Pixie Queen

by Rudy Seuntjens

Willkommen in meinem Königreich, kleine freche Pixies!
Ich liebe Gold und Silber und verzehre mich nach süßem Honig, saftigem Obst sowie frisch gebackenem Brot.
Natürlich werdet Ihr euch darum kümmern, dass ich alles was ich begehre auch bekomme!

Macht euch auf den Weg, etwas Leckeres für mich im Menschendorf Truro zu stehlen. Wertlose Pixies werfe ich in die Mine, um Silber und Gold zu schürfen. Gelingt es dir, deiner Königin die besten Opfergaben zu bringen? Nur dann wird deine Strafe.... etwas weniger streng sein!

Hahahahahaha....

Einführng

Pixies sind kleine, freche, Fabelwesen, die vor allem in der Gegend rund um Cornwall und Devon häufig gesichtet wurden. Sie überlisten und bestehlen die Menschen immer wieder, allerdings nicht nur aus reiner Freude daran. Sie fürchten sich vor ihrer eigenen Königin, die wie ein Tyrann über ihr Volk waltet und ständige Opfer verlangt.

Zwei bis fünf Spieler übernehmen die Rolle der Pixies, die ihr Bestes tun, um ihre Königin zufriedenzustellen. Sie sammeln Runde für Runde Silber, Gold und Nahrung, die der Königin geopfert werden müssen. Machst du das gut und oft, wirst du vielleicht zum treuen Diener aufsteigen. Du darfst der Königin auch goldene Ringe schenken oder sie mit einer ganz besonderen Opfergabe überraschen. Allerdings ist die Königin nicht so leicht zufrieden zu stellen. Sie wird denen, die am wenigsten Arbeiten, immer wieder Strafpunkte geben.

Der Sieger des Spiels ist also der Spieler mit den wenigsten Strafpunkten. Dies sind die einzigen Punkte, die du während des Spiels verdienen kannst. Nur am Ende des Spiels kann deine Strafe durch die gesammelten Belohnungspunkte reduziert werden. Beendest du das Spiel im positiven Bereich, hast du sehr gut gespielt!

Inhalt



- 1 Spielplan



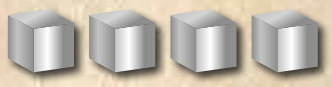
- 40 Äpfel



- 40 Brote



- 40 Honiggläser



- 60 Silberbarren



- 30 Goldbarren



- 20 Steine



- 7 Belohnungsplättchen ‚Besondere Opfergabe'



- 7 Belohnungsplättchen ‚Treuer Diener'



- 7 Belohnungsplättchen ‚Goldener Ring'



- 10 zusätzliche Belohnungsmarker
  (5 mit dem Wert 1, 5 mit dem Wert 2)



- 10 Plättchen Permanente Fähigkeiten



- 6 Nahrungsplättchen



- 3 Plättchen Einmalige Vorteile



- 9 Rundenplättchen



- 1 schwarzer Beutel



- 1 Casinowürfel



- 1Peitschenwürfel



- 1 Sticker sheet

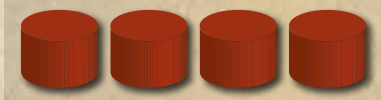
Folgendes Material in den fünf Spielerfarben



- 1 Sichtschirm



- 5 Pixies



- 4 Aktionsscheiben



- 2 kleine und 1 große Scheibe



- 1 kleiner und 1 großer Quader

Vorbereitung

Lege den Spielplan in die Mitte. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und stellt folgendes Material auf den Spielplan:

1. Die große Scheibe auf das Feld 0 der Punkteleiste.
2. Je eine kleine Scheibe auf das erste Feld der Silber- und Goldleiste.
3. Die Quader auf die Felder, die die Spielreihenfolge darstellen. Die kleinen Quader aller Spieler werden in zufälliger Reihenfolge auf das obige Feld gelegt. Danach werden die großen Quader in der gleichen Reihenfolge wie die kleinen auf das untere Feld gelegt. Der Spieler, dessen großer Quader am nächsten zum Schloss liegt, wird Liebling der Königin genannt und ist Startspieler.



4. Jeder Spieler erhält:
   - 1 Sichtschirm.
   - Je 2 Äpfel, Brote, Silber- und Goldbarren.
   - 4 Aktionsscheiben in Spielerfarbe.
   - Alle Spieler außer dem Startspieler erhalten zusätzlich 2 Honiggläser.
5. Jeder Spieler stellt seine Pixies in seine Mine:
   - 5 Pixies bei 2 oder 3 Spielern.
   - 4 Pixies bei 4 Spielern.
   - 3 Pixies bei 5 Spielern.

   Die übrigen Pixies kommen zurück in die Schachtel.











6. Legt die ‚Nahrungsplättchen' mit den Werten gemäß der Anzahl an Spielern als Stapel (von oben absteigend, sodass das unterste Plättchen den höchsten Wert aufweist) auf das dafür vorgesehene Feld:
   - 5 Spieler: 4/4/3/3/2/2
   - 4 Spieler: 4/4/3/3/2
   - 3 Spieler: 4/4/3/2
   - 2 Spieler: 4/3/2
7. Legt das Plättchen ‚Doppeltes Opfer' auf das dafür vorgesehene Feld.
8. Legt das Plättchen ‚In den Beutel schauen' auf das dafür vorgesehene Feld.
9. Legt das Plättchen ‚Begnadigung' auf das dafür vorgesehene Feld.
10. Legt die Belohnungsplättchen für die ‚Besondere Opfergabe' in aufsteigender Reihenfolge auf die dafür vorgesehenen Felder.
11. Legt die Belohnungsplättchen ‚Treuer Diener' in absteigender Reihenfolge auf die dafür vorgesehenen Felder.
12. Legt die Belohnungsplättchen ‚Goldener Ring' in absteigender Reihenfolge auf die dafür vorgesehenen Felder.
13. Mischt die 9 Rundenplättchen und legt danach 7 Plättchen verdeckt auf die Markierungen auf dem Spielplan. Legt die 2 übrigen Marker ungesehen zurück in die Schachtel.
14. Legt je 1 Apfel, Brot, Honigglas und Silberbarren auf das Feld ‚Besondere Opfergabe'.
15. Füllt den Beutel mit folgenden Rohstoffen:
    - 30 x Silber
    - 10 x Gold
    - 5 x Steine für jeden teilnehmenden Spieler (höchstens 20 bei 5 Spielern)
16. Die übrigen Äpfel, Honiggläser, Brote, Silber- und Goldbarren werden als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereit gelegt. Lege die 10 zusätzlichen Belohnungsmarker daneben bereit.
17. Mischt die 10 Plättchen ‚Permanente Fähigkeiten' und legt zufällig 6 offen auf den Spielplan. Die übrigen 4 Plättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.
18. In umgekehrter Spielreihenfolge (letzter Spieler zuerst – Quader ganz rechts) wählen alle Spieler aus den ausliegenden Plättchen eine Permanente Fähigkeit. Diese Wahl sollte erst nach dem Erklären der Spielregeln erfolgen.

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, während des Spiels so wenig Strafpunkte wie möglich von der Königin zu bekommen und gleichzeitig so viele Belohnungspunkte wie möglich für die Endabrechnung zu sammeln. Strafpunkte werden immer sofort auf der Punkteleiste markiert, indem man die Scheibe vorwärts bewegt (In Richtung des grün leuchtenden Gitters).

Belohnungspunkte erhältst du immer in Form von Plättchen, die erst am Ende des Spiels gewertet werden. Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten. Allerdings ist es schwierig in den positiven Bereich der Punkteleiste zu kommen. Solltest du dies schaffen, hast du bewiesen, ein großer Pixie zu sein (wenn auch immer noch von kleiner Statur).

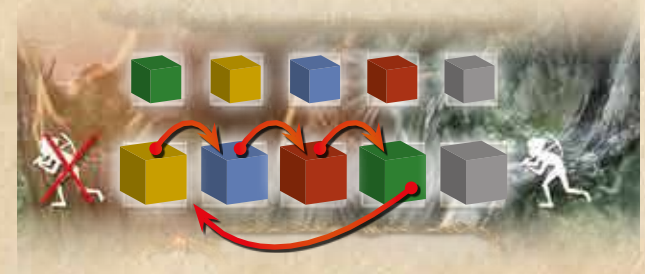
Spielrunde

Jede Spielrunde besteht aus 5 Phasen:

I. Stehlen
II. Aktionen
III. Opfergaben
IV. Belohnungen
V. Strafen

I. Stehlen

Passe zuerst die Spielreihenfolge an. Die großen Quader werden in die gleiche Reihenfolge wie die der Kleinen gelegt.



Achtung: Falls jemand in der vorherigen Runde seinen großen Quader nach ganz vorne gestellt hat, bringt dies einen einmaligen Vorteil bei der Belohnung und Bestrafung der Pixies.Aber danach werden die großen Quader wieder in die gleiche Reihenfolge wie die Kleinen gelegt.

Die Pixies schleichen in das kleine Dorf Truro um Äpfel, Honiggläser oder Brote zu stehlen. Jeder Spieler erhält (verpflichtend!) Nahrung, je nach Position seiner Pixies auf dem Spielplan.





Pixies, die sich in der Mine befinden, sind Sklaven und erhalten nichts.

Die Nahrungsplättchen bringen Nahrung: 2, 3 oder 4 Nahrung nach Wahl, entsprechend der Anzahl der Symbole auf den Plättchen.



In der Stehlen-Phase der ersten Runde erhält niemand Nahrung, da alle Pixies in der Mine stehen. Ein Spieler, der über die permanente Fähigkeit verfügt in der Stehlen-Phase 1 Silberbarren zu erhalten, bekommt diesen auch schon in der 1. Runde.



Falls es fast keinen Nahrungsvorrat mehr gibt (sehr selten), ist es wichtig die Nahrung in der neuen Spielreihenfolge zu nehmen. Der Liebling der Königin nimmt erst alle Nahrung auf die er ein Anrecht hat, danach der in der Spielreihenfolge zweite Spieler, und so weiter.

Belohnungsplättchen

Neben der Vermeidung von Strafpunkten kann man auf 3 Arten Belohnungspunkte erhalten:

Belohnungsplättchen ‚Besondere Opfergabe':



Mit der Aktion 'Besondere Opfergabe' kannst du schnell Belohnungspunkte sammeln. Es kostet dich nur 1 Aktion, ist allerdings der teuerste Weg um Belohnungspunkte zu bekommen.

Belohnungsplättchen ‚Treuer Diener':



Deine Pixies können in der Belohnungsphase bis in die Burg der Königin aufsteigen. Um aufsteigen zu können, muss die von der Königin geforderte Nahrung geopfert werden.

Belohnungsplättchen ‚Goldener Ring':



Um dies zu erhalten, müssen Silber und Gold gesammelt und eine gute Position auf der Silber- und Goldleiste erreicht werden. Goldene Ringe werden mit der Aktion 'Goldenen Ring schmieden' hergestellt.

Die Plättchen mit Belohnungspunkten für , Besondere Opfergabe', ‚Treuer Diener' und ‚Goldener Ring'werden immer von links nach rechts genommen. ‚Goldene Ringe' und ‚Treuer Diener' haben absteigende Werte, während, Besondere Opfergabe' aufsteigende Werte aufweisen.

Wenn alle Belohnungsplättchen mit einer goldenen Zahl vergriffen sind (auf den 3 Leisten jeweils die ersten 5 Belohnungsplättchen), bedeutet dies das Ende des Spiels. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt. Anschließend werden die Gesamtpunkte berechnet. Belohnungsplättchen werden während des Spiels hinter deinem Sichtschirm geheim gehalten.

II. Aktionen

Alle Aktionen werden ab Seite 8 erklärt.

Vorräte werden immer **hinter** dem Sichtschirm aufbewahrt, gut versteckt vor den anderen Spielern. Deine Aktionsscheiben dagegen werden **vor dem Sichtschirm** aufbewahrt, damit alle sehen können, wer noch Aktionsmöglichkeiten hat. Die gesammelten Plättchen, müssen immer sichtbar vorne auf der Ablage deines Sichtschirms liegen.

In der Aktionsphase wählt jeder Spieler der Reihe nach eine Aktion. Zuerst der Liebling der Königin und danach die übrigen Spieler, entsprechend ihrer Position bei der Spielreihenfolge (große Quader).

In jedem Zug nutzt ein Spieler 1 oder 2 Aktionsscheiben, um direkt 1 Aktion auszuführen.

1. Entweder 1 Aktionsscheibe auf den kreisförmigen Aktionsfeldern, auf denen es nur Platz für 1 Aktionsscheibe gibt.



Ausnahme: Bei der Aktion 'Beförderungsvorrang' verwendet man alle seine übrigen Aktionsscheiben.

2. Oder 2 Aktionsscheibe auf den doppelten Aktionsfeldern ohne Pixie.



3. Oder 1 Aktionsscheibe auf den doppelten Aktionsfeldern auf denen ein Pixie steht. Man bekommt Hilfe von diesem Pixie um die Aktion auszuführen, ungeachtet seiner Spielerfarbe.



Falls eine Aktionsscheibe und ein Pixie nebeneinander stehen, kann es passieren, dass ein Pixie in der Aktionsphase den Platz verlässt. Dies bedeutet nicht, dass die Aktion wieder verfügbar ist. Alle doppelten Aktionsfelder mit mindestens einer Aktionsscheibe gelten als belegte Aktionsfelder und können nicht mehr gewählt werden.

Manche der kreisförmigen Aktionsfelder haben Perlen in nur einer Farbe und sind mit dem Bild eines Pixies gekennzeichnet. Nur der Spieler dieser Farbe, darf das Aktionsfeld nutzen.



Die gewählte Aktion wird immer direkt ausgeführt.

Wichtig: Eine Aktion, die du nicht ausführen kannst, darfst du nicht wählen (Ausnahme: Beförderungsvorrang'). Im seltenen Fall, dass du keine Aktion ausführen kannst oder willst, darfst du passen. In diesem Fall ist die Königin aufgrund deines mangelhaften Einsatzwillens gnadenlos und du erhälst sofort 5 Strafpunkte! Zusätzlich ist es dir nicht erlaubt weitere Aktionen in dieser Aktionsphase auszuführen."

Wichtig: Alle Aktionen können nur ein Mal pro Runde ausgeführt werden. Einzige Ausnahme: Die Aktion 'Silber in Gold umwandeln'

Die Aktionsphase endet, wenn alle Spieler alle ihre Scheiben auf dem Spielplan platziert haben.

Danach nimmt jeder Spieler seine Aktionsscheiben zurück.

III. Opfergaben

Führt die einzelnen Schritte der Opferphase in folgender Reihenfolge aus:

1. Alle bringen eine Opfergabe.

Die Königin macht eine sehr spzielle Diät. Sie wird jede Runde Lust auf 1 Art Nahrung haben: Äpfel, Honig oder Brot.

Deckt das am weitesten links liegende verdeckte Rundenplättchen auf. Auf diesem ist eine der Nahrungsarten abgebildet. Sie bestimmt den Wunsch der Königin während dieser Opferphase.



Alle Spieler nehmen aus ihrem persönlichen Vorrat eine beliebige Anzahl Nahrung in die Hand und bilden eine Faust. Haben alle Spieler gewählt, werden die Fäuste mit den Opfergaben gleichzeitig geöffnet und allen gezeigt.

Bei der Opfergabe gelten die folgenden Regeln:

- Du musst immer eine Rohstoffart anbieten: Entweder die gewünschte Nahrung, Silber oder Gold. Es ist nicht erlaubt, mehrere Sorten gleichzeitig in die Hand zu nehmen. Nur Spieler, die die Fähigkeit 'Doppeltes Opfer' besitzen und auch verwenden wollen, können 2 Sorten gleichzeitig anbieten (je 1 pro Hand).



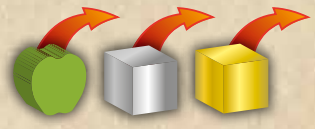
- Jemand, der sich traut der Königin nichts zu opfern (leere Hand), erhält sofort 5 Strafpunkte.



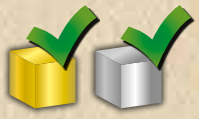
- Das Anbieten von falscher Nahrung ist nicht erlaubt (sie entspricht nicht der auf dem zuletzt aufgedeckten Plättchen gezeigten Nahrung). Falls sich jemand dennoch traut oder sie aus Versehen anbietet, erhält der Spieler sofort 5 Strafpunkte! Die angebotene Nahrung geht zurück in den Vorrat des Spielers.



- Alle Opfer (außer falscher Nahrung) werden immer dankend von der Königin entgegen genommen und wieder in den allgemeinen Vorrat gelegt.



- Silber und Gold werden immer als nützliche Opfer betrachtet, auch wenn ein Spieler nicht weiter auf der entsprechenden Leiste aufsteigen kann.



2. Prüfe ob mindestens 1 Spieler die richtige Nahrung geboten hat.

Falls **mindestens 1 Spieler** die richtige Nahrung angeboten hat, ist die Königin zufrieden, da ihr Hunger gestillt wurde. Eine Belohnungsphase wird eingeleitet (IV).

Falls **niemand** die richtige Nahrung angeboten hat, ist die Königin wütend und lässt euch den mangelnden Respekt spüren. In diesem Fall passieren folgende Dinge:

- Angebotene Silber- und Goldbarren werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.
- Der Spieler, der Letzter in der Spielreihenfolge ist (große Quader) degradiert einen seiner aktiven Pixies zum Sklaven und schickt ihn zurück in die Mine. Aktiv ist ein Pixie, der sich auf einem Stehlen-Symbol (Hand) eines Aktionsfeldes befindet.





Falls der letzte Spieler in Spielreihenfolge über keinen aktiven Pixie verfügt, oder falls er die Begnadigung mit der einmaligen Fähigkeit ‚Gnade' nutzt, muss der vorletzte Spieler einen aktiven Pixie zum Sklaven degradieren. Falls auch dieser Spieler keinen aktiven Pixie hat, guckt man nach dem nächsten Spieler weiter vorne in der Spielreihenfolge, usw., bis ein Pixie in der Mine landet. Nur der Liebling der Königin muss niemals einen Pixie zurück in die Mine schicken.

- Überspringt die Phase Belohnung (IV) und beginnt sofort mit der Phase Strafen (V).

Diese Phase wird nur ausgeführt, wenn mindestens 1 Spieler die richtige Nahrung während der Opferphase geboten hat. (siehe III. Opfergaben).

Die Belohnungsphase wird in dieser Reihenfolge ausgeführt:

1. Silber- und Goldleiste

Alle Spieler, die Silberbarren geboten haben, dürfen ihre Scheibe auf der Silberleiste 1 Feld nach vorne schieben. Der Spieler, der die meisten Silberbarren angeboten hat, verschiebt seine Scheibe um ein weiteres Feld nach vorne. Bei Gleichstand hat niemand die meisten Barren geboten und der Bonusschritt wird ausgelassen.





Falls nur 1 Spieler Silber geboten hat, hat er gleichzeitig das Meiste geboten und schiebt seine Scheibe direkt 2 Felder vor.

Führe die gleichen Schritte für die Goldleiste durch, wenn min. 1 Spieler Goldbarren geopfert hat.





2. Beförderung

Alle Spieler, die der Königin die richtige Nahrung geopfert haben, dürfen ihre Pixies so viele Schritte aufsteigen lassen, wie sie Nahrung geopfert haben.

Dies passiert in der regulären Spielreihenfolge (große Quader), wobei ein Spieler immer alle seine Schritte ausführt, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.

Ein Aufstieg findet immer zu einem freien Platz der nächsthöheren Reihe statt. Die Pixies werden dabei auf das Aktionsfeld mit der Hand gesetzt.

Tipp: Man kann die Reihen an der Anzahl der Nahrungssymbole erkennen. Reihe 1 hat Aktionsfelder mit 1 Nahrungssymbol über der „Hand", Reihe 2 hat 2 Nahrungssymbole usw.



Achtung: Im Gegensatz zu der Aktionsphase können in der Belohnungsphase die Plätze nur von Pixies eingenommen werden. Die Aktionsscheiben wurden schließlich unmittelbar vor Beginn der Opferphase entfernt.

Falls es mehrere freie Plätze in einer Reihe gibt, darfst du wählen, auf welchen Platz du deinen Pixie setzt.

Falls es keine freien Plätze zur Beförderung eines Pixies gibt und du keinen Apfel für das Degradieren eines anderen Pixies besitzt, verfallen deine restlichen Beförderungsschritte. Die geleisteten Opfergaben erhältst du nicht zurück.

Von der Mine kannst du zur untersten Reihe der Aktionsfelder aufsteigen, sofern dein Pixie nicht mit einem Stein gefesselt ist (siehe Aktion „Bergbau").



Ein Schritt (Beförderung) kann niemals seitlich (gleiche Ebene) oder rückwärts (eine Ebene nach unten) ausgeführt werden.



In einer Runde kann **nur 1 Pixie** das Feld „Treuer Diener" in der Nähe des Schlosses erreichen. Dieser bleibt dort solange stehen, bis alle Pixies ihre Schritte ausgeführt haben.



Am Ende der Belohnungsphase nimmst du dir das höchste verfügbare Plättchen der „Treuer Diener"-Leiste und legst den Pixie vom Feld „Treuer Diener" auf das gerade leer gewordene Feld. Deinen Pixie kannst du im weiteren Spiel nicht mehr verwenden. Dieser Pixie ist ab sofort der Königin direkt unterstellt und darf im Palast arbeiten …



Möchtest du deinen Pixie auf ein bereits von einem anderen Pixie besetztes Feld bewegen, musst du zusätzlich einen Apfel in den allgemeinen Vorrat legen, um den gegnerischen Pixie um eine Reihe herabzusetzen.

Es kann sein, dass du dies machen möchtest, weil es keinen freien Platz mehr in der nächsten Reihe gibt, der Platz interessant für dich ist, oder einfach um deinen Gegner zu ärgern.



Falls du dies in der Belohnungsphase machst, führe die folgenden Schritte durch:

1. *Verwende 1 geopferte Nahrung, um deinen Pixie eine Reihe nach oben zu setzen.*
2. *Bezahle zusätzlich 1 Apfel aus deinem Vorrat, um den Gegner herabzusetzen.*
3. *Tausche die Plätze der beiden Pixies.*





Falls du dies in der Aktionsphase machst (durch die Aktion 'Aufsteigen), handelst du so:

1. *Verlege deinen Pixie umsonst zu einem Aktionsplatz, der von einem anderen Pixie belegt ist. Plätze, die mit zwei Aktionsscheiben belegt sind, können nicht eingenommen werden.*
2. *Bezahle 1 Apfel aus deinem Vorrat, um den Gegner herabzusetzen.*
3. *Tausche den Platz der beiden Pixies.*

Achtung:

- *Das Herabsetzen mit einem Apfel darf nur im Zusammenhang mit einer Beförderung eines eigenen Pixies erfolgen. Eine reine Herabsetzung anderer Pixies ist nicht möglich.*
- *Falls ein Platz in der Mine mit einem Pixie in der ersten Reihe getauscht wird, wird der gegnerische Pixie in seine eigene Mine versetzt und nicht Positionen getauscht.*
- *Ein Pixie, der auf dem obersten Feld „Treuer Diener" angekommen ist, kann nicht mehr herabgesetzt werden.*

Am Ende jeder Runde teilt die Königin Strafpunkte an diejenigen unter euch aus, die nicht hart genug für die Zufriedenheit der Königin gearbeitet haben. Somit wird sie natürlich alle Spieler bestrafen!

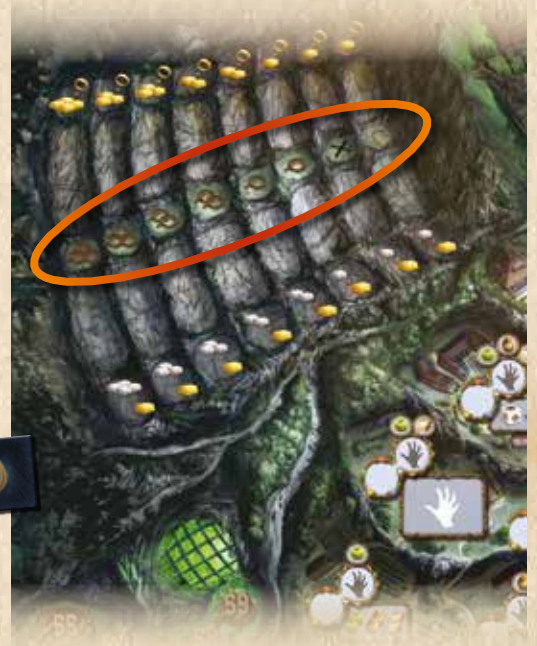
Vergebt Strafpunkte in folgender Reihenfolge:

1. Jeder Spieler erhält bis zu 2 Strafpunkte für seine Sklaven, die noch in der Mine stehen:
   - 1 Strafpunkt für 1 Sklaven (Pixie)
   - 2 Strafpunkte für 2 oder mehr Sklaven

   Achtung: Die untersten zwei Plätze für Sklaven werden immer zuerst befüllt. Ein Spieler kann Strafpunkten oder Ketten durch Steine bei seinen Sklaven nicht entgehen, indem er seine Sklaven zuerst auf die obere Reihe stellt.



2. Nun prüft die Königin die Opfergaben für Silber- und Goldbarren. Alle Spieler erhalten Strafpunkte, gemäß ihrer Position auf der Silber- und Goldleiste. Die Anzahl an Strafpunkten ist zwischen den Leisten abgebildet. Für beide Leisten werden die Strafpunkte einzeln verteilt.



Ist ein Spieler auf dem zweithöchsten Feld der Leiste, erhält er keine Strafpunkte mehr.



Auf dem höchsten Platz der Leiste erhält der Spieler einen Bonuspunkt in der Strafpunktephase. Dieser wird nicht auf der Punkteleiste markiert. Stattdessen nimmt er sich einen Belohnungsmarker mit dem Wert 1 aus dem Vorrat.



Die Grube der Vergessenheit



Sollte ein Spieler 60 Strafpunkte sammeln, hat er die Königin maßlos enttäuscht und wird in die Grube der Vergessenheit geschickt. Das Spiel ist für diesen Spieler sofort beendet. Du nutzloser Pixie!

Einen Pixie zum Sklaven degradieren



Wenn deine große Scheibe in irgendeiner Phase des Spiels ein Minensymbol auf der Punkteleiste erreicht oder überschreitet, musst du sofort einen aktiven Pixie zum Sklaven degradieren. Dies bedeutet, dass du einen bereits aufgestiegenen Pixie zurück in die Mine stellst.

Dabei gelten die folgenden Spielregeln:

- Falls du mehrere aufgestiegene Pixies besitzt, entscheidest du selbst, welcher Pixie zurück in die Mine muss.
- Ein treuer Diener ist über alle Zweifel erhaben und wird nie mehr ein Sklave sein.

Es gibt einige Möglichkeiten zu vermeiden, dass du einen Pixie zum Sklaven degradieren musst:

- Wenn all deine Pixies Sklaven oder treuer Diener sind, kannst du keinen Pixie zum Sklaven degradieren.
- Die Königin lässt Gnade walten, wenn du das Bonusplättchen 'Begnadigung' abgibst.
- Der Liebling der Königin muss nie einen Pixie zum Sklaven degradieren.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald einer der folgenden Fälle eintritt:

- Alle Belohnungsplättchen mit goldenen Zahlen sind vergriffen (3x die ersten 5 Plättchen).
- Wenn 7 Runden gespielt wurden (es gibt keine verdeckten Rundenplättchen mehr).

In beiden Fällen wird die Runde komplett zu Ende gespielt (inkl. Belohnung und Strafen).

Die Schlusswertung wird in folgender Reihenfolge durchgeführt:

1. Die erworbenen Strafpunkte bleiben.



2. Die erworbenen Belohnungspunkte werden positiv angerechnet. Dadurch kann ein Spieler sogar in den positiven Bereich der Punkteleiste gelangen.



3. Pro Stein in der Mine erhälst du 1 Strafpunkt. (Steine dürfen auch während der Schlusswertung mit Broten entfernt werden – siehe Bergbau Aktion)



4. Die Königin blickt hinter die Sichtschirme und prüft wer ihr Rohstoffe vorenthalten hat. Was fällt euch ein?! Pro Rohstoff prüft man, wer die Mehrheit dieses Rohstoffs in seinem eigenen Vorrat liegen hat. Diese Spieler erhalten 3 Strafpunkte.



Bei einem Gleichstand erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler 3 Strafpunkte.
Die Prüfung wird für Äpfel, Brote, Honiggläser sowie Silber- und Goldbarren durchgeführt.

Der Gewinner des Spiels ist der Spieler mit den wenigsten Strafpunkten, sofern alle Spieler im negativen Bereich liegen.

Wenn 1 oder mehrere Spieler es auf die positive Seite der Leiste geschafft haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit den meisten treuen Dienern. Gibt es noch immer einen Gleichstand, gewinnt der Spieler, der zuerst einen Treuen Diener entsandt hat.

Aktionen

1. Nahrung stehlen



Nimm 2 Äpfel, 2 Honiggläser oder 2 Brote aus dem allgemeinen Vorrat.

2. Silber stehlen



Nimm 2 Silberbarren aus dem allgemeinen Vorrat.

Alle Vorräte sind begrenzt. Nahrung, Silber oder Gold, das nicht mehr im allgemeinen Vorrat liegt, ist nicht verfügbar.

3. Beförderung



Setze 1 deiner Pixies 1 Reihe nach oben.

Diese Aktion darf nicht verwendet werden, um den letzten Schritt (Treuer Diener) auszuführen.

Achtung: Ein Pixie kann nur zu einem freien Platz in der nächsten Reihe aufsteigen.

Nur der Platz mit der Hand muss leer sein. Es ist erlaubt einen Pixie auf so einen leeren Platz zu bewegen, auch wenn dort angrenzend eine Aktionsscheibe liegt.

In der Aktionsphase ist es möglich, dass die Plätze von Pixies und Aktionsscheiben belegt sind. Es ist nicht erlaubt, Aktionsscheiben zu entfernen um Platz für einen aufsteigenden Pixie zu machen. Allerdings ist es erlaubt einen Apfel abzugeben, um den Platz mit einem anderen Pixie in der höheren Reihe zu tauschen. (siehe 'Beförderung' in der Belohnungsphase).

Du darfst diese Aktion nicht auswählen, falls es keine leeren Beförderungsplätze für deine Pixies gibt und du keinen Apfel hast um einen anderen Pixie zu degradieren.

Es gelten dieselben Regeln wie bei der Beförderung in der Belohnungsphase.

4. Tauschen



Tausche maximal 7 Rohstoffe einer Sorte gegen die gleiche Anzahl Rohstoffe einer anderen Sorte. Du kannst dies mit Äpfeln, Honiggläsern, Broten oder Silberbarren durchführen. Goldbarren können nicht gehandelt werden.

Beispiel: Spieler Orienne legt 5 Äpfel in den allgemeinen Vorrat und nimmt im Austausch 5 Silberbarren aus dem allgemeinen Vorrat.



5. Silber in Gold umwandeln



Mit dieser Aktion darfst du Silberbarren in Goldbarren umwandeln. Wie viele Silberbarren du brauchst, um sie in einen Goldbarren umzuwandeln, hängt von deiner Position auf der Silberleiste ab. Neben der Silberleiste ist der Preis der entsprechenden Position abgebildet.

Dies ist die einzige Aktion, die du mehrere Male mit einer einzigen Aktion ausführen darfst. Du kannst also mehrere Goldbarren gleichzeitig umwandeln, indem du die passende Menge Silberbarren abgibst.

Beispiel: Klaus hat das 4. Feld auf der Silberleiste erreicht. Der Preis eines Goldbarrens liegt für Klaus bei 2 Silberbarren. Klaus entscheidet sich, diese Aktion auszuführen und tauscht 6 Silberbarren in 3 Goldbarren um.



6. Nahrungsplättchen



Nimm das oberste Nahrungsplättchen und leg es auf den dafür vorgesehenen Platz auf deinem Sichtschirm.

Ab jetzt gibt dir dieses Plättchen 2, 3 oder 4 Nahrung nach Wahl während der Stehlen-Phase. Die Anzahl ist auf dem Plättchen angegeben

Achtung: Falls du Rohstoffe erhälst, ist es nicht erlaubt, diese zu verweigern. Bis zur letzten Runde erhältst du das auf dem Plättchen abgebildete Einkommen.

Falls du bereits ein Nahrungsplättchen besitzt, kannst du diese Aktion nicht erneut ausführen.



Plättchen

Immer wenn du ein Nahrungsplättchen, eine Plättchen Permanente Fähigkeit oder ein Plättchen Einmalige Vorteile erhältst, legst du das Plättchen auf den entsprechenden Platz deines Sichtschirms.

Auf jedem Sichtschirm gibt es Platz für 3 Plättchen: 1 Nahrungsplättchen, 1 Plättchen Permanente Fähigkeit und 1 Plättchen Einmalige Vorteile.



Du kannst also nie mehrere Plättchen des gleichen Typs besitzen (Ausnahme: die permanente Fähigkeit, die einen Extraplatz für ein Nahrungsplättchen oder einen einmaligen Vorteil bietet).



Du darfst eine Aktion auf der du Plättchen des gleichen Typs erhältst nicht nutzen. Das Abwerfen dieser Plättchen ist verboten.



Plättchen können mit der Aktion 'Plättchen tauschen' ausgetauscht werden (siehe Seite 10).

Einen einmaligen Vorteil legst du nach der Nutzung zurück auf das entsprechende Aktionsfeld des Spielplans. Ab sofort ist er wieder für alle Spieler verfügbar.

7. Doppeltes Opfer





Nimm das dazugehörige Plättchen.

Du kannst dieses Plättchen während einer der nächsten Opferphasen nutzen. Kündige vor der Opferphase an, dass du das Plättchen verwenden willst und lege es wieder auf den Spielplan. Du verwendest in der nächsten Opferphase beide Hände, um der Königin 2 unterschiedliche Rohstoffe gleichzeitig zu opfern:

- Nahrung + Silberbarren
- ODER Nahrung + Goldbarren
- ODER Silber- + Goldbarren

8. In den Beutel schauen





Nimm das dazugehörige Plättchen.

Du kannst dieses Plättchen bei der Aktion ‘Bergbau‘ verwenden (siehe ‚Bergbau‘). Beim Ziehen **der ersten zwei Rohstoffe**, darfst du in den Beutel schauen, um die gewünschten Rohstoffe heraus zu nehmen.

Hast du keinen oder nur 1 Sklaven in der Mine, darfst du nur 1 Würfel nach Wahl aus dem Beutel nehmen.

9. Begnadigung





Nimm das dazugehörige Plättchen. Sobald du einen aktiven Pixie zum Sklaven degradieren musst, darfst du dieses Plättchen nutzen, um bei der Königin um Begnadigung zu betteln. Wie durch ein Wunder wird die Königin darauf eingehen und du musst einmalig keinen Pixie in die Mine herabsetzen.

10. Strafpunkte



Wirf den Würfel und verteile Strafpunkte entsprechend der Augenzahl unter deinen Gegnern.

Beispiel: Phagius würfelt eine 3 und gibt 1 Strafpunkt an Indigeaux und 2 Strafpunkte an Firenze. Firenze passiert dadurch ein Minensymbol auf der Punkteleiste und muss sofort einen aktiven Pixie zum Sklaven degradieren.



11. Gold- und Silberleiste



- Bezahle 1 Goldbarren um 1 Platz auf der Goldleiste nach vorne zu gehen.
- ODER bezahle 1 Silberbarren um 1 Platz auf der Silberleiste nach vorne zu gehen.

Achtung: Diese Aktion darfst du nur 1x ausführen. Mehrere Barren abzugeben, um mehrere Schritte gleichzeitig nach vorne zu gehen, ist nicht erlaubt.

12. Casino



Würfel und erhalte abhänging vom Ergebnis:

- 1 Apfel, 1 Honig und 1 Brot
- 2 Silberbarren
- 1 Goldbarren

13. Goldener Ring



Schmiede 1 goldenen Ring, indem du die neben deiner Position auf der Goldleiste angezeigte Anzahl an Goldbarren abgibst.

Sofort bietest du der Königin den Ring an und erhälst das höchste noch verfügbare Belohnungsplättchen dafür.

Beispiel: Orienne hat das 4. Feld auf der Goldleiste erreicht. Der Preis für einen Ring liegt für Orienne bei 2 Goldbarren. Orienne hat zwar noch 2 weitere Goldbarren, kann mit dieser Aktion aber immer nur 1 Ring schmieden und gibt daher nur die benötigten 2 Goldbarren ab.



14. Einen Pixie ausrauben



Wähle einen Pixie eines Gegners, der auf einem doppelten Aktionsfeld steht.

Der gewählte Spieler muss dir die Rohstoffe des gewählten Feldes (siehe kleine Kreise über diesem Feld) abgeben. Falls der gewählte Spieler nicht über alle abgebildeten Rohstoffe verfügt, braucht der Spieler nur die Rohstoffe abgeben, die er noch besitzt. Falls kein gegnerischer Pixie auf einem doppelten Aktionsfeld steht, kannst du diese Aktion nicht wählen.

15. Bergbau



Stelle eine Aktionsscheibe auf dein privates Aktionsfeld in der Mine. Diese Aktion ist für jeden Spieler nur 1 Mal pro Runde verfügbar.

Du ziehst blind Rohstoffe entsprechend der Anzahl an Pixies in deiner Mine aus dem schwarzen Beutel. Falls du keinen Sklaven mehr in der Mine hast, ziehst du dennoch 1 Rohstoff aus dem Beutel.



Bei dieser Aktion kannst du den einmaligen Vorteil ‘In den Beutel schauen‘ nutzen.

Der Spieler muss seinen Gegnern immer zeigen, welche Rohstoffe er gezogen hat. Gold- und Silberbarren werden hinter dem eigenen Sichtschirm platziert.

Falls du Steine gezogen hast, legst du sie auf die entsprechenden Felder neben einem oder mehreren Sklaven der Mitspieler. Sie werden hierdurch an ihren Platz gekettet.





Sie können erst aus der Mine gelangen, wenn sie sich von den Ketten befreit haben. Auf diese Weise können maximal 2 Sklaven pro Spieler mit je bis zu 3 Steinen verkettet werden.

Falls es nur bei deinen eigenen Sklaven noch Platz gibt um Steine abzulegen, bist du dazu verpflichtet diese hier abzulegen. Nur wenn es bei keinem Sklaven Platz gibt, entfernst du die Steine aus dem Spiel. Sie kommen niemals zurück in den Beutel.



Die Königin befreit dich gerne von einem Stein, wenn du ihr ein Brot reichst.

Du kannst die Steine deiner Sklaven jederzeit während deines Spielzugs entfernen, indem du 1 Brot pro Stein, den du entfernen möchtest, in den allgemeinen Vorrat legst. Entfernte Steine verschwinden aus dem Spiel.



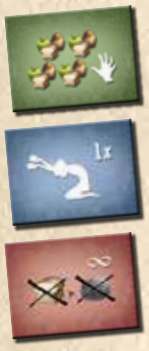
Dies ist auch möglich, wenn du eine Aktion oder Beförderung ausführst. Auch bei der Schlusswertung kannst du noch Steine auf diese Art entfernen.

16. Plättchen tauschen



Es gibt 3 Plättchentypen, die du tauschen kannst:

1. Nahrung
2. Einmalige Vorteile
3. Permanente Fähigkeiten



Mit dieser Aktion darfst du ein eigenes Plättchen gegen ein Plättchen **des gleichen Typs** auf dem Spielplan **oder** auf dem Sichtschirm eines Mitspielers tauschen.

Hast du einen bestimmten Typ nicht, kannst du keinen Tausch dieses Plättchens durchführen.

Austausch mit Mitspielern:

- Das gewünschte Plättchen wird mit einem Plättchen des gleichen Typs auf dem Sichtschirm eines Mitspielers ausgetauscht.
- Deine Mitspieler können dies nicht verhindern.



Austausch mit dem Spielplan:

- Falls du dein Nahrungsplättchen gegen eines auf dem Spielplan tauschst, nimmst du das oberste Plättchen vom Stapel mit den Nahrungsplättchen und legst deines **auf** den Stapel.
- Ein Plättchen mit einmaligem Vorteil kannst du gegen andere Plättchen dieses Typs tauschen. Lege das alte Plättchen auf den dem Plättchen entsprechenden Platz auf dem Spielplan. Nimm dir entsprechend ein beliebiges verfügbares anderes Plättchen ‚Einmaliger Vorteil' vom Spielplan.
- Plättchen mit permanenten Fähigkeiten werden 1:1 mit einem entsprechenden Plättchen des gleichen Typs auf dem Spielplan ausgetauscht.

17. Rohstoffe entfernen oder 1 Nahrung nehmen

Diese Aktion kannst du mit 1 Aktionsscheibe ausführen und ist 3 Mal pro Runde verfügbar. Ein Spieler kann die Aktion mehrfach in derselben Runde nutzen, sofern Aktionsfelder frei sind.



- ENTWEDER Entferne 3 Rohstoffe nach Wahl aus deinem Vorrat komplett aus dem Spiel
- ODER nimm 1 Apfel
- ODER nimm 1 Honigglas
- ODER nimm 1 Brot.

18. Aktionen kopieren



Jeder Spieler hat hier ein eigenes Aktionsfeld und kann die Aktion 1 Mal pro Runde ausführen.

Der 1. Spieler, der in einer Runde die Aktion verwendet, erhält sofort 1 Strafpunkt, der 2. und 3. Spieler 2 Strafpunkte und der 4. und 5. Spieler 3 Strafpunkte.

Es ist möglich, dass du einen Pixie zum Sklaven degradieren musst, da du auf der Punkteleiste das Minensymbol passierst (siehe ‚Einen Pixie zum Sklaven degradieren').

Wähle ein **doppeltes** Aktionsfeld, das in dieser Runde genutzt wurde.



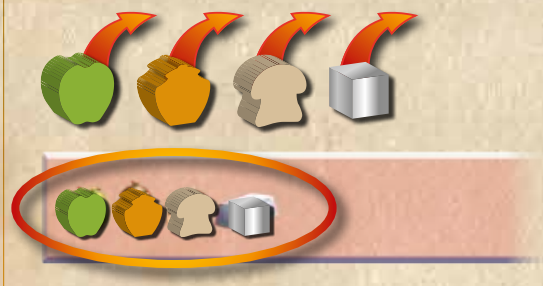
Aktionsfelder für 1 Aktionsscheibe oder Aktionen, die in dieser Runde noch nicht verwendet wurden, können mit dieser Aktion nicht kopiert werden.

Führe die gewählte Aktion aus. Alle Regeln dieser Aktion gelten. Falls bei einer Plättchenn-Aktion das Plättchen nicht verfügbar ist, kannst du diese Aktion nicht kopieren.

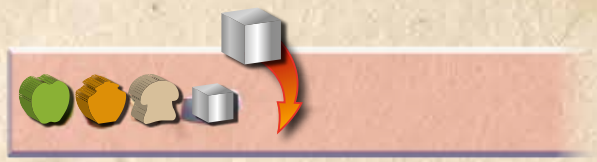
19. Besondere Opfergabe



Prüfe die auf der Opferleiste liegenden Rohstoffe. Opfere der Königin diese Rohstoffe aus deinem Vorrat (Lege sie in den allgemeinen Vorrat).



Leg danach einen zusätzlichen Rohstoff nach Wahl (Nahrung, Silber- oder Goldbarren) aus deinem Vorrat auf die Opferleiste. Hierdurch wird die Aktion jedes Mal etwas teurer.



Nimm das Belohnungsplättchen mit der niedrigsten Punkteanzahl vom Spielplan und bewahre es bis zur Schlusswertung hinter deinem Sichtschirm auf.

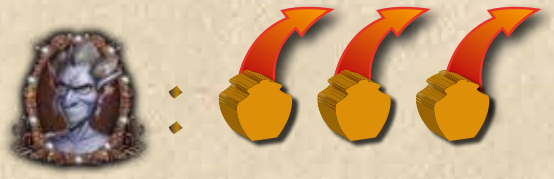


20. Spielreihenfolge ändern



Schenke der Königin 1 oder mehrere Honiggläser (lege sie in den allgemeinen Vorrat). Für jedes verschenkte Honigglas schiebst du deinen kleinen Quader 1 Schritt nach links.

Die großen Quader bleiben vorlaufig in unveränderter Reihenfolge liegen. Diese Runde wird gemäß der Reihenfolge der großen Quader fortgesetzt. Erst zu Beginn der Stehlen-Phase werden die großen Quader entsprechend der Reihenfolge der kleinen Quader angepasst.





21. Temporärer Vorrang

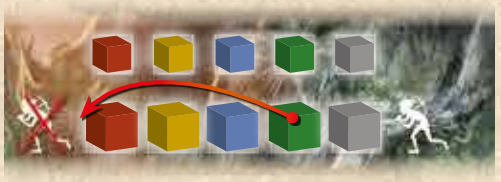


Sie darf von jedem Spieler ausgeführt werden, auch wenn sein großer Quader schon an erster Stelle liegt.

Um diese Aktion auszuführen, legst du **ALLE** deine verfügbaren Aktionsscheiben auf dieses Feld. Die Aktionsphase ist danach für dich beendet.



Lass die großen Quader bis zum Ende der Aktionsphase unverändert liegen. Sobald sie zu Ende ist, setzt du den großen Quader ganz nach links vor die Leiste. Die Leiste der kleinen Quader bleibt unverändert.



Diese Aktion macht dich temporär zum 'Liebling der Königin'. Das bedeutet, dass du als erster die eventuellen Beförderungsmöglichkeiten deiner Pixies ausführen wirst und beim Überqueren eines Sklavensymbols auf der Punkteleiste oder wenn niemand die richtige Nahrung opfert, keinen Pixie zur Mine degradieren musst.

Allerdings wird in der nächsten Stehlen-Phase die Reihenfolge der großen Quader wieder entsprechend der Reihenfolge der kleinen Quader angepasst.

Nach dem Verschieben des großen Quaders ist der Spieler mit seiner Aktion an der Reihe, der hinter deinem Quader lag bevor du ihn nach vorne geschoben hast.

Abweichende Regeln bei 2 Spielern

Vorbereitung:

- Verwende Nahrungsplättchen mit den Werten 4, 3 und 2 (3 Plättchen insgesamt)
- Wähle eine dritte Spielerfarbe und stelle 5 Pixies dieser Farbe in die Mine.

Opferphase:

- Beide Spieler bringen jeweils zwei Opfer. Nutzt ein Spieler das Plättchen 'Doppeltes Opfer', darf er 3 verschiedene Rohstoffe opfern (Silber, Gold und richtige Nahrung).

Belohnungsphase:

- Am Ende der Belohnungsphase schiebt der Liebling der Königin 1 Pixie der dritten Spielerfarbe 1 Reihe nach oben. Du darfst in dieser Phase keine Äpfel verwenden, um Pixies von deinem Gegner zu degradieren. Falls keine Beförderung durchgeführt werden kann (alle Aktionsfelder der nächsten Reihe sind belegt), wird dieser Schritt übersprungen.
- Die Spieler dürfen die Pixies der dritten Spielerfarbe mit Äpfeln degradieren.

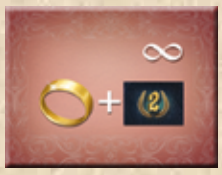
Permanente Fähigkeiten



Wenn du Silberbarren in Goldbarren umwandelst, ist dies einen Silberbarren billiger als deine Position auf der Silberleiste anzeigt (aber immer min. 1 Silberbarren).



Du bekommst 2 Belohnungspunkte, wenn du einen Pixie zum treuen Diener aufsteigen lässt (nimm einen 2er Belohnungsmarker aus dem Vorrat).



Du bekommst einen 2er Belohnungsmarker, wenn du einen Goldenen Ring schmiedest (aus dem Vorrat nehmen).



Du bekommst in jeder Stehlen-Phase 1 Silberbarren aus dem allgemeinen Vorrat.



Am Ende der Belohnungsphase, nachdem alle Beförderungsschritte durchgeführt wurden, darfst du einen zusätzlichen Schritt kostenlos aufsteigen. Dies gilt auch, wenn du der Königin nicht die richtige Nahrung angeboten hast. Es darf auch der letzte Schritt zum treuen Diener sein.

Du kannst einen Apfel verwenden, um einen Pixie zu degradieren und so Platz für deinen Pixie zu machen. Dies darf nicht ausgeführt werden, wenn die Belohnungsphase ausgesetzt wird.



Beim befördern deiner Pixies musst du keine Äpfel zahlen um andere Pixies zu degradieren.



Du darfst jederzeit umsonst Steine bei deinen Sklaven entfernen. Du musst dafür kein Brot bezahlen.



Du hast einen weiteren Platz auf deinem Sichtschirm für das Ablegen eines Plättchens ‚Einmaliger Vorteil' oder eines weiteren Nahrungsplättchens.

Das entsprechende Plättchen wir auf dieses Plättchen gelegt.

Wenn jemand dieses Plättchen tauscht, wird auch das darauf liegende Plättchen mitgetauscht.



Wenn du eine doppelte Aktion kopierst, darfst du auch eine noch ungenutzte Aktion kopieren.



In jeder Strafe-Phase bekommst du maximal 1 Strafpunkt für die Sklaven, die du noch in der Mine hast.

Die Beteiligten

Autor: Rudy Seuntjens

Illustrationen: Jochem Van Gool (JocArt)

Grafikdesign & Layout der Regeln: Rafaël Theunis

Die offiziellen Übersetzer der Regeln Malte Frieg (translation-table.de), Marian Lacombe, Vincent Robette, Jo Lefebure, Lisa Van Meulder, Oliver Grant

Korrekturleser: Bernhard Tischler

BESONDERER DANK GEHT AN:

Matt Paciorek (Twisted Indigo Design) für die fabelhaften Namen für unsere 5 Pixies.

Kevin Govaerts und Seb Van Deun für ihre fortwährende Unterstützung bei der Realisierung dieses Spiels.

Zomerspel, Bengereng, het Geel Pionneke, Aral Nox, de Tafelridders, JPlay, Boardgamegeek aund Spinli für die Berichterstattungen.

Allen Helfern, die uns so tatkräftig auf den vielen Veranstaltungen geholfen haben!

Allen Anteilseignern von Game Brewer BVBA und Kickstarter Backers für ihre Unterstützung.

Die vielen Testspieler: Seb Van Deun, Ben Valenberghs, Daan Marynissen, Jan Gilot, Jasper Lauwerysen, Kevin Govaerts, Fabian Vansant, Dirk Rieberghs, Tom Van Hoek, Roby Knapen, Daan Seuntjens, Vibe Seuntjens, Robin Vromans, Katrien Abrams, David Blockhuys, Deniz Polatoglu, Filip Verstappen, Renée Snoeckx, Ylvi Van Horebeek, Filip Geudens, Lisa Geudens, Nadia De Vriendt, Hans Simons, Jari Simons, Milan Simons, Jurgen Michielsen, Femke Dierckx, Rikkert Van Doorn, Tinne Maas, Tom Van Eyck, Kristien Galle, Flor Wouters, Steven Hoes, Kevin Cuypers, Cedric Lodts, Tom Van Den Broeck, Ellen Van Den Broeck, Mieke Vandermeeren, Nick Vermeeren, Tom Vermeeren, Peter Vermeeren, Mary-Ann Van Der Veken und all den vielen Menschen, die auf Messen, in Vereinen und bei den vielen weiteren Veranstaltungen das Spiel ausprobiert haben sowie de Kolonisten und anderen Orten und Gelegenheiten bei denen getestet wurde.

Sollten Sie ein Problem mit diesem Produkt haben, kontaktieren Sie bitte den Händler bei dem Sie das Spiel erworben haben, oder nehmen Sie Kontakt zu unserem Kundenservice unter brewer@gamebrewer.com auf.

Produktion: Nederlandse Spellenfabriek - Aambeeld 2 - 1671 NT Medemblik - DIE NIEDERLANDE // Veröffentlichung: Game Brewer BVBA - Patersstraat 51 - 2300 Turnhout - BELGIEN

Übersicht des Spielablaufs

I. Stehlen

Passe zuerst die Spielreihenfolge an. Die großen Quader werden in die gleiche Reihenfolge wie die der Kleinen gelegt. Jeder Spieler erhält (verpflichtend) Nahrung, je nach Position seiner Pixies auf dem Spielplan und wie abgebildet auf seiner Nahrungsplättchen.

II. Aktionen

In jedem Zug nutzt ein Spieler 1 oder 2 Aktionsscheiben, um direkt 1 Aktion auszuführen.

1. Entweder 1 Scheibe auf den kreisförmigen Aktionsfeldern, auf denen es nur Platz für 1 Aktionsscheibe gibt.
2. Oder 2 Scheiben auf den doppelten Aktionsfeldern ohne Pixie.
3. Oder 1 Scheibe auf den doppelten Aktionsfeldern auf denen ein Pixie steht. Man bekommt Hilfe von diesem Pixie um die Aktion auszuführen, ungeachtet seiner Spielerfarbe.



1. Nahrung stehlen

Nimm 2 Äpfel, 2 Honiggläser oder 2 Brote aus dem allgemeinen Vorrat.



2. Silber stehlen

Nimm 2 Silberbarren aus dem allgemeinen Vorrat.



3. Beförderung

Setze 1 deiner Pixies 1 Reihe nach oben. Diese Aktion darf nicht verwendet werden, um den letzten Schritt (Treuer Diener) auszuführen.



4. Tauschen

Tausche maximal 7 Rohstoffe einer Sorte gegen die gleiche Anzahl Rohstoffe einer anderen Sorte.



5. Silber in Gold umwandeln

Mit dieser Aktion darfst du Silberbarren in Goldbarren umwandeln. Wie viele Silberbarren du brauchst, hängt von deiner Position auf der Silberleiste ab.



6. Nahrungsplättchen

Nimm das oberste Nahrungsplättchen und leg es auf den dafür vorgesehenen Platz auf deinem Sichtschirm.



7. Doppeltes Opfer

Nimm das dazugehörige Plättchen. Du kannst dieses Plättchen während einer der nächsten Opferphasen nutzen, um ein doppeltes Opfer zu erbringen.



8. In den Beutel schauen

Nimm das dazugehörige Plättchen. Bei der Aktion Bergbau kannst du die ersten 2 Rohstoffe aus dem Beutel wählen.



9. Begnadigung

Nimm das dazugehörige Plättchen. Sobald du einen aktiven Pixie zum Sklaven degradieren musst, darfst du dieses Plättchen nutzen, um bei der Königin um Begnadigung zu betteln.



10. Strafpunkte

Wirf den Würfel und verteile Strafpunkte entsprechend der Augenzahl unter deinen Gegnern.



11. Gold- und Silberleiste

- Bezahle 1 Goldbarren um 1 Platz auf der Goldleiste nach vorne zu gehen.
- ODER bezahle 1 Silberbarren um Platz auf der Silberleiste nach vorne zu gehen.



12. Casino

Würfel den Casinowürfel und erhalte Rohstoffe entsprechend des Ergebnisses.



13. Goldener Ring

Schmiede 1 goldenen Ring, indem du die neben deiner Position auf der Goldleiste angezeigte Anzahl an Goldbarren abgibst.



14. Einen Pixie ausrauben

Wähle einen Pixie eines Gegners, der auf einem doppelten Aktionsfeld steht. Erhalte die über dem Aktionsfeld abgebildeten Rohstoffe vom Gegner (sofern vorhanden).



15. Bergbau

Du ziehst blind Rohstoffe entsprechend der Anzahl an Pixies in deiner Mine aus dem schwarzen Beutel. Falls du keinen Sklaven mehr in der Mine hast, ziehst du dennoch 1 Rohstoff aus dem Beutel.

Gold- und Silberbarren werden hinter dem eigenen Sichtschirm platziert.

Falls du Steine gezogen hast, legst du sie auf die entsprechenden Felder neben einem oder mehreren Sklaven der Mitspieler. Damit kettest du seine Sklaven an.



16. Plättchen tauschen

Mit dieser Aktion darfst du ein eigenes Plättchen (Nahrung, Einmalige Vorteile, Permanente Fähigkeiten) gegen ein Plättchen des gleichen Typs auf dem Spielplan oder auf dem Sichtschirm eines Mitspielers tauschen.



17. Rohstoffe entfernen oder 1 Nahrung nehmen

ENTWEDER Entferne 3 Rohstoffe nach Wahl aus deinem Vorrat komplett aus dem Spiel, **ODER** nimm 1 Apfel, **ODER** nimm 1 Honigglas **ODER** nimm 1 Brot.



18. Aktionen kopieren

Der 1./2./3. die Aktion ausführende Spieler erhält sofort 1/2/3 Strafpunkte. Kopere ein doppeltes Aktionsfeld, das in dieser Runde genutzt wurde. Führe die gewählte Aktion aus. Alle Regeln dieser Aktion gelten.



19. Besondere Opfergabe

Zahle die auf der Opferleiste liegenden Rohstoffe in den allgemeinen Vorrat. Leg danach einen zusätzlichen Rohstoff nach Wahl. Nimm das Belohnungsplättchen mit der niedrigsten Punkteanzahl.



20. Spielreihenfolge ändern

Schenke der Königin 1 oder mehrere Honiggläser (lege sie in den allgemeinen Vorrat). Für jedes verschenkte Honigglas schiebst du deinen kleinen Quader 1 Schritt nach links.



21. Temporärer Vorrang

Leg alle deine verfügbaren Aktionsscheiben auf dieses Feld. Die Aktionsphase ist danach für dich beendet. Diese Aktion macht dich bis zum Ende der Runde temporär zum 'Liebling der Königin'.

III. Opfergaben

1. Jeder bietet Silber, Gold oder die richtige Art Nahrung an.
2. Prüfe ob mindestens 1 Spieler die richtige Nahrung geboten hat.

IV. Belohnungen

Wenn mindestens 1 Spieler die richtige Nahrung während der Opferphase geboten hat, wird die Belohnungsphase ausgeführt:

1. Alle Spieler, die Silber- oder Goldbarren angeboten haben, dürfen ihre Scheibe auf der entsprechenden Leiste 1 Feld nach vorne schieben. Wer die meisten Silber- / Goldbarren anbietet, rückt 1 weiteres Feld auf der entsprechenden Leiste vor.
2. Jeder Spieler befördert seine Pixies so viele Schritte auf dem Spielplan, wie er an Nahrung geopfert hat.

V. Strafen

1. Jeder Spieler erhält bis zu 2 Strafpunkte für seine Sklaven, die noch in der Mine stehen: 1 Strafpunkt für 1 Sklaven, 2 Strafpunkte für 2 oder mehr Sklaven
2. Alle Spieler erhalten Strafpunkte, gemäß ihrer Position auf der Silber- und Goldleiste.