



MATERIALÜBERSICHT



MATERIALÜBERSICHT



MATERIALÜBERSICHT



| | | | | | | | | | | | | | |
|--|---------------------------|--|---|--|---|--|---|--|--|---|--|--|--|
| <p>Inhalt Schachtel 3</p> <ul style="list-style-type: none"> 12 Erfolgskarten 3 Szenarienblätter 3 Plättchen 3 Zettel 3 Zettel 3 Zettel <p>1</p> | <p>3</p> <p>12</p> | <p>Erfolgskarte</p> <p>Lagerhaus</p> <p>Dreht diese Karte erst um, wenn ihr sie auf dem Kampagnenblatt freigelegt habt.</p>  | <p>Erfolgskarte</p> <p>Getreidetunnel</p> <p>Dreht diese Karte erst um, wenn ihr sie auf dem Kampagnenblatt freigelegt habt.</p>  | <p>Erfolgskarte</p> <p>Dortunnel</p> <p>Dreht diese Karte erst um, wenn ihr sie auf dem Kampagnenblatt freigelegt habt.</p>  | <p>Erfolgskarte</p> <p>Waldtunnel</p> <p>Dreht diese Karte erst um, wenn ihr sie auf dem Kampagnenblatt freigelegt habt.</p>  | <p>Erfolgskarte</p> <p>Damhirsch</p> <p>Dreht diese Karte erst um, wenn ihr sie auf dem Kampagnenblatt freigelegt habt.</p>  | <p>Erfolgskarte</p> <p>Burg</p> <p>Dreht diese Karte erst um, wenn ihr sie auf dem Kampagnenblatt freigelegt habt.</p>  | <p>Erfolgskarte</p> <p>Bauernhof</p> <p>Dreht diese Karte erst um, wenn ihr sie auf dem Kampagnenblatt freigelegt habt.</p>  | <p>Erfolgskarte</p> <p>Zirkus</p> <p>Dreht diese Karte erst um, wenn ihr sie auf dem Kampagnenblatt freigelegt habt.</p>  | <p>Erfolgskarte</p> <p>Bahnwärter</p> <p>Dreht diese Karte erst um, wenn ihr sie auf dem Kampagnenblatt freigelegt habt.</p>  | <p>Erfolgskarte</p> <p>Schäferin</p> <p>Dreht diese Karte erst um, wenn ihr sie auf dem Kampagnenblatt freigelegt habt.</p>  | <p>Erfolgskarte</p> <p>Hügel</p> <p>Dreht diese Karte erst um, wenn ihr sie auf dem Kampagnenblatt freigelegt habt.</p>  | <p>Erfolgskarte</p> <p>Wolke</p> <p>Dreht diese Karte erst um, wenn ihr sie auf dem Kampagnenblatt freigelegt habt.</p>  |
|--|---------------------------|--|---|--|---|--|---|--|--|---|--|--|--|



ERLÄUTERUNGEN UND BEISPIELE

Lagerhaus

Hinweis: Zu dieser Karte gibt es KEIN Plättchen! Wenn ihr das Lagerhaus freispielt, kommt nur die Karte ins Spiel, auf der ihr 1 Plättchen lagern dürft, um es erst später in eurer Spielfläche anzulegen.

3 **Erfolgskarte**

Lagerhaus

Dreht diese Karte erst um, wenn ihr sie auf dem Kampagnenblatt freigelegt habt.



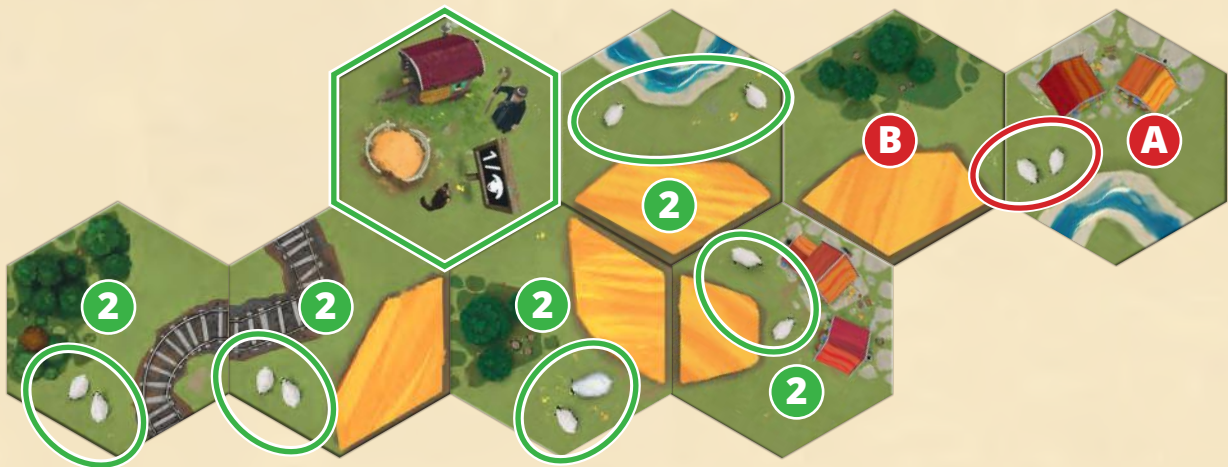


ERLÄUTERUNGEN UND BEISPIELE

Schäferin

Wertungsbeispiel für die **Schäferin**: Diese *Schäferin* würde euch 10 Punkte bringen.

Da Plättchen **B** keine Schafe aufweist, bringen die beiden Schafe auf Plättchen **A** keine Punkte.



Hügel

Es zählen sämtliche Auftragsplättchen im Abstand von 2 Plättchen. Für die Abstandsberechnung zählen auch leere Felder mit. Entsprechend erhaltet ihr auch für Auftragsplättchen **A** im Beispiel unten **2** Punkte. Hingegen erhaltet ihr für Auftragsplättchen **B** keine 2 Punkte, da es im Abstand von 3 Plättchen zum *Hügel* liegt. Der *Hügel* im Beispiel unten würde euch somit **10 Punkte** einbringen.



ERLÄUTERUNGEN UND BEISPIELE

Wolke

Jede Kante der Wolke kann alles sein und 2 Kanten können innerhalb der Wolke beliebig verbunden sein. Es können somit über die Wolke ein Dorf, zugleich ein Wald und auch ein Gleis jeweils über 2 Kanten verbunden sein. Dass sich diese Gebiete innerhalb der Wolke überschneiden, spielt keine Rolle.

Entsprechend darf ein Gleis/Fluss in der Wolke enden oder an einer anderen Kante wieder herausführen. So kann ein Gleis/Fluss sich auch verzweigen. Für die Wertung „Längste“ Gleis/Fluss zählen alle Plättchen jeder Verzweigung des Gleises/Flusses sowie die Wolke selbst mit.

Im Beispiel rechts könnte der 4er Dorfauftrag direkt abgeschlossen werden. Würdet ihr später ein weiteres Plättchen mit Dorf an das obere oder untere Dorfplättchen anlegen, würde dieses Dorfgebiet dann die Größe 5 erlangen (nicht 3!).

Alternativ dürfte auch das obere Dorfgebiet nicht in der Wolke fortgesetzt werden und somit eine Größe 2 haben, das untere Dorfgebiet mit dem 4er Auftragsmarker jedoch über die Kante in die Wolke fortgesetzt werden und somit ebenfalls Größe 2 besitzen.

Die Gleise könnten

- 3 getrennte Gleise sein, dann würden alle in der Wolke enden und aus 2 Plättchen bestehen,
- 2 getrennte Gleise sein, dann bestünde 1 Gleis aus 3 Plättchen und wäre über die Wolke verbunden, das andere Gleis würde in der Wolke enden und deshalb aus 2 Plättchen bestehen
- alle 3 über die Wolke verbunden sein, dann würde dieses Gleis aktuell aus 4 Plättchen bestehen.



Entscheidend ist: Sobald eine 2./3./... Kante mit Dorf/Gleis/... an die Wolke angrenzt, müsst ihr festlegen, ob beide Kanten über die Wolke verbunden sind oder nicht.

Grenzen 3 oder mehr Kanten mit Gleis/Fluss an die Wolke, darf sich Gleis/Fluss entsprechend verzweigen.

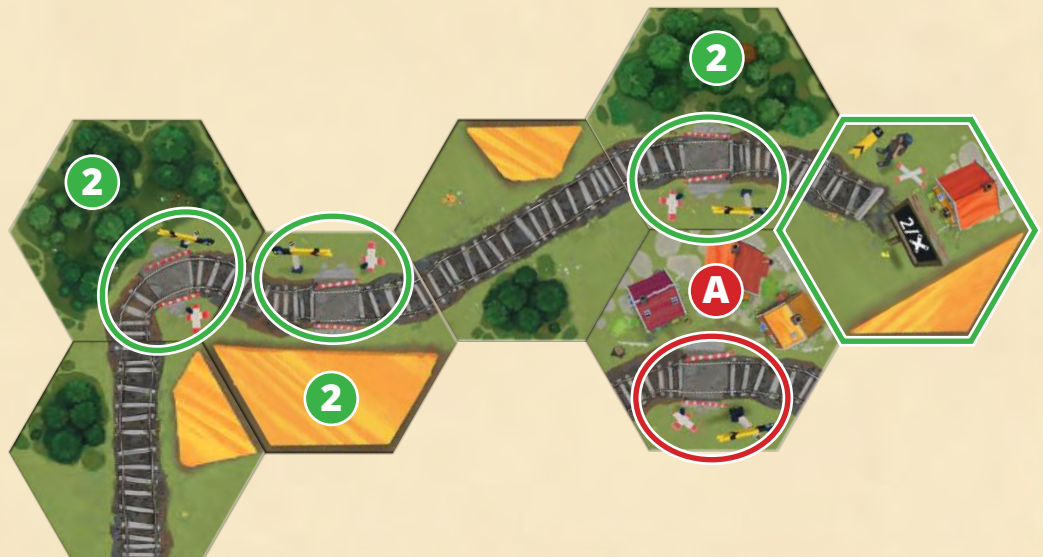
Diese Entscheidungen dürfen jeweils bis zum Spielende nicht mehr geändert werden.

Die Wolke bringt aber keine Schafe und keinen Bahnübergang.

Bahnwärter

Wertungsbeispiel für den **Bahnwärter**:

Dieser *Bahnwärter* würde euch **6** Punkte bringen. Der Bahnübergang auf Plättchen **A** bringt keine Punkte ein, da er nicht an das Gleis mit dem Bahnwärter angeschlossen ist.



MATERIALÜBERSICHT



ERLÄUTERUNGEN UND BEISPIELE

Waldhütte, Erntefest, Wachturm, Lokomotive und Schiff

Es gilt: Ihr dürft nur diejenigen Auftragsmarker auf z. B. die *Waldhütte* legen, wenn die *Waldhütte* im Moment des Erfüllens des Auftrags Teil des Waldgebietes ist. Aufträge, die ihr erfüllt habt, bevor die *Waldhütte* Teil des Waldgebietes wurde, zählen für die *Waldhütte* nicht mit.

Beispiel: Mit dem Legen von Plättchen **1** erfüllt ihr den 4er Waldauftrag, bevor die *Waldhütte* Teil des Waldgebietes ist. Legt entsprechend den 4er Auftragsmarker wie üblich an den Rand eurer Spielfläche zu den bereits erfüllten Auftragsmarkern.

Als nächstes Plättchen legt ihr die *Waldhütte* **2** an dieses Waldgebiet an, schließlich das Auftragsplättchen mit einem 6er-Wald-Auftrag **3**. Dadurch werden beide 6er Aufträge erfüllt. Da die *Waldhütte* Teil dieses Waldgebietes ist, legt beide Auftragsmarker auf diese Karte.

(Tipp: Legt die Karten *Waldhütte*, *Erntefest* ... mit der Vorderseite, also mit der Abbildung des Plättchens, zu euren freigespielten Karten, sobald ihr sie freigespielt habt. Dann ist besser ersichtlich, für welche Auftragsmarker ihr doppelte Punkte erhalten könnt.)



MATERIALÜBERSICHT



| | | | | | | |
|--|---|--|--|---|---|---|
| <p>Inhalt Schachtel 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 Erfolgskarten • 5 Sonderplättchen • 1 Ballonstartplatz • 1 Envelope <p>Wichtig: Jeder Spieler benötigt eine Spielanweisung die 4 Erfolgskarten aller Spieler enthält um seine Karte mit den anderen Spielern zu kombinieren. Bitte beachte: Sobald diese Karte in dieser Schachtel platziert wird, sind die anderen Spielerspielkarten nicht mehr nutzbar.</p> | <p>Startkarte</p> <p>Erreichte 18 oder mehr Punkte durch rote Herzen</p> <p>Dreh die Karte um.</p> | <p>Erfolgskarte</p> <p>Nicht 180 oder mehr Punkte und zusätzlich ein bestehendes aus mindestens 12 Plättchen.</p> <p>Dreh diese Karte um.</p> | <p>Erfolgskarte</p> <p>Nicht 180 oder mehr Punkte und zusätzlich ein bestehendes aus mindestens 12 Plättchen.</p> <p>Dreh diese Karte um.</p> | <p>Erfolgskarte</p> <p>Nicht 40 oder mehr Punkte durch ein Gebiet mit 3 Plättchen.</p> <p>Dreh diese Karte um.</p> | <p>Erfolgskarte</p> <p>Nicht 157 oder mehr Punkte durch Aufträge in Punkten durch 3 Plättchen.</p> <p>Dreh diese Karte um.</p> | <p>Erfolgskarte</p> <p>Nicht 300 oder mehr Punkte.</p> <p>Dreh diese Karte um.</p> |
|--|---|--|--|---|---|---|

ERLÄUTERUNGEN UND BEISPIELE

Bahnhof/Hafen

Im Beispiel rechts ist das Gleis mit Bahnhof abgeschlossen. Da dieses Gleis aus 4 Plättchen besteht, bringt es euch 4 Punkte ein.

Wäre dieses Gleis das längste in eurer Spielfläche, würde es für die Wertung des längsten Gleises noch einmal 4 Punkte einbringen.



Ballon-Startplatz

Bei der Berechnung des kürzesten Weges, den sich der Ballon von seinem Startplatz wegbewegt hat, zählen der Startplatz und leere Felder nicht mit. Im Wertungsbeispiel unten würdet ihr 6 Punkte erhalten.

