

Lignum

Basisregel (Grundspiel)

Übersicht: Spielziel, Das Spiel, Das Grundspiel, Spielablauf

Spielziel

Mit nur 4 Talern und einem Holzhofarbeiter als Startkapital versuchen Sie ihren Holzhof wirtschaftlich optimal zu nutzen, um am Ende des 2. Jahres mehr Geld als ihre Konkurrenten in der Tasche zu haben. Sichern Sie sich die besten Fällregionen, stimmen Sie den Einsatz Ihrer Arbeiter und Ihrer Anschaffungen bestmöglich aufeinander ab, verkaufen Sie gefälltes und bearbeitetes Holz zur richtigen Zeit und treffen Sie die nötige Vorsorge (Nahrung und Brennholz) für den Winter.

Das Spiel

Das Spiel ist in **3 Schwierigkeitsstufen** unterteilt:

- A) Grundspiel
 - B) Fortgeschrittenenspiel: + Aufträge
 - C) Expertenspiel (Vielspielerspiel): + Aufträge + geplante Tätigkeiten
- } siehe Sonderregel

Das Spiel wird für 4 Spieler (**Harald**, **Nicole**, **Victoria** und **Jan**) erklärt. Die Änderungen für 2 und 3 Spieler werden anschließend unter „2+3 Spieler“ angeführt.

Das Grundspiel:

Im Grundspiel werden folgende Felder **nicht berücksichtigt**, d.h.: einfach übersprungen:

- Am Versorgungsweg: **Feld 8** (geplante Tätigkeiten) und **Feld 13** (Aufträge)
- Auf dem Spielablaufbereich: **Ablauffeld 5** (Auftrag) von „Frühling, Sommer und Herbst“ und **Ablauffeld 4** (Auftrag) von „Winter“
- Die 10 Auftragskarten, 10 geplante Tätigkeitskarten, und die 24 Plättchen „geplante Tätigkeiten“ werden im Grundspiel **nicht** benötigt.



Feld 8 (geplante Tätigkeiten) und Feld 13 (Aufträge) werden von den Forstarbeiterfiguren am Versorgungsweg übersprungen.



Feld 5 (Frühling/Sommer/Herbst) und Feld 4 (Winter) werden am Spielablauf vom Spielablaufanzeiger übersprungen.

Spielablauf: Übersicht

Spielablauf in den Jahren:

Das Spiel verläuft über 2 Jahre, wobei **jede Jahreszeit** für **eine Spielrunde** steht. Dies bedeutet, dass insgesamt **8 Spielrunden** gespielt werden (Frühling - Sommer - Herbst - Winter x 2 Jahre). Wie auf dem Spielplan zu erkennen, laufen die Jahreszeiten Frühling, Sommer und Herbst gleich ab, der Winter stellt jeweils eine spezielle Spielrunde dar. Nach dem 2. Winter bzw. **nach dem 2. Jahr endet das Spiel** und der Spieler, der die meisten Taler erwirtschaftet hat, gewinnt.

Spielablauf in den Jahreszeiten (außer Winter):

Jede dieser Runden läuft in folgenden Schritten ab:

- ❶ Versorgungsweg bestücken
- ❷ Holz zum Fällen markieren
— Nahrungsgebiete ausforschen (ab 2. Runde)
- ❸ Auswahl des Fällgebietes (ab 2. Runde)
- ❹ Versorgungsweg „abhandeln“
- ❺ Forstarbeit (lt. Spielablauf „Frühling/Sommer/Herbst“)
- ❻ Spielerreihenfolge bestimmen

Spielablauf im Detail

1 Versorgungsweg bestücken

Der Versorgungsweg besteht aus 20 Wegfeldern und der abschließenden Waldlichtung (A-D).

Auf die **Felder 4, 6, 10 und 16** des Versorgungsweges werden die entsprechenden **Arbeiterfiguren** und **Futtersteine** gestellt (siehe Abbildung rechts).

Auf die **restlichen 13 Felder** des Versorgungsweges wird **je 1** von 13 ausgewählten Anschaffungsplättchen gelegt:

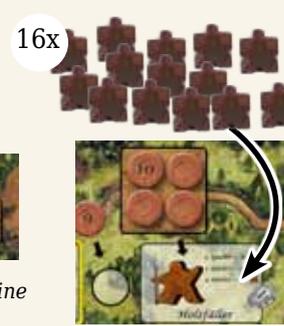
10 Anschaffungen (siehe Abbildung rechts) und die obersten **3 Handwerkspättchen** werden vom Vorrat genommen, verdeckt gemischt und anschließend zufällig auf die einzelnen Wegfelder offen ausgelegt.



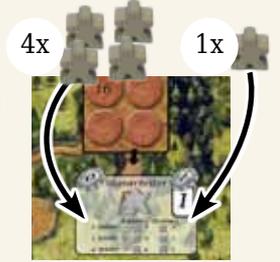
Alle 10 lila Träger werden auf Feld 4 gestellt.



2 gelbe Weizensteine werden auf Feld 6 gestellt.



Alle 16 braune Holzfäller werden auf Feld 10 gestellt.



Alle 5 grauen Sägearbeiter werden auf Feld 16 gestellt :
4 Arbeiter auf „Kosten 0“
1 Arbeiter auf „Kosten 1“



2 Fuhrwerke, 2 Flöße, 2 Sägen, 1 Schlitten, 1 Taler, 2 Nahrungen und 3 zufällig gezogene Handwerkspättchen werden gemischt und offen auf die 13 Plättchenfelder neben den Wegefeldern verteilt



2 Holz zum Fällen markieren - Nahrungsgebiete ausforschen

Einmalig ersetzt durch die Spielvorbereitung in der 1. Spielrunde (Frühling)!

Ab 2. Spielrunde (Sommer / 1. Jahr):

Durch die Fällarbeiten der vorangegangenen Spielrunde sind nun weniger „markierte“ Hölzer in den Fällregionen. Durch das Markieren werden wieder zusätzliche Hölzer zum Fällen freigegeben und auch Nahrungsvorkommen offengelegt. Es werden **3 Markierungskarten** vom Stapel aufgedeckt und dann entsprechend Hölzer und Nahrungsvorräte auf die Fällgebiete gelegt.



Bsp.: Auf das Fällgebiet 1 wird 1 Nutzholz gelegt. Auf das Fällgebiet 2 werden 2 Brennholzer gelegt. Auf die Fällgebiete 3 und 6 werden je 1 Nahrungsvorrat gelegt.



WICHTIG! Auf jedes Fällgebiet, in dem sich **danach kein Holz** befindet, wird **zusätzlich 1 Brennholz** gelegt.

3 Auswahl des Fällgebietes

Einmalig ersetzt durch die Spielvorbereitung in der 1. Spielrunde (Frühling)!

Ab 2. Spielrunde (Sommer / 1. Jahr):

Die Spieler müssen sich nun **für ein Fällgebiet entscheiden**. Hierbei kommen die Fällgebietsplättchen mit dem Forstarbeiter in Spielerfarbe (Rückseite: Gebiete 1-6) zum Einsatz.

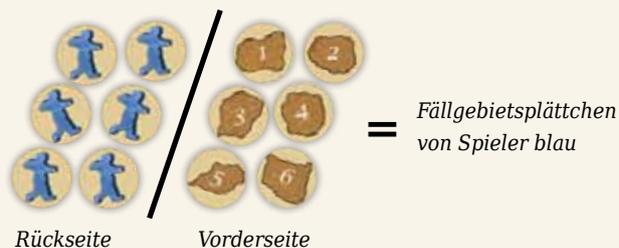
Jeder Spieler nimmt seine **Fällgebietsplättchen** und wählt **geheim** das Plättchen mit der Nummer des Fällgebietes aus, in welchem er diese Runde fällen möchte. Er legt dieses Plättchen **verdeckt (Forstarbeiter oben)** vor sich aus. Erst wenn alle Mitspieler ein verdecktes Plättchen vor sich liegen haben, werden diese umgedreht. Nun legt jeder Spieler sein Forstarbeiterplättchen in das gewählte Fällgebiet. Dabei kann es vorkommen, dass 2 oder mehrere Spieler das gleiche Fällgebiet wählen.

Jeder Spieler, der allein vertreten ist, darf den **gesamten Nahrungsvorrat** seines ausgewählten Gebietes sofort entnehmen und auf den Nahrungsvorratsplatz am Holzhof legen.

Die Nahrung wird immer **gerecht aufgeteilt**. Übrige Vorräte bleiben im Fällgebiet. Sollte ein Aufteilen nicht möglich sein, bleiben alle nicht verteilbaren Nahrungsvorräte im Fällgebiet.

Wie das Fällen bei gleichem Fällgebiet abläuft, wird ausführlich unter dem Punkt der Forstarbeit „Fällen“ beschrieben.

Hinweis: Zum Auswählen des Fällgebietes gibt es für diejenigen, denen die Auswahl per Plättchen zu glücksabhängig ist (da man ja nie weiß, auf welches Fällgebiet die Mitspieler setzen) eine taktischere Variante. Diese wird unter „Expertenspiel“ (siehe Sonderspielregel) erklärt!



Beispiel: **Nicole** hat sich für Fällgebiet 2 entschieden, **Harald** für Fällgebiet 4, **Victoria** für Fällgebiet 6 und **Jan** für Fällgebiet 5. **Nicole** erhält 2 Nahrungsvorräte und **Harald** erhält 1 Nahrungsvorrat, **Victoria** erhält 0 und **Jan** erhält 1 Nahrungsvorrat.



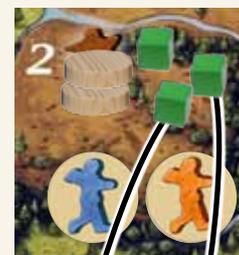
Nicole Harald

Beispiel: Es sind genau 2 Nahrungen vorhanden. **Nicole** und **Harald** erhalten je 1 Nahrung.



~~Nicole~~ ~~Harald~~

Beispiel: Es ist nur 1 Nahrung vorhanden. **Nicole** und **Harald** gehen beide leer aus. Die Nahrung bleibt im Fällgebiet liegen.



Nicole Harald

Beispiel: Es sind 3 Nahrungen vorhanden. **Nicole** und **Harald** erhalten je 1 Nahrung, die dritte Nahrung bleibt im Fällgebiet liegen.

4 Versorgungsweg „abhandeln“

Während Sie den Versorgungsweg entlang bis zur Waldlichtung gehen, müssen Sie einige Anschaffungen und die benötigten Arbeiter organisieren, um die anschließende Forstarbeit so effizient wie möglich ablaufen lassen zu können.

Die Spieler bewegen nun **nacheinander (lt. Spielerreihenfolge)** die „Forstarbeiterfigur“ beginnend von Feld 0 entlang des Versorgungsweges. Jeder Spieler darf auf ein **beliebiges Feld** entlang des Weges ziehen. Das heißt, es können Felder **ausgelassen** werden.

Die meisten Anschaffungen sind **kostenfrei** und können einfach genommen werden.

Träger (Feld 4), **Futter** (Feld 6) und **Holzfäller** (Feld 10) müssen aber **sofort bezahlt** werden (auch ersichtlich durch das Talerzeichen neben dem Anschaffungsplatz).

WICHTIG! Es darf **niemals rückwärts** gezogen werden! Alle Felder bzw. deren Anschaffungen, die beim Zug übersprungen wurden, können nach dem Zug nicht mehr getätigt werden.

Folgende Regeln gilt es beim Ziehen einzuhalten:

- Nochmals: Es darf **nie rückwärts** gezogen werden.
- Es muss **immer gezogen** werden (Stehen bleiben ist nicht erlaubt).
- Es darf immer **nur ein Spieler** („Forstarbeiterfigur“) auf einem Wegfeld stehen.
Ausnahme: Feld 4, 8, 10, 13, 16 und 19 — hier haben 4 Spieler Platz;
Feld 6 — hier haben 2 Spieler Platz)
- Ein Spieler darf nur auf ein Feld ziehen, auf dem er auch die entsprechende **Aktion tätigt**.



Talerzeichen
= kostenpflichtig



1:1
Feld 4:
1 Träger für 1 Taler kaufen
(beliebig oft)



1:1
Feld 10: 1 Holzfäller für 1 Taler kaufen
(maximal so viele wie Hölzer im vom Spieler gewählten Fällgebiet)



1:1
Feld 6: 1 Futter für 1 Taler kaufen
(maximal 1x pro Spieler)

Säge-Arbeiter (Feld 16) sind ein Sonderfall. Jeder Spieler erhält in jeder Runde grundsätzlich **einen Säge-Arbeiter kostenlos** (sofern er das Versorgungsfeld ansteuert). Dort angekommen nimmt der Spieler seinen Säge-Arbeiter vom Platz „Kosten 0“ und muss dafür nicht bezahlen. Den Säge-Arbeiter vom Platz „Kosten 1“ kann man **zusätzlich** anheuern. Man bezahlt dazu 1 Taler — den anderen Spielern steht in dieser Runde damit kein zusätzlicher Säge-Arbeiter zur Verfügung.



Feld 16: Erster Sägearbeiter pro Spieler kostenlos; 1 zusätzlichen Arbeiter für 1 Taler kaufen
(maximal 1x)



Auf dem **Markt** (Feld 19) können die Spieler fehlende **Sägen und Nahrung erwerben** oder auch **Dinge verkaufen**. Dabei können beliebig viele Einkaufs- und Verkaufsaktionen auf einmal getätigt werden.



Jokerplättchen können als jedes beliebige Handwerksplättchen verwendet werden.

Achtung: 3 verschiedene Handwerksplättchen können auch genutzt werden, um eine Hütte zu bauen (näheres siehe „Hüttenbau“ S.13 -14).

Einkaufen:

- 1 Säge = 1 Taler (Achtung: am Holzhof können max. 4 Sägen sein)
- 1 Nahrungsvorrat = 1 Taler

Verkaufen

(gesammelte Handwerksplättchen:

- 2 gleiche Handwerksplättchen = 2 Taler
- 3 gleiche Handwerksplättchen = 4 Taler
- 4 gleiche Handwerksplättchen = 6 Taler

Wo kommen all die Anschaffungen hin, die während des Weges erworben werden ?

Das **Futter** wird auf dem Holzhof-Tableau auf den **Stall** (Futterwert „3“) gelegt.

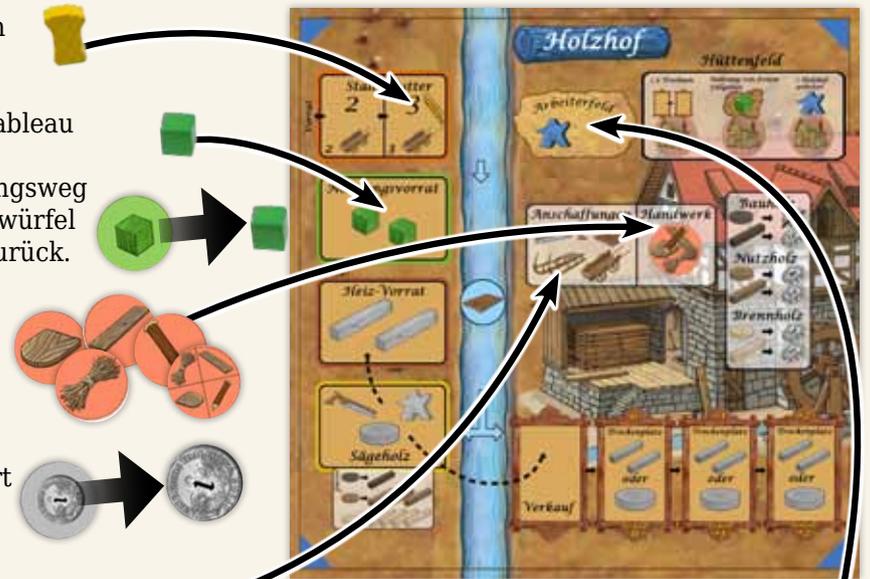
Die **Nahrungsvorräte** werden auf das Holzhof-Tableau auf den **Platz „Nahrungsvorrat“** gelegt. **Nahrungsplättchen**, die man auf dem Versorgungsweg erhält, werden umgehend gegen einen Nahrungswürfel eingetauscht. Das Plättchen kommt zum Vorrat zurück.

Die **Handwerksplättchen** werden am Holzhof verdeckt auf das **Feld „Handwerk“** gelegt. Die eigenen Handwerke können natürlich jederzeit angeschaut werden.

Das **Anschaffungsplättchen „Taler“** wird sofort gegen einen Taler aus dem Vorrat getauscht, der zum eigenen **Taler-Vorrat** kommt. Das Plättchen kommt wieder zum allgemeinen Vorrat.

Die restlichen Anschaffungsplättchen werden auf das Holzhof-Tableau auf den **Platz „Anschaffungen“** gelegt.

Die **Arbeiter** (Träger, Holzfäller, Säge-Arbeiter) werden auf dem Holzhof-Tableau auf den Platz „Arbeiterfeld“ gestellt.



Ende des Versorgungsweges:

Nach Feld 20 endet der Versorgungsweg. Der erste Spieler, der die „**Waldlichtung**“ erreicht, stellt seine Forstarbeiterfigur auf das Feld „A“, der zweite auf Feld „B“ usw. Hier warten die Spieler so lange, **bis alle** die Waldlichtung erreicht haben. Dann erst wird mit der Forstarbeit fortgefahren.

WICHTIG! Die Reihenfolge, in der die Spieler nun auf der **Waldlichtung** stehen bestimmt die **Forstarbeit-Reihenfolge**: zuerst A, dann B, dann C, dann D (dies ist bei gleicher Fällgebietswahl von großer Bedeutung).

Daraus ergibt sich in umgekehrter Reihenfolge auch die **Startspielerreihenfolge** der nächsten Spielrunde (s. Seite 12): 1.= D , 2.= C, 3.=B, 4.=A



Beispiel: **Victoria** hat den Versorgungsweg als Erste beendet und steht auf Feld A. **Jan** kam als Zweiter auf die Waldlichtung und steht auf Feld B. **Harald** kommt jetzt als Dritter auf das Feld C. **Nicole** ist noch auf dem Versorgungsweg unterwegs. Sie wird die Waldlichtung auf Feld D erreichen.



Beispiel: Für die Forstarbeit dieser Runde gilt folgende Reihenfolge: **Victoria - Jan - Harald - Nicole**



Die Spielerreihenfolge für die nächste Runde wird in umgekehrter Reihenfolge festgelegt: **Nicole - Harald - Jan - Victoria**

5 Forstarbeit (lt. Spielablauf)

Die Forstarbeit ist der Teil einer Spielrunde, in dem Ihre Planungen Früchte tragen (sollten) und Sie Taler erwirtschaften. An dieser Stelle kommt der **Spielablauf** „Frühling/Sommer/Herbst“ und die dortigen 7 nummerierten Ablauffelder zum Einsatz.

Ist ein Feld abgewickelt, wird der **Ablaufmarker** auf das nächste Feld geschoben, solange bis alle Felder abgearbeitet sind.

Die Spieler wickeln die einzelnen Ablauffelder immer nach der **Reihenfolge der Waldlichtung** ab (A, B, C, D).



Der Spielablaufmarker wird immer um ein Feld nach rechts geschoben (Feld 5 wird beim Grundspiel übersprungen).

SEHR WICHTIG! Der eigene **Holzhofarbeiter** kann **in allen Bereichen** (Fällen, Transport und Sägen) eingesetzt werden. Er ist sozusagen ein „Allrounder“, kostet nichts, und kann in jeder Spielrunde an Stelle **eines** Arbeiters verwendet werden.



1: FÄLLEN (der Ablaufmarker wird auf Feld 1 (FÄLLEN) geschoben !)

Durch die Holzfäller gelangt gefällttes Holz **von der Fällregion auf den Hiebsort** (nicht auf den Holzhof!).

Beginnend beim Startspieler (A) setzt jeder seine **Holzfäller** (evtl. auch seinen eigenen Holzhofarbeiter) auf das Fällgebiet, in dem sein **Forstarbeiterplättchen** liegt.

Für jeden eingesetzten Holzfäller, darf 1 Holz (Brennholz, Nutzholz oder Bauholz) von dort auf den Hiebsort gelegt werden (**1 Holzfäller kann 1 Holz ernten / fällen!**).



Beispiel: **Nicole** (A) beginnt und setzt ihre 2 erworbenen Holzfäller auf die Fällregion, in der ihr Forstarbeiter steht. Da jeder der Holzfäller 1 Holz fällen kann, können 2 Hölzer aus diesem Gebiet gefällt und auf den Hiebsort gelegt werden.

Was passiert, wenn 2 oder mehrere Spieler ihren Forstarbeiter auf das gleiche Fällgebiet gesetzt haben?

In diesem Fall ist die **Reihenfolge laut Waldlichtung** (A-B-C-D) von großer Bedeutung. Der Spieler, der laut Waldlichtung zuerst an der Reihe ist, führt das „Fällen“ nach den beschriebenen Regeln **als Erster** durch. Der nachfolgende Spieler hat nun 2 Möglichkeiten:

1. Er gibt sich mit den **übriggebliebenen Hölzern** zufrieden, setzt dementsprechend viele Holzfäller ein und führt das Fällen laut Regel durch.

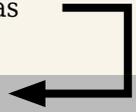


2. Durch Bezahlung eines Talers darf der Forstarbeiter in ein **anderes freies Fällgebiet** versetzt werden und dort das Fällen durchführen.

ACHTUNG: Eventuell vorhandene **Nahrung** auf dem Fällgebiet darf jetzt **nicht mehr** entnommen werden! Sollte ein Spieler **mehr Holzfäller** besitzen, als benötigt, kommen diese **nicht zum Einsatz** und verbleiben auf dem „Arbeiterfeld“ und kommen nach der Spielrunde aber wieder auf den Versorgungsweg zurück.



Wenn alle Spieler das Ablauffeld „Fällen“ erledigt haben, wird der Ablaufmarker auf das nächste Ablauffeld geschoben. Der Spieler A (siehe Waldlichtung) beginnt wiederum:



2: FLÖSSEN - Holzentnahme

Mit „Flößen-Holzentnahme“ kann das Holz, welches in der Spielrunde zuvor mit der Transportart „Flößen“ auf dem Fluss eingesetzt wurde, entnommen werden und **beliebig auf die Felder „Sägeholz-Vorrat“ und „Verkauf“ aufgeteilt werden.**

Bei der Holzentnahme ist **kein Arbeiter** erforderlich!

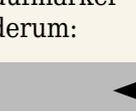
Hinweis: In der 1. Spielrunde (Frühling/1. Jahr) kann hier noch kein Holz zum Entnehmen liegen, da dieses ja **erst durch die Aktion „FLÖSSEN-EINSETZEN“** erfolgen kann.



Beispiel: Wir befinden uns im Herbst des 1. Jahres. Nicole hat im Sommer den Transport „Flößen“ gewählt und 4 Hölzer mit dem Floß transportiert. (Wie der Transport mit dem Floß abläuft wird unter „3:Transport“ erklärt!) Sie darf nun die 4 Hölzer vom Floß nehmen und entscheidet sich, 3 Hölzer in den Verkauf und 1 Holz (Bauholz muss ja immer zersägt werden) zum Sägeholz-Vorrat zu geben.



Wenn alle Spieler das Ablauffeld „Flößen-Holzentnahme“ erledigt haben, wird der Ablaufmarker auf das nächste Ablauffeld geschoben. Der Spieler A (siehe Waldlichtung) beginnt wiederum:



3: TRANSPORT

Mit dem Transport werden die gefällten Hölzer vom **Hiebsort zum Holzhof** transportiert.

Dafür gibt es 4 verschiedene Möglichkeiten:

- Trägertransport
- Fuhrwerktransport
- Flößen
- Schlittentransport (nur im Winter)

Es können auch mehrere Transportarten **kombiniert** werden (z.B. zuerst Fuhrwerktransport und dann Trägertransport), solange der Spieler Möglichkeiten (**Arbeiter und Anschaffungen**) dafür hat.

WICHTIG! Das Holz muss sofort nach dem Transport auf einen der folgenden **2 Plätze des Holzhofes** gelegt oder auf diese Plätze **beliebig aufgeteilt** werden:

I. Auf das gelb umrandete Feld als **Sägeholz**. Dieses Holz bleibt so lange auf diesem Platz, bis es zersägt wird. Es darf **nie unzersägt in den Verkauf** gelangen! Zersägtes Holz wird auch für den Brennholzvorrat (im Winter) benötigt!



II. Auf das gerahmte Feld für den **direkten Verkauf** (nicht auf die Trockenplätze!). Dieses Holz kann in dieser Runde unter dem Ablauffeld: „Verkauf“ **verkauft** werden. Es kann aber auch noch **getrocknet** (s. Ablauffeld: „Trocknung“) und somit in seinem Wert gesteigert werden.

Erklärungen diesbezüglich finden Sie unter „4:Sägen“(s. Seite 10), „6:Verkauf“(s. Seite 11) und „7:Trocknung“(s. Seite 12).

Achtung: Die Entscheidung über die Verteilung des Holzes ist sehr wichtig, weil...

- ...ein Holz vom **Sägeholz-Vorrat zuerst zersägt** werden muss, um es zu verkaufen. Einmal platziert kann es also nicht unzersägt in den Verkauf kommen!
- ...umgekehrt ein Holz, welches auf den **Verkauf** gelegt worden ist, **nicht mehr zersägt** werden kann!
- ...das Holz — einmal abgelegt— also **nicht mehr** den **Platz wechseln** darf!

Trägertransport



Mit dem Trägertransport kann das Holz **vom Hiebsort auf den Holzhof** transportiert werden.

Wird der Trägertransport gewählt, werden die Träger (evtl. auch der eigene Holzhoferbeiter) auf den Hiebsort gestellt. **Für jeden eingesetzten Träger**, darf **1 Holz** vom Hiebsort auf den Holzhof gebracht werden.

Fuhrwerktransport



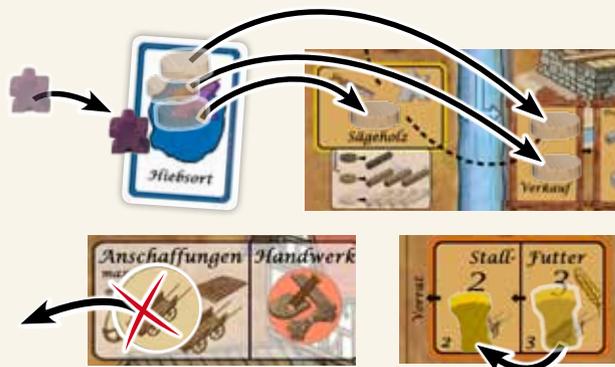
Durch den Transport mit Fuhrwerk gelangen **3 oder 2 Hölzer vom Hiebsort auf den Holzhof**.

Für den Fuhrwerktransport muss **1 Träger** (evtl. auch der eigene Holzhoferbeiter) auf den Hiebsort gestellt werden und wird **Futter** (für den Ochsen) sowie ein **Anschaffungsplättchen Fuhrwerk** benötigt. Nun können Hölzer vom Hiebsort an den Holzhof transportiert werden. Das Anschaffungsplättchen Fuhrwerk wird danach zum allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Das Futter kann für insgesamt zwei Transporte verwendet werden: Nach der ersten Nutzung (3 transportierte Hölzer) **sinkt der Futterwert** von 3 auf 2, so dass bei der zweiten Nutzung nur noch 2 Hölzer transportiert werden können. Danach ist das Futter aufgebraucht und kommt wieder zum allgemeinen „Futtervorrat“ zurück.

Auf beiden Plätzen dürfen aber **beliebig viele Hölzer** liegen! **Bauholz** (schwarz) muss allerdings immer auf das Feld „Sägeholz“ gelegt werden, da es unzersägt weder verkauft, noch für einen Auftrag (in der Fortgeschrittenen-Variante) verwendet werden kann (siehe auch Seite 11: Ablauffeld „6:Verkauf“).



Beispiel: **Nicole** hat 2 Träger erworben und setzt sie auf ihren Hiebsort, von dem sie nun 2 Hölzer zu ihrem Holzhof transportieren kann. **Nicole** entscheidet sich dazu 1 Holz zum „Sägeholz“ und 1 Holz in den „Verkauf“ zu geben. Das am Hiebsort verbleibende Holz kann sie diese Spielrunde nicht transportieren, es bleibt dort liegen und kann in der nächsten Spielrunde transportiert werden.



Beispiel: **Nicole** verwendet den Fuhrwerktransport (hat sich also 1 Träger, 1 Futter und das Anschaffungsplättchen Fuhrwerk besorgt). Sie stellt 1 Träger auf den Hiebsort, verwendet das Anschaffungsplättchen „Fuhrwerk“ (gibt es zum Vorrat zurück) und schiebt ihr Futter auf den Futterwert „2“. Sie darf jetzt 3 Hölzer vom Hiebsort an den Holzhof bringen. Sie entscheidet sich dabei für 2 Hölzer auf Verkauf und 1 Holz auf Sägeholz-Vorrat.

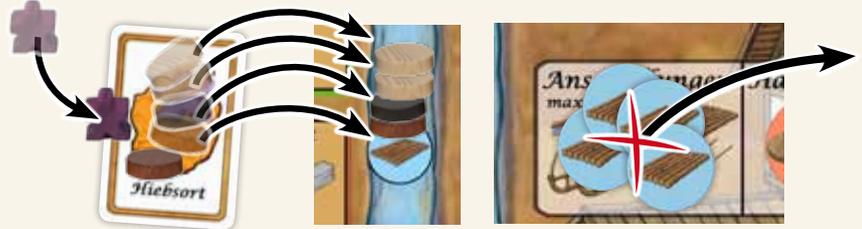
WICHTIG! Solange ein **Futter mit Futterwert 3** im Stall liegt, kann **kein weiteres** Futter erworben werden (dafür ist im Stall nicht genug Platz). Bei einem Futter mit dem Wert 2 ist dies aber möglich. Bei einem neuerlichen Transport mit dem Fuhrwerk muss jedoch **zuerst das Futter mit Wert „2“ verwendet** werden. Es dürfen **niemals 2 Futter mit gleichem Wert** in einem Stall sein und es können auch nie 2 Futter auf einmal gekauft werden!

Flößen - Einsetzen



Das Flößen ist die einzige Transportart, bei der das Holz „zeitverzögert“ (nämlich genau um eine Spielrunde bzw. eine Jahreszeit später) den Holzhof erreicht. Das Flößen ist lukrativ, da mit nur einem Träger **viele Hölzer vom Hiebsort an den Holzhof** transportiert werden können.

1 Träger (ev. auch der eigene Holzhofarbeiter) wird auf den Hiebsort gestellt. Die Anzahl der gesammelten **Floß-Anschaffungsplättchen** bestimmt nun die Anzahl der zu flößenden Hölzer. **Entsprechend viele Hölzer** werden nun vom Hiebsort auf das Floßfeld platziert. Die Floß-Anschaffungsplättchen kommen nach Gebrauch zum Vorrat zurück. Das Holz kann erst **in der nächsten Spielrunde** unter dem Punkt „**2: FLÖSSEN-Holzentnahme**“ (s. Seite 7) auf die Felder „Verkauf“ und/oder „Sägeholz-Vorrat“ aufgeteilt werden.



Beispiel: **Harald** stellt 1 Träger auf den Hiebsort. Er hat im Laufe der Spielrunden 4 Floß-Anschaffungsplättchen gesammelt und darf nun 4 Hölzer vom Hiebsort auf das Floßfeld setzen. Die Hölzer bleiben bis zum Erreichen des Ablauffeldes „Floß - Entnahme“ in der nächsten Spielrunde (nächste Jahreszeit) dort und werden dann in den Verkauf oder zum Sägeholz-Platz gegeben.

Achtung: Eingesetztes Holz zum Flößen kommt erst in der nächsten Spielrunde an und kann daher auch erst in der nächsten Spielrunde verkauft werden und Taler einbringen! **Im Winter steht der Floßbetrieb still** (der Fluss ist gefroren). Entscheidet man sich im Herbst zu flößen, kommt das eingesetzte Holz erst im Frühling nächsten Jahres an!

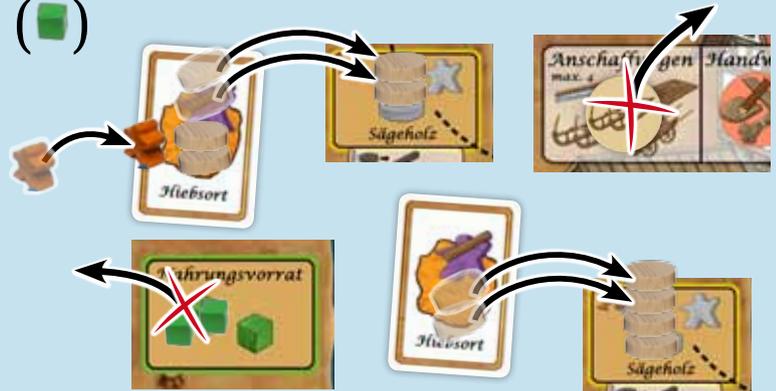
Schlittentransport (nur im Winter!)



Der Transport mit dem Schlitten ist **nur im Winter** möglich. Und im Winter ist auch nur der Transport mit dem Schlitten möglich (kein Träger-, Fuhrwerkstransport oder Flößen!).

Mit dem Schlittentransport können mit dem Holzhofarbeiter 2 Hölzer vom **Hiebsort zum Holzhof** befördert werden.

Der **Holzhofarbeiter** wird auf den Hiebsort gestellt. Das **Anschaffungsplättchen „Schlitten“** wird verwendet und zum Vorrat zurückgelegt. Nun können **2 Hölzer** vom Hiebsort an den Holzhof transportiert werden. Hat man Nahrung, kann durch die Abgabe von Nahrungssteinen die Anzahl der zu transportierenden Hölzer erhöht werden (**je Nahrung 1 weiteres Holz**).



Beispiel: Auf **Haralds** Hiebsort befinden sich im Winter noch 4 Hölzer. Er entscheidet sich für den Schlittentransport und kann mit seinem Holzhofarbeiter 2 Hölzer zum Holzhof bringen. Er besitzt noch 2 überschüssige Nahrung, die er für die Ernährung in diesem Winter nicht benötigt. Er gibt diese 2 Nahrungssteine zum Vorrat zurück und erhöht damit den Transportwert um 2 weitere Hölzer, kann also alle 4 Hölzer transportieren und platziert diese alle auf den „Sägeholzvorrat“.

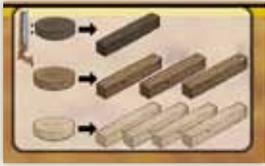


4: SÄGEN



Durch das Sägen wird **Holz** vom Sägeholz-Vorrat **geteilt**.

Für **jede Holzscheibe** die zersägt werden soll, wird **je 1 Sägearbeiter** (evtl. auch der eigene Holzhofarbeiter) und **je 1 Anschaffungsplättchen „Säge“** benötigt. Der Arbeiter wird auf den Sägeholzplatz gestellt, das Anschaffungsplättchen wird abgegeben. Jede zersägte Holzsscheibe wird gegen entsprechend viele „zersägte Hölzer“ ersetzt:



- 1 Bauholz = 1 zersägte Bauholz
- 1 Nutzholz = 3 zersägte Nutzholzer
- 1 Brennholz = 4 zersägte Brennholzer

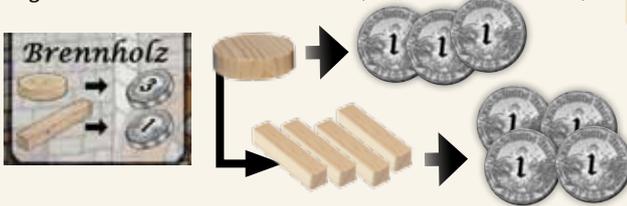
Ein zersägliches Holz hat folgende **Vorteile**:



1. Es kann nun als **Brennholzvorrat** für den Winter (Heizen) verwendet werden.

2. Zersägliches Holz bringt **mehr Taler** im Verkauf (s. „Verkauf“ S. 11).

Beispiel: 1 Brennholz bringt 3 Taler. Wird es zersägt, bringen 4 zersägliches Brennholzer insgesamt 4 Taler.



3. Es können **doppelt so viele zersägliches Hölzer** wie **Holzscheiben am Trockenplatz** untergebracht werden, um einen Trocknungsbonus zu generieren.



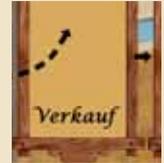
Hinweis: Zersägliches Hölzer sind im **Fortgeschrittenenspiel** von zusätzlicher Bedeutung (siehe Sonderanleitung).

WICHTIG! Für jedes Holz muss also 1 Arbeiter und 1 Säge eingesetzt werden. Das Anschaffungsplättchen kommt danach zurück auf den Vorrat. Das Holz muss sofort nach dem Sägen auf einen der folgenden 2 Plätze am Holzhof gelegt oder auf beide Plätze beliebig aufgeteilt werden:

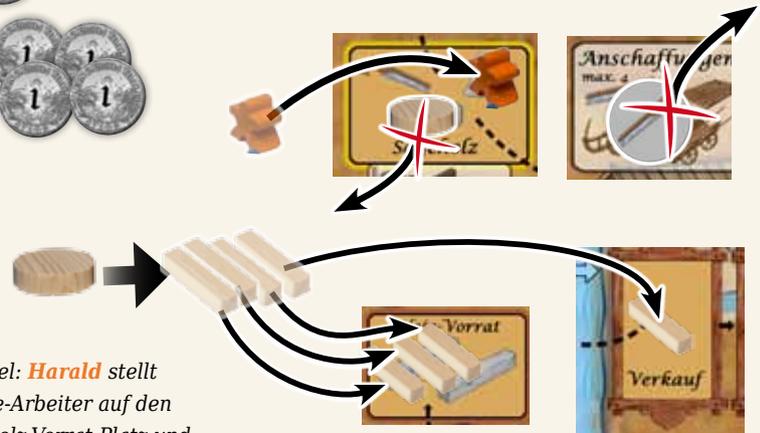
1. „Brennholz-Vorrat“ um die Winterbedingungen zu erfüllen



2. „Verkauf“ — das gesägliches Holz kann später verkauft oder durch Trocknung in seinem Wert gesteigert werden.



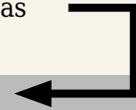
Achtung: Auch hier gilt: Einmal abgelegtes Holz darf nicht mehr den Platz wechseln!



Beispiel: **Harald** stellt 1 Säge-Arbeiter auf den Sägeholz-Vorrat-Platz und verwendet das Anschaffungsplättchen „Säge“. Jetzt darf er 1 Holz vom Vorratsplatz gegen entsprechend viele „zersägliches Hölzer“ ersetzen. Er entschließt sich, 3 zersägliches Brennholzer in den „Brennholzvorrat“ und 1 zersägliches Holz in den „Verkauf“ zu geben.



Wenn alle Spieler das Ablauffeld „Sägen“ erledigt haben, wird der Ablaufmarker auf das nächste Ablauffeld geschoben. Der Spieler A (siehe Waldlichtung) beginnt wiederum:



6: VERKAUF (5: Aufträge wird im Grundspiel nicht berücksichtigt!)

Nun können die Spieler **beliebig viele** ihrer Hölzer **verkaufen**. Dafür erhalten sie Taler entsprechend dem jeweiligen Grundverkaufspreis (siehe auch Holzhof-Tableau):

Wichtig: Nur Holz von den **Verkaufsplätzen** (= Platz „Verkauf“ und die 3 Trocknungsplätze!) darf **verkauft** werden. Die verkauften Hölzer gehen zurück in den Vorrat.



- 1 Bauholz** = unverkäuflich, muss zersägt werden
- 1 zersägte Bauholz** = 5 Taler
- 1 Nutzholz** = 4 Taler
- 1 zersägte Nutzholz** = 2 Taler
- 1 Brennholz** = 3 Taler
- 1 zersägte Brennholz** = 1 Taler

Zuzüglich einem eventuellen **Trocknungsbonus** (dieser ist auf dem jeweiligen Trocknungsplatz unten und oben angegeben; wie Hölzer zum Trocknen gelangen, wird beim nächsten Ablauffeld „Trocknung“ erklärt).



$$3+3+1=7$$

Beispiel: **Jan** erhält für 2 Brennholz und 1 zersägte Brennholz insgesamt 7 Taler; für das zersägte Brennholz auf Trocknungsplatz 1 erhält er noch keinen Trocknungsbonus.



$$3+1+2+4(+1)+1+1 (+2+2)=17$$

Beispiel: **Victoria** erhält für 1 Brennholz, 1 zersägte Brennholz, 1 zersägte Nutzholz 1 Nutzholz und 2 weitere zersägte Brennholz insgesamt 10 Taler. Für das Nutzholz auf Trocknungsplatz 2 und die getrockneten Brennholz auf Trocknungsplatz 3 erhält sie je Holz einen Trocknungsbonus (+1) — d.h. sie nimmt insgesamt 17 Taler ein.

Hinweise und Tipps:

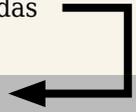
Während der 1. Spielrunde ist es sehr wichtig, zumindest 1 Holz in den Verkauf zu bekommen. Sollte man nämlich kein Holz verkaufen können, fehlen einem eventuell die nötigen Taler für die nächste Spielrunde: Holzarbeiter, Futter und Säge etc. müssen in der nächsten Spielrunde wieder bezahlt werden. Verkaufen Sie nicht immer alles verfügbare Holz, sondern versuchen Sie es zu trocknen, da dies wertvollen Trocknungsbonus einbringt. Verzweifeln Sie nicht, wenn sich Ihre Taler am Anfang nicht sonderlich vermehren oder evtl. sogar weniger werden, denn der wahre Wert liegt zu diesem Zeitpunkt bereits auf dem Holzhof.

Wichtig: Das Holz auf dem **letzten** Trocknungsplatz **muss immer** verkauft werden!





Wenn alle Spieler das Ablauffeld „Verkauf“ erledigt haben, wird der Ablaufmarker auf das letzte Ablauffeld geschoben. Der Spieler A (siehe Waldlichtung) beginnt wiederum:



7: TROCKNUNG

Durch das Trocknen, wird der **Wert** eines Holzes **gesteigert** (=Trocknungsbonus).

Hölzer, die nicht verkauft wurden, können um je 1 Trocknungsplatz **weitersgeschoben** werden.



Trocknungsbonus je Holz
— von 0 bis 2

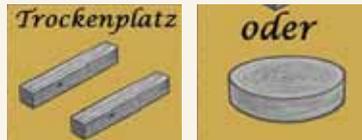
Beispiel: **Jan** schiebt alle Hölzer auf den Trockenplätzen um 1 Platz weiter und schiebt die Brennholzscheibe auf den Trockenplatz 1. Das zersägte Brennholz muss er auf dem Verkaufsfeld liegen lassen.



Vor dem „Trocknen“ (Verschieben)

Dabei gilt es folgende Regeln zu beachten:

- Auf dem **Verkaufsfeld** dürfen **beliebig viele Hölzer** liegen.
- Auf den **Trocknungsplätzen** dürfen immer nur **entweder 1 Holz** (egal ob Brennholz oder Nutzholz) **oder max. 2 zersägte Hölzer** (egal ob Brennholz und/oder Nutzholz und/oder Bauholz) liegen.



Auf jedem Trocknungsplatz dürfen entweder 1 Holzscheibe oder max. 2 zersägte Hölzer liegen.



Nach dem „Trocknen“ (Verschieben)

Haben alle Spieler das Ablauffeld „Trocknung“ erledigt, ist die Forstarbeit beendet!

6 Spielerreihenfolge bestimmen

Für die Spielerreihenfolge der nächsten Runde, wird die **Reihenfolge der Waldlichtung umgedreht**: Der letzte Spieler auf der Waldlichtung legt seinen Spielstein auf Platz 1 der Startspielerleiste, der vorletzte auf Platz 2, ... usw.

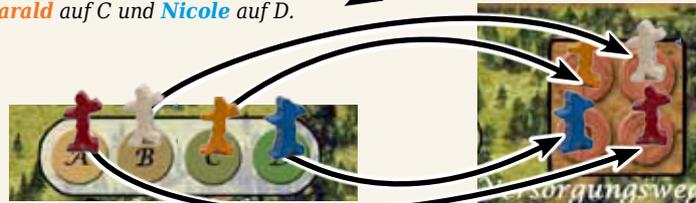
Danach werden die Forstarbeiterfiguren wieder auf den Versorgungsweg gestellt.



Beispiel: Auf der Waldlichtung steht **Victoria** auf A, **Jan** auf B, **Harald** auf C und **Nicole** auf D.



Nicole wird deshalb in der nächsten Runde zur Startspielerin, gefolgt von **Harald** auf 2, **Jan** auf 3 und **Victoria** auf 4.



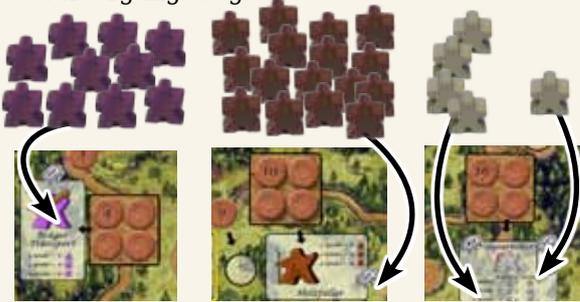
Alle Spieler stellen ihre Forstarbeiterfiguren wieder auf die Startfelder „0“ des Versorgungsweges.

— ENDE DER SPIELRUNDE —

Vor der nächsten Spielrunde

Bevor die nächste Spielrunde beginnt,...

- ...kommen **alle Arbeiter** (Holzfäller, Träger und Sägearbeiter) **zurück** auf das jeweilige Feld am Versorgungsweg.



- ...wird der eigene **Holzhofarbeiter** wieder auf den eigenen **Holzhof** (Arbeiterfeld) und das **Forstarbeiter-Plättchen** **neben** dem Holzhof gelegt.

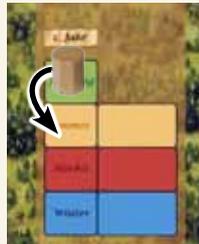
- ...kommen alle auf dem Versorgungsweg **übrig gebliebenen Anschaffungsplättchen** aus dem Spiel. (Die erworbenen Anschaffungen auf dem Holzhof verbleiben natürlich dort und können in kommenden Spielrunden eingesetzt werden).



- ... wird der **Ablaufanzeiger** wieder **neben das Feld 1** gestellt, der **Jahreszeitenanzeiger** auf die **nächste Jahreszeit**.



Beispiel: Die Forstarbeit in der Jahreszeit „Frühling“ ist beendet, der Ablaufanzeiger wird wieder auf „Feld 1: Fällen“ zurückgestellt.



Beispiel: Die Jahreszeit Frühling ist beendet, der Jahreszeitenanzeiger wird auf „Sommer“ weitergerückt.

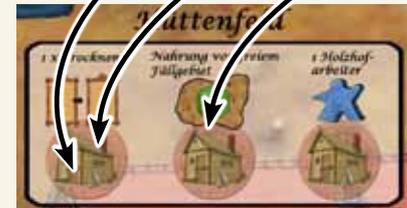
Die neue Spielrunde beginnt nun wieder mit dem **Bestücken des Versorgungsweges**:

Die 13 Anschaffungsplättchen werden wieder wie unter „Versorgungsweg bestücken“ beschrieben zusammengestellt, verdeckt gemischt und auf den Feldern am Versorgungsweg ausgelegt (s.Seite 2).

Spezialaktion „Hüttenbau“

Hat man **3 verschiedene Handwerksplättchen** („Pflock“, „Holzbrett“ und „Holzschindel“) gesammelt, darf sofort **für jedes Plättchen eine Hütte** auf dem Feld „Hüttenfeld“ des Holzhofes errichtet werden. „Wied“ kann hierfür nicht verwendet, sondern nur am Markt verkauft werden!

Die **Joker-Plättchen** können eine beliebige Handwerksart **ersetzen**.

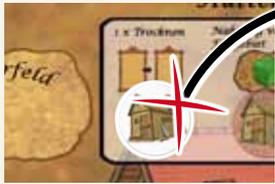


Beispiel: Auf Feld 1 werden zwei Hütten gebaut, auf Feld 2 eine Hütte, Feld 3 bleibt derzeit frei.

Wichtig: Der Spieler dreht die 3 Plättchen auf die **Hüttenseite** und kann diese **beliebig auf die 3 Hüttenfelder verteilen** (Er kann alle 3 Plättchen auf ein Hüttenfeld legen, auf jedes Hüttenfeld 1 Plättchen oder auf ein Hüttenfeld 2 Plättchen und auf 1 Hüttenfeld 1 Plättchen). Nachdem er sich entschieden hat, dürfen die **Plätze nicht mehr getauscht** werden!

Spielablauf im Detail: Hüttenbau; Spielablauf im Winter

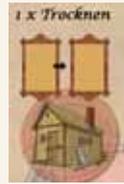
Die Plätze repräsentieren **unterschiedliche Vorteile**, die ein Spieler **während seines Spielzuges jederzeit nutzen** kann (dazu gibt er jeweils ein Handwerksplättchen aus dem Spiel). Sind alle Handwerksplättchen verbraucht, kann kein Vorteil mehr genutzt werden.



Hüttenplättchen werden nach Nutzung des Vorteils abgegeben.



Wählt man dieses Feld, wird die Hütte als **Nahrungsvorratskammer** verwendet. Vorteil: Mit jedem Plättchen darf der gesamte Nahrungsvorrat 1 freien Fällregion eingesammelt werden. Freie Fällregion bedeutet: In dieser Fällregion darf kein Fällgebietsplättchen eines Mitspielers liegen!



Wählt man dieses Feld, wird die Hütte als **Trocknungsplatz** verwendet.

Vorteil: Mit jedem Plättchen darf der Spieler **1 Holz** (zersägt oder ganz) **um 1 Platz** auf den Trockenplätzen (am Holzhof) **nach rechts verschieben**. Dabei wird dann die vorgegebene **Platzeinschränkung ignoriert!**

(d.h.: Es dürfen danach auch mehr Hölzer als unter „Trocknung“ beschrieben auf einem Trockenplatz liegen). Das Holz kann von jeder Trockenplatz-Position nach rechts geschoben werden. Dies kann je nach Anzahl der Plättchen auf diesem Hüttenfeld **auch mehrfach** durchgeführt werden.



Wählt man dieses Feld, wird die Hütte als **Unterkunft für einen Arbeiter** verwendet.

Vorteil: Jedes Plättchen gilt als **zusätzlicher Arbeiter** auf dem Holzhof (zählt wie ein eigener Holzhoferarbeiter), der im Spiel als Arbeiter seiner Wahl verwendet werden kann. Die Abgabe eines Handwerksplättchens ersetzt

einen HOLZFÄLLER, TRÄGER oder SÄGEARBEITER. Natürlich müssen dementsprechende Anschaffungen vorhanden sein, um die Tätigkeit auch durchführen zu können (z.B.: eine Säge bei Einsatz als Sägearbeiter). Mit diesem Vorteil können **im Winter auch mehrere Abläufe** getätigt werden. z.B.: Fällen -Schlittentransport und Sägen.

Spielablauf im WINTER:

Nach der Spielrunde (Herbst) kommt es zur Winterrunde. Die Winterrunde ist eine **spezielle Runde** (mit eigener Ablaufleiste), in der nur die Forstarbeit laut Spielablauf durchgeführt wird.

Die beiden **Winterkarten** zeigen den Spielern, welche **Vorräte** für das erste bzw. zweite Spieljahr benötigt werden.

Beispiel: Um den 1. Winter gut zu überstehen, werden für den Winter des 1. Jahres 6 Nahrungsvorräte und 3 zersägtes Brennholz benötigt.



ACHTUNG: Da man im Winter den geforderten Nahrungs- und Heizvorrat benötigt, und der Versorgungsweg nicht mehr abgehandelt wird, ist es wichtig die nötigen Vorräte **bereits zuvor** gesammelt (bzw. gekauft) zu haben!

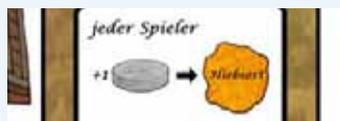
Anmerkung Brennholz: Es ist möglich, anstelle zersägten Brennholzes **auch zersägtes Nutzholz oder auch zersägtes Bauholz zum Heizen** zu verwenden. Da Nutzholz und Bauholz aber einen höheren Verkaufswert haben, ist dies **nicht wirtschaftlich**.

Spielablauf im Winter

Der Ablaufanzeiger wird auf das Feld unter dem Schriftzug „Winter“ plaziert und nun werden Schritt für Schritt die 6 Ablauffelder abgewickelt. Die Abwicklung verläuft nach der **Reihenfolge auf der Waldlichtung**.



Bonus: Jeder Spieler darf **1 Holz seiner Wahl** (vom Vorrat) auf seinen Hiebsort legen.



Hinweis: Da im Winter keine Arbeiter erworben werden können, hat man **nur** seinen eigenen **Holzhofarbeiter** zur Verfügung (Ausnahme: Hütte „Unterkunft“). Hat man nur den eigenen Holzhofarbeiter, muss man sich entscheiden ob man im Winter fällt, transportiert oder sägt.



1: FÄLLEN

Man stellt seinen **Holzhofarbeiter** auf den Hiebsort und darf nun **2 Brennholz** (nur Brennholz ist erlaubt) vom Vorrat auf seinen Hiebsort legen.



2: TRANSPORT (Schlitten) - Details s. Seite 9:

Man stellt den **Holzhofarbeiter** auf den Hiebsort und kann mittels Schlitten-Transport **2 Hölzer** (oder durch Nahrungsabgabe mehrere Hölzer) vom Hiebsort zum **Holzhof** transportieren.



3: SÄGEN - Details siehe Seite 10

(4: Aufträge wird im Grundspiel nicht berücksichtigt!)

Mittels Sägen kann **1 Holz zersägt** werden, um den Heizvorrat zu erhöhen oder um es in den Verkauf zu geben. Entsprechend verwendet man seinen **Holzhofarbeiter und eine Säge** und/oder man hat einen zusätzlichen Sägearbeiter durch den Bau einer Hütte „Unterkunft“. Für 2 Säge-Aktionen benötigt man natürlich auch 2 Säge-Anschaffungsplättchen.



5: ERNÄHRUNG

Alle Spieler müssen den laut Winterkarte **notwendigen Nahrungsvorrat abgeben** (zum allgemeinen Vorrat zurück). Hat ein Spieler den benötigten Vorrat nicht, muss er **für jeden fehlenden Vorrat 3 Taler** bezahlen. Kann der fehlende Vorrat nicht bezahlt werden, muss sofort ein **Schuldschein** (evtl. 2 Schuldscheine) aufgenommen werden. Reicht auch dieser Betrag nicht aus, muss noch zusätzlich so viel Holz vom Holzhof verkauft werden (Preise siehe „Verkauf“), dass der fehlende Betrag gedeckt ist!



3 : 1



6: HEIZEN

Alle Spieler müssen den laut Winterkarte **notwendigen Brennholzvorrat abgeben** (zum allgemeinen Vorrat zurück). Hat ein Spieler den benötigten Vorrat nicht, muss er **für jeden fehlenden Vorrat 3 Taler** bezahlen. Kann der fehlende Vorrat nicht bezahlt werden, muss sofort ein **Schuldschein** (evtl. 2 Schuldscheine) aufgenommen werden. Reicht auch dieser Betrag nicht aus, muss noch zusätzlich so viel Holz vom Holzhof verkauft werden (Preise siehe „Verkauf“), dass der fehlende Betrag gedeckt ist!



3 : 1

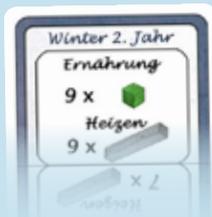
Achtung: Ein **Zuviel an Nahrungsvorräten** kann nicht mit in die nächste Runde genommen werden. Die Nahrungssteine müssen **in den allgemeinen Vorrat zurückgegeben** werden.



Achtung: Ein **Zuviel an Brennholz** kann als Brennholz **liegen bleiben** und für den nächsten Winter verwendet werden.



Spielablauf im Winter, Spielende, Schuldscheine, Änderungen bei 2 und 3 Spielern



Ist der 1. Winter beendet, wird mit dem Frühling des 2. Jahres begonnen. Für das 2. Jahr gelten dann die Winterbedingungen des 2. Winterkärtchens.

Spielende – Schlussverkauf

Ist der 2. Winter beendet, kommt es noch zum Schlussverkauf: Es werden **alle Hölzer**, die sich im Verkauf (= **Verkaufsfeld und die 3 Trocknungsfelder**) befinden mit den dementsprechenden Werten (**inklusive Trocknungsbonus**) **verkauft**. Hölzer, die sich außerhalb des Verkaufs befinden (Sägeholz-Vorrat, Hiebsort, Brennholz-Vorrat,...) dürfen **nicht** verkauft werden!



Schuldscheine

Nicht vergessen: Der Schuldschein **muss zurückbezahlt** werden! Ein Schuldschein funktioniert ähnlich wie ein Kredit: Während des eigenen Spielzuges kann jederzeit ein Schuldschein aufgenommen werden. Der Spieler nimmt sich einen Schuldschein und erhält **4 Taler aus dem Vorrat**. Der Schuldschein wird neben dem Holzhof-Tableau abgelegt und bleibt dort bis zum Spielende. Für das Einlösen muss der Spieler **7 Taler zurückzahlen**.

Nimmt ein Spieler im Laufe des Spiel einen **2. Schuldschein** in Anspruch, **dreht** er seinen bereits erhaltenen Schuldschein um und erhält **wiederum 4 Taler**, muss jedoch am Ende des Spiels dann **16 Taler in den Vorrat** abgeben.

Der Spieler der nun die meisten Taler erwirtschaftet hat, hat das Spiel gewonnen!

Änderungen bei 3 Spielern:

Auf den **Versorgungsweg** kommen jede Runde:



Vorbereitung für 1. Spielrunde: 2 Brennholz auf 3 beliebige Fällgebiete, 3 Brennholz + je 1 Fällgebietsplättchen auf 3 beliebige Fällgebiete.



Beispiel: je Brennholzer 3 auf die Fällgebiete 1, 5 und 6. Hierhin kommen auch die Fällgebietsplättchen der 3 Spieler. Je 2 Brennholzer auf die 3 restlichen Fällgebiete (2,3,4).

Wichtig: Bei 3 Spielern werden beim „Markieren neuer Hölzer“ **nur 2 Markierungskarten** gezogen!

Änderungen bei 2 Spielern:

Auf den **Versorgungsweg** kommen jede Runde:



Nebenstehende 13 **Anschaffungs-Plättchen** verdeckt mischen und offen auf die 13 Felder des Versorgungsweges legen. Nebenstehende 13 **Anschaffungs-Plättchen** verdeckt mischen und offen auf die 13 Felder des Versorgungsweges legen. Felder mit Sperrplättchen sind unbetretbar!



Vorbereitung für 1. Spielrunde: 2 Brennholz auf 4 beliebige Fällgebiete, 3 Brennholz + je 1 Fällgebietsplättchen auf 2 beliebige Fällgebiete.

Wichtig: Bei 2 Spielern wird beim „Markieren neuer Hölzer“ **nur 1 Markierungskarte** gezogen!