kleidung  . Verfügst du über den Altruisten  , reduziert sich dein Nahrungsbedarf auf 2 Nahrung, weil der Altruist gerade auf dem Bäcker steht und dieser 2 Nahrung liefert.

- b. Bestimmt anschließend euer Versorgungsvolumen. Das ist die Summe aller erzeugten Waren durch Versorgungsgebäude (einschließlich bestimmter Anschaffungen und Botschaften).

Beispiel: Im obigen Beispiel beträgt dein Versorgungsvolumen 3 Nahrung über das Jagdrevier. Mit der Anschaffung „Gemüsegarten“ wäre dein Versorgungsvolumen 4.

- c. Nun wird die Differenz beider Werte betrachtet:

➔ Ist der **Bedarf größer als das Volumen**, habt ihr euren Versorgungsbedarf nicht ausreichend reduziert und müsst weitere Versorgungsgüter aus eurem Lager, eurem Speicher oder den Zwischenspeichern eurer Versorgungsgebäude (bzw. Anschaffungen und Botschaften) abgeben.

Wichtig! Wer an dieser Stelle feststellt, dass er einen Fehler gemacht hat und seine Arbeitskräfte nicht versorgen kann, muss die Phasen „Kolonisten neu verteilen“ und „Versorgungsphase“ so lange wiederholen, bis alle Arbeitskräfte versorgt sind.

Beispiel: Im obigen Beispiel erzeugst du weniger Kleidung  (0), als du benötigst (1). Ohne den Altruisten  und ohne den „Gemüsegarten“ wärst du auch bei der Nahrung im Minus (du brauchst 4, erzeugst aber nur 3).

➔ Ist das **Volumen größer als der Bedarf**, erzeugen eure Versorgungsgebäude mehr, als benötigt wird. Verteilt die zu viel erzeugten Versorgungsgüter auf eure Versorgungsgebäude (beachtet aber die Kapazitäten ihrer Zwischenspeicher, siehe Seite 11) oder legt sie in euer Lager oder euren Speicher. Notfalls müsst ihr Waren abwerfen oder auf die zu viel erzeugten Versorgungsgüter verzichten.

Beispiel: Im obigen Beispiel wärst du durch den Altruisten  bei Nahrung im Plus (du brauchst 2, erzeugst aber 3).

➔ Sind beide Werte **gleich**, passiert nichts. Ihr habt erfolgreich eure Arbeitskräfte versorgt, ohne Überschüsse zu generieren.

Wichtig! Der Bedarf an Versorgungsgütern und was eure Versorgungsgebäude produzieren können, werden miteinander verrechnet. Es werden also nicht erst Versorgungsgüter erzeugt und dann eure Arbeitskräfte versorgt. Beides geschieht gleichzeitig. Das ist vor allem wichtig, wenn die Zwischenspeicher eurer Versorgungsgebäude aus vorherigen Runden bereits gefüllt sind.



Die Bilanzkarte

Mit Hilfe eurer Bilanzkarte könnt ihr euer (*stetiges*) Versorgungsvolumen und euren Versorgungsbedarf laufend festhalten, indem ihr euch die Differenz der beiden Werte mit einer Nahrungs- bzw. Kleidungsmarke laufend anzeigt. Immer wenn ihr einen neuen Bürger oder Kaufmann in Arbeit bringt, setzt ihr die Marken um entsprechend viele Felder **zurück**. Immer wenn ihr ein neues Versorgungsgebäude aktiviert (*bzw. eine entsprechende Anschaffung ausspielt oder eine entsprechende Botschaft baut*), setzt ihr die Marken um entsprechend viele Felder **vor**. (*Deaktiviert ihr ein Versorgungsgebäude, müsst ihr die Marken entsprechend wieder zurückziehen.*) Damit wisst ihr immer, ob ihr momentan zu wenige oder zu viele Versorgungsgüter erzeugt. Reicht die Skala nicht aus, könnt ihr euch am Rand mit weiteren Marken den Übertrag anzeigen.



5. Produktionsphase

In dieser Phase erzeugen eure Geld- und Produktionsgebäude Waren. Auch die vorgedruckte **SCHMIEDE** auf eurem Gemeindeplan erzeugt nun Werkzeuge. Taler und Werkzeuge legt ihr dabei einfach in den Werkzeugkasten eures Gemeindeplans. Erzeugte Baustoffe legt ihr – sofern möglich – auf die Gebäude selbst (*beachtet aber die Kapazitäten ihrer Zwischenspeicher, siehe Seite 11*). Ist dort kein Platz, legt ihr sie ins Lager oder euren Speicher. Notfalls müsst ihr Waren abwerfen oder auf erzeugte Waren verzichten.



ENDE EINER EPOCHE

Eine Epoche endet unmittelbar nach der Produktionsphase am Ende des fünften Jahres. War dies die letzte Epoche, die ihr spielen wolltet, ist damit auch das Spiel vorbei. Ansonsten bereitet ihr die nächste Epoche vor wie unter „Anfang einer Epoche“ auf Seite 6 beschrieben.

SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet mit Ablauf der letzten vereinbarten Epoche. Dann wird gewertet:

- Addiert die Talerwerte aller eurer Gebäude, Botschaften sowie ausgespielten (*dauerhaften*) Anschaffungen.
- Addiert dazu die baren Taler, die ihr im Verlauf des Spiels im Werkzeugkasten eures Gemeindeplans gesammelt habt.
- Addiert schließlich die Talerwerte eurer Arbeitskräfte. Arbeitslose Kolonisten in euren Wohnstätten sind nichts wert. Die folgende Tabelle gibt an, wie viel jede Arbeitskraft wert ist:

Arbeitskraft	Talerwert
Bauer	2
Bürger	6
Kaufmann	16

Benutzt am besten den beigefügten Wertungsblock (*dort stehen diese Werte auch*).

Wessen Gemeinde in Summe die meisten Taler wert ist, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand ist derjenige besser, der im allerersten Jahr später an der Reihe war. Andernfalls (*oder wenn ihr euch nicht mehr daran erinnern könnt*) gibt es mehrere Gewinner.

Beispiel: Am Ende des Spiels hast du 6 Höfe, 2 Wohnungen, 2 Manufakturen, 2 Förstereien und 3 Lagerschuppen. Diese sind zusammen 30 Taler wert. Außerdem hast du die Anschaffungen „Biberbau“ und „Tonmulde“ gespielt, die zusammen 3 Taler wert sind. Dein Barbestand umfasst 6 Taler. Zu diesen bisher 39 Talern kommen noch die Taler für deine Arbeitskräfte hinzu. Von deinen insgesamt 6 Bauern arbeiten alle bis auf einen – das ist 10 Taler wert. Deine Bürger arbeiten beide – das gibt weitere 12 Taler. Insgesamt kommst du auf 61 Taler.



Name		
Gebäude	30	
Botschaften	-	
Anschaffungen	3	
Bargeld	6	
Zwischensumme	39	
Bauern (2)	10	
Bürger (6)	12	
Kaufmänner (16)	-	
Zwischensumme	22	
Gesamt	61	

START IN EINER SPÄTEREN EPOCHE

Ihr müsst das Spiel nicht von der ersten Epoche an spielen. Ihr könnt in einer beliebigen späteren Epoche loslegen (z. B. *gleich in der vierten Epoche*). Damit verbunden sind Änderungen in der Spielvorbereitung. Legt zunächst alles benötigte Spielmaterial aus (*einschließlich der Kolonien*). Anschließend spielt ihr die fünf Phasen des Jahresendes in einer leicht abgewandelten Weise:

PHASE 1: STARTSPIELER – Bestimmt einen Startspieler.

PHASE 2: SPIELPLAN

Anfangen beim Startspieler und reihum im Uhrzeigersinn, baut ihr den Spielplan auf. Dieser besteht jetzt nicht nur aus den Startorten, sondern auch aus den Orten aller übersprungenen Epochen. Dabei werden die Orte Epoche für Epoche angelegt (*bzw. ersetzen vorhandene*). Bevor ihr die Orte der nächsten Epoche anlegt, müsst ihr den **ersten Schritt** der entsprechenden Epochenkarte durchführen (*also den zweiten bzw. dritten Markt anlegen, die fünfte Kolonie ins Spiel bringen bzw. den AMTSLEITER durch den AMTSRAT ersetzen*).

PHASE 3: PERSÖNLICHE AUSLAGE

Jeder von euch erhält **1 zufällige dauerhafte Anschaffung jeder übersprungenen Epoche**. Legt diese offen vor euch aus – sie gilt als ausgespielt. Ihre Baukosten braucht ihr nicht zu bezahlen. Außerdem bekommt jeder von euch **2 zufällige Anschaffungen der letzten übersprungenen Epoche** auf die Hand.

Beispiel: Startet ihr in Epoche IV, so hat jeder von euch je 1 dauerhafte Anschaffung der Epochen I, II und III offen vor sich ausliegen, sowie 2 Anschaffungen aus Epoche III auf der Hand.

Als Nächstes bestückt ihr euren Gemeindeplan mit **Gebäuden, Botschaften und Waren**. Dazu stehen euch eine bestimmte Anzahl an Talern zur Verfügung, die ihr für Gebäude, Botschaften bzw. Waren eurer Wahl **aus den übersprungenen Epochen** „ausgeben“ könnt. Die mittleren drei Spalten der folgenden Tabelle geben an, wie viele Taler euch jeweils zur Verfügung stehen. (*Diese und die folgende Tabelle findet ihr auch auf einer Übersichtskarte.*)

Startepoche	Botschaften	Gebäude	Waren	Werkzeuge
	2 	29 	5 	0 
	8 	59 	8 	1 
	16 	92 	12 	2 

Wer es vermeiden möchte, dass bestimmte Spieler sich nur Geldgebäude auslegen (was etwas langweilig ist), der kann die Zahl der Geldgebäude pro Spieler beim Spielaufbau auf 3 begrenzen.

Bei den Botschaften bedeuten die Zahlen ebenfalls Taler, d. h. bei der Wahl eurer Botschaften müsst ihr deren aufgedruckten Talerwerte beachten.

Botschaftstaler dürfen teilweise oder vollständig zu den Gebäudetälern gezählt werden!

Beispiel: Ihr startet in Epoche III. Du benötigst nur eine Botschaft der Stufe I. Diese ist 2 Taler wert. Damit stehen dir die verbliebenen 6 Taler für Gebäude zur Verfügung. Insgesamt kannst du also 59+6=65 Taler für Gebäude ausgeben.

Nachdem ihr euch für eure Gebäude und Botschaften entschieden habt, bestückt ihr eure Wohnstätten mit den entsprechenden Kolonisten und verteilt diese sogleich auf eure Gebäude. Eure Arbeitskräfte werdet ihr in der folgenden Phase **versorgen** müssen.

Dann gebt ihr die Warentaler aus. Waren sind bei der Wertung grundsätzlich keine Taler wert. Wenn ihr in einer späteren Epoche startet, werden ihnen aber beim Spielaufbau – **und auch nur zu diesem Zwecke!** – Talerwerte zugeordnet.

Überschüssige Gebäudetaler werden zu den Warentälern gezählt!

Die folgende Tabelle gibt an, wie viele Taler jede Ware hierbei wert ist und welche Waren in welcher Startepoche verfügbar sind:

Ware	Verfügbarkeit bei Start in Epoche	Taler
		1 
		2 
		3 
		3 
		6 

Zusätzlich erhält jeder von euch **1 Nahrung** (*unabhängig davon, welche Waren ihr euch für eure Warentaler gekauft habt*) sowie die in der ersten Tabelle angegebene Zahl an Werkzeugen. Über die Warentaler könnt ihr euch keine Werkzeuge kaufen. Verteilt eure Waren dann auf euer Lager und euren Speicher.

Anmerkung: *Notfalls dürft ihr (nur jetzt!) Waren in die Zwischenspeicher von Gebäuden legen. Das ergibt aber nur bei den Versorgungsgebäuden Sinn, weil in Phase 5 alle eure Produktionsgebäude ohnehin Waren erzeugen werden.*

PHASE 4: VERSORGNUNGSPHASE

Führt nun eine vollständige Versorgungsphase durch. Wer seine Arbeitskräfte an dieser Stelle nicht versorgen kann, muss Phase 3 wiederholen. **Unterversorgung ist nach wie vor nicht erlaubt!**

PHASE 5: PRODUKTIONSPHASE

Führt abschließend eine vollständige Produktionsphase durch (*inklusive SCHMIEDE*).

Dann kann es auch schon losgehen!

SPIELSTAND SPEICHERN

Die Kolonisten bieten euch die Möglichkeit, euren Spielstand zu speichern und euer Spiel zu einem anderen Zeitpunkt fortzusetzen. Wichtig ist dabei nur, dass ihr das Spiel **am Ende des fünften Jahres** abbrecht, **noch bevor ihr die fünf Phasen des Jahresendes spielt!**

Führt dann eine vereinfachte Wertung durch. Notiert dazu auf dem Wertungsblock wie gewohnt eure Gebäude- und Botschaftstaler sowie eure baren Taler. Eure Anschaffungen und Arbeitskräfte braucht ihr nicht zu werten. Stattdessen muss sich jeder von euch folgende Dinge notieren:

- den Gesamtwert seiner Waren **mit Ausnahme der Taler** (*entsprechend der Tabelle auf Seite 23*)
- die Anzahl seiner Werkzeuge
- seine ausgespielten dauerhaften Anschaffungen
- die Anzahl seiner Handkarten

Natürlich spielt ihr auf diese Weise nicht 1:1 dasselbe Spiel weiter, das ihr abgebrochen habt. Wenn ihr wirklich dasselbe Spiel weiterspielen wollt, müsst ihr wohl ein Foto vom Spielzustand machen ...

Alternativ könnt ihr eure Waren, Werkzeuge und ausgespielten (*dauerhaften*) Karten zusammen mit eurem Spielmaterial in einen Plastikbeutel tun. Der Startspieler legt am besten auch die Startspielermarke dazu.

Notiert schließlich, welche Kolonien im Spiel sind und welche Epoche als Nächstes ansteht.

Wenn ihr das nächste Mal wieder weiterspielen wollt, geht ihr wie beim **Start in einer späteren Epoche** vor (*siehe Seite 23*), aber mit folgenden Änderungen:

- **Kolonien:** Legt die Kolonietableaus und Botschaften der notierten Kolonien aus.
- **Anschaffungen:** Restauriert eure ausgespielten Anschaffungen entsprechend eurer Notizen. Zieht dann so viele zufällige Anschaffungen auf die Hand, wie ihr euch notiert habt. Dabei dürft ihr aus allen Anschaffungen aller vorhergehenden Epochen wählen.
- **Gemeindeplan:** Verwendet die auf dem Wertungsbogen notierten Gebäude- und Botschaftstaler anstatt der Werte in der Tabelle auf Seite 23. Stellt eure Waren (*inkl. Werkzeuge*) an Hand des notierten Wertes zusammen oder nehmt sie aus eurem Plastikbeutel. Ihr erhaltet **keine** zusätzliche Nahrung oder Werkzeuge! Allerdings erhält jeder seine baren Taler entsprechend des Wertungsbogens ausgezahlt. Vergesst nicht, die Versorgungs- und Produktionsphase zu spielen!

Viel Spaß beim Weiterspielen!

IMPRESSUM

Autor: Tim Puls • **Redaktion:** Grzegorz Kobiela • **Gestaltung:** Klemens Franz, atelier198 • **Satz:** Andrea Kattinig, atelier198

Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-games.de



© 2016 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.