

Autor: Corné van Moorsel
 Illustrationen: Filkusto
 Layout: Christof Tisch



Spieleranzahl: 2–5
 Alter: 10–100
 Spielzeit: 40 Minuten

Reise zurück in der Geschichte zu einer kleinen Siedlung namens Samara, wo du deine Bauarbeitern anführst. Zunächst können sie nur einfache Häuser bauen. Aber mit verbesserten Fähigkeiten, erhöhter Arbeitskraft oder zusätzlichen Arbeitern können sie größere Konstruktionen errichten. Der Bau spezieller Projekte, wie Brücke, Baracken oder Schule bringt dir Vorteile oder schadet den Rivalen. Wer wird der angesehenste Vorarbeiter von Samara?

INHALT & VORBEREITUNG

1) Legt den **SPIELPLAN** in die Mitte.

2) Mischt die **36 GEBÄUDEPLÄTTCHEN** und verteilt davon 30 Plättchen zufällig **offen** auf die 30 Plätze des Spielplans. Die verbleibenden 6 Plättchen werden nicht genutzt.

3) Nimmt einen Satz Werkzeuge pro Spieler.

Ein Satz besteht aus:

- 2 Sägen
- 1 Kelle mit Zirkel
- 1 Kelle mit Winkel
- 1 Glaswerkzeug A
- 1 Glaswerkzeug B

Mischt diese Sätze zusammen. Platziert die Werkzeuge auf die Gebäudeplättchen, pro Plättchen so viele wie unter den Plättchen vermerkt ist: die 1./2./3./4. Ziffer gilt jeweils für ein Spiel mit 2, 3, 4 oder 5 Spielern. *Dieser Aufbau ist für 4 Spieler. Dabei kommen auf jeden Werkzeug-Platz 2 Werkzeuge.*



4) Nehmt die 2 **KALENDER-SPIELBRETT**. Legt den aktuellen Monat an die Stelle »NOW« (»Jetzt«) des Spielplans an. Legt den zweiten Teil an den letzten Monat an.



5) Jeder Spieler ist ein Vorarbeiter. Alle Vorarbeiter erhalten **1 VORARBEITER-SPIELPLAN** und **5 SPIELFIGUREN** in einer Farbe. Stellt je eine männliche und eine weibliche eurer Spielfiguren auf euren Spielplan.



6) Der Spieler, der am nächsten an Samara heran geboren wurde, wird Startspieler, der am zweitnächsten geborene wird zweiter Spieler und so weiter. Alle Vorarbeiter legen eine weibliche und einen 2er- Stapel männliche Spielfiguren in den aktuellen Monat. Zunächst legt der Startspieler seine Frau direkt neben den Spielplan, dann der zweite Spieler seine Frau und so weiter. Dann werden die gestapelten Männer in umgekehrter Reihenfolge hinzugefügt.



AUSRÜSTEN, BAUEN, VERMEHREN ODER PAUSIEREN

In jedem Zug muss der Vorarbeiter mit dem Arbeiter im aktuellen Monat, der dem Spielplan am nächsten liegt, eine Aktion **für diesen Arbeiter wählen**. Mögliche Aktionen sind:

- Ein Werkzeug nehmen
- Einen neuen Arbeiter erhalten
- Ein Gebäude errichten
- Urlaubsmonate nehmen

■ Ein Werkzeug nehmen

Für die meisten Bauprojekte benötigt man Ausrüstung (und Erfahrung damit). Daher werden Sägen, Kellen und Glaswerkzeuge benötigt.

Du kannst jeweils bis zu 2 Sägen, 2 Kellen und 2 Glaswerkzeuge sammeln.

- Erfahrungen im Sägen zu sammeln ist einfach. Sägen können einfach genommen werden.
- Erfahrungen im Mauern sind ein wenig schwieriger: um 2 Kellen zu sammeln, muss 1 Kelle mit Zirkel und 1 Kelle mit Winkel sein.
- Erfahrungen in der Glasbearbeitung sind am schwierigsten: dein erstes Glaswerkzeug muss das mit »A« sein, das zweite muss das mit »B« sein.



Diese Werkzeuge liegen in den Zeilen und Spalten des Spielplans.

SPALTEN: Ein Werkzeug in der 1. Spalte kostet einen oder mehrere deiner Arbeiter 1 Monat Zeit, ein Werkzeug in Spalte 2 kostet 2 Monate, in der 3. Spalte 3 Monate und so weiter.

ZEILEN: Ein Werkzeug von der untersten Zeile erfordert nur eine Arbeitskraft von Eins. Ein Werkzeug in der zweiten Reihe von unten erfordert Arbeitskraft 2, in der 3. Reihe 3 und in der obersten Zeile eine Arbeitskraft von 4.

Jeder Arbeiter aus einer Spielfigur hat die Arbeitskraft 1. Ein Arbeiter aus zwei gestapelten Spielfiguren hat die Arbeitskraft 2. Später kannst du die Arbeitskraft (siehe das Gewichtheber-Plättchen auf der letzten Seite) auf 3, 4 oder 5 erhöhen (3, 4 oder 5 gestapelte Spielfiguren).

Um ein Werkzeug zu erhalten, **müssen der/die erforderliche/n Arbeiter im aktuellen Monat stehen**. (Das ist September im Beispiel-Bild.) Arbeiter anderer Vorarbeiter können dazwischen stehen! Der Vorarbeiter bewegt den/die (eigene/n) Arbeiter auf dem Kalender die benötigte Anzahl an Monaten vorwärts, und platziert sie nahe zum Spielplan (ohne ihre Reihenfolge zu verändern). Falls es in diesem Monat bereits Arbeiter gibt, werden der/die eigene/n Arbeiter daneben gelegt. Das erhaltene Werkzeug wird auf seinen Platz auf den eigenen Vorarbeiter-Spielplan gelegt.



Beispiel: Gelb möchte die Kelle mit Zirkel in Spalte 1, Zeile 3 nehmen. Für die Zeile 3 ist eine Arbeitskraft von 3 erforderlich. Daher nutzt Gelb den einzelnen Arbeiter zusammen mit dem Doppel-Arbeiter (1+2=3). Gelb bewegt die 2 Arbeiter den erforderlichen Monat vorwärts. Im Oktober stehen sie wieder für neue Aktionen zur Verfügung.



■ Einen neuen Arbeiter erhalten

Nur Frauen können einen neuen Arbeiter hinzufügen. Dazu wird die Arbeiterin auf den letzten Monat des Kalenders gelegt, zusammen mit einer Spielfigur vom eigenen Vorarbeiter-Spielplan.

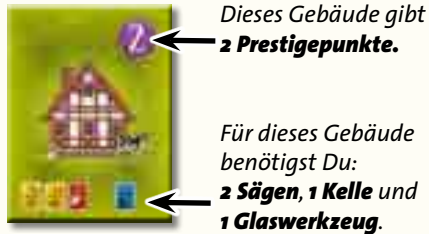
Beispiel: Orange möchte einen neuen Arbeiter. Der letzte Monat im Kalender ist aktuell Juni. Das kostet die Arbeiterin von Orange 9 Monate, von September bis Juni. Der neue Arbeiter steht ebenfalls im Juni zur Verfügung.



Ein Gebäude errichten

Um Ansehen zu erringen, muss man Gebäude errichten. Für jedes Gebäudeplättchen sind die Prestigepunkte in der rechten oberen Ecke angegeben. Unten auf dem Plättchen sind die erforderlichen Werkzeuge, die man zum Bauen haben muss, angegeben. **Die benutzten Werkzeuge gehen nicht verloren!** Die erforderliche Arbeitskraft und die Anzahl Arbeitsmonate wird durch die Position des Gebäudeplättchens auf dem Spielplan bestimmt (identisch wie für Werkzeuge, siehe oben).

Ausnahme: falls ein Plättchen in einer Spalte hinter dem letzten Kalendermonat liegt (das kann in den Spalten 7, 8 oder 9 passieren), werden die (wird der) Arbeiter auf den letzten Monat des Kalenders platziert..



Beispiel: Rot beschließt, die Hütte zu bauen. Das dauert 3 Monate für 1 Arbeiter. Rot legt das Plättchen verdeckt auf seinen Spielplan.



Lege erhaltene Gebäudeplättchen (verdeckt!) auf deinen Vorarbeiter-Spielplan. Falls Werkzeuge auf dem Gebäudeplättchen lagen, verbleiben diese auf ihrem Platz auf dem Spielplan.

Urlaubsmonate nehmen

Um Urlaub zu nehmen, bewegst du deinen Arbeiter zum nächsten Monat, in dem du bereits einen oder mehrere Arbeiter hast. (Um Arbeiter zu versammeln, die in dem zukünftigen Monat verfügbar sind.)

Beispiel: Der Rote Arbeiter macht 3 Monate Urlaub.



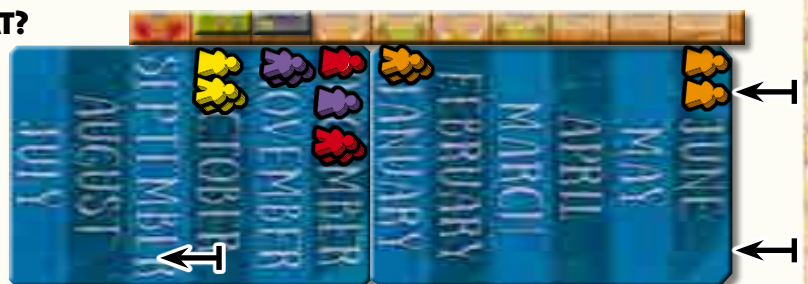
KEINE DER 4 OBIGEN AKTIONEN IST MÖGLICH?

Dann bewege deinen Mann nur um 1 Monat vorwärts. (Extrem selten. Das kann nur bei männlichen Arbeitern passieren.)

KEINE ARBEITER MEHR IM AKTUELLEN MONAT?

Dann verschiebt den gesamten Kalender entlang des Spielplans, bis sich wieder Arbeiter auf dem Monat unter der Beschriftung "NOW" befinden.

Beispiel: Alle Arbeiter wurden im September zur Arbeit abgestellt oder haben Urlaub genommen. Der Kalender wird nur um 1 Monat verschoben, da im Oktober wieder Arbeiter verfügbar werden. Gelb muss für seine Arbeiter wieder Aktionen auswählen.



EIN KALENDERSPIELBRETT WIRD GELEERT?

Dann beendest du zunächst deinen Zug und legst dann das leere Kalenderspielbrett am anderen Ende des Kalenders an..

Beispiel: Dezember ist vorbei, daher wird das Spielbrett Jul-Dec an die andere Seite des Spielbretts Jan-Jun angelegt.



SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

Für das erste Spiel kann man festlegen, die Symbole oben auf den Plättchen mit Namen zu ignorieren. Es wird empfohlen, diese Eigenschaften zu nutzen. Graue Plättchen betreffen WERKZEUGE, blaue Plättchen die ZEIT und rote die ARBEITER.

Grundlegende Regeln:

- Falls eine Spezialeigenschaft deine(n) Arbeiter über das Ende des Kalenders hinausbringen würde, bleiben sie auf dem letzten Monat des Kalenders.
- Plättchen mit (schwarz) eingekreister Prestigepunktzahl werden offen neben den eigenen Spielplan gelegt. Deren Sondereigenschaften gelten für den Rest des Spiels.
- Durch eine Spezialeigenschaft kann man nie seine letzte ARBEITERIN verlieren!



BOAT (BOOT)

Du verlierst 1 Säge.
Lege diese Säge an die Stelle, von der du das Boot genommen hast. Diese Säge kann, auch von anderen Vorarbeitern, wieder genommen werden. *Falls du die UNIVERSITY (UNIVERSITÄT) und keine Säge hast, verlierst du ein anderes Werkzeug.*



SCULPTURE (SKULPTUR)

Wie Boat (Boot), aber du verlierst eine Kelle.



VASE

Wie Boat (Boot), aber du verlierst das Glaswerkzeug B.



RUIN (RUINE)

Wie Boat (Boot), aber du verlierst 2 Werkzeuge (Falls du nur eines deiner 2 Glaswerkzeuge wählst, muss es ‚B‘ sein).



BARRACKS (BARRACKEN)

Alle ANDEREN Vorarbeiter wählen gleichzeitig eines ihrer Werkzeuge (wenn sie mindestens eins besitzen) und legen es auf den Platz, von dem du die Baracken genommen hast. (Es muss ‚B‘ sein, falls jemand eines seiner zwei Glaswerkzeuge wählt.) Auch diese Werkzeuge können wieder erworben werden.



UNIVERSITY (UNIVERSITÄT)

Von jetzt an musst du nur die richtige Anzahl an Werkzeugen besitzen (Die Art des Werkzeugs spielt keine Rolle. Maximalanzahlen und die Reihenfolge für Werkzeug A und B gelten weiter).



HOSPITAL

Alle ANDEREN Vorarbeiter verlieren 1 Arbeitskraft für einen Arbeiter. Sie können den Arbeiter auswählen. Zunächst wählt dein linker Nachbar, dann im Uhrzeigersinn. Ein Arbeiter der Arbeitskraft 1 stirbt dadurch. Die verlorene Spielfigur wird auf den Vorarbeiter-Spielplan gestellt.



WEIGHT ROOM (KRAFTRAUM)

Einer deiner Arbeiter, der am Bau dieses Plättchens beteiligt war, wird einen Monat weiterbewegt und seine Arbeitskraft um 1 erhöht. Lege eine deiner verbliebenen Spielfiguren unter diesen Arbeiter (möglichst männlich/weiblich passend). Falls du keine Spielfigur mehr übrig hast, wird der Arbeiter den zusätzlichen Monat nicht bewegt.



SCHOOL (SCHULE)

Von jetzt an, erhöht sich deine Arbeitskraft um eins, falls 2 oder mehr deiner Arbeiter eine Aktion gemeinsam ausführen.



TOMBSTONE (GRABSTEIN)

Du verlierst einen Arbeiter (nicht notwendigerweise einen, der am Bau des Grabsteins beteiligt war). Du verlierst einen kompletten Arbeiter, nicht nur Arbeitskraft! Der/die verlorene(n) Spielfigur(en) werden auf den eigenen Vorarbeiter-Spielplan gestellt.



HERMIT HOUSE (EINSIEDLERHAUS)

Von jetzt an, falls bereits mindestens 1 Arbeiter anderer Vorarbeiter in dem Monat steht in den du deine(n) Arbeiter hinbewegst, bewegst du deine(n) Arbeiter weiter zum nächsten Monat ohne Arbeiter anderer Vorarbeiter. **Ausnahme:** das gilt nicht für das Nehmen von Urlaubsmonaten.



PRISON (GEFÄNGNIS)

Du bewegst einen der schwächsten Arbeiter (also Arbeitskraft 1, so vorhanden) jedes ANDEREN Vorarbeiters 5 Monate auf dem Kalender vorwärts. Falls das nicht möglich ist, wird einer der zweitschwächsten Arbeiter um 5 Monate vorwärts bewegt. Falls das auch unmöglich ist, wählst du 1 der Arbeiter aus und stellst ihn auf das Kalenderende.



BRIDGE (BRÜCKE)

Von jetzt an, machen deine Arbeiter ALLES 1 Monat schneller als normalerweise (ein Minimum von 1 Monat pro Aktion bleibt erhalten). Das gilt auch für Training im Kraftraum und zur Vermehrung.

WER IST DER ANGESEHENSTE VORARBEITER?

Das Spiel endet, wenn alle 30 Gebäudeplättchen genommen wurden. Dann veröffentlichen und zählen alle Vorarbeiter ihre Prestigepunkte. Der Vorarbeiter mit den meisten Punkten gewinnt. Zwischen Vorarbeitern mit gleicher Punktzahl gewinnt der, der als nächster einen verfügbaren Arbeiter auf dem Kalender hat.



Cwali
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Niederlande
Tel: 0031-640-893506
info@cwali.nl
<http://www.cwali.nl>