

MEDURIS

ANLEITUNG



HABA[®]

PROLOG

AUFBAU

SPIELGESCHEHEN

FINALE

FAQ

KURZREGEL

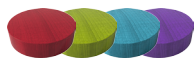
Dem Ruf der Götter folgend macht sich euer Volk auf, den Fuß des Berges Meduris zu besiedeln. Der Berg ist dem höchsten der keltischen Götter geweiht und hält für mutige Siedler zahlreiche Güter und fruchtbare Böden bereit: Auf den Feldern wächst saftiges Gras für eure Schafe, es gibt Steinbrüche, Minen und dichte Wälder. Das Gebiet am Fuß des Berges ist aufgeteilt in neun Bezirke, die mit ihren Runenstätten für die Verehrung verschiedener Götter stehen.

Als vier Auserwählte ist es eure Aufgabe, die Besiedlung voranzutreiben und die Götter zu erfreuen. Eure Arbeiter erwirtschaften auf den Hochebenen des Berges Güter als Rohstoffe für den Bau von Hütten und Tempeln. Nur wer ausreichend Güter erwirtschaftet, die Bauplätze seiner Hütten und Tempel klug wählt und die Götter durch Opfergaben an den Druiden gnädig stimmt, wird zum Anführer des Stammes auserkoren.

Güter erwirtschaften: Lasse deine Arbeiter in den Minen des Berges Kupfer schürfen, schicke sie auf die sonnigen Felder, um die Schafe zu scheren, lasse sie in den dichten Wäldern Holz schlagen und beauftrage sie, in den staubtrockenen Steinbrüchen Steine zu hauen. Die Hierarchie der Arbeiter folgt dabei strengen Regeln.

Hütten bauen: Verwende die erwirtschafteten Güter, um Hütten zu bauen. Überlege gut, wo du deine Hütten platzierst: So gelangst du an die wertvollen Runensteine und kannst dem Druiden später Opfergaben darbringen.

Opfergaben darbringen: Mit deinen Gütern musst du vorausschauend haushalten. Denn sobald der Druiden zu einer deiner Hütten kommt, fordert er Güter als Opfergaben. Durch Opfergaben steigt deine Gunst bei den Göttern. Umso mehr, je größer die Siedlung ist, in der deine Hütte steht.



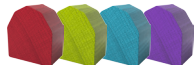
4 Punkteähler (1x rot, 1x hellgrün, 1x blau, 1x lila)



72 Güter (18x Holz, 18x Wolle, 18x Kupfer, 18x Stein)



8 Tempel (2x rot, 2x hellgrün, 2x blau, 2x lila)



40 Hütten (8x rot, 8x hellgrün, 12x blau, 12x lila)



9 Runensteine



1 Druiden



1 Würfel



6 Bonus-Chips

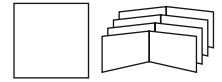


10 Arbeiter (2x rot, 2x hellgrün, 3x blau, 3x lila)



4 100er Chips

1 zweiseitiger Spielplan
4 Sichtschirme



Tempel errichten: Tempel sind Monumente eurer Götterverehrung. Errichte deine Tempel bei großen Siedlungen. Denn je mehr Hütten an deine Tempel angrenzen, desto mehr erfreuen sich die Götter.



AUFBAU

- 1 Jeder Spieler wählt eine **Spielerfarbe**:
Lila, Blau, Hellgrün oder Rot.
Wählt bei 2 Spielern zwischen Lila und Blau.

- 2 **Spielplan**
Nehmt bei 2 oder 3 Spielern
die Seite mit diesem Icon:



Nehmt bei 4 Spielern
die Seite mit diesem Icon:



- 3 **Siegpunkteleiste/Punktezähler**
Jeder Spieler legt den Punktezähler
seiner Farbe auf die 5 der Siegpunkteleiste.

Felder mit Icons

- 4 **Bonus-Chips**
Mischt die Bonus-Chips verdeckt und
legt sie auf 6 beliebige Felder.
Zwischen den einzelnen Bonus-Chips
müssen mindestens drei freie Felder
liegen. Danach werden alle Bonus-Chips
aufgedeckt.

eines der 9 Runensteingebiete

Pfad des Druiden

der große Fluss

Steinfelder des Druiden

- 5 **Druide**
Stellt den Druiden
auf seinen Tempel.

6

Sichtschirme/Güter

Jeder Spieler nimmt sich einen Sichtschirm und jedes Gut einmal. Güter werden stets hinter dem Sichtschirm verborgen.

7

Tempel/Hütten

Jeder Spieler stellt die Hütten und Tempel seiner Farbe vor seinen Sichtschirm.
Bei 2 Spielern: 12 Hütten und 2 Tempel
Bei 3 oder 4 Spielern: 8 Hütten und 2 Tempel

8

Güter

Legt alle restlichen Güter auf die entsprechenden Seiten des Berges: Kupfer auf die Mine, Stein auf den Steinbruch, Holz auf den Wald, Wolle auf die Schafweiden.

9

Runensteine/Würfel/100er-Chips
bereithalten.

Hochebenen:

„Wolle“, „Kupfer“,
„Stein“, „Holz“

10

Bevor es losgeht:

Bestimmt einen Startspieler. Bei 2 Spielern bekommt jeder 3 Arbeiter seiner Farbe, bei 3 oder 4 Spielern jeder 2 Arbeiter. Stellt beginnend mit dem Startspieler reihum je einen eurer Arbeiter auf eine beliebige Hochebene („Holz“, „Wolle“, „Kupfer“ oder „Stein“). Auf jeder Hochebene können bis zu 3 Arbeiter übereinander stehen. Fahrt solange fort, bis alle eure Arbeiter platziert sind.



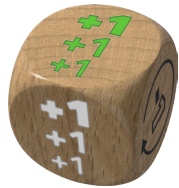
Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.
 Ein Spielzug besteht immer aus zwei Teilen.
 Der Startspieler beginnt:

Spielzug
 1/2

KLEINER ERTRAG

Dein Spielzug beginnt, indem du würfelst.

Was zeigt der Würfel?



Jetzt krepeln alle Arbeiter auf der farblich passenden Hochebene die Ärmel hoch: **Jeder Spieler erwirtschaftet pro eigenem Arbeiter dort eines der Güter.**

Erwirtschaften bedeutet: ein Gut vom Spielplan nehmen und als Vorrat hinter den eigenen Sichtschirm legen.



Reihum (beginnend mit dem Spieler, der an der Reihe ist) **dürfen alle Spieler ein beliebiges Gut erwirtschaften** – egal wo die jeweiligen Arbeiter stehen.



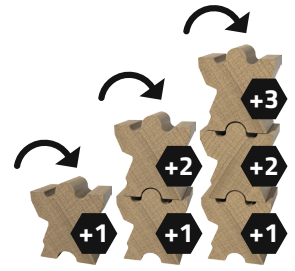
Jeder Spieler muss eines seiner Güter zurück auf die jeweilige Seite des Berges auf dem Spielplan legen. Wer nichts hat, muss auch nichts abgeben.

Nach dem Kleinen Ertrag führst du den zweiten Teil deines Zuges aus.
 Dazu musst du eine aus folgenden drei Möglichkeiten wählen:

A. GROSSER ERTRAG

Willst du weitere Güter erwirtschaften? Dann mache Folgendes:

- **Arbeiter umsetzen:** Nimm einen beliebigen deiner Arbeiter. Du kannst auch einen aus einem Turm von Arbeitern herausholen. Stelle ihn auf eine beliebige andere Hochebene. Stehen dort bereits ein oder zwei (eigene oder fremde) Arbeiter, stellst du ihn oben auf diesen/diese. Während des ganzen Spiels gilt, dass maximal 3 Arbeiter übereinander stehen dürfen.
- **Güter erwirtschaften:** Nun krepeln alle Arbeiter auf der Hochebene, die du gewählt hast, die Ärmel hoch. Dabei spielt die Hierarchie der Arbeiter eine Rolle: War die Hochebene vorher leer, dann erwirtschaftet dein versetzter Arbeiter ein Gut. Stand schon ein Arbeiter dort, erwirtschaftet dein versetzter Arbeiter 2 Güter und der Arbeiter darunter 1 Gut. Steht dein versetzter Arbeiter ganz oben, erwirtschaftet er 3 Güter, der Arbeiter darunter 2 Güter und der ganz unten 1 Gut. (Es profitieren unter Umständen also auch deine Mitspieler von diesem Zug. Natürlich kannst auch du mehrfach profitieren, nämlich dann, wenn mehrere deiner Arbeiter auf der von dir gewählten Hochebene stehen.)
- Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.



oder ► B. HÜTTE BAUEN

Willst du eine Hütte bauen? Dann mache Folgendes:

- **Feld auswählen:** Wähle ein unbebautes Feld aus. ○
- **Güter einsetzen:** Jedes Feld hat zwei Icons. Diese Icons zeigen an, welche beiden Güter du einsetzen musst, um auf diesem Feld eine Hütte zu bauen. Güter einsetzen bedeutet: Güter vom eigenen Vorrat zurück auf die jeweilige Seite des Berges auf dem Spielplan legen. Dabei kann man ein bestimmtes Gut jederzeit durch drei beliebige andere ersetzen. Setze die geforderten Güter ein. ○
- **Hütte platzieren:** Stelle eine Hütte aus deinem Vorrat auf das Feld.
- **Runenstein nehmen:** Nimm den Runenstein dieses Gebiets und lege ihn vor deinem Sichtschirm ab. Vergleiche das Symbol auf dem Feld mit den Symbolen auf den Runensteinen, um den richtigen zu finden. Liegt der Runenstein schon bei einem Mitspieler? Dann nimm ihn von dort zu dir.
- **Druide vorrücken:** Rücke den Druiden vor, zu Beginn des Spiels um ein Steinfeld. ○
- Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe

oder ► C. TEMPEL ERRICHTEN

Willst du einen Tempel errichten? Dann mache Folgendes:

- **Feld auswählen:** Wähle ein unbebautes Feld (ohne Bonus-Chip) aus.
- **Güter einsetzen:** Jedes Feld hat zwei Icons. Diese Icons zeigen an, welche beiden Güter du einsetzen musst, um auf diesem Feld einen Tempel zu errichten. Setze die geforderten Güter ein.
- **Tempel platzieren:** Stelle einen Tempel aus deinem Vorrat auf das Feld.
- Für das Errichten eines Tempels bekommst du keinen Runenstein.
- **Druide vorrücken:** Rücke den Druiden vor, zu Beginn des Spiels um ein Steinfeld. ○
- Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

► **Liegt auf dem Feld, auf dem du eine Hütte bauen möchtest, ein Bonus-Chip?**
Dann beachte Folgendes:

Bonus-Regel



+2 Siegpunkte: Nimm den Bonus-Chip „2“ und lege ihn in die Schachtel. Baue dann deine Hütte wie beschrieben. Du bekommst zusätzlich 2 Siegpunkte. Siegpunkte bekommen bedeutet: deinen Punktezähler sofort entsprechend auf der Siegpunkteleiste vorrücken.



Kostenlos bauen: Nimm den Bonus-Chip „Hütte“ und lege ihn in die Schachtel. Baue dann deine Hütte wie beschrieben, aber ohne Güter einzusetzen.



Opfergabe für später: Lass den Bonus-Chip „Druide“ auf dem Feld liegen und baue deine Hütte wie beschrieben darauf. Der Bonus-Chip bleibt so lange dort liegen, bis du ihn später dem Druiden opfern möchtest. ○

► **Steht neben dem Feld schon eine Hütte? Dann beachte Folgendes:**

Siedlungs-Regel

Durch den Bau entsteht eine Siedlung. Siedlung bedeutet: Zwei oder mehr Hütten (egal welcher Farbe) stehen direkt nebeneinander. Siedlungen können sich über mehrere Runensteingebiete hinweg erstrecken und auch über den großen Fluss hinweg. Begrenzt werden sie durch Tempel und unbebaute Felder.

In diesem Fall musst du mehr Güter einsetzen, um die Hütte zu bauen:

- Für die 2. Hütte in einer Siedlung musst du jedes der beiden geforderten Güter zweimal einsetzen.
- Für die 3. Hütte in einer Siedlung musst du jedes der beiden geforderten Güter dreimal einsetzen.
- Mit jeder weiteren Hütte erhöht sich die Anzahl der benötigten Güter linear. Es können beliebig große Siedlungen entstehen.

Will ein Spieler die letzte Lücke zwischen zwei Siedlungen oder Hütten mit einer Hütte schließen? Dann entsteht daraus eine große Siedlung. Der Spieler muss dementsprechend viele Güter einsetzen.

Die Siedlungs-Regel gilt nur für Hütten – nicht aber für Tempel: Wenn du einen Tempel errichten möchtest, dann musst du die beiden geforderten Güter nur einmal einsetzen – egal wie viele Hütten oder Tempel direkt angrenzen.

► **Der Pfad des Druiden:**

Sobald der Druide kein freies Steinfeld mehr vor sich hat, ändert sich seine Zugregel: Er wird ab sofort nach jedem Bau an seinem Pfad entlang vorgerückt und zwar (im Uhrzeigersinn) so weit, bis er auf die nächstgelegene Hütte trifft. ○

Neben dieser Hütte bleibt er stehen. Sie kann einzeln stehen oder zu einer Siedlung gehören.

Der Besitzer dieser Hütte hat nun die Möglichkeit, dem Druiden Opfergaben darzubringen: Es beginnt ein Opferritual. Durch Opfergaben steigt er in der Gunst der Götter und er bekommt Siegpunkte.

Was der Druide als Opfergaben fordert, zeigen die beiden Icons des Feldes an, auf dem die Hütte steht.

Das Opferritual in einer Siedlung:

Opfer-Regel

Zuerst hat der Spieler, neben dessen Hütte der Druide nun steht, die Möglichkeit zu opfern. Opfern bedeutet: Güter einsetzen. Auch hierbei kann ein Gut durch drei beliebige Güter ersetzt werden.

- Opfert der Spieler nur eines der beiden geforderten Güter? Dann bekommt er einen Siegpunkt.
- Opfert der Spieler beide geforderten Güter? Dann bekommt er so viele Siegpunkte, wie Hütten in dieser Siedlung stehen. Welche Farbe die Hütten haben, spielt dabei keine Rolle. ○
- Opfert der Spieler kein Gut? Dann wird ihm ein Siegpunkt abgezogen. (Der Punktezähler wird direkt zurückgezogen, er kann aber nicht weiter als auf die 0 zurückfallen.)

Dann geht der Druide zur nächsten Hütte dieser Siedlung. Jetzt hat der Spieler, dem diese Hütte gehört, die Möglichkeit zu opfern. Das geht solange, bis der Druide keine Hütte mehr vor sich hat.

Dabei kann es durchaus passieren, dass ein Spieler mehrfach die Möglichkeit hat zu opfern, weil mehrere dieser Hütten ihm gehören. ○

Das Opferritual bei einer frei stehenden Hütte:

Es gelten die gleichen Regeln, wie bei einer Siedlung. Aber in diesem Fall macht es keinen Sinn beide geforderten Güter einzusetzen: Weil die Hütte ja nicht Teil einer Siedlung ist, gäbe es auch dafür nur einen Siegpunkt.

Nach einem Opferritual geht das Spiel in der bisherigen Spielerreihenfolge weiter.

Hütten und Tempel:

Was bringt es, Hütten zu bauen?

Hütten selbst bringen noch keine Siegpunkte, aber folgende Vorteile:

- Der Runenstein, den man dafür bekommt, kann einem zu Siegpunkten verhelfen: In einer **Runen-Zwischenwertung** und in der **Runen-Schlusswertung**. (Aber nur, wenn er einem bis dahin nicht wieder weggenommen wurde.)
- Nur wenn man Hütten besitzt, bekommt man die Gelegenheit, dem Druiden Opfertgaben darzubringen und dadurch Siegpunkte zu bekommen.

Warum sollte ich Hütten in Siedlungen bauen?

Wer Hütten in großen Siedlungen hat, der kann später durch Opfertgaben überproportional viele Siegpunkte bekommen.

Was bringt es, Tempel zu errichten?

Tempel geben bei Spielende Siegpunkte:

Grenzt links und/oder rechts an deinen Tempel unmittelbar eine Siedlung an? Dann bekommst du für jede Hütte dieser Siedlung(en) einen Siegpunkt. Welche Farbe diese Hütten haben spielt dabei keine Rolle. Jede einzeln stehende Hütte (egal welcher Farbe), die unmittelbar neben deinem Tempel gebaut wurde, gibt dementsprechend einen Siegpunkt.

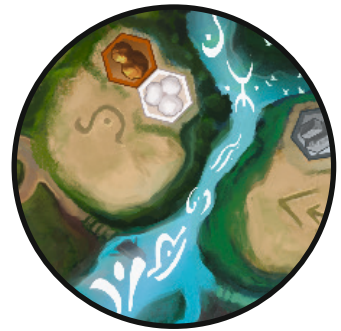
Überquert der Druiden auf seinem Weg den großen Fluss?

Das kann entweder beim Vorrücken des Druiden passieren oder während eines Opferrituals. Sobald er den Fluss überquert, wird das Spiel kurz unterbrochen: Es findet eine Runen-Zwischenwertung statt.

Runen-Zwischenwertung:

- Jeder Spieler bekommt pro Runenstein, den er aktuell besitzt, einen Siegpunkt.

Danach geht der aktuelle Zug bzw. das Opferritual wie gewohnt weiter.



Bonus-Chip „Druide“:

Kommt der Druiden zu einer Hütte, die auf einem Bonus-Chip „Druide“ steht? Dann kann der Spieler, dem diese Hütte gehört, den Chip vom Spielplan nehmen und in die Schachtel legen. Es zählt, als hätte er beide geforderten Güter geopfert. Der Spieler kann aber auch frei entscheiden, den Bonus-Chip erst später einzusetzen.



ZUG-BEISPIELE IM DETAIL:



1. Spielzug 1/2: Kleiner Ertrag ...

Spieler Rot hat $+1$ gewürfelt:
 $+1$
 $+1$

Spieler Hellgrün erwirtschaftet 1 Holz. Spieler Blau erwirtschaftet 2, weil zwei seiner Arbeiter auf der Hochebene „Holz“ stehen. Spieler Rot bekommt nichts und führt den zweiten Teil seines Zuges aus ...



... Spielzug 2/2: Großer Ertrag

Nach dem Kleinen Ertrag setzt Spieler Rot einen seiner Arbeiter auf die Hochebene „Stein“. Dort stehen bereits zwei Arbeiter, einer von Spieler Hellgrün und einer von Spieler Rot. Es kommt zum Großen Ertrag: Spieler Rot erwirtschaftet somit 4 Steine (3 + 1) und Spieler Hellgrün 2.



2. Der Druiden verlässt seine Steinfelder

Inzwischen wurde die vierte Hütte gebaut. Nun verlässt der Druiden das dritte Steinfeld und läuft an seinem Pfad entlang zur nächstgelegenen Hütte. In diesem Beispiel läuft er bis zur hellgrünen Hütte. Das Opferritual beginnt. Spieler Hellgrün opfert 1 Wolle und bekommt dafür 1 Siegpunkt. Er rückt seinen Punkteähler entsprechend vor. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.



3. Hütte bauen in einer Siedlung...

Das Spiel ist weiter fortgeschritten. Als Spielzug 2/2 möchte Spieler Blau diese Hütte bauen. Er setzt 3 Stein und 3 Holz ein, weil es die dritte Hütte der Siedlung ist und somit die Siedlungs-Regel gilt. Er platziert die Hütte und nimmt den entsprechenden Runenstein zu sich. Danach rückt er den Druiden zur nächstgelegenen Hütte vor. Das ist in diesem Fall die soeben gebaute blaue Hütte. Ein Opferritual beginnt ...



... Opferritual in einer Siedlung

Zuerst hat Spieler Blau die Möglichkeit zu opfern. Er opfert 1 Stein und 1 Holz und bekommt dafür 3 Siegpunkte. Der Druiden geht weiter zur roten Hütte. Spieler Rot hat weder Wolle noch Kupfer und möchte die geforderten Güter auch nicht durch andere ersetzen. Somit opfert er nichts und es wird ihm ein Siegpunkt abgezogen. Der Druiden geht weiter zur letzten Hütte dieser Siedlung: Erneut hat Spieler Rot die Möglichkeit zu opfern. Diesmal opfert er 1 Holz und bekommt dafür einen Siegpunkt. Der Tempel begrenzt die Siedlung. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

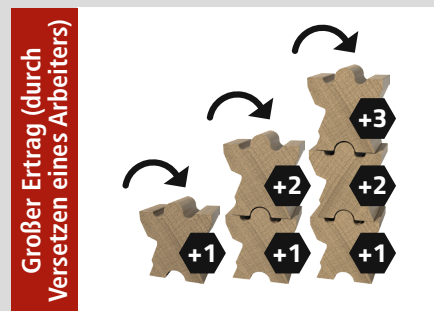


4. Runen-Zwischenwertung

Spieler Rot hat soeben als Spielzug 2/2 einen Tempel errichtet. Jetzt rückt er den Druiden vor. Dabei überquert der Druide den großen Fluss. Es findet sofort eine Runen-Zwischenwertung statt. Danach erreicht der Druide die hellgrüne Hütte und ein Opferitual beginnt. Erst wenn dieses abgeschlossen ist, ist der nächste Spieler an der Reihe.

ZUSAMMENFASSUNG WICHTIGER REGELN:

- Nur Güter werden hinter dem Sichtschirm verborgen.
- Es dürfen maximal 3 Arbeiter übereinander auf einer Hochebene stehen.
- Nur beim Großen Ertrag wirkt sich die Hierarchie der Arbeiter auf die Anzahl der erwirtschafteten Güter aus. Merke:



- Ein Gut kann jederzeit durch drei beliebige andere ersetzt werden.
- Die Siedlungs-Regel (= je mehr Hütten in einer Siedlung, desto teurer wird es, dort eine Hütte anzubauen) gilt nur für Hütten, nicht aber für Tempel.
- Runensteine bekommt man nur für gebaute Hütten, nicht aber für errichtete Tempel.

ZUSAMMENFASSUNG DER SIEGPUNKTE WÄHREND DES SPIELS:

Bonus-Chip „2“:

Für den Bau einer Hütte auf einem Feld mit diesem Bonus-Chip:

- +2



Opfergaben an den Druiden:

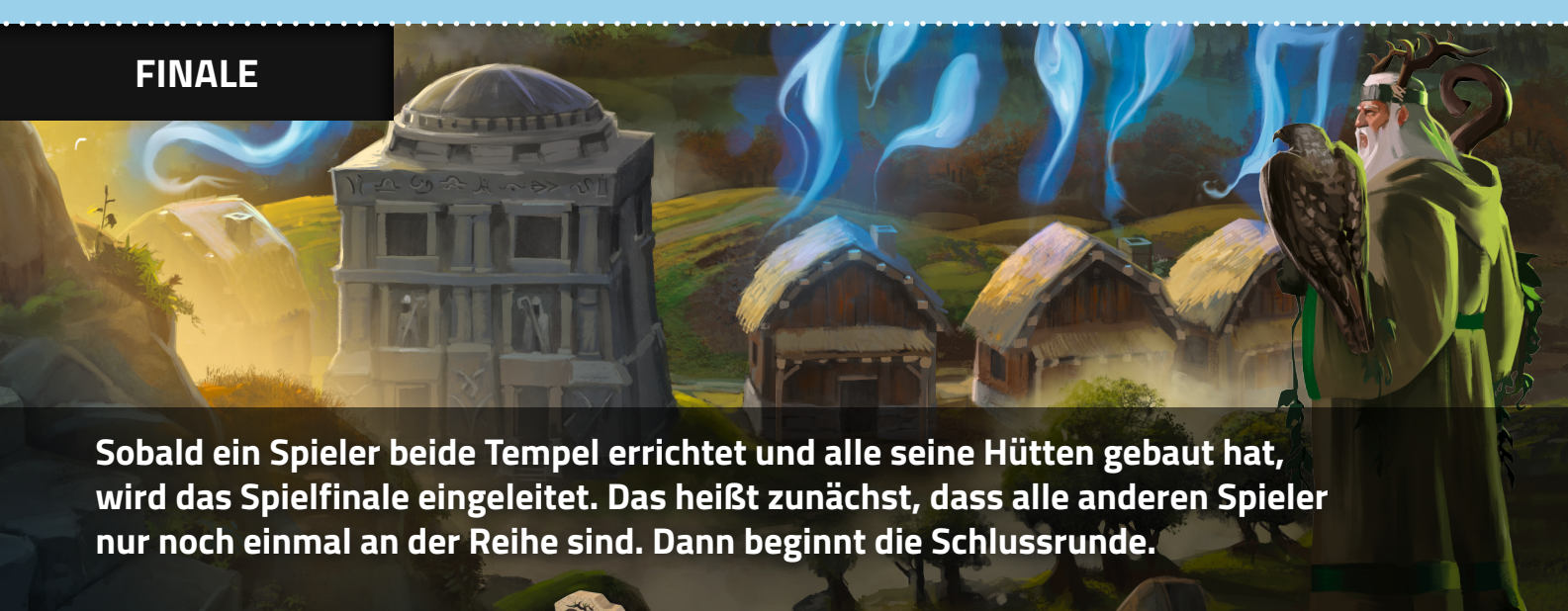
Pro Hütte, von der der Druide Opfergaben verlangt:

- +1, wenn man nur eines der geforderten Güter einsetzt
- + so viele Siegpunkte, wie sich Hütten in der Siedlung befinden, wenn man beide geforderten Güter einsetzt
- -1 wenn man keines der geforderten Güter einsetzt

Runen-Zwischenwertung:

- Pro Runenstein, den man aktuell besitzt: +1

Immer, wenn jemand Siegpunkte bekommt oder verliert, wird sein Punktezähler auf der Siegpunkteleiste entsprechend vor- oder zurückversetzt.



Sobald ein Spieler beide Tempel errichtet und alle seine Hütten gebaut hat, wird das Spielfinale eingeleitet. Das heißt zunächst, dass alle anderen Spieler nur noch einmal an der Reihe sind. Dann beginnt die Schlussrunde.

SCHLUSSRUNDE

- **Position des Druiden markieren:** Legt den Würfel neben den Druiden.
- **Die letzte Runde des Druiden:** Der Druiden läuft nun noch eine komplette letzte Runde und fordert dabei von allen Hütten auf dem Spielplan finale Opfertgaben. Es werden aber keine anderen Spielzüge mehr gemacht. Das heißt, der Druiden läuft nun ohne Anlass (Bau) direkt zur nächstgelegenen Hütte/Siedlung und es beginnt ein Opferritual. Nach dem Opferritual läuft der Druiden direkt zum nächsten Opferritual, bis er schließlich die Hütte oder Siedlung erreicht, die mit dem Würfel markiert ist. Dort findet das letzte Opferritual statt. In dieser letzten Runde des Druiden gibt es keine Runen-Zwischenwertung.



- **Finale Siegpunkte-Wertung:** Jetzt ist das Spielende erreicht. Ihr bekommt nun die finalen Siegpunkte für eure Tempel und eure Runensteine. Die Regeln dazu stehen in folgender Übersicht. Sollte ein Spieler die 100 der Siegpunkteleiste überschreiten, dann wird sein farblich passender 100er-Chip auf seinen Punktezähler gelegt und ab sofort als Anzeige mitgezogen. Beim erneuten Überschreiten der 100 könnt ihr den Chip umdrehen, sodass die 200 nach oben zeigt.

Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand gewinnt derjenige unter den Beteiligten, der die meisten Hütten und Tempel gebaut hat. Gibt es auch dabei einen Gleichstand, dann gewinnt der, der mehr Güter übrig hat. Herrscht auch hier Gleichstand, ist es der Wille der Götter, dass es mehrere Gewinner gibt.

ZUSAMMENFASSUNG DER FINALEN SIEGPUNKTEWERTUNG:

Die letzte Runde des Druiden:

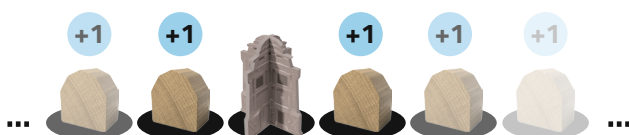
Nacheinander fordert der Druiden von allen Hütten Opfertgaben und man bekommt pro Hütte:

- +1, wenn man nur eines der geforderten Güter einsetzt
- + so viele Siegpunkte, wie sich Hütten in der Siedlung befinden, wenn man beide geforderten Güter einsetzt
- 1 wenn man keines der geforderten Güter einsetzt

Tempel-Schlusswertung:

Für jeden Tempel bekommt der Besitzer so viele Siegpunkte, wie Hütten neben dem Tempel gebaut wurden. Die Farbe der Hütten spielt dabei keine Rolle.

Beispiel:



Hütten können dabei für einen links angrenzenden und für einen rechts angrenzenden Tempel gewertet werden.

Runen-Schlusswertung:

- Für den ersten Runenstein, den man am Ende besitzt: +1
- Für den zweiten Runenstein, den man am Ende besitzt: +2
- Für den dritten Runenstein, den man am Ende besitzt: +3
- Für jeden weiteren Runenstein, den man am Ende besitzt, steigen die Siegpunkte entsprechend an.


Beispiel:

Für 5 Runensteine bekommt man $1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15$ Siegpunkte.



Was passiert, wenn beim Erwirtschaften nicht mehr genug Güter im Vorrat sind?

Die Hierarchie der Arbeiter spielt beim Erwirtschaften eine Rolle: Der oberste Arbeiter erwirtschaftet zuerst, dann der darunter und zum Schluss der unterste. Wenn der Vorrat an Gütern aufgebraucht ist, dann gehen die unteren Arbeiter leer aus. Das gilt beim Kleinen Ertrag und auch beim Großen Ertrag. Solange keine Güter in den Vorrat zurückkommen, kann auf dieser Hochebene nichts erwirtschaftet werden.

Nur wenn eine  gewürfelt wird, spielt die Hierarchie keine Rolle, sondern es wird reihum je 1 beliebiges Gut erwirtschaftet, beginnend mit dem, der gewürfelt hat.

Können Arbeiter für den Großen Ertrag unten aus einem Turm von Arbeitern herausgenommen werden?

Ja.

Darf ich einen Arbeiter auf ein und denselben Hochebene versetzen?

Nein, ein Arbeiter muss beim Versetzen die Hochebene, auf der er gerade steht, verlassen.

Können Siedlungen auf beiden Seiten erweitert werden?

Ja. In jedem Fall gilt die Siedlungs-Regel. Für die Siedlungs-Regel ist nicht die Position einer neuen Hütte ausschlaggebend, sondern die Anzahl der Hütten in einer Siedlung.

Wie viele Güter muss man einsetzen, um hier eine Hütte zu bauen?



3 Wolle und 3 Holz, weil diese dann die dritte Hütte der Siedlung ist.

Wohin läuft der Druiden, wenn die Siedlung, bei der der Druiden gerade steht, durch den Bau einer Hütte erweitert wird?

Wenn die neu gebaute Hütte direkt vor dem Druiden steht, dann läuft er bis zu dieser Hütte und das Opferritual beginnt. Es beginnt also ausnahmsweise nicht bei der ersten Hütte einer Siedlung, sondern mitten darin. Opfert der Spieler, dem diese Hütte gehört, beide geforderten Güter, dann erhält er dennoch so viele Siegpunkte wie Hütten in der gesamten Siedlung stehen.

Bleibt der Druiden jemals neben einem Tempel stehen?

Nein, an Tempeln und freien Feldern zieht der Druiden stets vorbei.

Dürfen zwei Tempel nebeneinander stehen?

Ja. Ein angrenzender Tempel gibt bei der Tempel-Schlusswertung aber keinen Siegpunkt.

Muss ich dem Druiden eine Opfergabe geben, wenn ich könnte, aber nicht möchte?

Nein, aber es wird ein Siegpunkt abgezogen.

Wie können wir uns leichter merken, wer gerade an der Reihe ist?

Am besten würfelt man im Spielzug 1/2 vor sich und lässt den Würfel dort liegen, bis man mit seinem Spielzug fertig ist und auch ggf. das dadurch ausgelöste Opferritual (ggf. mit Runen-Zwischenwertung) abgeschlossen ist. Dann gibt man den Würfel an seinen linken Nachbar weiter, der somit an der Reihe ist.

Soeben wurde die vierte Hütte gebaut. Wohin läuft der Druiden in diesem Beispiel?



Der Druiden läuft bis zur hellgrünen Hütte und das Opferritual beginnt. Spieler Hellgrün hat die Möglichkeit zu opfern. Er kann dank der roten Hütte bis zu 2 Siegpunkte bekommen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wohin läuft der Druiden, wenn vier Tempel errichtet werden, bevor die erste Hütte gebaut wird?

Der Druiden müsste seine Steinfeldern verlassen und an seinem Pfad entlang zur nächstgelegenen Hütte wandern. Aber das geht nicht, weil es bislang keine Hütte auf dem Spielplan gibt. In diesem Fall bleibt er stehen, bis die erste Hütte gebaut wurde. Uns ist keine Partie bekannt, bei der dieser Fall eintrat.

Was, wenn meine Frage nicht in diesen Spielregeln beantwortet wird?

Dann helfen wir gerne weiter: Schreibe deine Frage an spieleredaktion@haba.de.

KURZREGEL

Spielziel:

Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG:

Bei 2 Spielern:

- Entsprechende Seite des Spielplans verwenden.
- Ihr spielt mit den Farben Lila und Blau.
- Jeder Spieler bekommt:
 - 1 Sichtschirm
 - 1 Holz, 1 Wolle, 1 Kupfer, 1 Stein (hinter Sichtschirm)
 - 12 Hütten, 2 Tempel (vor Sichtschirm)
 - 1 Punktezähler
 - 3 Arbeiter

Bei 3/4 Spielern:

- Entsprechende Seite des Spielplans verwenden.
- Jeder Spieler bekommt:
 - 1 Sichtschirm
 - 1 Holz, 1 Wolle, 1 Kupfer, 1 Stein (hinter Sichtschirm)
 - 8 Hütten, 2 Tempel (vor Sichtschirm)
 - 1 Punktezähler
 - 2 Arbeiter

- Punktezähler auf die 5 der Siegpunkteleiste legen
- Restliche Güter auf die entsprechenden Seiten des Berges legen
- Runensteine/100-erChips/ Würfel bereithalten
- Druide auf Tempel stellen
- Bonus-Chips verdeckt mischen, auf Felder legen (mind. 3 Felder dazwischen), aufdecken

Bevor es losgeht:

Stellt reihum je einen eurer Arbeiter auf eine beliebige Hochebene, bis alle Arbeiter verteilt sind. (Maximal drei Arbeiter übereinander.)

SPIELGESCHEHEN:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Spielzug 1/2:

Würfeln:

- +1
 - +1
 - +1
- Jeder Spieler erwirtschaftet pro eigenem Arbeiter dort eines der Güter.



Jeder Spieler muss eines seiner Güter zurück auf den Spielplan legen.

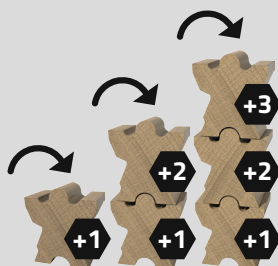


Reihum dürfen alle Spieler ein beliebiges Gut erwirtschaften.

Spielzug 2/2:

A. GROSSER ERTRAG

- Arbeiter umsetzen
- Güter erwirtschaften

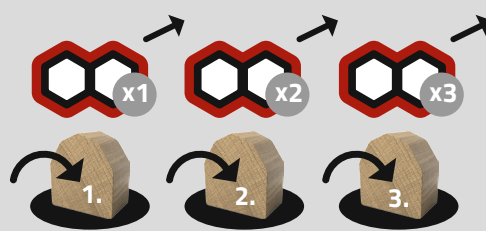


- Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

oder ▶

B. HÜTTE BAUEN

- Unbebautes Feld auswählen
- Güter einsetzen (Welche? Siehe Icons.) Gegebenenfalls Siedlungs-Regel beachten!



- Hütte platzieren
- Runenstein nehmen
- Druide vorrücken
- Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

oder ▶

C. TEMPEL ERRICHTEN

- Unbebautes Feld (ohne Bonus-Chip) auswählen
- Güter einsetzen (Welche? Siehe Icons.)
- Tempel platzieren
- Druide vorrücken
- Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Bonus-Regel:



Wenn du hier eine Hütte baust, bekommst du 2 Siegpunkte.



Wenn du hier eine Hütte baust, musst du keine Güter einsetzen.



Wenn du hier eine Hütte baust, kannst du den Chip später dem Druiden als Opfergabe geben.

Der Pfad des Druiden:

Nach jedem Bau geht der Druiden ein Steinfeld vor bzw. im späteren Verlauf des Spiels soweit (im Uhrzeigersinn) an seinem Pfad entlang, bis er neben der nächstgelegenen Hütte stehen bleibt. Jetzt findet ein Opferritual statt.

Opfer-Regel:

Bei einer frei stehenden Hütte gilt: Der Besitzer dieser Hütte kann nun opfern. In einer Siedlung gilt: Nacheinander können die Besitzer der Hütten opfern. Der Druiden rückt dabei immer um eine Hütte weiter.

Opfert ein Spieler...

- ... nur eins der (laut Icons) geforderten Güter: +1 Siegpunkt
- ... beide geforderten Güter: + so viele Siegpunkte, wie sich Hütten in dieser Siedlung befinden
- ... kein Gut: -1 Siegpunkt

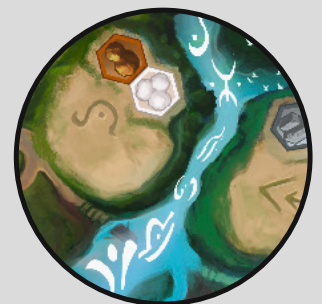
Nach einem Opferritual geht das Spiel in der bisherigen Reihenfolge weiter.

Runen-Zwischenwertung

Sobald der Druiden den großen Fluss überquert, bekommt jeder Spieler pro Runenstein, den er aktuell besitzt, einen Siegpunkt. Danach geht das Spiel/der aktuelle Spielzug weiter.

Wechselkurs:

Ein Gut kann jederzeit durch drei beliebige andere ersetzt werden.



SPIELFINALE:

Sobald ein Spieler beide Tempel und alle seine Hütten gebaut hat, sind alle anderen Spieler nur noch einmal an der Reihe. Danach läuft der Druiden seine letzte Runde:

- Markiert die Position des Druiden mit dem Würfel.
- Der Druiden läuft eine komplette Runde (von einem Opferritual zum nächsten), bis zum letzten Opferritual in der Siedlung/bei der Hütte, die mit dem Würfel markiert ist.

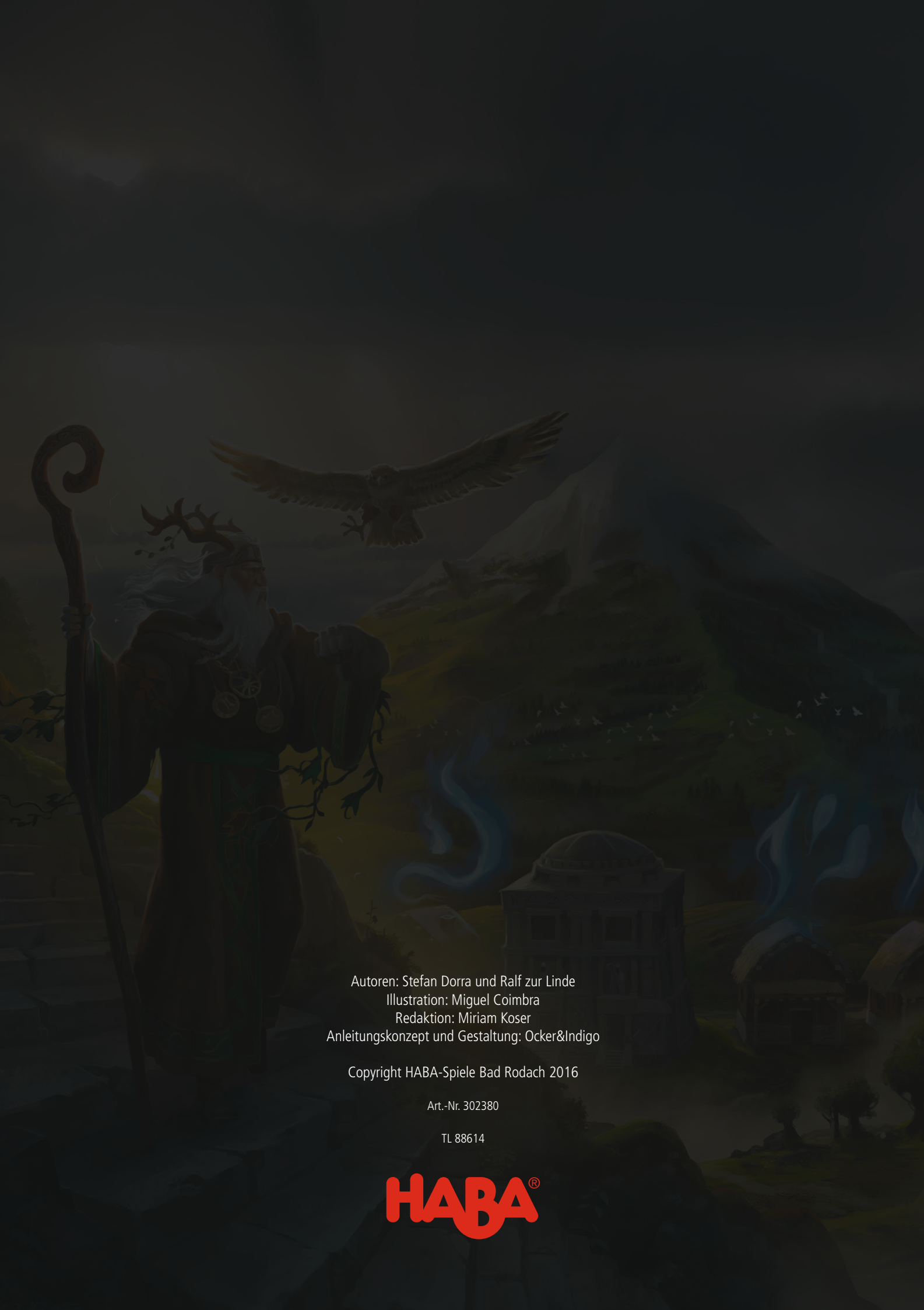
Danach findet noch die finale Punktwertung der Tempel und Runensteine statt:

Tempel-Schlusswertung:



Runen-Schlusswertung:





Autoren: Stefan Dorra und Ralf zur Linde
Illustration: Miguel Coimbra
Redaktion: Miriam Koser
Anleitungskonzept und Gestaltung: Ocker&Indigo

Copyright HABA-Spiele Bad Rodach 2016

Art.-Nr. 302380

TL 88614

HABA[®]