ODE. \ LUKAS SIEGMON

SUNA VALO



The GAME BUILDERS

2 | 14+ | 75min

Suna Valo

Das fruchtbare Tal von Suna Valo ist einer der ersten Plätze, den die Menschen nach dem Neuanfang wieder besiedeln. Von den Refugien der Menschheit in den großen Arbor-Bäumen seid ihr ausgeschickt worden, um im sonnigen Tal einen florierenden Bauernhof zu gründen. Dabei helfen euch eure Bots, liebevoll gebaute Maschinen aus den Überresten der alten Welt. Erntet goldenes Getreide und saftige Seerosen. Züchtet geheimnisvolle Blumen, sammelt Energiesteine und lasst Schafe und Hühner weiden. Bringt schließlich eure Waren mit Schiffen und Transportdrohnen in das nahe Dorf im Herzen Suna Valos, um wertvolle Belohnungen zu erhalten.

In diesem 2-Personen-Spiel erwerbt ihr abwechselnd Karten, die ihr in den verschiedenen Spalten eures Bauernhofs anlegt. Dadurch aktiviert ihr die gesamte Spalte und erzeugt so immer stärkere Effekte wie die Produktion von Ressourcen, Lieferungen an Aufträge oder Schritte auf den Botleisten. Die Preise für die Karten legt ihr selbst fest, doch sie gelten dann auch für die Konkurrenz. Sichert euch also rechtzeitig die passenden Karten vor dem Zugriff des anderen Hofes oder schnappt selbst der Konkurrenz die wertvolleren Karten weg. Wer am Ende der drei Spielrunden die meisten Siegpunkte erspielt hat, gewinnt diesen friedlichen Wettstreit!



Das Spielmaterial

1 Spielplan



2 persönliche Tableaus »Hof«

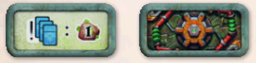


Hinweis: Ein Tableau »Hof« besteht aus 2 Hälften, die in der Mitte zusammengesetzt werden.

16 Botplättchen

davon 8 Botplättchen »Fortschritte« ...

Vorderseite, *beispielhaft:* Rückseite:



... und 8 Botplättchen »Spielende«

Vorderseite, beispielhaft: Rückseite:



6 Reihenbonusplättchen

Vorderseite: Rückseite:



39 Marker »Energiesteine«

24 × Wert 1: 15 × Wert 3:



12 Marker »Knappheit«

Vorderseite: Rückseite:



ca. 125 Klötzchen »Ressourcen«

ca. 25 Getreide (gelb), ca. 25 Seerosen (grün), ca. 25 Blumen (blau), ca. 25 Wolle (beige), ca. 25 Eier (braun)



Persönliches Material

Anzahl je Person, in den Spielfarben Weiß und Schwarz

2 Figuren »Zahnrad« | 6 Figuren »Kiste« | 6 Figuren »Fass« | 6 Figuren »Schiff«



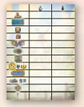
Darstellung (Draufsicht) in der Spielregel:



1 Startbaum



1 Wertungsblock



1 Spielregel



125 Karten

69 Hofkarten, je 23 Hofkarten der Äras I, II und III

Vorderseite Ära I, *beispielhaft:* Rückseite Ära I:



Vorderseite Ära II, *beispielhaft:* Rückseite Ära II:



Vorderseite Ära III, *beispielhaft:* Rückseite Ära III:



darunter je Ära je 1 Karte »Öffentliche Lieferaufträge Aufdecken« (links), »Schiffsaufträge Aufdecken« (Mitte) und 2 Karten »Dorffest Ziehen« (rechts), *beispielhaft für Ära I (nur Vorderseiten):*



8 Karten »Charaktere«

Vorderseite *beispielhaft:* Rückseite:



12 Karten »Dorffest«, je 4 Karten der Äras I, II und III

Vorderseite Ära I *beispielhaft:* Rückseite Ära I:



Vorderseite Ära II *beispielhaft:* Rückseite Ära II:

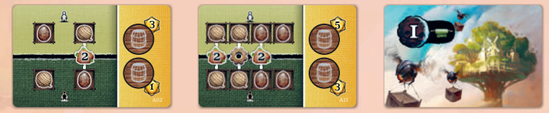


Vorderseite Ära III *beispielhaft:* Rückseite Ära III:



18 Karten »Öffentliche Lieferaufträge«, je 6 Karten der Äras I, II und III

Vorderseiten *beispielhaft:* Rückseite *beispielhaft für Ära I:*



18 Karten »Schiffsaufträge«, je 6 Karten der Äras I, II und III

Vorderseiten *beispielhaft:* Rückseite *beispielhaft für Ära I:*



Spielaufbau

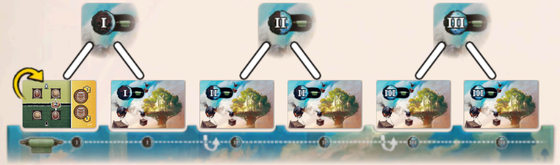
1

Legt den **Spielplan** zwischen euch in die Mitte des Tisches.

Links und *rechts*, *oben* und *unten* werden im folgenden anhand der Ausrichtung des Spielplans (die Segel der Schiffe zeigen nach oben) verwendet.

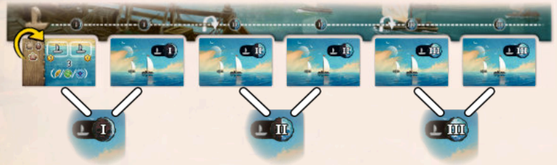
2a

Bildet aus den Karten **»Öffentliche Lieferaufträge«** 3 verdeckte Stapel, sortiert nach Ära I, II und III. Mischt die Stapel jeweils. Zieht dann von jedem Stapel 2 Karten und legt sie *verdeckt* in den entsprechenden Bereich am oberen Rand des Spielplans, von links nach rechts auf die zugehörigen Plätze Ära I, II und III für »Öffentliche Lieferaufträge«. Legt die übrigen Karten der Stapel ungesehen zurück in die Schachtel, sie werden in dieser Partie nicht mehr benötigt. Deckt dann die erste Karte »Öffentliche Lieferaufträge« der Ära I, ganz links in der Reihe, auf.



2b

Verfahrt mit den Karten **»Schiffsaufträge«** genauso wie mit den »Öffentlichen Lieferaufträgen.« Legt die Karten dann aber in die zugehörigen Plätze am unteren Spielplanrand. Deckt dann die erste Karte »Schiffsaufträge« der Ära I, ganz links in der Reihe, auf.



2c

Bildet aus den Karten **»Dorffest«** 3 verdeckte Stapel, sortiert nach Ära I, II und III. Mischt die Stapel jeweils und legt sie neben dem Spielplan bereit.



3

Nehmt die **Hofkarten der Ära I.** Legt die beiden Karten »Öffentliche Lieferaufträge Aufdecken« und »Schiffsaufträge Aufdecken« zunächst beiseite. Mischt dann die Hofkarten und bildet einen verdeckten Stapel. Nehmt nun verdeckt 2 dieser Hofkarten und mischt sie mit den beiden Karten »Öffentliche Lieferaufträge Aufdecken« und »Schiffsaufträge Aufdecken«. Legt die 4 Karten danach verdeckt auf den Platz für den *Nachziehstapel* der Kartenauslage in der Mitte des Spielplans. Legt schließlich die verbliebenen Hofkarten der Ära I verdeckt auf die 4 Karten.



4

Sortiert die **Botplättchen** »Fortschritte« und »Spielende« nach ihren Rückseiten in 2 unterschiedliche Stapel. Mischt jeden Stapel für sich verdeckt.

- Zieht zufällig **3 Botplättchen »Spielende«** und legt sie offen auf den entsprechenden Plätzen des Spielplans aus *(Beispiel rechts)*.



- Zieht zufällig **5 Botplättchen »Fortschritte«** und legt sie offen auf den entsprechenden Plätzen des Spielplans aus *(Beispiel rechts)*.

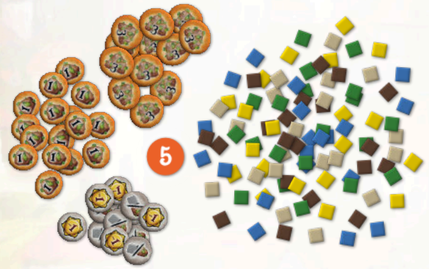


Legt die übrigen Botplättchen zurück in die Schachtel.

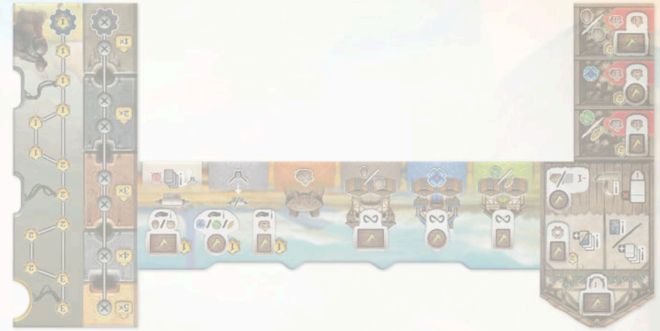
5

Bildet aus den Markern **»Energiesteine«,** den Markern **»Knappheit«** und den **Ressourcen**klötzchen einen allgemeinen Vorrat auf dem Tisch.

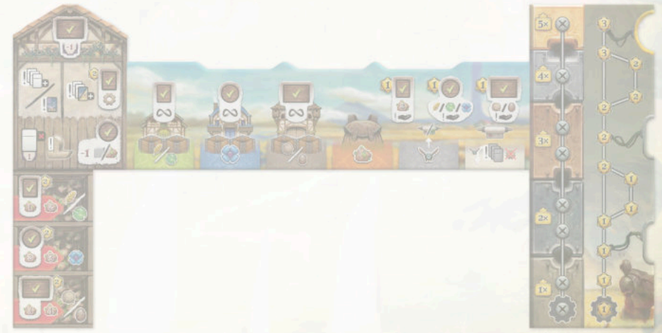
Hinweis: Das Material im allgemeinen Vorrat gilt als unbegrenzt. Geht euch das Material aus, nehmt euch einen geeigneten Ersatz. Ihr dürft jederzeit drei Energiesteine mit Wert »1« in eurem persönlichen Vorrat gegen einen Energiestein mit Wert »3« tauschen und umgekehrt.



Fortsetzung auf der nächsten Doppelseite »







Spielaufbau
(Fortsetzung)

6

Nehmt euch jeweils **1 persönliches Tableau »Hof«** und das **persönliche Material einer Spielfarbe.** Legt den Hof vor euch.

6a

- Legt die beiden Figuren **»Zahnrad«** auf die beiden Startplätze eurer *Botleisten* (der rechte lange Flügel eures Hofs).

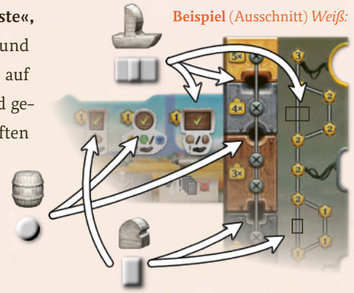
Beispiel *Weiß:*



6b

- Stellt die 6 Figuren **»Kiste«,** die 6 Figuren **»Fass«** und die 6 Figuren **»Schiff«** auf die jeweils entsprechend gekennzeichneten/vertieften Plätze eures Hofs.

Beispiel (Ausschnitt) *Weiß:*



7

Nehmt euch **1 Ressource** jeder Sorte (Getreide, Seerose, Blume, Wolle, Ei) aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie wie abgebildet auf passende Lagerplätze eures Hofs. Nehmt euch **1 Energiestein** aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn neben euren Hof.



Hinweis: Sind im folgenden Ressourcen *und* Energiesteine gemeint, sprechen wir von *Hofgütern* (Symbol links). Hofgüter meint immer Ressourcen (Getreide, Seerose, Blume, Wolle, Ei) und/oder Energiesteine.

8

Nehmt euch je 3 der **Reihenbonusmarker** und legt sie neben eurem Hof für eine mögliche spätere Verwendung bereit.

9

Zieht **3 Hofkarten vom Nachziehstapel** und legt sie aufgedeckt von links nach rechts auf die 3 Plätze neben dem Nachziehstapel in das *Kartenangebot des Dorfes.*

9a

Zieht danach **je 3 Hofkarten** vom Nachziehstapel und legt sie in beliebiger Reihenfolge auf die 3 Plätze der *persönlichen Kartenauslagen* von Weiß und Schwarz oberhalb der jeweiligen Hoftableaus. Habt ihr Karten »Dorffest Ziehen« aufgedeckt, ersetzt diese sofort durch die oberste Karte vom Stapel der Dorffestkarten der Ära I. Legt die »Dorffest ziehen«-Karten in die Schachtel zurück.

Im ersten Schritt legt ihr die obersten drei Hofkarten des Nachziehstapels aufgedeckt und von links nach rechts auf die drei Felder rechts neben dem Nachziehstapel.

Im zweiten Schritt zieht ihr dann je drei Hofkarten vom Nachziehstapel und legt sie aufgedeckt in eure jeweilige persönliche Kartenauslage.



10

Bestimmt, wer von euch das Spiel beginnt, und teilt den **Startbaum** zu.

11

Bildet aus den Karten **Charaktere** einen verdeckten Stapel, mischt ihn und zieht dann in Spielreihenfolge jeweils 2 Karten. Schaut euch eure Auswahl an. Wählt einen Charakter davon aus und legt ihn gut sichtbar neben euren Hof. Legt alle übrigen Karten Charaktere zurück in die Schachtel, sie werden in dieser Partie nicht mehr benötigt.

Hinweis: Spielt ihr Suna Valo zum ersten Mal, empfehlen wir euch mit folgenden Charakteren zu beginnen – *Co1, Co3, Co5, Co7:*



Vorbereitungsrunde

Bevor ihr das Spiel beginnt, müsst ihr den Karten in eurer Kartenauslage noch jeweils einen Preis zuordnen. Wer den Startbaum hat, legt deshalb nun auf jede der 3 Hofkarten in der eigenen persönlichen Kartenauslage **genau 1 beliebiges Hofgut** (die Ressourcenklötzchen oder den Energiestein aus dem persönlichen Vorrat). Danach legt die andere Person auf die Karten vor ihrem eigenen Hof ebenfalls **genau 1 beliebiges Hofgut.**

Beispiel: *Weiß* hat den Startbaum und entscheidet sich von links nach rechts 1 Getreide, 1 Ei und 1 Energiestein auf die 3 Karten in der persönlichen Kartenauslage zu legen. Nachdem *Weiß* alle Karten bestückt hat, muss *Schwarz* entscheiden, welche Hofgüter es auf seinen Karten platziert.



Wer von euch den Startbaum hat, beginnt nun das Spiel.

Bevor wir euch den Spielablauf im Detail erklären, geben wir euch für ein besseres Spielverständnis noch eine Übersicht zu eurem *Hof* und den verschiedenen *Karten* sowie zu den *Lagern* und den *Lieferungen.*



Der Hof

Euren Hof baut ihr im Verlauf einer Partie Suna Valo immer weiter aus. Ihr legt Hofkarten in den passenden Spalten an und nutzt so immer wieder ihre Effekte. Ihr schaltet euch Verbesserungen frei, indem ihr Kisten, Fässer und Schiffe von eurem Hof auf komplettierten bzw. erfüllten Aufträgen platziert. Ihr schreitet auf den Botleisten voran und erhaltet dadurch hilfreiche Botplättchen und Siegpunkte am Spielende.

Eure persönliche Kartenauslage: Hier platziert ihr Hofkarten, die ihr oder die andere Person später kaufen könnt.

Kisten, Fässer und **Schiffe** findet ihr an verschiedenen Stellen eures Hofs. Durch das **Erfüllen von Aufträgen** könnt ihr sie **von eurem Hof entfernen.** Dadurch schaltet ihr Verbesserungen (grüner Haken) und Siegpunkte für euch frei oder ihr macht den Weg auf euren Botleisten frei.

Manche Schritte auf den **Botleisten** sind **zu Beginn des Spiels versperrt.**

Dieser Teil eures Hofs gibt euch eine **Übersicht über eure Aktionsmöglichkeiten** während eures Spielzugs.

Auf dem **Hofmarkt** könnt ihr später im Spiel **mit Energiesteinen Ressourcen ertauschen.**



Erreicht ihr einen solchen Platz der **Botleiste,** dürft ihr euch ein passendes **Botplättchen** nehmen und es in der Einkerbung platzieren, die **durch eine Kabelwurzel mit dem Platz verbunden** ist.

Hofkarten, die ihr gekauft habt, legt ihr in der **Spalte ihrer Farbe** an. Dadurch **aktiviert ihr immer alle Karten in der Spalte und den Spaltenkopf** und dürft ihre Funktionen nutzen.

Übersicht über die Karten

Die verschiedenen Karten sind das Herz des Spiels. Wir stellen sie euch an dieser Stelle in der Übersicht vor.

Hofkarten (allgemein)

Mit den Hofkarten baut ihr euren Hof immer weiter aus. Je nach Typ (erkennbar an der Farbe) der Hofkarte werdet ihr sie in der Regel in einer Spalte eures Hofes platzieren, die dem Typ der Hofkarte entspricht. Hofkarten werdet ihr regelmäßig *aktivieren* und dürft dann ihren *Effekt* nutzen.

Hinweis: Eine Übersicht zu speziellen Hofkarten wie den Dorffesten findet ihr im Glossar.

Hinweis auf den **Typ** (Farbe Grün) der Hofkarte, *in diesem Fall Pflanzflächen.*

Der obere Bereich zeigt, was diese Karte **bei Aktivierung** [!] für einen **Effekt** hat. *In diesem Fall: 1 Seerose produzieren. Zugleich: genau 1 Lagerplatz für die Ressource Seerose.*



Der untere Bereich mit der Illustration wird **verdeckt,** sobald ihr eine neue Hofkarte in der Spalte anlegt.

Hier wird euch immer der **Mindestpreis** einer Hofkarte angezeigt, *in diesem Fall 1.* Mehr zum Kauf und dem Festlegen von Preisen bei Hofkarten erklären wir euch ab Seite 14.

Euer persönlicher Vorrat



Lagerplatz für 1 entsprechende Resource



Energiesteine und Ressourcen befinden sich in eurem Besitz, wenn sie in eurem persönlichen Vorrat liegen. Ressourcen befinden sich dabei immer in einem Lager. Energiesteine könnt ihr neben eurem Hof in Griffweite aufbewahren – Lager benötigt ihr dafür nicht. Ressourcen und Energiesteine, die auf Karten in eurer persönlichen Kartenauslage platziert sind (oberhalb eures Hofs), befinden sich ausdrücklich *nicht* in eurem Besitz!

An verschiedenen Stellen auf eurem Hof und auf vielen Hofkarten findet ihr das Symbol für 1 Lager. In einem Lager darf immer nur *genau 1* der abgebildeten Ressource liegen.

Ausnahme: Im Laufe des Spiels könnt ihr Endlos-Lager freischalten. Dort dürfen unbegrenzt viele der abgebildeten Ressourcen liegen.

Wichtig: Erhaltet ihr im Verlauf des Spiels Ressourcen, müsst ihr sie immer sofort in einem freien passenden Lager unterbringen. Ein Lager ist dann passend, wenn es das Symbol der entsprechenden Ressource zeigt. Könnt ihr die Ressourcen nicht einlagern, verfallen sie ersatzlos (einzige Ausnahme »Kauf von einer anderen Person«, siehe Seite 15).

Ihr dürft *niemals* eine Ressource aus einem Lager nehmen und sie in ein anderes passendes Lager legen. Ressourcen dürft ihr *immer nur dann* aus einem Lager nehmen, sobald ihr sie liefert, mit ihnen einen Schiffsauftrag erfüllt, eine Karte kauft, sie als Preis auf einer nachgelegten Karte platziert oder falls ein Sondereffekt (zum Beispiel ein Charakter) euch dies ausdrücklich erlaubt.

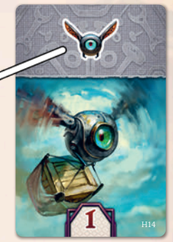
Lieferungen / Transportdrohnen



In Suna Valo werdet ihr immer wieder Lieferungen an »Persönliche Lieferaufträge« und »Öffentliche Lieferaufträge« durchführen. Sobald ihr Transportdrohnen aktiviert, dürft ihr sofort pro Drohne genau 1 Lieferung durchführen. *Eine Transportdrohne steht also für 1 Lieferung.*

Lieferung heißt: Ihr dürft 1 eurer Ressourcen auf einem Lieferplatz einer Lieferauftragskarte platzieren. Details zu den Lieferungen an Persönliche und Öffentliche Lieferaufträge findet ihr auf den Seiten 18–20.

Bei Aktivierung dieser Karte darf die abgebildete Transportdrohne exakt 1 Ressource liefern.



Öffentliche Lieferaufträge

Ihr beliefert bei »Öffentliche Lieferaufträge« nur euren eigenen Bereich. Der Bereich von Weiß ist hellgrün unterlegt (und zeigt einen kleinen, weißen Meeple), der Bereich von Schwarz ist dunkelgrün unterlegt (und zeigt einen kleinen, schwarzen Meeple). Einigen Plätzen ist eine Belohnung zugeordnet, die ihr erhaltet, sobald ihr an den Platz liefert. Komplettiert ihr den Lieferauftrag (ihr habt an alle Plätze in eurem Bereich geliefert), platziert ihr 1 Fass auf einem freien Fassplatz und erhaltet dafür Siegpunkte in der Schlusswertung. Legt dann die gelieferten Ressourcen aus eurem Bereich wieder in den allgemeinen Vorrat. Das Fass zeigt euch an, dass ihr diesen Lieferauftrag erfüllt habt und nicht noch einmal beliefern dürft. Ihr dürft beide also jeweils 1× jeden Öffentlichen Lieferauftrag beliefern. Eine Übersicht zu den einzelnen Öffentlichen Lieferaufträgen findet ihr im Glossar.

An diesen Platz muss *Weiß* 1 Wolle liefern und erhält dafür 2 Energiesteine als Belohnung.

Bereiche von *Weiß* (hellgrün) bzw. *Schwarz* (dunkelgrün).



Wer auf diesem Fassplatz 1 Fass platziert, erhält 3 Siegpunkte in der Schlusswertung.

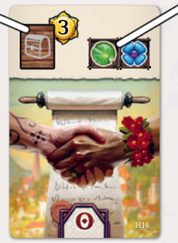
An diesen Platz muss *Schwarz* 1 Ei liefern und erhält dafür ebenfalls 2 Energiesteine als Belohnung.

Persönliche Lieferaufträge

Die Hofkarten »Persönliche Lieferaufträge« bieten euch **weitere Liefermöglichkeiten.**

Habt ihr die Karte komplett beliefert, platziert ihr hier sofort 1 eurer Kisten und erhaltet in der Schlusswertung 3 Siegpunkte.

Statt eines Aktivierungseffektes zeigt euch der obere Bereich, was ihr an diese Karte liefern müsst, *in diesem Fall 1 Seerose und 1 Blume.*



Weitere Karten auf der nächsten Seite »

Übersicht über die Karten
(Fortsetzung)

Schiffsaufträge

Anders als bei den Lieferaufträgen erfüllt ihr Schiffsaufträge nicht durch Lieferungen. Stattdessen müsst ihr diejenigen eurer Hofgüter, die ein Schiffsauftrag fordert, *immer komplett durch eine eigene Aktion abgeben.* Einen erfüllten Schiffsauftrag zeigt ihr euch durch das Platzieren 1 Schiffsfigur an. Danach dürft ihr den Effekt des Auftrags abhandeln. Das platzierte Schiff zeigt euch an, dass ihr diesen Auftrag bereits erfüllt habt und nicht erneut erfüllen dürft. Ihr dürft beide also jeden Schiffsauftrag genau 1× erfüllen. Eine Übersicht zu den einzelnen Schiffsaufträgen findet ihr im Glossar.

Dieser Bereich (Steg) zeigt, welche eurer Hofgüter ihr abgeben müsst, um den Schiffsauftrag zu erfüllen, *in diesem Fall 1 Getreide, 1 Seerose, 1 Blume und 1 Wolle.*

Habt ihr einen Schiffsauftrag erfüllt, platziert ihr 1 Schiff auf einem freien Schiffsplatz und erhaltet dafür in der Schlusswertung Siegpunkte.



Dieser Bereich zeigt den Effekt, den ihr erhaltet, falls ihr den Schiffsauftrag erfüllt habt. *In diesem Fall erhaltet ihr 5 Energiesteine.*

Dorffest



Hofkarten »Dorffest« legt ihr nicht in den Spalten (außer umgedreht) an eurem Hof an. Sie werden stattdessen von einer Person ausgelöst und ihr Effekt danach von beiden Personen ausgeführt.

Der **Effekt** des Dorffests, *in diesem Fall, ihr erhaltet beide je Karte in eurer Spalte Pflanzflächen 2 Energiesteine.*

Die Person, die das Dorffest auslöst, erhält zusätzlich einen **Bonus,** *in diesem Fall 3 Energiesteine.*

Charaktere



Charaktere helfen euch mit ihren besonderen Fähigkeiten. Zu Beginn des Spiels wählt ihr beide aus zwei Charakterkarten eine für euch aus. Platziert diesen Charakter gut sichtbar neben eurem Hof, sodass ihr seine Fähigkeiten nicht vergesst. Eine Übersicht zu den einzelnen Charakteren findet ihr im Glossar.

Die Fähigkeit des Charakters, *in diesem Fall erhältst du 1 zusätzliche Lieferung, wenn du deine Spalte Transportdock aktivierst.*

Spezielle Hofkarten

Hinweis: Die speziellen Hofkarten »Öffentliche Lieferaufträge Aufdecken«, »Schiffsaufträge Aufdecken« und »Dorffest Ziehen« erklären wir euch auf Seite 26.







Die Botplättchen

Bei der Hofarbeit helfen euch die Bots, symbolisiert durch die Botplättchen. Ihr erhaltet sie durch Fortschritte auf euren Botleisten.

Eine Übersicht zu den einzelnen Botplättchen findet ihr im Glossar.

Botplättchen Fortschritte



Effekt des Botplättchens, *in diesem Fall erhaltet ihr 1 Energiestein, wenn ihr eure Spalte Pflanzflächen aktiviert.*

Botplättchen Spielende



Diese Botplättchen geben euch am Spielende Siegpunkte abhängig von bestimmten Bedingungen, *in diesem Fall je 1 Siegpunkt für 2 Energiesteine in eurem persönlichen Vorrat, bis zu einem Maximum von 6 Siegpunkten.*

Der Spielablauf

Die 3 Spielrunden (Äras)

Eine Partie Suna Valo verläuft über **drei Spielrunden, genannt Äras.** Jede Ära hat folgende Phasen:

1

Neue Ära Vorbereiten: Ihr bereitet die neue Ära vor. Dabei wechselt der Startbaum. *Diese Phase entfällt in Ära I.*

2

Spielzüge: Ihr führt abwechselnd in Spielreihenfolge genau 1 Spielzug durch, bis ihr das *Ende der Ära* auslöst. Ihr kommt dabei jeweils auf 6 bis 7 Spielzüge.

3

Einkommen: Ihr erhaltet das Einkommen, das ihr euch erspielt habt.

Nach der Einkommensphase von Ära III geht ihr zur **Schlusswertung** über. Wer danach die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie Suna Valo!

Die Spielzüge

Diese Phase ist die wichtigste im Spiel. Seid ihr an der Reihe, müsst ihr immer eine der beiden folgenden Aktionen A *oder* B ausführen:

A



Du kaufst 1 Karte (**Kauf einer Karte,** siehe Seite 14). Danach platzierst du die Karte in deinem Hof (**Platzieren einer Hofkarte,** siehe Seite 16) oder du löst das Dorffest aus, falls es sich um eine Dorffestkarte handelt (**Dorffest Auslösen,** siehe Seite 23).

Oder:

B



Du erfüllst 1 Schiffsauftrag (**Schiffsauftrag Erfüllen,** siehe Seite 24).

Nach deinem Spielzug muss immer eine Karte nachgelegt werden (**Nachlegen einer Karte,** siehe Seite 25). Danach ist die andere Person mit ihrem Spielzug an der Reihe.

Hinweis: Aktion A ist die Aktion, die ihr hauptsächlich ausführen werdet. Gelegentlich werdet ihr euch aber auch für Aktion B entscheiden.

Der Kauf einer Karte



Wählst du Aktion (A), musst du genau 1 Karte kaufen und zwar:

- **entweder aus dem Kartenangebot des Dorfes auf dem Spielplan,**
- **oder von dir selbst aus deiner persönlichen Kartenauslage,**
- **oder aus der persönlichen Kartenauslage der anderen Person.**

Kauf aus dem Kartenangebot des Dorfes

Möchtest du 1 der 3 Karten aus dem Kartenangebot des Dorfes kaufen, musst du dafür eine Anzahl an *beliebigen* Hofgütern bezahlen, die der Summe aus dem Mindestpreis der Karte und dem Preis des Kartenplatzes im Dorf entspricht. Du nimmst Ressourcen und Energiesteine aus deinem persönlichen Vorrat und legst sie in den allgemeinen Vorrat ab.

Hinweis: Du darfst keine Karten vom Nachziehstapel kaufen.

Beispiel: *Weiß* möchte die Karte ganz links aus dem Kartenangebot des Dorfes kaufen. Der Mindestpreis der Karte ist 2, der Preis des Kartenplatzes 3, zusammen 5. *Weiß* entscheidet sich, mit 2 Getreide, 1 Blume, 1 Wolle und 1 Energiestein zu bezahlen. 1. *Weiß* nimmt die Ressourcen aus den Lagern und 1 Energiestein aus dem persönlichen Vorrat und legt sie in den allgemeinen Vorrat ab. 2. Danach darf *Weiß* die gekaufte Karte im eigenen Hof platzieren.



Kauf von dir selbst

Du nimmst 1 der 3 Karten aus deiner persönlichen Kartenauslage. Die Hofgüter, die darauf liegen, legst du in den allgemeinen (!) Vorrat ab.

Hinweis: Eine weitere Abgabe von Hofgütern ist *nicht* nötig!



Kauf von der anderen Person

Möchtest du 1 der 3 Karten aus der persönlichen Auslage der anderen Person kaufen, musst du dafür *genau* die Hofgüter bezahlen, die bereits auf der Karte liegen. Du nimmst Ressourcen und Energiesteine aus deinem persönlichen Vorrat und *gibst sie der anderen Person*. Die andere Person erhält *zusätzlich* auch die Hofgüter, die bereits auf der Karte liegen und nimmt sie in ihren persönlichen Vorrat.

Nur in diesem Fall: Kann die andere Person Ressourcen, die sie so erhält, nicht in einem Lager unterbringen, wirft sie diese ab und erhält stattdessen für jede nicht untergebrachte Ressource 1 Energiestein aus dem allgemeinen Vorrat.

Beispiel: 1. *Weiß* will eine Karte aus der persönlichen Auslage von *Schwarz* kaufen. Auf der Karte liegen als Preis 1 Energiestein, 1 Getreide und 1 Ei. 2. *Weiß* gibt *Schwarz* 1 Getreide, 1 Ei und 1 Energiestein und 3. nimmt sich die Karte. 4. *Schwarz* erhält also insgesamt 2 Getreide, 2 Eier und 2 Energiesteine. 5. Da es 1 Ei nicht in einem Lager unterbringen kann (alle passenden Lager sind gefüllt), erhält *Schwarz* stattdessen 1 weiteren Energiestein aus dem allgemeinen Vorrat.



Das Platzieren einer Hofkarte

Nach dem Kauf einer Hofkarte musst du sie in deinem Hof platzieren (Ausnahme Hofkarten »Dorffest«, siehe Seite 23). Dafür legst du sie mit der **Vorderseite** in derjenigen Spalte unten an, die dem Typ der Hofkarte entspricht, und aktivierst auf diese Weise die *ganze* Spalte. Ihr erkennt den Typ einer Hofkarte an ihrer Farbe. Manche Karten haben zwei Farben. Du darfst dir in diesem Fall aussuchen, an welche der beiden passenden Spalten du die Karte anlegst. Lege die Karte immer so an, dass sie den unteren Bereich der vorherigen Karte in der Spalte bis zur Trennung verdeckt und nur der obere Bereich sichtbar bleibt.

Statt sie mit der Vorderseite zu platzieren, darfst du die Hofkarte auch auf die **Rückseite drehen** (**auch Dorffeste**) und sie in einer *beliebigen* Spalte unten anlegen. Auch auf diese Weise aktivierst du die ganze Spalte, darfst aber nun keine Funktionen der umgedrehten Karte mehr nutzen.



Das Aktiveren von Spalten und Reihen



Aktivieren einer Spalte heißt: Ihr aktiviert jede einzelne Karte der Spalte, sowie den vorgedruckten Spaltenkopf und dürft sie nutzen, um ihre Funktionen ausführen. Ihr dürft die Funktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen, aber immer erst eine Funktion komplett, bevor ihr die nächste ausführt.



Bestimmte Effekte im Spiel erlauben es euch, **nur einzelne Karten** zu aktivieren. In diesem Fall nutzt ihr nur genau diese Karten und führt ihre Funktionen aus. Ihr aktiviert somit *nicht* die ganze Spalte und dürft auch keine Effekte nutzen, die sich auf das Aktivieren von Spalten beziehen.

Andere Effekte erlauben es euch, eine Spalte zu aktivieren, ohne dass ihr eine Karte anlegt. Darüber hinaus gibt es auch Effekte, die euch das Anlegen einer Karte an eine Spalte erlauben, ohne dass ihr die Spalte aktiviert. Dies ist bei den Effekten ausdrücklich erwähnt. Details zu Effekten bestimmter Karten findet ihr im Glossar.

Wichtig: Der Spaltenkopf ist *keine* Karte. Ist explizit von Karte oder Karten die Rede, ist damit *nie* der Spaltenkopf gemeint.

Das Aktivieren der Spalten Pflanzflächen, Blumenzucht und Weiden

Aktiviert ihr eine der drei Spalten links auf eurem Hoftableau, werdet ihr Ressourcen produzieren. Ist das Ressourcen-Symbol auf einer Karte sichtbar (weil dort noch keine Ressource liegt), produziert ihr dort 1 Ressource des entsprechenden Typs und legt sie sofort in das Lager, in dem das Ressourcen-Symbol abgebildet ist.

Wichtig: Anders als sonst beim Erhalt von Ressourcen dürft ihr sie also *nicht* in ein beliebiges freies und passendes Lager legen.

Ist das Ressourcen-Symbol verdeckt (weil dort bereits eine Ressource liegt), produziert ihr dort nichts. Auf manchen Karten sind zwei Ressourcen-Symbole samt Lager abgebildet. Ist eins der beiden Ressourcen-Symbole verdeckt, produziert das andere Symbol weiterhin.

Erinnerung: Ihr dürft *niemals* einfach eine Ressource aus einem Lager nehmen und sie in ein anderes Lager legen.

Ressourcenproduktion im Spaltenkopf müsst ihr sofort in einem Lager dort unterbringen. Dafür stehen euch zu Beginn die beiden einzelnen Lager im Spaltenkopf zur Verfügung. Im weiteren Spielverlauf könnt ihr das entsprechende Endlos-Lager freischalten. Dann könnt ihr im Spaltenkopf beliebig viele Ressourcen lagern.

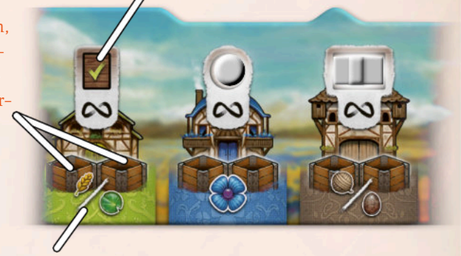
In manchen Fällen habt ihr die Wahl (zum Beispiel im Spaltenkopf bei den Pflanzflächen und Weiden) und müsst euch entscheiden, welche der beiden angezeigten Ressourcen ihr produziert.

Beispiel:

1. *Weiß* legt 1 Hofkarte in der Spalte Pflanzflächen an. *Weiß* aktiviert die ganze Spalte. 2. Auf der gerade angelegten Karte wird 1 Getreide produziert. 3. Auf der Karte darüber 1 Seerose. 4. Die zweite Möglichkeit, zu produzieren, kann *Weiß* nicht nutzen, da dort bereits 1 Seerose liegt. 5. Beim Spaltenkopf darf *Weiß* wählen, ob 1 Getreide oder 1 Seerose produziert wird. *Weiß* entscheidet sich, 1 Getreide zu produzieren und legt es in eines der beiden Lager im Spaltenkopf.

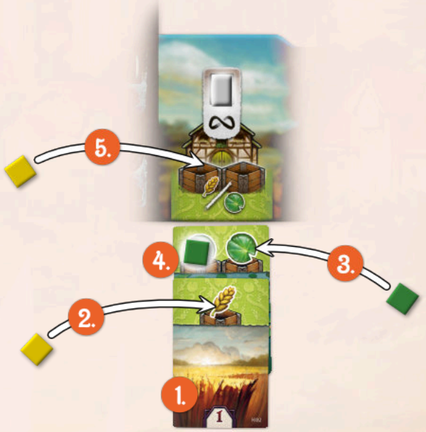
Die beiden einzelnen Lager des Spaltenkopfs. Hier dürft ihr Getreide und Seerosen lagern, die ihr im Spaltenkopf produziert oder anderweitig erhaltet.

Sobald freigeschaltet, dürft ihr auch im zugehörigen Endlos-Lager Getreide bzw. Seerosen unterbringen, die ihr mit dem Spaltenkopf produziert oder anderweitig erhaltet.



Hier produziert ihr entweder 1 Getreide oder 1 Seerose.

Hinweis: Die beiden Lager im Spaltenkopf der Pflanzflächen und das Endlos-Lager, sobald ihr es freischaltet, sind passende Lager für Getreide *und* Seerosen. Gleiches gilt analog bei den Weiden, dort sind es passende Lager für Eier *und* Wolle.



Das Platzieren einer Hofkarte
(Fortsetzung)

Das Aktivieren der Spalte Entdeckungen

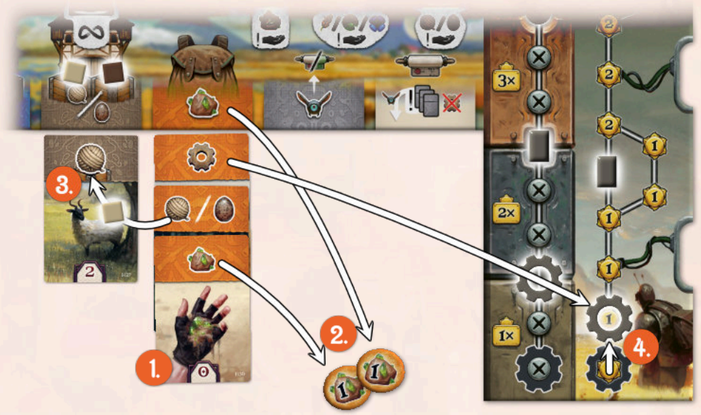
Aktiviert ihr diese Spalte, erhaltet ihr durch die Karten unterschiedliche Dinge wie Energiesteine, Lieferungen, Schritte auf den Botleisten und auch Ressourcen. Auf Entdeckungs-Karten dürft ihr aber Ressourcen niemals lagern, da dort keine Lager abgebildet sind. Ihr müsst sie wie auch sonst beim Erhalt von Ressourcen in einem passenden freien Lager anderweitig auf eurem Hof unterbringen.



Schritte auf den Botleisten werden euch durch das Zahnrad-Symbol angezeigt. Aktiviert ihr auf Karten oder anderweitig *Zahnräder*, dürft ihr entsprechend viele Schritte auf den Botleisten machen. Ihr dürft immer frei aussuchen, auf welcher Botleiste ihr einen Schritt macht. Schiebt dafür das entsprechende Zahnrad um 1 Position nach oben (siehe auch Kapitel »Botleisten und Botplättchen«, Seite 22).

Beispiel:

1. *Schwarz* legt 1 Hofkarte in der Spalte Entdeckungen an. *Schwarz* aktiviert die ganze Spalte. 2. Durch die gerade angelegte Karte erhält *Schwarz* 1 Energiestein, ebenso durch den Spaltenkopf, zusammen 2 Energiesteine. 3. Bei der Karte in der Mitte hat *Schwarz* die Wahl, ob es 1 Wolle oder 1 Ei erhält. *Schwarz* entscheidet sich, 1 Wolle zu nehmen und muss diese sofort in einem Lager unterbringen. Die Wolle wird im freien Lager auf der Karte in der benachbarten Spalte Weiden platziert. 4. Die verbliebene Karte gibt *Schwarz* mit dem Zahnrad noch 1 Schritt auf den Botleisten. *Schwarz* entscheidet sich, den Schritt auf der rechten Botleiste zu machen und schiebt das Zahnrad dort um 1 Position nach oben.



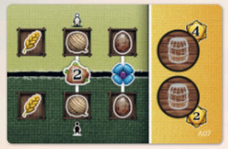
Das Aktivieren der Spalte Transportdock

Aktiviert ihr diese Spalte, aktiviert ihr durch die Karten in aller Regel Transportdrohnen, die ihr sofort für Lieferungen nutzt. *Eine Transportdrohne* steht für *1 Lieferung*. Ihr macht einzelne Lieferungen entweder an Öffentliche Lieferaufträge oder an Persönliche Lieferaufträge.

Lieferung heißt: Ihr dürft 1 eurer Ressourcen auf einem Lieferplatz einer Lieferauftragskarte platzieren.

Wichtig: Führt 1 Lieferung und alle mit ihr verbundenen Schritte wie Effekte immer vollständig durch, bevor ihr zur nächsten Lieferung übergeht.

Ihr müsst Lieferaufträge nicht im Verlauf eines Spielzugs komplettieren. Ihr dürft Lieferungen immer in beliebiger Reihenfolge und an beliebige Aufträge durchführen. Ihr müsst Lieferungen, die euch zustehen, nicht nutzen.



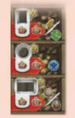
Lieferungen an Öffentliche Lieferaufträge: Je Lieferung dürft ihr 1 eurer Ressourcen auf einem Lieferplatz *eures* Bereichs des Auftrags platzieren. Ihr nehmt die Ressource aus euren Lagern. Die Ressource muss den Anforderungen des Lieferplatzes entsprechen (ist Wolle gefordert, müsst ihr Wolle liefern usw.). Ihr erhaltet dann sofort ggf. die zugehörige Belohnung (Energiesteine oder Ressourcen; Ressourcen müssen sofort in einem passenden Lager untergebracht werden oder verfallen). Die Reihenfolge, in der ihr Aufträge beliefert, ist euch überlassen (ihr müsst sie nicht von links nach rechts beliefern).

Komplettiert ihr einen Öffentlichen Lieferauftrag (ihr beliefert den letzten freien Platz eures Bereichs), werft ihr die Ressourcen *aus eurem Bereich* in den allgemeinen Vorrat ab und müsst 1 *Fass* von eurem Hof auf einem freien Fassplatz der Karte platzieren. Am Spielende erhaltet ihr dafür die aufgedruckten Siegpunkte (wer zuerst kommt, erhält also mehr Siegpunkte). Mit dem Platzieren des Fasses zeigt ihr euch an, dass ihr den Auftrag komplettiert habt und nun nicht mehr an ihn liefern dürft (wohl aber die andere Person an ihren Bereich, falls sie den Auftrag noch nicht komplettiert hat).

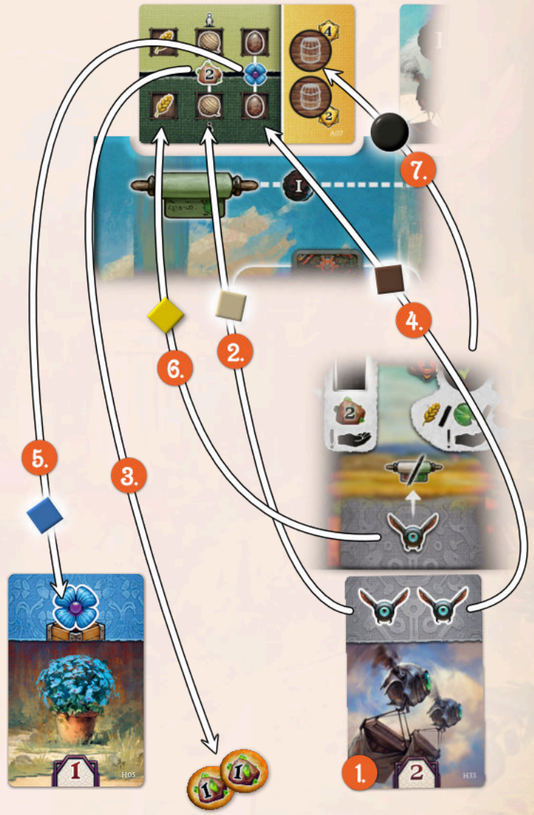
Es ist nicht möglich, mehr als 6 Öffentliche Lieferaufträge zu komplettieren. Es ist erlaubt, Öffentliche Lieferaufträge aus den Äras I und II erst in einer späteren Ära zu komplettieren.

Beispiel:

1. *Schwarz* legt 1 Hofkarte in der Spalte Transportdock an und aktiviert die Spalte. Durch die gerade angelegte Karte werden 2 Transportdrohnen aktiviert, die *Schwarz* sofort für 2 Lieferungen nutzt: 2. *Schwarz* liefert 1 Wolle (aus einem Lager, hier wie im folgenden nicht gezeigt) an einen Öffentlichen Lieferauftrag und 3. erhält als Belohnung sofort 2 Energiesteine. 4. Danach liefert *Schwarz* 1 Ei an denselben Auftrag und 5. erhält als Belohnung sofort 1 Blume, die direkt passend eingelagert wird. 6. Durch den Spaltenkopf wird eine weitere Transportdrohne aktiviert. *Schwarz* liefert noch 1 Getreide an den Öffentlichen Auftrag und komplettiert ihn damit. 7. *Schwarz* komplettiert den Auftrag vor *Weiß*, stellt also 1 Fass vom eigenen Hof auf den höherwertigen Fassplatz, und erhält in der Schlusswertung 4 Siegpunkte. Da *Schwarz* den Auftrag erfüllt hat, werden die Ressourcen im eigenen Lieferbereich des Öffentlichen Auftrags in den allgemeinen Vorrat abgeworfen (hier nicht gezeigt).



Der Hofmarkt erlaubt es euch, Ressoucen zu ertauschen. Ihr könnt ihn als freie Aktion jederzeit nutzen. Auch, wenn ihr gerade liefert. Schaut auf Seite 26 für Details.



Das Platzieren einer Hofkarte
(Fortsetzung)

Das Aktivieren der Spalte Transportdock (Fortsetzung)



Lieferungen an Persönliche Lieferaufträge: Je Lieferung dürft ihr 1 eurer Ressourcen auf einem Lieferplatz des Auftrags platzieren. Ihr nehmt die Ressource aus euren Lagern. Die Ressource muss den Anforderungen des Lieferplatzes entsprechen (ist Wolle gefordert, müsst ihr Wolle liefern usw.). Ihr müsst *nicht* von links nach rechts liefern (die Reihenfolge ist euch überlassen).

Komplettiert ihr den Lieferauftrag, müsst ihr 1 *Kiste* von eurem Hof auf der Karte platzieren. Am Spielende erhaltet ihr dafür die aufgedruckten Siegpunkte. Mit dem Platzieren der Kiste zeigt ihr euch an, dass ihr den Auftrag komplettiert habt und nun nicht mehr an ihn liefern dürft.

Es ist nicht möglich, mehr als 6 Persönliche Lieferaufträge zu komplettieren. Es ist erlaubt, Persönliche Lieferaufträge aus den Äras I und II erst in einer späteren Ära zu komplettieren.

Das Aktivieren der Spalte Persönliche Lieferaufträge



Aktiviert ihr diese Spalte, so funktioniert dies anders als bei den anderen Spalten:

- Ihr *dürft* alle Transportdrohnen der Spalte Transportdock nutzen, allerdings nur, um ausschließlich Lieferungen an eure Persönlichen Lieferaufträge zu machen. Ihr dürft *nicht* an Öffentliche Lieferaufträge liefern.
- Zahnräder auf Karten der Spalte Transportdock, die euch Schritte auf den Botleisten geben, dürft ihr *nicht* nutzen.
- Ihr dürft in diesem Fall *keine* Effekte durch Botplättchen nutzen, die sich auf das Aktivieren der Spalte Transportdock beziehen.

Beispiel:

1. *Weiß* legt 1 Hofkarte in der Spalte Persönliche Lieferaufträge an. Es dürfen nun alle Transportdrohnen der Spalte Transportdock genutzt werden: 2. Mit der Lieferung, die es durch die Karte erhält, liefert *Weiß* 1 Blume an den gerade platzierten Persönlichen Lieferauftrag. Der Schritt auf den Botleisten darf nicht genutzt werden. 3. Danach nutzt *Weiß* die Transportdrohne aus dem Spaltenkopf, um 1 Wolle an einen weiteren Persönlichen Lieferauftrag zu liefern. 4. Dieser wird dadurch komplettiert und *Weiß* stellt 1 Kiste vom eigenen Hof auf den Kistenplatz. Dieser ist am Spielende 3 Siegpunkte wert. 5. Die Ressourcen auf der Auftragskarte legt *Weiß* dann in den allgemeinen Vorrat ab (nicht gezeigt).



Einen Reihenbonus erhalten



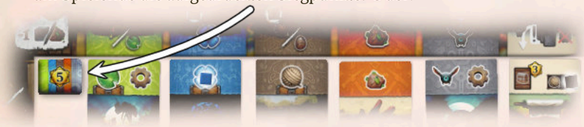
Komplettiert ihr beim Anlegen einer Hofkarte eine Reihe (also 6 Karten in Reihe, in jeder Spalte eine), erhaltet ihr sofort einen Reihenbonusmarker.



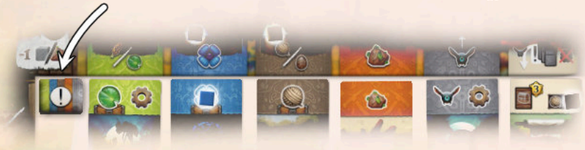
Beispiel: *Weiß* platziert eine Hofkarte des Typs Entdeckungen. Damit komplettiert *Weiß* die Reihe und erhält einen Reihenbonusmarker.

Aktiviert nun wie gehabt die Spalte, an die ihr gerade angelegt habt, und handelt die Aktivierung ab. Danach entscheidet ihr folgendes:

- Ihr dreht den Reihenbonusmarker auf die Siegpunktseite, legt ihn auf den Platz neben der komplettierten Reihe, wie zu sehen, und erhaltet am Spielende die aufgedruckten Siegpunkte. Oder:



- Ihr dreht den Reihenbonusmarker auf die Aktivierungsseite (mit dem Ausrufezeichen), legt ihn auf den Platz neben der komplettierten Reihe wie zu sehen und aktiviert sofort die komplette Reihe, mit Ausnahme der Karte in der Spalte Persönliche Lieferaufträge. Entscheidet ihr euch, diese Seite des Markers zu nutzen, verzichtet ihr aber auf die Siegpunkte.

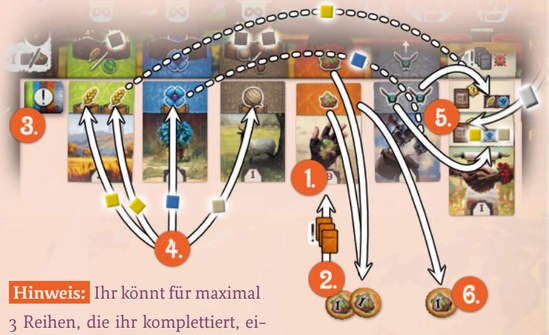


Das Aktivieren einer Reihe

Ihr dürft jede einzelne Karte der Reihe nutzen und ihre Funktionen ausführen – mit Ausnahme der Persönlichen Lieferaufträge. Ihr dürft die Karten in beliebiger Reihenfolge ausführen, aber immer erst eine Karte komplett, bevor ihr die nächste ausführt.

Wichtig: Die Karte Persönlicher Lieferauftrag in der Reihe braucht ihr, um die Reihe zu komplettieren. Ihr aktiviert die Karte aber nicht mit. Um euch daran zu erinnern, zeigt der Reihenbonusmarker auf der Aktivierungsseite nur fünf Farben.

Beispiel: 1. *Weiß* hat 1 Hofkarte in der Spalte Entdeckungen angelegt, damit die Reihe komplettiert und einen Reihenbonusmarker erhalten. 2. *Weiß* aktiviert nun zunächst die Spalte Entdeckungen und erhält 1 Energiestein durch die angelegte Karte und 1 Energiestein durch den Spaltenkopf. 3. *Weiß* entscheidet sich dann, den Reihenbonusmarker mit der Aktivierungsseite zu nutzen und platziert den Marker entsprechend. *Weiß* aktiviert die ganze Reihe und produziert auf den 4. Karten links 2 Getreide, 1 Blume und 1 Wolle. 5. Mit den 2 Transportdrohnen auf der Karte in der Spalte Transportdock entscheidet *Weiß* so zu liefern: 1 Getreide an den Persönlichen Lieferauftrag in der Reihe und 1 Blume an den Auftrag darunter. Dieser ist nun komplettiert. *Weiß* platziert sofort 1 Kiste vom eigenen Hof auf der Karte. 6. Schließlich erhält *Weiß* noch 1 Energiestein durch die Karte in der Spalte Entdeckungen.



Hinweis: Ihr könnt für maximal 3 Reihen, die ihr komplettiert, einen Reihenbonus erhalten.

Botleisten und Botplättchen

Rechts auf eurem Hoftableau findet ihr die beiden Botleisten. Sie zeigen an, wie gut eure Bots konstruiert sind, die euch bei der Hofarbeit helfen. So gelangt ihr durch Fortschritte auf den Leisten an hilfreiche Botplättchen sowie an Siegpunkte.

Schritte auf den Botleisten erhaltet ihr im Wesentlichen durch das Aktivieren eurer Hofkarten sowie durch Lieferungen an bestimmte Öffentliche Aufträge. Erhaltet ihr 1 Schritt auf der Botleiste, dürft ihr immer frei aussuchen, auf welcher Botleiste ihr den Schritt macht. Schiebt dafür das entsprechende Zahnrad um 1 Position nach oben.

Beispiel:

1. *Weiß* aktiviert die Spalte Transportdock durch Anlegen einer Hofkarte und erhält neben einer Lieferung auch 1 Schritt auf den Botleisten durch die gerade angelegte Karte.
2. *Weiß* setzt das Zahnrad auf der rechten Botleiste 1 Schritt nach oben.
3. Durch die andere Karte in der aktivierten Spalte Transportdock erhält *Weiß* ebenfalls 1 Lieferung und 1 Schritt auf den Botleisten und entscheidet sich nun, 1 Schritt auf der linken Botleiste zu machen.



Bestimmte Schritte auf den Botleisten sind zu Beginn des Spiels durch Kisten, Fässer und Schiffe versperrt. Ihr dürft sie nicht gehen, solange ihr die Kisten, Fässer und Schiffe nicht durch das Erfüllen von Aufträgen entfernt habt. Der Weg ist damit auf der linken Leiste ggf. komplett versperrt, auf der rechten Leiste dürft ihr einen Umweg nehmen. Ihr dürft die Kisten, Fässer und Schiffe in beliebiger Reihenfolge entfernen, müsst also nicht unten anfangen, auch wenn das häufig sinnvoll ist.

Schritte auf den Botleisten, die ihr erhaltet, aber nicht gehen könnt, verfallen ersatzlos. Es ist nicht erlaubt, auf den Botleisten zurück zu gehen. Ihr müsst Schritte, die euch auf den Botleisten zustehen, nicht nutzen.

Rechte Botleiste

Durch das Vorrücken auf der rechten Botleiste erhaltet ihr Siegpunkte und **Botplättchen.** Sobald ihr einen Platz der Leiste erreicht, der über eine Kabelwurzel mit einer Einkerbung verbunden ist, nehmt ihr euch ein Botplättchen aus der passenden Auswahl auf dem Spielplan und legt es in die gerade erreichte Einkerbung. Bei Erreichen der beiden unteren Einkerbungen nehmt ihr euch ein *Botplättchen Fortschritte.* Bei Erreichen der Einkerbung ganz oben nehmt ihr euch ein *Botplättchen Spielende.*

Botplättchen Fortschritte

Ab eurem *nächsten* Spielzug dürft ihr das Plättchen nutzen. Es wird immer dann wirksam, wenn ihr je nach Plättchen bestimmte Spalten aktiviert. Ihr dürft dann den Effekt des Botplättchens ausführen.

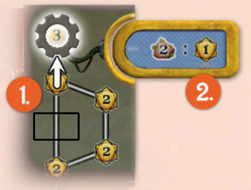


Beispiel: 1. *Weiß* macht zwei Schritte auf der rechten Botleiste und erreicht einen Platz der Leiste, der über eine Kabelwurzel mit einer Einkerbung verbunden ist. 2. *Weiß* darf 1 Botplättchen Fortschritte aus der Auslage des Spielplans nehmen und legt es in die erreichte Einkerbung. Ab dem nächsten eigenen Spielzug darf *Weiß* den Effekt des Botplättchens nutzen und erhält jedes Mal 1 Energiestein, wenn die eigene Spalte Weiden aktiviert wird.

Botplättchen Spielende

Diese Plättchen bringen euch in der Schlusswertung wie auf dem Plättchen angezeigt Siegpunkte. Zumeist sind diese Siegpunkte abhängig von bestimmten Bedingungen.

Beispiel: 1. *Schwarz* erreicht den obersten Platz auf der rechten Botleiste, der über eine Kabelwurzel mit einer Einkerbung verbunden ist und darf 1 Botplättchen Spielende aus der Auslage des Spielplans nehmen. 2. *Schwarz* legt es in die erreichte Einkerbung. In der Schlusswertung erhält *Schwarz* 1 Siegpunkt für je 2 Energiesteine im persönlichen Vorrat, aber maximal 6.

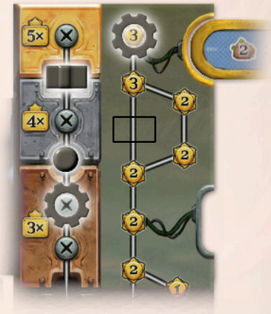


Schaut im Glossar für die Details zu allen Bottplättchen.

Linke Botleiste

Auf der linken Botleiste erspielt ihr euch durch das Vorrücken einen Multiplikator für die Siegpunkte, die ihr durch das Vorrücken auf der rechten Leiste erreicht.

Beispiel: *Schwarz* hat mit dem Zahnrad der rechten Leiste am Spielende den obersten Platz der Botleiste erreicht. Das andere Zahnrad liegt auf dem Platz der linken Leiste im Bereich für den Multiplikator 3. *Schwarz* erhält also 3× (Multiplikator) 3 (erspielte Siegpunkte rechte Leiste), insgesamt 9 Siegpunkte für die beiden Botleisten in der Schlusswertung.



Besondere Hofkarten: Dorffest

Habt ihr eine Dorffestkarte gekauft, platziert ihr sie nicht in einer Spalte eures Hofs (es sei denn ihr dreht sie um, ohne das Dorffest auszulösen), sondern handelt das Dorffest sofort ab **und legt es danach in die Schachtel zurück.** Wer das Dorffest gekauft hat, darf es zuerst ausführen und erhält sofort zusätzlich einen *Bonus* (auch ohne das Dorffest auszuführen). *Danach darf die andere Person das Dorffest ebenfalls ausführen* (auch wenn die erste Person darauf verzichtet hat), allerdings in jedem Fall *ohne* Bonus.

Beispiel:

1. *Schwarz* kauft die Karte und löst das Dorffest für beide Personen aus.
2. Als Bonus erhält *Schwarz* 2 Ressourcen und darf sich dazu beliebig aus Getreide, Seerosen und Blumen 2 Klötzchen aussuchen. Diese müssen eingelagert werden, ansonsten verfallen sie. 3. Danach führt zuerst *Schwarz* das Dorffest aus und erhält für 2 eigene Karten in der Spalte Weiden insgesamt 4 Energiesteine. 4. *Weiß* darf nun ebenfalls das Dorffest ausführen und erhält dank 1 Karte in der entsprechenden Spalte 2 Energiesteine. Die Karte Dorffest wird schlussendlich in die Schachtel gelegt.

Eine Übersicht zu den einzelnen Dorffest-Effekten findet ihr im Glossar.



Einen Schiffsauftrag Erfüllen



Führt ihr die Aktion 8 aus, kauft ihr keine Karte. Stattdessen erfüllt ihr 1 Schiffsauftrag.

Entfernt *zuerst* die Karte ganz rechts aus dem Kartenangebot des Dorfes und legt sie auf den Ablagestapel (Dorffeste in die Schachtel). Es ist die Karte auf dem »1er«-Platz wie oben abgebildet. Danach wählt ihr einen beliebigen der offen ausliegenden Schiffsaufträge im unteren Bereich des Spielplans, den ihr erfüllen wollt. Um den Auftrag zu erfüllen, müsst ihr *alle* eure Hofgüter, die der Auftrag fordert, in einem Rutsch in den allgemeinen Vorrat abgeben.

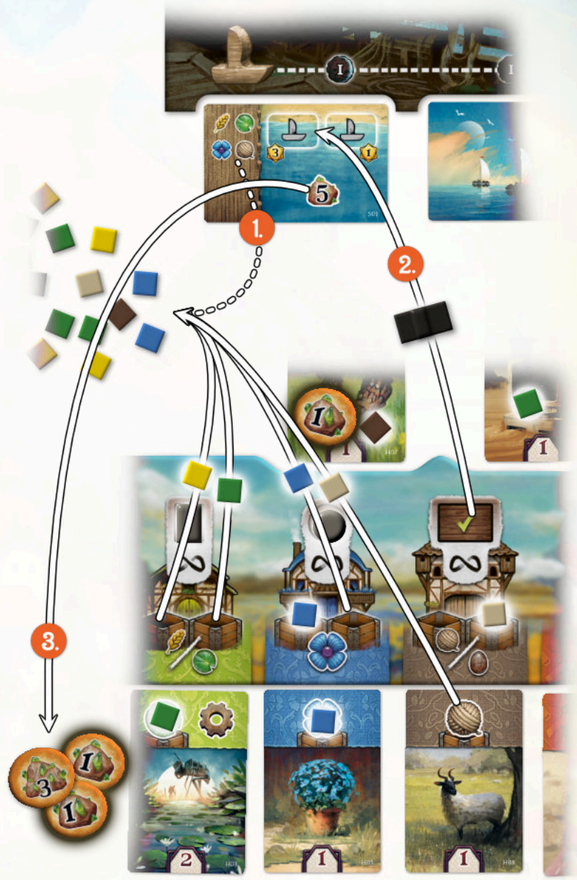
Habt ihr nicht genug Hofgüter, dürft ihr die Aktion »Schiffsauftrag Erfüllen« nicht auswählen (und müsst stattdessen 1 Karte kaufen, siehe Aktion A, Seite 14).

Sonderfall: Sehr selten kann es vorkommen, dass sich keine Karten mehr im Kartenangebot des Dorfes befinden. In diesem Fall dürft ihr die Aktion »Schiffsauftrag Erfüllen« durchführen, auch ohne eine Karte aus dem Kartenangebot des Dorfes zu entfernen.

Habt ihr die für den Schiffsauftrag erforderlichen Hofgüter abgegeben, müsst ihr 1 Schiff von eurem Hof auf einem *freien* Schiffsplatz auf der Karte platzieren. Ihr zeigt euch dadurch an, dass ihr den Auftrag bereits erfüllt habt und ihn nicht erneut erfüllen dürft. In der Schlusswertung erhaltet ihr dafür die aufgedruckten Siegpunkte (wer zuerst kommt, erhält also mehr Siegpunkte).

Führt danach den *Effekt* der Schiffsauftragskarte aus. Manche Effekte geben euch keinen Soforteffekt, sondern Siegpunkte in der Schlusswertung. Eine Übersicht zu den einzelnen Schiffsaufträgen findet ihr im Glossar.

Ihr dürft im Verlauf einer Partie beide denselben Schiffsauftrag erfüllen. Es ist aber nicht möglich, mehr als 6 Schiffsaufträge zu erfüllen. Es ist erlaubt, Schiffsaufträge aus den Äras I und II erst in einer späteren Ära zu erfüllen.



Beispiel:

1. *Schwarz* möchte den Schiffsauftrag erfüllen. Es gibt 1 Getreide, 1 Seerose, 1 Blume und 1 Wolle in den allgemeinen Vorrat ab. 2. *Schwarz* muss nun 1 Schiff vom eigenen Hof auf einem freien Schiffsplatz der Auftragskarte platzieren und erhält dafür in der Schlusswertung 3 Siegpunkte. 3. Dann führt *Schwarz* den Effekt des Schiffsauftrags aus und erhält 5 Energiesteine.

Das Nachlegen einer Karte

Nach deinem Spielzug muss immer 1 Karte nachgelegt werden.

Nachlegen im Kartenangebot des Dorfes

Hast du 1 Karte aus dem Kartenangebot des Dorfes gekauft oder einen Schiffsauftrag erfüllt: Schiebt die Karten im Kartenangebot des Dorfes nach rechts, um leere Plätze aufzufüllen. Legt dann eine Karte vom Nachziehstapel auf den nun freien Platz ganz links.

Nachlegen bei dir selbst

Hast du 1 Karte aus deiner persönlichen Kartenauslage gekauft, musst du 1 Karte auf dem freien Platz nachlegen. Wähle dafür 1 der 3 Karten aus dem Kartenangebot des Dorfes. Platziere die gewählte Karte auf dem freien Platz deiner persönlichen Kartenauslage und lege dann sofort einen **Preis** für die Karte fest. Der Preis *muss* dem Mindestpreis der Karte entsprechen, er darf aber darüber hinaus gehen.

Um einen Preis festzulegen, nehmt ihr eine beliebige Kombination von Hofgütern aus eurem persönlichen Vorrat und legt sie auf der Karte ab.

Habt ihr nicht genug, um wenigstens einen Preis in Höhe des Mindestpreises auf die Karte zu legen, müsst ihr die fehlenden Hofgüter durch *Knappheitsmarker* ersetzen. Es ist nicht erlaubt, »freiwillig« Knappheitsmarker zu nehmen, falls ihr die Preisanforderung auf andere Weise erfüllen könnt.

Schiebt dann die Karten im Kartenangebot des Dorfes nach rechts, um leere Plätze aufzufüllen. Legt dann eine Karte vom Nachziehstapel auf den nun freien Platz ganz links.

Nachlegen bei der anderen Person

Hast du 1 Karte aus der persönlichen Kartenauslage der anderen Person gekauft: Die *andere Person* (nicht du) führt die gleichen Schritte aus wie unter »Nachlegen bei dir selbst« beschrieben.



Beispiel: *Schwarz* hat eine Karte bei *Weiß* gekauft. 1. *Weiß* muss auf dem freien Platz der persönlichen Auslage 1 Karte nachlegen und wählt die Karte ganz rechts aus dem Kartenangebot des Dorfes. Die Karte hat einen Mindestpreis von »2«. 2. *Weiß* nimmt 1 Getreide und 1 Energiestein aus dem persönlichen Vorrat und legt sie als Preis auf die Karte. 3. Danach werden die Karten im Kartenangebot des Dorfes nach rechts geschoben, um Lücken aufzufüllen und der freie Platz ganz links durch eine Karte vom Nachziehstapel aufgefüllt.

Tipp: Es kann sinnvoll sein, dass ihr beim Festlegen des Preises über den Mindestpreis einer Karte hinausgeht, falls ihr diese Karte für euch »sichern« wollt oder genau wisst, dass die andere Person sie unbedingt haben will.

Knappheitsmarker



Legt Knappheitsmarker immer mit der Vorderseite auf Karten. Sie zeigt das Symbol für 1 beliebiges Hofgut.

Kauft ihr eine Karte mit Knappheitsmarkern darauf bei euch selbst, dreht diese Marker um (auf die Minuspunktseite) und legt sie neben euren eigenen Hof. Sonstige Hofgüter werden wie üblich in den allgemeinen Vorrat abgelegt.

Kauft ihr eine Karte mit Knappheitsmarkern darauf bei der anderen Person, gebt ihr der Person neben den übrigen geforderten Hofgütern 1 beliebiges Hofgut für jeden Knappheitsmarker. Die Knappheitsmarker werden dann umgedreht (auf die Minuspunktseite) und neben den Hof der anderen Person gelegt.



Am Anfang der Schlusswertung am Spielende dreht ihr Knappheitsmarker, die noch auf Karten in eurer Kartenauslage liegen, ebenfalls auf die Minuspunktseite und legt sie neben euren Hof. Für jeden Knappheitsmarker neben eurem Hof erhaltet ihr 1 Minuspunkt in der Schlusswertung. Ihr dürft niemals »freiwillig« Knappheitsmarker nehmen.

Der Hofmarkt

Den Hofmarkt zu nutzen ist eine **freie Aktion,** die ihr immer einsetzen dürft, wenn ihr an der Reihe seid (auch beim Nachlegen einer Karte oder beim Mitspielen bei einem Dorffest). Auf dem Hofmarkt dürft ihr Energiesteine für Ressourcen eintauschen. Ihr müsst diese Ressourcen sofort ausgeben (liefern, für einen Schiffsauftrag abgeben, 1 Karte kaufen, als Preis auf einer Karte platzieren). Ihr dürft sie *nicht* lagern. Diese Menge Energiesteine gebt ihr ab, um folgende Ressourcen zu erhalten:

- 2 Energiesteine für 1 Getreide **oder** 1 Seerose
- 3 Energiesteine für 1 Blume
- 4 Energiesteine für 1 Wolle **oder** 1 Ei

Hinweis: Ihr könnte die Energiesteinforderung für den Tausch der Ressourcen um 1 reduzieren, falls ihr die passenden Holzfiguren (Kiste, Fass, Schiff) wegspielt. Seht dazu auch das Kapitel über die Funktionen der Holzfiguren im Glossar.

Beispiel:

Schwarz möchte 1 Getreide an einen Öffentlichen Auftrag liefern. Da *Schwarz* gerade kein Getreide in einem Lager hat, ertauscht es das Getreide am Tauschmarkt. 1. *Schwarz* gibt 2 Energiesteine in den allgemeinen Vorrat ab, 2. nimmt dann 1 Getreide aus dem allgemeinen Vorrat und liefert es direkt an den Auftrag, ohne es am eigenen Hof zu lagern.



Die Karten:

»Dorffest Ziehen«, »Öffentliche Lieferaufträge Aufdecken« und »Schiffsaufträge Aufdecken«

Deckt ihr beim Auffüllen des Kartenangebots im Dorf eine dieser Karten auf, handelt ihr sie sofort wie im Folgenden beschrieben ab und **legt sie zurück in die Schachtel.**

Dorffest Ziehen



Deckt die oberste Karte des Dorffestkartenstapels der aktuellen Ära links neben dem Spielplan auf und tauscht sie gegen die Karte »Dorffest ziehen« aus. Legt diese zurück in die Schachtel. Denkt daran: Das Dorffest wird nicht jetzt, sondern erst dann ausgelöst, sobald es von einer Person gekauft wird.

Öffentliche Lieferaufträge Aufdecken



Deckt im oberen Bereich des Spielplans den verdeckten Öffentlichen Lieferauftrag auf, der am weitesten links liegt. Dieser Auftrag darf von nun an beliefert werden. Legt die Aufdeckenkarte dann zurück in die Schachtel und zieht eine weitere Karte vom Nachziehstapel, um die Auslage aufzufüllen.

Schiffsaufträge Aufdecken



Deckt im unteren Bereich des Spielplans den verdeckten Schiffsauftrag auf, der am weitesten links liegt. Dieser Auftrag darf von nun an erfüllt werden. Legt die Aufdeckenkarte dann zurück in die Schachtel und zieht eine weitere Karte vom Nachziehstapel, um die Auslage aufzufüllen.

Ende einer Ära

Sobald ihr von den 4 Karten »Öffentliche Lieferaufträge« und »Schiffsaufträge« einer Ära die letzte Karte aufdeckt, löst ihr das Ende einer Ära aus.

Die Ära endet dann nach dem Spielzug der Person, die **nicht** den Startbaum hat. So kommt ihr beide in einer Ära auf die gleiche Anzahl an Spielzügen.

Hinweis: Es kann sein, dass ihr vor und nach diesem Spielzug die Kartenauslage des Dorfes nicht mehr auffüllen könnt. Ein Nachlegen im Kartenangebot des Dorfes entfällt dann.

Danach geht ihr zur Einkommensphase über.

Sonderfall Ära III: Habt ihr in Ära III das Ende der Ära ausgelöst und die Runde zu Ende gespielt, spielt ihr danach in Spielreihenfolge beide einen *weiteren* Spielzug! Allerdings verzichtet ihr in diesen beiden Spielzügen auf das Nachlegen einer Karte. Geht dann zur Einkommensphase über.

Hofkarten aus vergangenen Äras

Hofkarten können über das Ende einer Ära hinaus in eurer Kartenauslage verbleiben, wenn niemand sie gekauft hat. Es ist daher ausdrücklich erlaubt, eine Hofkarte aus den Äras I und II erst in einer späteren Ära zu kaufen.



Beispiel: *Weiß* hat den Startbaum und war gerade mit dem Spielzug an der Reihe. 1. Beim Auffüllen des Kartenangebots wird vom Nachziehstapel die Karte »Öffentliche Lieferaufträge Aufdecken« gezogen. 2. Ihr deckt den nächsten Öffentlichen Lieferauftrag auf. Da bereits zuvor der zweite Schiffsauftrag der Ära aufgedeckt wurde, liegen nun alle 4 Auftragskarten dieser Ära offen aus. Damit ist das Ende der Ära ausgelöst. 3. Legt die Aufdeckenkarte in die Schachtel zurück und füllt das Kartenangebot (falls möglich) mit einer weiteren Karte vom Nachziehstapel auf. Danach ist *Schwarz* noch mit genau 1 Spielzug an der Reihe, bevor ihr zur Einkommensphase übergeht.

Einkommensphase

Habt ihr euch Einkommen erspielt, erhaltet ihr dieses nun. Einkommen ist durch das -Symbol gekennzeichnet. Könnt ihr Einkommen an Ressourcen, das ihr erhaltet, nicht in einem Lager unterbringen, verfällt es ersatzlos.

War dies bereits Ära III, so geht nun direkt zur Schlusswertung über (siehe Seite 29).

Ansonsten geht nun zur nächsten Ära über, die ihr, wie auf Seite 28 beschrieben, vorbereitet.

Beispiel:

Schwarz hat sich auf dem Hof ein Einkommen von 2 Energiesteinen und 1 Wolle oder 1 Ei erspielt. 1. *Schwarz* nimmt 2 Energiesteine in den persönlichen Vorrat und entscheidet sich, 2. 1 Wolle als Einkommen zu nehmen, die es in ein passendes Lager legt.



Eine neue Ära vorbereiten

Ab Ära II müsst ihr einige vorbereitende Schritte durchführen, bevor ihr mit den Spielzügen beginnen könnt. Geht für das Vorbereiten einer neuen Ära wie folgt vor:

- Legt alle Karten des Nachziehstapels und im Kartenangebot des Dorfes auf den Ablagestapel. Sollten noch Dorffestkarten im Kartenangebot des Dorfes liegen, legt ihr diese in die Schachtel zurück.
- Deckt oben von links den **ersten verdeckten Öffentlichen Lieferauftrag der neuen Ära** auf.
- Deckt unten von links den **ersten verdeckten Schiffsauftrag der neuen Ära** auf. Dieses Symbol  auf dem Spielplan erinnert euch jeweils an das Umdrehen der Aufträge.
- Lasst den **Startbaum** wechseln.

Nehmt die **Hofkarten der neuen Ära.** Legt die beiden Karten »Öffentliche Lieferaufträge Aufdecken« und »Schiffsaufträge Aufdecken« zunächst beiseite. Mischt dann die Hofkarten und bildet einen verdeckten Stapel. Nehmt nun verdeckt 2 dieser Hofkarten und mischt sie mit den Karten »Öffentliche Lieferaufträge Aufdecken« und »Schiffsaufträge Aufdecken«. Legt die 4 Karten verdeckt auf den Platz für den Nachziehstapel der Kartenauslage in der Mitte des Spielplans. Legt schließlich die verbliebenen Hofkarten der neuen Ära verdeckt auf die 4 Karten.

Zieht 3 Hofkarten vom Nachziehstapel und legt sie *offen* von links nach rechts auf die 3 Plätze neben dem Nachziehstapel in das Kartenangebot des Dorfes. Gebt dann jeder Person je 3 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand.

Beispiel:

1. *Weiß* möchte die Dorffestkarte in der eigenen Auslage durch die Hofkarte rechts ersetzen, die *Weiß* gerade auf die Hand gezogen hat. *Weiß* legt die Dorffestkarte in die Schachtel. 2. Die Ressource Blume, die als Preis auf der Karte lag, legt *Weiß* auf die neue Hofkarte. 3. Da die neue Karte einen Mindestpreis von 3 hat, legt *Weiß* zusätzlich 1 Energiestein und 1 Ei auf die Karte. 4. Die übrigen beiden Karten, die *Weiß* gezogen hat, will Weiß nicht platzieren und wirft sie auf den Ablagestapel.

Habt ihr dabei Karten »Dorffest Ziehen« aufgedeckt oder auf die Hand gezogen, ersetzt sie sofort durch die oberste Karte vom Stapel der Dorffestkarten der neuen Ära und legt die »Dorffest ziehen«-Karten in die Schachtel.

Nun dürft ihr eine beliebige Anzahl der Karten in eurer persönlichen Kartenauslage **durch die neu gezogenen Karten ersetzen.** Die Hofgüter auf der ersetzten Karte legt ihr auf die neue Karte. Hat die neue Karte einen höheren Mindestpreis, müsst ihr entsprechend Hofgüter hinzufügen. Könnt ihr das nicht, müsst ihr die alte Karte in eurer Auslage belassen oder Knappheitsmarker verwenden, um den Mindestpreis zu erfüllen.

Hinweis: Die Regel, dass ihr den Mindestpreis der Karte ignorieren dürft, gibt es nur in der Vorbereitungsrunde.

Außerdem dürft ihr auf jeder neuen Karte den Preis auch freiwillig (weiter) erhöhen. Ersetzte Karten und neue Karten, die ihr nicht verwenden wollt, werft ihr auf den Ablagestapel. **Ausnahme:** Dorffestkarten legt ihr wie üblich in die Schachtel zurück.

Ihr könnt diesen Schritt gleichzeitig durchführen. Besteht jemand von euch darauf, dass er in Spielreihenfolge durchgeführt wird, so muss den Schritt zuerst ausführen, wer den Startbaum hat.

Beginnt nun die neue Ära und geht zur Phase Spielzüge über.



Ende des Spiels und Schlusswertung

Nach der Einkommensphase von Ära III endet das Spiel und ihr führt die Schlusswertung durch. Nutzt den Wertungsblock, um eure Siegpunkte zu ermitteln. Tragt die Ergebnisse in die passenden Felder ein und zählt am Ende alles zusammen.

Hinweis: Ihr erhaltet Siegpunkte niemals im Verlauf einer Partie Suna Valo, sondern ausschließlich jetzt in der Schlusswertung.

Ihr erhaltet Siegpunkte für:

- **Schiffsaufträge:** Zählt alle Siegpunktwerte unterhalb eurer Schiffe zusammen.
- **Schiffsaufträge mit Siegpunkteffekten:** Habt ihr ein Schiff auf einem Schiffsauftrag platziert, bei dem der Auftragseffekt euch Siegpunkte bringt, erhaltet ihr Siegpunkte je nach Angabe auf der Karte. Dies sind hauptsächlich die Schiffsaufträge aus Ära III. Seht das Glossar für Details zu den Schiffsaufträgen.
- **Komplettierte Öffentliche Lieferaufträge:** Zählt alle Siegpunktwerte neben eigenen Fässern auf diesen Karten zusammen.
- **Komplettierte Persönliche Lieferaufträge:** Zählt alle Siegpunktwerte neben euren Kisten auf diesen Karten zusammen.
- **Dorffest- und Hofkarten** mit Siegpunktwerten.
- **Hoftableau:** Durch Wegspielen bestimmter Kisten, Fässer und Schiffe erhaltet ihr für die nun leeren Plätze dieser Spielfiguren Siegpunkte. Zählt alle Werte der Plätze zusammen, wo *keine* Spielfigur mehr steht.
- **Reihenbonusmarker:** Für jeden Reihenbonusmarker auf der Siegpunktseite erhaltet ihr 5 Siegpunkte.
- **Botleiste:** Bestimmt die Siegpunkte für eure Botleiste, indem ihr den von euch erreichten Multiplikator der linken Leiste mit dem von euch erreichten Siegpunktwert auf der rechten Botleiste multipliziert.
- **Botplättchen Spielende:** Je nach Bedingung eures Botplättchen Spielende (falls ihr euch eines erspielt habt) erhaltet ihr weitere Siegpunkte.
- **Restliche Hofgüter:** Zählt nun eure Ressourcen in den Lagern und die Energiesteine in eurem persönlichen Vorrat zusammen. Für je 5 erhaltet ihr 1 Siegpunkt.
- **Knappheitsmarker:** Für jeden Knappheitsmarker neben eurem Hof müsst ihr schließlich 1 Minuspunkt notieren. Vergesst nicht, Knappheitsmarker, die noch auf Karten in eurer persönlichen Kartenauslage liegen, ebenfalls mit der Minuspunktseite neben euren Hof zu legen.

Wer die meisten Siegpunkte zum Wohle Suna Valos gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt, wer jetzt *nicht* den Startbaum hat, also das Spiel *nicht* begonnen hat.

Ein ausführliches Beispiel findet ihr auf der folgenden Seite »

Ende des Spiels und Schlusswertung

(Fortsetzung)

Beispiel:

1. *Schwarz* hat 3 Schiffsaufträge erfüllt und erhält dafür 5, 3 und 2 Siegpunkte (SP), zusammen 10 SP. 2. Für SP-Effekte von Schiffsaufträgen erhält *Schwarz* 1 SP je Karte in der Spalte Transportdock, macht 3 SP. 3. *Schwarz* hat außerdem 3 Öffentliche Lieferaufträge komplettiert und erhält dafür 3, 3 und 2, zusammen 8 SP. 4. Für 3 komplettierte Persönliche Lieferaufträge bekommt *Schwarz* 11 SP. 5. 1 Hofkarte in der Spalte Entdeckungen gibt *Schwarz* 2 SP. 6. Über weggespielte Kisten, Fässer und Schiffe auf dem Hof erhält *Schwarz* 4 SP. 7. Ein Reihenbonusmarker liegt auf der Siegpunktseite und bringt somit 5 SP. 8. Die Positionen auf den Botleisten bringen 4×3, zusammen 12 SP. 9. Das Botplättchen Spielende gibt 1 SP für jedes eigene Schiff auf Schiffsaufträgen, also 3 SP. 10. Nun zählt *Schwarz* Ressourcen in den Lagern und Energiesteine im persönlichen Vorrat zusammen, insgesamt 13, und erhält dafür 2 SP. 11. 2 Knappheitsmarker neben dem Hof bedeuten -2 SP.

Schwarz kommt somit auf 10+3+8+11+2+4+5+12+3+2-2 = **58 Siegpunkte.**



Glossar

Hinweis: Viele Karten, Verbesserungen und Plättchen, die im Glossar beschrieben sind, geben euch als Belohnung oder Effekt Ressourcen. Auch hier gilt: Könnt ihr Ressourcen, die ihr erhaltet, nicht in euren Lagern unterbringen, verfallen sie ersatzlos.

Verbesserungen durch Kisten, Fässer, und Schiffe

Durch das Platzieren von Kisten, Fässern, und Schiffen auf komplettierten bzw. erfüllten Aufträgen, schaltet ihr euch entweder den Weg auf den Botleisten oder Verbesserungen auf eurem Hof frei. Die Verbesserungen lauten im Einzelnen:



Platzierst du bei Ausführen von Aktion (Symbol rechts) eine Hofkarte mit ihrer Rückseite in einer Spalte, erhältst du zusätzlich 1 Schritt auf den Botleisten, den du als freie Aktion im Verlauf der Aktivierung der Spalte nutzen darfst. Außerdem erhältst du 2 SP in der Schlusswertung.



Beim Erfüllen eines Schiffsauftrags darfst du 1 beliebiges der geforderten Hofgüter weniger abgeben, also zum Beispiel insgesamt 3 statt 4 der geforderten Hofgüter. Du entscheidest selbst, welches Hofgut du einsparen möchtest.



Kaufst du 1 Karte aus dem Kartenangebot des Dorfes, darfst du 1 Hofgut weniger bezahlen (auch 0 statt 1).



Du ertauschst auf dem Hofmarkt Getreide oder Seerosen für nur 1 statt 2 Energiesteine. Außerdem erhältst du 2 SP in der Schlusswertung.



Du ertauschst auf dem Hofmarkt Blumen für nur 2 statt 3 Energiesteine. Außerdem erhältst du 2 SP in der Schlusswertung.



Du ertauschst auf dem Hofmarkt Wolle oder Eier für nur 3 statt 4 Energiesteine. Außerdem erhältst du 2 SP in der Schlusswertung.



In diesem Endlos-Lager darfst du beliebig viele Getreide und Seerosen lagern.



In diesem Endlos-Lager darfst du beliebig viele Blumen lagern.



In diesem Endlos-Lager darfst du beliebig viele Wolle und Eier lagern.

Zur Erinnerung: Ihr dürft niemals Ressourcen zwischen euren Lagern hin und her verschieben!



Du erhältst **sofort** und dann in jeder folgenden Einkommensphase 2 Energiesteine. Außerdem erhältst du 1 SP in der Schlusswertung.



Du erhältst **sofort** und dann in jeder folgenden Einkommensphase 1 Getreide oder 1 Seerose oder 1 Blume. Außerdem erhältst du 1 SP in der Schlusswertung.

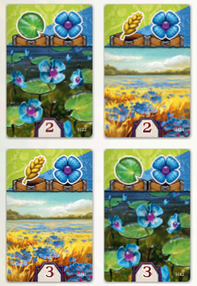


Du erhältst **sofort** und dann in jeder folgenden Einkommensphase 1 Wolle oder 1 Ei. Außerdem erhältst du 1 SP in der Schlusswertung.

Glossar
(Fortsetzung)

Spezielle Hofkarten

An dieser Stelle gehen wir auf Hofkarten ein, die Besonderheiten aufweisen.



Bei diesen Karten *(H22, H24, H41, H42)* dürft ihr aussuchen, ob ihr sie an die Spalte Pflanzflächen oder die Spalte Blumenzucht anlegt. Wird eine solche Karte aktiviert, produziert sie trotzdem 1 Blume, auch wenn sie in der Spalte Pflanzflächen liegt. Und umgekehrt: Sie produziert trotzdem 1 Seerose bzw. 1 Getreide, auch wenn sie in der Spalte Blumenzucht liegt.



Bei diesen Karten *(H40, H46, H49, H52)* produziert oder erhaltet ihr nichts, wenn ihr sie aktiviert. Ihr legt sie aber in ihre jeweiligen Spalte und aktiviert damit wie gehabt die ganze Spalte. Außerdem erhaltet ihr die abgebildeten Siegpunkte in der Schlussswertung.



Bei diesen Karten *(H28, H43)* produziert ihr entweder 1 Wolle oder 1 Ei und legt sie in das Lager. Das Lager ist also ein passendes Lager für Wolle und Ei. Liegt in dem Lager 1 Ressource (egal ob Wolle oder Ei) produziert die Karte nicht.

Charaktere

In der Spielvorbereitung erhaltet ihr einen Charakter mit besonderer Fähigkeit. Platziert diesen Charakter gut sichtbar neben eurem Hof, so dass ihr seine Fähigkeiten nicht vergesst.



Charakter 1 *(C01):* Immer wenn du deine Spalte Transportdock aktivierst, darfst du 1 zusätzliche Lieferung machen (zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Aktivierung). Das gilt auch, wenn du mit Aktivieren deiner Spalte Persönliche Lieferaufträge Lieferungen erhältst. Die Zusatzlieferung muss dann an einen Persönlichen Lieferauftrag gehen.

Hinweis: Dieser Charakter eignet sich gut für das erste Spiel.



Charakter 2 *(C02):* Immer wenn du Hofgüter auf einer Karte platzieren musst, um einen Preis festzulegen, darf dieser Preis um 1 geringer als der Mindestpreis ausfallen, also zum Beispiel 2 Hofgüter bei einer Karte mit einem Mindestpreis von 3. Der Preis kann dabei auf 0 fallen, aber nicht darunter. Du bekommst also bei einer Karte mit einem Mindestpreis von 0 nichts erstattet. Der Effekt dieses Charakters gilt auch in der Phase »Neue Ära Vorbereiten«, falls du dort alte durch neue Karten ersetzt, aber *noch nicht* in der Spielvorbereitung beim Platzieren der Hofgüter auf Karten.



Charakter 3 *(C03):* Auf dieser Karte darfst du 3 beliebige Ressourcen lagern, die du zum Beispiel durch die Produktion der Spaltenköpfe, Karten in der Entdeckungsspalte oder durch Aufträge und als Bezahlung beim Kauf von Karten erhältst. Ressourcen, die du auf Karten produzierst, darfst du ausnahmsweise auch sofort hier lagern. Es gilt aber wie üblich, dass Karten, deren Lager bereits belegt sind, nicht produzieren. Es ist dir auch weiterhin nicht erlaubt, Ressourcen von einem Lager einfach in ein anderes Lager zu verschieben.

Hinweis: Dieser Charakter eignet sich gut für das erste Spiel.

Charaktere (Fortsetzung)



Charakter 4 *(C04):* Bevor du 1 Karte nachlegst, darfst du zusätzlich auch die oberste Karte des Nachziehstapels aufdecken. Wähle dann aus dieser Karte und dem Kartenangebot des Dorfes, um nachzulegen. Wählst du die Karte auf dem Nachziehstapel, wird das Kartenangebot des Dorfes nicht aufgefüllt. Wählst du dennoch eine Karte aus dem Dorf, wird das Kartenangebot des Dorfes wie gehabt aufgefüllt. In diesem Fall mit der Karte, die du gerade auf dem Nachziehstapel aufgedeckt hast.

Sonderfälle: Deckst du als oberste Karte des Nachziehstapels eine der Karten »Öffentliche Lieferaufträge Aufdecken« oder »Schiffsaufträge Aufdecken« auf, handle sie zunächst wie gewohnt ab und decke eine neue Karte auf dem Nachziehstapel auf. Handle dann auf jeden Fall noch dein Nachlegen ab, selbst wenn du das Ende einer Ära ausgelöst hast. Hast du eine Karte »Dorffest Ziehen« aufgedeckt, handle sie wie gewohnt ab und lege das oberste Dorffest vom Dorffestkartenstapel der aktuellen Ära auf den Nachziehstapel; du darfst dann auch dieses Dorffest auswählen, um es bei dir nachzulegen.

Hinweis: Dieser Charakter eignet sich für fortgeschrittene Partien.



Charakter 5 *(C05):* Sobald du eines deiner Botplättchen Fortschritte genutzt hast, erhältst du sofort 1 beliebiges Hofgut.

Hinweis: Dieser Charakter eignet sich gut für das erste Spiel.



Charakter 6 *(C06):* Einmal während deines Spielzugs darfst du als freie Aktion genau 1 Hofgut auf einer Karte in deiner persönlichen Auslage mit 1 Hofgut von deinem Hof »tauschen«. Lege Ressourcen zurück in ein passendes Lager oder Energiesteine neben dein Tableau und ersetze es durch das gewünschte Hofgut. Der Tausch findet quasi gleichzeitig statt. Du kannst also bsw. 1 Seerose gegen 1 Getreide tauschen und denselben Lagerplatz nutzen, falls der Lagerplatz das erlaubt. Du darfst auch gleiche Hofgüter tauschen, also zum Beispiel 1 Blume in das Endlos-Lager legen (falls freigeschaltet) und sie durch 1 Blume aus einem Lager auf einer deiner Hofkarten ersetzen. Du darfst diesen Charakter *niemals* außerhalb deines Spielzugs nutzen, auch nicht beim Platzieren von Hofgütern in der Spielvorbereitung oder der Phase »Neue Ära Vorbereiten«.

Hinweis: Dieser Charakter eignet sich für fortgeschrittene Partien.



Charakter 7 *(C07):* Sobald du einen Schiffsauftrag erfüllst, darfst du **genau 1 deiner Karten** in den Spalten Pflanzflächen, Blumenzucht oder Weiden aktivieren. Der Effekt dieses Charakters wird wirksam, *nachdem* du den Schiffsauftrag erfüllt, den Effekt ausgeführt und dein Schiff platziert hast.

Hinweis: Dieser Charakter eignet sich gut für das erste Spiel.



Charakter 8 *(C08):* Zu Beginn deiner Einkommensphase darfst du genau 1 Hofkarte aus dem Ablagestapel aussuchen, sie in die passende Spalte deines Hofs legen und dann genau diese 1 Karte aktivieren. Du darfst die Karte nicht mit der Rückseite in einer beliebigen Spalte anlegen. Du darfst den gesamten Ablagestapel durchsuchen. Nimmst du eine Karte Persönlicher Lieferauftrag, so darfst du Transportdrohnen der Spalte Transportdock für Lieferungen an genau diese Karte nutzen (du aktivierst nicht die Spalte). In Ära I kann es vorkommen, dass es keine passende Hofkarte im Ablagestapel gibt. Du kannst aber selbst dafür sorgen, indem du einen Schiffsauftrag erfüllst.

Du darfst eine Reihe komplettieren, einen Reihenbonus erhalten und ggf. die Reihe aktivieren (nach dem Aktivieren der gerade angelegten Karte). Es ist in seltenen Fällen möglich, dass ihr mit Hilfe dieses Charakters 4 Reihen komplettiert. In diesem Fall erhaltet ihr für diese vierte komplettierte Reihe *keinen* Reihenbonus (mehr als 3 sind nicht möglich).

Glossar
(Fortsetzung)

Dorffeste

Habt ihr eine Dorffestkarte gekauft, platziert ihr sie nicht in einer Spalte eures Hofs (außer ihr dreht sie um und dann *ohne* Auslösen des Festes), sondern handelt das Dorffest sofort ab und legt die Karte danach zurück in die Schachtel. Wer das Dorffest gekauft hat, darf es zuerst ausführen und erhält sofort zusätzlich einen *Bonus*. Danach darf die andere Person das Dorffest ebenfalls ausführen, allerdings in jedem Fall *ohne* Bonus.



Dorffest 1 *(E01):* Du erhältst 2 Energiesteine für jede Karte in deiner Spalte Pflanzflächen.

Bonus: Du erhältst 3 Energiesteine.



Dorffest 2 (E02): Du erhältst 2 Energiesteine für jede Karte in deiner Spalte Weiden.

Bonus: Du erhältst 2 beliebige der folgenden Ressourcen: Getreide, Seerose, Blume.



Dorffest 3 *(E03):* Du erhältst 2 Energiesteine für jede Karte in deiner Spalte Entdeckungen.

Bonus: Du erhältst 2 beliebige der folgenden Ressourcen: Wolle, Ei.



Dorffest 4 *(E04):* Du darfst 1 Schiffsauftrag erfüllen (wie Aktion 3).

Bonus: Beim Erfüllen des Schiffsauftrags darfst du 1 beliebiges der geforderten Hofgüter weniger abgeben, also zum Beispiel 1 Blume und 2 Wolle statt 2 Blumen und 2 Wolle. Der Bonus gilt zusätzlich zu der Verbesserung auf eurem Hof, die es euch erlaubt, beim Erfüllen eines Schiffsauftrags 1 beliebiges Hofgut weniger zu bezahlen. Der Bonus wird nur wirksam, falls das Dorffest auch ausgeführt wird.



Dorffest 5 *(E05):* Du darfst 1 Schiffsauftrag erfüllen (wie Aktion 3).

Bonus: Beim Erfüllen des Schiffsauftrags darfst du 2 der geforderten Hofgüter weniger abgeben, also zum Beispiel 2 Wolle statt 2 Blumen und 2 Wolle. Der Bonus gilt zusätzlich zu der Verbesserung auf eurem Hof, die es euch erlaubt, beim Erfüllen eines Schiffsauftrags 1 beliebiges Hofgut weniger zu bezahlen. Der Bonus wird nur wirksam, falls das Dorffest auch ausgeführt wird.



Dorffest 6 *(E06):* Du erhältst 2 Energiesteine für jedes deiner Fässer auf Öffentlichen Lieferaufträgen (also je Öffentlichem Lieferauftrag, den du bereits komplettiert hast).

Bonus: Du erhältst 2 beliebige der folgenden Ressourcen: Getreide, Seerose, Blume.

Dorffeste (Fortsetzung)



Dorffest 7 *(E07):* Du erhältst 2 Energiesteine für jedes Zahnrad-Symbol auf den Hofkarten in all deinen Spalten.

Bonus: Du darfst 2 Schritte auf deinen Botleisten machen.



Dorffest 8 *(E08):* Du erhältst 2 Energiesteine für jede Karte in deiner Spalte Blumenzucht.

Bonus: Du erhältst 2 beliebige der folgenden Ressourcen: Wolle, Ei.



Dorffest 9 *(E09):* Du darfst 1 Schiffsauftrag erfüllen.

Bonus: Beim Erfüllen des Schiffsauftrags darfst du 3 beliebige der geforderten Hofgüter weniger abgeben, also zum Beispiel 1 Wolle statt 2 Blumen und 2 Wolle. Der Bonus gilt zusätzlich zu der Verbesserung auf eurem Hof, die es euch erlaubt, beim Erfüllen eines Schiffsauftrags 1 beliebiges Hofgut weniger zu bezahlen. Der Bonus wird nur wirksam, falls das Dorffest auch ausgeführt wird.



Dorffest 10 *(E10):* Du erhältst 2 Energiesteine für jede Karte in deiner Spalte Transportdock.

Bonus: Du darfst 2 Lieferungen ausführen.



Dorffest 11 *(E11):* Du erhältst 2 Energiesteine für jede Karte in deiner Spalte Persönliche Lieferaufträge.

Bonus: Du erhältst 2 Siegpunkte in der Schlusswertung. Lege diese Karte nach dem Abhandeln des Dorffests zur Erinnerung neben deinen Hof, statt sie in die Schachtel zu legen.



Dorffest 12 *(E12):* Du darfst bis zu 3 verschiedene Karten deiner Wahl aus den Spalten Pflanzflächen, Blumenzucht, Weiden und Entdeckungen aktivieren. Jede aktivierte Karte muss in einer anderen Spalte liegen.

Bonus: Du erhältst 2 Siegpunkte in der Schlusswertung. Lege diese Karte nach dem Abhandeln des Dorffests zur Erinnerung neben deinen Hof, statt sie in die Schachtel zu legen.

Hinweis: Dorffestkarten, die sich auf Karten in einer Spalte beziehen, meinen auch solche, die mit der Rückseite in die Spalten gespielt wurden.

Glossar
(Fortsetzung)

Schiffsaufträge

Um einen Schiffsauftrag zu erfüllen, müsst ihr dafür *alle* Hofgüter, die der Auftrag fordert (auf dem Steg links), in den allgemeinen Vorrat abgeben. Habt ihr einen Schiffsauftrag erfüllt, dürft ihr den angezeigten Effekt ausführen. Ihr platziert danach außerdem 1 Schiff von eurem Hof auf einem freien Schiffsplatz der Karte. Ihr erhaltet dafür in der Schlusswertung die entsprechenden Siegpunkte. Ihr dürft beide denselben Schiffsauftrag erfüllen. Ihr erhaltet auch beide jeweils den Effekt im Moment, in dem ihr den Auftrag erfüllt. Ihr dürft einen Schiffsauftrag beide nicht mehr als je einmal erfüllen.



Schiffsauftrag 1 *(S01):* Um den Auftrag zu erfüllen, musst du 1 Getreide, 1 Seerose, 1 Blume und 1 Wolle abgeben.

Effekt: Du erhältst 5 Energiesteine.



Schiffsauftrag 2 *(S02):* Um den Auftrag zu erfüllen, musst du 1 Wolle, 1 Ei und 2 Energiesteine abgeben.

Effekt: Du erhältst 3 beliebige der folgenden Ressourcen: Getreide, Seerose, Blume.



Schiffsauftrag 3 *(S03):* Um den Auftrag zu erfüllen, musst du 2 Getreide und 2 Seerosen abgeben.

Effekt: Du erhältst 2 beliebige der folgenden Ressourcen: Wolle, Ei.



Schiffsauftrag 4 *(S04):* Um den Auftrag zu erfüllen, musst du 1 Getreide, 1 Seerose, 1 Blume und 1 Wolle abgeben.

Effekt: Du darfst eine beliebige Figur (Kiste, Fass oder Schiff) in der linken Botleiste entfernen. Lege sie zurück die Schachtel. Du darfst sie später nicht mehr verwenden und kannst somit im Spiel 1 Auftrag der entsprechenden Sorte weniger erfüllen. Zusätzlich darfst du bis zu 2 Schritte auf deinen Botleisten machen.



Schiffsauftrag 5 *(S05):* Um den Auftrag zu erfüllen, musst du 2 Blumen und 2 Eier abgeben.

Effekt: Du darfst 1 beliebige deiner Spalten aktivieren, mit Ausnahme der Spalte Persönliche Lieferaufträge.

Hinweis: Wollt ihr eure Spalte Persönliche Lieferaufträge beliefern, aktiviert ihr einfach eure Spalte Transportdock.



Schiffsauftrag 6 *(S06):* Um den Auftrag zu erfüllen, musst du 4 Energiesteine abgeben.

Effekt: Du erhältst in der Schlusswertung 3 Siegpunkte.



Schiffsauftrag 7 *(S07):* Um den Auftrag zu erfüllen, musst du 2 Getreide, 2 Blumen, 1 Wolle und 1 Ei abgeben.

Effekt: Du darfst eine dieser Spalten aktivieren: Pflanzflächen, Blumenzucht oder Weiden.



Schiffsauftrag 8 *(S08):* Um den Auftrag zu erfüllen, musst du 2 Getreide, 2 Seerosen, 1 Blume und 1 Wolle abgeben.

Effekt: Du darfst eine beliebige Figur (Kiste, Fass oder Schiff) von deinem Hof oder deinen Botleisten entfernen. Lege sie zurück die Schachtel. Du darfst sie später nicht mehr verwenden und kannst somit 1 Auftrag der entsprechenden Sorte weniger erfüllen. Zusätzlich erhältst du 3 Energiesteine.

Schiffsaufträge (Fortsetzung)



Schiffsauftrag 9 *(S09):* Um den Auftrag zu erfüllen, musst du 2 Seerosen, 2 Wolle und 2 Eier abgeben.

Effekt: Du darfst 1 beliebige deiner Spalten aktivieren, mit Ausnahme der Spalte Persönliche Lieferaufträge.

Hinweis: Wollt ihr eure Spalte Persönliche Lieferaufträge beliefern, aktiviert ihr einfach eure Spalte Transportdock.



Schiffsauftrag 10 *(S10):* Um den Auftrag zu erfüllen, musst du 1 Getreide, 1 Seerose, 2 Blumen, 1 Wolle und 1 Ei abgeben.

Effekt: Du darfst genau 1 Hofkarte aus dem Ablagestapel in die passende Spalte deines Hofs anlegen und dann genau diese 1 Karte aktivieren. Du darfst die Karte nicht mit der Rückseite in einer beliebigen Spalte anlegen. Du darfst den gesamten Ablagestapel durchsuchen. Nimmst du eine Karte Persönlicher Lieferauftrag, so darfst du Transportdrohnen der Spalte Transportdock für Lieferungen an genau diese Karte nutzen (du aktivierst nicht die Spalte). Du darfst eine Reihe komplettieren, einen Reihenbonus erhalten und ggf. die Reihe aktivieren (nach dem Aktivieren der gerade angelegten Karte).



Schiffsauftrag 11 *(S11):* Um den Auftrag zu erfüllen, musst du 2 Getreide, 2 Seerosen, 1 Wolle und 1 Ei abgeben.

Effekt: Du darfst dir sofort 1 Botplättchen Fortschritte von den Botplättchen nehmen, die ihr zu Beginn in die Schachtel zurück gelegt habt. Suche dir 1 davon aus. Du darfst kein Botplättchen aus der Auslage auf dem Spielplan wählen. Lege das Plättchen gut sichtbar neben deine Botleiste (also nicht in eine Einkerbung). Du kannst es wie gewohnt ab deinem nächsten Spielzug nutzen. Du kannst infolge dieses Schiffsauftrags also bis zu 3 Botplättchen Fortschritte im Verlauf einer Partie erhalten.



Schiffsauftrag 12 *(S12):* Um den Auftrag zu erfüllen, musst du 6 Energiesteine abgeben.

Effekt: Du erhältst 1 Getreide oder 1 Seerose, 1 Blume und 1 Wolle oder 1 Ei.



Schiffsauftrag 13 *(S13):* Um den Auftrag zu erfüllen, musst du 1 Getreide, 1 Seerose, 2 Blumen, 2 Wolle und 2 Eier abgeben.

Effekt: Du erhältst in der Schlusswertung 1 Siegpunkt für jede Karte in deiner Spalte Transportdock. Umgedrehte Karten zählen auch mit.



Schiffsauftrag 14 *(S14):* Um den Auftrag zu erfüllen, musst du 2 Getreide, 2 Seerosen, 2 Wolle und 2 Eier abgeben.

Effekt: Du erhältst in der Schlusswertung 1 Siegpunkt für je 2 Karten in deinen Spalten Pflanzflächen und Blumenzucht. Karten, die beide Farben zeigen, zählen als 1 Karte mit. Umgedrehte Karten zählen auch mit.

Weitere Schiffsaufträge auf der nächsten Seite »

Glossar
(Fortsetzung)

Schiffsaufträge (Fortsetzung)



Schiffsauftrag 15 *(S15):* Um den Auftrag zu erfüllen, musst du 9 Energiesteine abgeben.

Effekt: Du erhältst in der Schlusswertung 1 Siegpunkt je Karte in deiner Spalte Entdeckungen. Umgedrehte Karten zählen auch mit.



Schiffsauftrag 16 *(S16):* Um den Auftrag zu erfüllen, musst du 2 Getreide, 2 Seerosen, 2 Blumen, und 2 Wolle abgeben.

Effekt: Du erhältst in der Schlusswertung 1 Siegpunkt für jede deiner Kisten auf Persönlichen Lieferaufträgen (also je Persönlichem Lieferauftrag, den du bis dahin komplettiert hast).



Schiffsauftrag 17 *(S17):* Um den Auftrag zu erfüllen, musst du 2 Getreide, 2 Seerosen, 2 Blumen und 2 Eier abgeben.

Effekt: Du erhältst in der Schlusswertung 1 Siegpunkt für jede Karte in deiner Spalte Weiden. Umgedrehte Karten zählen auch mit.



Schiffsauftrag 18 *(S18):* Um den Auftrag zu erfüllen, musst du 2 Energiesteine, 2 Blumen, 2 Wolle und 2 Eier abgeben.

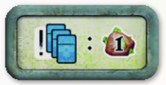
Effekt: Du erhältst in der Schlusswertung 1 Siegpunkt für jedes deiner Fässer auf Öffentlichen Lieferaufträgen (also je Öffentlichem Lieferauftrag, den du bis dahin komplettiert hast).

Botplättchen

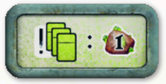
Durch das Vorrücken auf der rechten Botleiste erhaltet ihr **Botplättchen Fortschritte** (bis zu 2).

Mit Erreichen des obersten Platzes der rechten Botleiste, dürft ihr euch zudem sofort 1 der **Botplättchen Spielende** aus der Auswahl auf dem Spielplan nehmen. Legt sie in die dafür vorgesehenen Plätze eurer Botleiste.

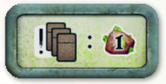
Botplättchen Fortschritte



Botplättchen Fortschritte 1 *(BF01):* Wenn du deine Spalte Blumenzucht aktivierst, erhältst du 1 Energiestein.



Botplättchen Fortschritte 2 *(BF02):* Wenn du deine Spalte Pflanzflächen aktivierst, erhältst du 1 Energiestein.



Botplättchen Fortschritte 3 *(BF03):* Wenn du deine Spalte Weiden aktivierst, erhältst du 1 Energiestein.



Botplättchen Fortschritte 4 *(BF04):* Wenn du deine Spalte Weiden aktivierst, erhältst du 1 der folgenden Ressourcen: Getreide, Seerose, Blume.



Botplättchen Fortschritte 5 *(BF05):* Wenn du deine Spalte Entdeckungen aktivierst, erhältst du 1 der folgenden Ressourcen: Wolle, Ei.



Botplättchen Fortschritte 6 *(BF06):* Wenn du deine Spalte Transportdock aktivierst, erhältst du 1 der folgenden Ressourcen: Getreide, Seerose, Blume.



Botplättchen Fortschritte 7 *(BF07):* Wenn du deine Spalte Persönliche Lieferaufträge aktivierst, darfst du 1 Schritt auf den Botleisten machen.



Botplättchen Fortschritte 8 *(BF08):* Wenn du deine Spalte Persönliche Lieferaufträge aktivierst, erhältst du 1 der folgenden Ressourcen: Wolle, Ei.

Botplättchen (Fortsetzung)

Botplättchen Spielende



Botplättchen Spielende 1 *(BE01):* Für jede deiner Spalten, in der 3 oder mehr Karten liegen, erhältst du 1 Siegpunkt in der Schlusswertung.



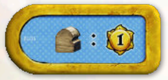
Botplättchen Spielende 2 *(BE02):* Für je 2 Energiesteine in deinem persönlichen Vorrat erhältst du 1 Siegpunkt in der Schlusswertung, aber maximal 6 Siegpunkte. Du gibst die Energiesteine *nicht* ab.



Botplättchen Spielende 3 *(BE03):* Für jeden von dir erspielten Reihenbonusmarker erhältst du 2 Siegpunkte in der Schlusswertung, egal ob du ihn auf die Siegpunktseite oder die Aktivierungsseite gedreht hast.



Botplättchen Spielende 4 *(BE04):* Für jedes deiner Fässer auf Öffentlichen Aufträgen erhältst du 1 Siegpunkt in der Schlusswertung (also je Öffentlichem Lieferauftrag, den du komplettiert hast).



Botplättchen Spielende 5 *(BE05):* Für jede deiner Kisten auf Persönlichen Lieferaufträgen erhältst du 1 Siegpunkt in der Schlusswertung (also je Persönlichem Lieferauftrag, den du komplettiert hast).



Botplättchen Spielende 6 *(BE06):* Für je 2 Ressourcen in deinen Lagern erhältst du 1 Siegpunkt in der Schlusswertung, aber maximal 6 Siegpunkte. Du gibst die Ressourcen *nicht* ab.



Botplättchen Spielende 7 *(BE07):* Für jedes deiner Schiffe auf Schiffsaufträgen erhältst du 1 Siegpunkt in der Schlusswertung (also je Schiffsauftrag, den du erfüllt hast).



Botplättchen Spielende 8 *(BE08):* Du erhältst 3 Siegpunkte in der Schlusswertung.

Credits

Autor: ode.

Illustrationen: Lukas Siegmon

Grafik-Design und Layout: Björn Pollmeyer

Entwicklung und Umsetzung: The Game Builders

Redaktion: Dirk Schröder, Thorsten Hanson

Regelkorrektur: Carsten Burak, Tobias Rieger, Julian Steindorfer

Danke

Die Idee für Suna Valo hatte ich nach einer Partie des wunderbaren *7 Wonders Duel* von Antoine Bauza und Bruno Cathala (Repos Production, 2015), als ich mal wieder vorzeitig durch die Wissenschaft verloren hatte. Das Szenario des vorzeitigen Sieges empfinde ich als wunderbares Spannungselement – solange es nicht eintritt. Ich wollte ein Spiel designen, welches das von mir so geliebte Spielgefühl von *7 Wonders Duel* aufgreift, aber sowohl ohne vorzeitigen Spielsieg auskommt als auch eigenständig genug ist. Inspiration für die Aktivierung mehrerer Karten durch Anlegen einer neuen Karte hatte ich durch *Deus* von Sébastien Dujardin (Pearl Games, 2014) als auch durch *In der Halle des Bergkönigs* von Jay Cormier und Graeme Jahns (Burnt Island Games, 2019 – deutsche Version von Skellig Games, 2021). Die Art und Weise, wie man in Suna Valo Karten bekommt, ist durch mein liebstes Spiel der Key-Reihe *Key Harvest* von Richard Breese inspiriert (R&D Games, 2007). Ich danke allen Autoren und Verlagen dieser Spiele für die Inspiration und die vielen schönen Stunden mit ihren Spielen!

Besonderer Dank bei der Entstehung von Suna Valo gebührt meinem Entwickler Dirk Schröder, der immer wieder alle ausufernden Stränge zusammengeführt hat. Mein Dank geht zudem an Thorsten Hanson, der auch an wirklich jede Kleinigkeit beim Regeln von Ketenzügen gedacht hat. Sowie an Lukas Siegmon, der mal wieder die Solar Punk-Welt und damit auch mein Spiel so wunderbar visualisiert hat.

Darüber hinaus gilt auch folgenden Testspieler*innen mein Dank:

Claudia Odendahl, Karina Weening, Hamlet Abedian, Franziska Weiß, Tobias Rieger, Elke Schwarz, Volker Nattermann, Suzan & Eerko Vissering, Martina & Carsten Laßmann, Sven Nieder, Dirk Wingenter, Björn Pollmeyer, Marcel Plum, Christian Seidel, Holger Acker, Yvonne Marder, Frank Tietmeyer, Matthias Ritter Uffel, Meeplepeat, Sheila Santos & Isra Cendrero, Mark Nadeski, Rodrigo Alves, Asbjørn Skovsende, Michael »Captain Capri« Hoffmann, Ren Multimäki, Miguel Conceição, Karthik Setty, Kat »I play red«, Uwe Elsholz und allen Testrunden bei der Leiria Con 2024, den Ratinger Spieletagen und dem Herner Spielewahnsinn.

Spielübersicht

Wählt in jedem Spielzug zwischen Aktion A oder B

A Kauft 1 Karte und legt sie in die passende Spalte, um diese zu aktivieren. Dreht die Karte auf die Rückseite, um sie in eine beliebige Spalte zu legen.

Ausnahme: Dorffest – Wer die Karte kauft, bekommt den Bonus und führt den Dorffest-Effekt zuerst aus. Danach die andere Person ohne Bonus. Legt die Karte dann in die Schachtel zurück.

B Legt zuerst die vorderste Karte (ganz rechts) aus dem Dorf auf den Ablagestapel. Erfüllt dann einen beliebigen, offenen Schiffsauftrag. Alle Güter müssen »in einem Rutsch« abgegeben werden.

Ende einer Ära

Sobald alle 4 Auftragskarten einer Ära offen ausliegen, wird die Runde zu Ende gespielt und endet dann.

Ausnahme: In Ära 3 folgt ein weiterer Spielzug pro Person (ohne Nachlegen).

Nicht vergessen

- Am Ende einer Ära erhaltet ihr Einkommen, falls ihr euch eines erspielt habt.
- Zu Beginn einer Ära erhaltet ihr 3 Karten auf die Hand und könnt sie gegen eure aktuelle Kartenauslage tauschen.
- Kartenkauf – Wann zahle ich was an wen?
  - Kauf aus dem Dorf: Zahle die kombinierten Preise (Kosten) von Karte und Dorfplatz in beliebigen Hofgütern in den allgemeinen Vorrat.
  - Kauf aus eigener Auslage: Lege alle Hofgüter von der Karte in den allgemeinen Vorrat.
  - Kauf aus Auslage der anderen Person: Zahle exakt die Hofgüter, wie sie auf der Karte liegen, an die andere Person. Diese erhält alle Hofgüter (die gezahlten und die auf der Karte) für den eigenen Vorrat.

Wichtige Symbole


Ära I/Ära II/Ära III


Kaufe Karte, platziere sie in passender Spalte und aktiviere die Spalte


Kaufe Karte, platziere sie mit Rückseite in beliebiger Spalte und aktiviere die Spalte


Aktiviere Spalte bestimmter Farbe *(hier:* die grüne Pflanzflächen-Spalte)

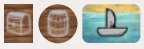

Aktiviere Spalte beliebiger Farbe


Aktiviere 1 beliebige blaue Karte in deinen Spalten(andere Farben analog)


Erfülle Schiffsauftrag (Aktion B)


Bewege 1 beliebiges deiner Zahnräder 1 Schritt hoch auf einer Botleiste


Liefere 1 Ressource an Öffentlichen oder Persönlichen Lieferauftrag


Bauplatz für 1 Kiste/Fass/Schiff


Nachfrageplatz auf Öffentlichem oder Persönlichem Lieferauftrag für Getreide (andere Ressourcen analog)



Belohnung für Lieferung an Öffentl. Lieferauftrag *(hier:* 1 Energiestein)

Bonus beim Ausführen eines Dorffestes


Gemeinsamer Dorffest-Effekt



Mindetspreis einer Hofkarte *(hier:* 2)



Preis eines Kartenplatzes im Dorf *(hier:* 1)


Ein Hofgut ist eine beliebige Ressource oder ein Energiestein


Beliebige Ressource

Version 1.0 DE, The Game Builders Hanson & Odendahl GbR, Ostendorf 7, 48612 Horstmar, Deutschland, www.gamebuilders.de