

Tobias Stapelfeldt & Peter Eggert

NEULAND



Inhaltsverzeichnis

- 02-02 Inhalt & Ziel des Spiels
- 03-03 Spielmaterial
- 04-05 Vorbereitung
- 06-06 Spielbeginn und Überblick über einen Spielerzug
- 06-07 I. Produkte herstellen
- 07-07 II. Aktionen auf dem Zeitweg
- 07-08 III. Produkte abgeben
- 08-09 III. a) Produktabgaben und die Berechnung von Aktionen
- 09-09 IV. Gebäude bauen
- 09-10 V. Wappen platzieren
- 10-10 Ende eines Zuges
- 11-11 Spielende
- 11-11 Überblick über die Spielerhandlungen
- 11-12 Die Produktionsgebäude
- 13-15 Beispiel für den Beginn einer Partie Neuland mit 2 Spielern
- 16-16 Liste aller Gebäudeplättchen
- 16-16 Danksagung/Impressum

Neuland

Ein taktisches Aufbauspiel mit dynamischer Zugreihenfolge für 2 - 4 Strategen

von Tobias Stapelfeldt und Peter Eggert

Inhalt & Ziel des Spiels

Neuland liegt brach und bietet viel Platz, lediglich ein paar Jäger und Holzfäller leben dort. Die Spieler wetteifern um den Aufbau einer neuen Zivilisation, in der 15 verschiedene Besitztümer Wohlstand und Fortschritt versprechen: Abtei oder Zunfthaus, Rathaus oder Festung... Wer begehrt welche Gebäude und wer bekommt sie?

Der Weg zu den Besitztümern führt über den Bau und die Nutzung von Produktionsgebäuden: In jedem dieser Gebäude kann der Spieler ein Produkt herstellen, das er für die Herstellung eines höherwertigeren Produktes in einem anderen Gebäude benötigt.

Dabei überlegt sich jeder immer wieder neu: „Arbeite ich lieber lang und selten oder häufig und kurz? Wie schaffe ich es, die begehrten Besitztümer mit meinen Wappen zu belegen?“ Wer als Erster alle seine Wappen platziert hat, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

10 Spielplanfelder



(ein einzelnes und 9 doppelte Sechseckfelder)

32 Arbeiterfiguren



(je 8 „Arbeiter“ in den Spielerfarben Gelb, Rot, Hellblau, Lila)

72 Wappen



(je 18 in den Spielerfarben Gelb, Rot, Hellblau, Lila)

4 Schubkarrenplättchen



(je eine „Schubkarre“ pro Spieler)

21 Mineralmarker



(9 schwarze (Kohle), 6 graue (Eisenerz), 6 weiße (Silbererz))

1 Stoffbeutel

4 Holzmarker



4 Nahrungsmarker

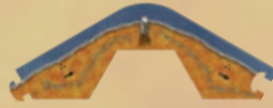


4 Metallmarker



(jeweils mit Eisen- und Silbersymbol)

1 Zeitweg



(6 Puzzleteile)

1 Gegenwartsstein



2 Gebäudeablagen



4 Gebäudeübersichten



(je Spieler eine Übersicht über die Besitztümer)

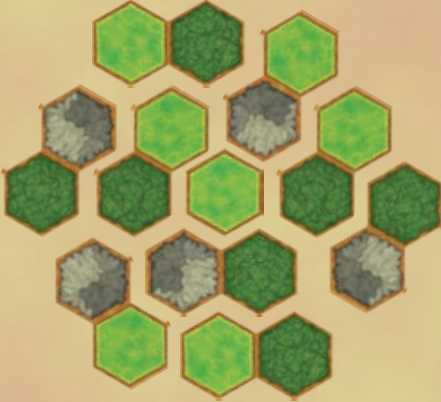
57 Gebäudeplättchen



(eine detaillierte Auflistung gibt es ab S.11 bzw. auf S.16)

Vorbereitung

1. Die **Spielplanfelder** werden beliebig zu einem gleichmäßig sechseckigen Spielplan zusammengelegt. Die Kombination der Felder auf der Abbildung ist für Einsteiger besonders gut geeignet.



2. Der **Zeitweg** wird um den Spielplan herumgelegt, so dass er einen Rand um ihn bildet: Spielen 2 – 3 Personen, wählen sie den Weg mit dem Symbol:



Dieser Weg besteht aus 11 Feldern:



Der Weg für 4 Spieler besteht aus 10 Feldern und trägt das Symbol:



3. Die Gebäudeablagen werden neben dem Spielplan so nebeneinander gelegt, wie es die Abbildung zeigt.



4. Jeder Spieler erhält:
- eine **Gebäudeübersicht**
 - von den Gebäudeplättchen ein **Jagdhaus** und eine **Holzfallerhütte**
 - eine **Schubkarre**, einen **Nahrungsmarker** und einen **Holzmarker**
 - **8 Arbeiter** und Wappen derselben Farbe:
Bei 2 Spielern erhält jeder **18 Wappen**,
bei 3 Spielern erhält jeder **12 Wappen** und
bei 4 Spielern erhält jeder **9 Wappen**.



5. Die restlichen Gebäudeplättchen werden in Stapeln auf den Gebäudeablagen sortiert wie dort vorgegeben. Die Plättchen repräsentieren 2 Gebäudetypen: **Produktionsgebäude** und **Besitztümer**.

Die **Besitztümer** sind mit **Zahlen** versehen und gehören auf die kleine Ablage mit den 5 markierten Bereichen und entsprechenden Symbolen:



Religion



Wissenschaft



Kultur



Politik



Militär

Jeder Bereich erhält jeweils 3 Gebäudeplättchen mit dem passenden Symbol. Die Plättchen werden **mit der Rückseite nach oben** der Reihenfolge nach so gestapelt, dass dasjenige mit der höchsten Zahl unten liegt und dasjenige mit der niedrigsten Zahl zuoberst.



Die **Produktionsgebäude** werden mit der Rückseite nach oben auf der großen Ablage sortiert und gestapelt:

- Nun ist entweder ein Holzsymbol oder ein Steinsymbol auf den Plättchen zu sehen.



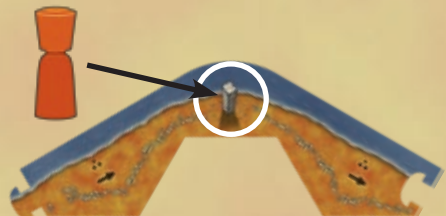
- Gleiche Produktionsgebäude bilden jeweils einen Stapel auf dem entsprechend markierten Ablagefeld. (Die Alchemistenhöhle gibt es allerdings nur einmal.)

6. Je 2 der 4 **Metallmarker** kommen mit der Silber- bzw. Eisenseite nach oben auf die dafür vorgesehenen Felder der Gebäudeablage.



7. Die **Mineralmarker** kommen in den Stoffbeutel, der neben den Spielplan gelegt wird.

8. Der **Gegenwartsstein** kommt auf ein beliebiges Feld des Zeitweges und nun stellt jeder Spieler einen seiner Arbeiter als Zeitmarker auf dasselbe Feld, auf dem sich der Gegenwartsstein befindet.



Spielbeginn und Überblick über einen Spielerzug

Der Startspieler wird durch die Spielerfarbe ermittelt, indem jemand verdeckt einen Arbeiter zieht.

Nun führt reihum ein Spieler nach dem anderen seinen ersten Zug durch:

Zunächst legt er seine **beiden Gebäudeplättchen** (Jagdhaus und Holzfällerhütte) mit der Gebäudeseite nach oben nebeneinander auf ein Waldfeld, so dass die Abbildung des Waldes auf den Plättchen in die Mitte des Sechseckfeldes zeigt.

Danach führt der Spieler einen normalen Zug durch. In jedem Zug kann er in beliebigen Kombinationen:

- **Produkte herstellen**
- **Gebäude bauen**
- **Wappen platzieren**
(geht nicht im ersten Zug)

Dafür muss er:

- **Produkte abgeben** und
- **Aktionen** auf dem Zeitweg umsetzen

Diese 5 Handlungen werden nun in der Reihenfolge beschrieben, in der sie erstmals im Spielverlauf stattfinden können:

- I. **Produkte herstellen**
- II. **Aktionen auf dem Zeitweg**
- III. **Produkte abgeben**
- IV. **Gebäude bauen**
- V. **Wappen platzieren**

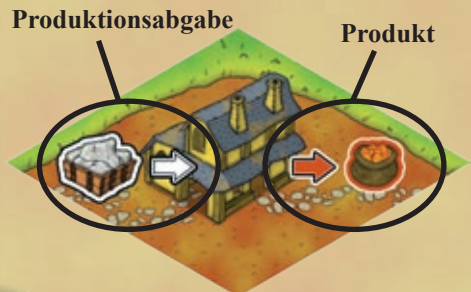
I. Produkte herstellen

Der Spieler stellt ein Produkt her, indem er einen Arbeiter aus seinem Vorrat aufrecht auf einem Produktionsgebäude platziert. Dazu gelten folgende Regeln:

- Auf ein Produktionsgebäude darf **maximal ein Arbeiter**.
- Arbeiter werden grundsätzlich nur auf Produktionsgebäuden platziert, die sich auf dem Spielplan befinden.
- **Jedes Produkt kostet mindestens eine Aktion** (S.7 II., sowie S.8 III.a)). Außerdem kostet es in den meisten Fällen mindestens eine Produktabgabe. Mit den Gebäuden **Jagdhaus**, **Bauernhof** und **Hirtenverschlag** kann der Spieler Produkte (Nahrung oder Wolle) herstellen, ohne dafür andere Produkte abgeben zu müssen.

In allen anderen Produktionsgebäuden fallen Produktionsabgaben an:

Der Spieler muss jeweils einmal das Produkt oder die Produkte abgeben (S.7, III.), die vor den Pfeilen auf der linken Seite der Gebäude abgebildet sind. Jetzt besitzt der Spieler das Produkt, auf das der rechte Pfeil auf dem Gebäudeplättchen hinweist.



- Wer seinen Arbeiter auf einer **Mine** platziert, besitzt das Produkt, das der oberste Mineralmarker des Stapels symbolisiert: Kohle, Eisenerz oder Silbererz (S.9, IV.)
- Die Produktion in einer **Metallhütte** kostet **entweder** Kohle und Eisenerz **oder** Kohle und Silbererz: Wer Kohle und Eisenerz abgibt (und einen seiner Arbeiter auf einer Metallhütte platziert), legt einen Metallmarker mit der Eisenseite nach oben auf das Symbol des Gebäudeplättchens und besitzt nun Eisen. Analog verhält es sich mit Silbererz und Silber.

II. Aktionen auf dem Zeitweg

Auf dem Zeitweg entspricht eine Aktion einem Schritt mit dem Zeitmarker auf das Nachbarfeld in die per Pfeil angezeigte Richtung.

- Während eines Zuges startet der Spieler mit seinem Zeitmarker auf dem Feld des Gegenwartssteines, darf ihn aber nicht wieder erreichen oder überholen.



- Der Spieler darf seinen Zug nicht beenden, wenn sein Zeitmarker auf dem Feld des Zeitmarkers eines Mitspielers steht. Gegebenenfalls darf er Aktionen ungenutzt lassen, indem er einen oder mehrere Mitspieler überholt, bis er das nächste freie Feld erreicht.

III. Produkte abgeben

Der Spieler gibt ein Produkt ab, indem er seinen Arbeiter von einem Produktionsgebäude entfernt und diesen zurück in seinen persönlichen Vorrat legt.

Beispiel: Der Spieler, der seinen Arbeiter von der Steinbruchhütte entfernt, gibt Stein ab. Wer seinen Arbeiter von der Schöpferei entfernt, gibt Papier ab usw.

- Jeder Spieler darf ausschließlich eigene Arbeiter entfernen.
- Einmal errichtete **Gebäude bleiben auf dem Spielplan**. Alle „leeren“ Gebäude (Gebäude ohne Arbeiter) stehen dem Spieler, der gerade am Zug ist, zur Verfügung.
- Nach der ersten Runde kann es auch liegende Arbeiter auf den Produktionsgebäuden geben (*siehe Ende eines Zuges, S.10*): Für die Produktion ist es unerheblich, ob ein abzugebender Arbeiter liegt oder steht. Es liegt allerdings nahe, **zuerst die liegenden Arbeiter abzugeben**, weil man sonst das entsprechende Produkt am Ende des Zuges verliert.
- Der Spieler muss alle Produkte **gleichzeitig abgeben**, die er für ein und dieselbe Produktion benötigt.
- Wer das Produkt einer **Mine** abgeben muss, entfernt nicht nur seinen Arbeiter, sondern auch den obersten Mineralmarker und legt ihn zurück in den Vorratsbeutel. Wer den letzten Mineralmarker einer Mine entfernt, sorgt für

Nachschub, indem er verdeckt 3 neue Mineralmarker aus dem Beutel zieht und in einer **frei gewählten Reihenfolge** auf dem Gebäudeplättchen stapelt.

- Wer seinen Arbeiter von einer **Metallhütte** entfernt, legt auch den Metallmarker zurück auf die Gebäudeablage.
- Wer seinen Arbeiter von der **Alchemistenhöhle** entfernt, ersetzt damit eine beliebige andere Produktabgabe.
- Wer Nahrung abgeben möchte, kann statt des Arbeiters auch **einmal pro Spiel** seinen **Nahrungsmarker abgeben**, indem er ihn zurück in den Spielkasten legt. In diesem Fall muss er keine Aktionen auf dem Zeitweg umsetzen. Dasselbe gilt für die Abgabe von Holz mittels **Holzmarker**. *Diese Marker sind besonders hilfreich, wenn sich ein Spieler in einer Blockade-Situation befindet, weil die entsprechenden Produktionsgebäude von „fremden“ Arbeitern besetzt sind.*

III. a) Produktabgaben und die Berechnung von Aktionen

Jedes Sechseckfeld, auf dem gebaut oder produziert wird, bildet mit seinen unmittelbaren Nachbarfeldern ein Kostengebiet. Wenn eine Produktabgabe im Kostengebiet stattfindet,

- kostet die Produktion **eine** Aktion.
- kostet der Bau eines Gebäudes **keine** Aktion.

Findet eine Produktabgabe außerhalb des Kostengebietes statt, kostet jede Grenzüberschreitung von Sechseckfeldern bis

ins Kostengebiet **jeweils eine zusätzliche Aktion** auf dem Zeitweg.

Beispiel: Produktabgabe außerhalb des Kostengebietes einer Produktion, die hier 2 Aktionen kostet:



Beispiel: Produktabgabe außerhalb des Kostengebietes eines Gebäudebaus, der hier eine Aktion kostet:



- Wenn für ein und dieselbe Produktion **mehrere Produkte aus unterschiedlichen Entfernungen** abgegeben werden müssen, gilt für die Berechnung der zusätzlichen Aktionen die Produktabgabe der größten Entfernung.

- Eine **Schubkarre** kann der Spieler einmal pro Spiel benutzen, um eine weite Entfernung auszugleichen: Er gibt seine Schubkarre ab und zahlt in diesem Fall:
 - für die Produktion nur **eine** Aktion
 - für den Bau des Gebäudes **keine** Aktion

IV. Gebäude bauen

Der Spieler baut ein Gebäude, indem er ein Gebäudeplättchen von der Gebäudeablage nimmt und auf ein Sechseckfeld des Spielplans legt. Dazu stehen jedem Spieler die Gebäude auf beiden Gebäudeablagen unter folgenden Bedingungen zur Verfügung.

- Jedes Sechseckfeld des Spielplans ist ein Bauplatz für maximal 3 Gebäude.
- Der Bauplatz muss in einer Landschaft liegen, die mit dem Hintergrund auf den Gebäudeplättchen übereinstimmt: Gebäude mit grauem Hintergrund kommen ins Gebirge, Gebäude mit hellgrünem Hintergrund auf das Grasland und Gebäude mit waldgrünem Hintergrund in den Wald.
- Jedes Plättchen wird so platziert, dass seine Vorderseite zu sehen ist und die Abbildung der Landschaft auf dem Plättchen in die Mitte des Bauplatzes zeigt.



- Seine ersten beiden Gebäude (Jagdhaus und Holzfällerhütte) baut jeder Spieler gratis. Für jedes weitere Gebäude muss der Spieler Baukosten zahlen, d.h. **ein Produkt abgeben** (S.7, III.): Jedes Gebäude mit dem Holzsymbol auf der Rückseite kostet **eine Holzabgabe** und jedes Gebäude mit dem Steinsymbol auf seiner Rückseite kostet **eine Steinabgabe**. Ein Produkt kann der Spieler natürlich nur abgeben, wenn er es selbst vorher hergestellt hat (S.6, I.).

- Wer eine **Mine** baut, zieht verdeckt 3 Mineralmarker aus dem Beutel und stapelt sie in frei gewählter Reihenfolge auf dem Produktsymbol des Gebäudeplättchens.
- Für **Besitztümer** gilt: Die Baukosten betragen pro Gebäude **eine Steinabgabe**. Ferner darf nur das jeweils oberste Gebäudeplättchen eines Stapels von der Gebäudeablage gebaut werden. (Die Reihenfolge der Belegung mit Wappen bleibt dem Spieler überlassen.)

Tipp für die ersten Runden: Damit man in jedem Zug Gebäude errichten kann, sollte man möglichst immer einen seiner Arbeiter auf einer Holzfällerhütte haben.

V. Wappen platzieren

Die Wappen sind nach folgenden Regeln auf den Besitztümern zu platzieren:

- Auf dem Plättchen dürfen sich noch keine Wappen befinden.
- Das Platzieren der Wappen **kostet**

Produkte und Aktionen nach den gleichen Regeln wie die Herstellung von Produkten (S.6, I.).

*Auch für die Belegung eines Besitztums muss also die Abgabe mehrerer Produkte **gleichzeitig** stattfinden.*

- Es kommen **genauso viele Wappen** auf das Plättchen, wie sein Wert (1 bis 4) es vorgibt.

Ausnahme: Spielende (S. 11)

Beispiel: Der Spieler mit der Spielerfarbe Rot besitzt nur noch 2 Wappen, die er nach der Abgabe von Waffen, Stoffen und Nahrung auf dem Senat platziert (eigentlich hätten 4 Wappen Platz). Damit gewinnt Rot das Spiel.



- Einmal platzierte Wappen bleiben bis zum Ende des Spiels auf dem Plättchen.

Ende eines Zuges

Am Ende jedes eigenen Zuges führt der Spieler 3 Handlungen durch:

1. Er **entfernt alle liegenden eigenen Arbeiter** vom Spielplan und legt sie zurück in seinen Vorrat. Das betrifft nicht die erste Runde.

2. **Alle stehenden Arbeiter** behalten ihre Plätze, **werden jedoch hingelegt**. *Es besteht auch die Möglichkeit, am Anfang des Zuges alle bereits stehenden Arbeiter hinzulegen. Damit kann sich der Spieler noch einmal bewusst machen, welche Produkte am Ende dieses Zuges „verfallen“, wenn er sie nicht benutzt. Für den Spielverlauf ist es unerheblich, ob die Arbeiter am Ende eines Zuges oder am Anfang des nächsten Zuges hingelegt werden.*

3. **Nach der ersten Runde gibt es keine gleichmäßige Spielreihenfolge mehr:** Nach jedem weiteren Zug wird der Gegenwartsstein soweit im Uhrzeigersinn (Pfeilrichtung) gezogen, bis er das Feld des nächsten Zeitmarkers erreicht. Der Spieler dieses Zeitmarkers führt jetzt den nächsten Zug aus.

Wer möchte, kann auch **mehrere Züge hintereinander spielen**, solange er keinen Mitspieler auf dem Zeitweg überholt hat und sich mindestens ein freies Feld zwischen dem aktuellen und dem nächsten Zeitmarker befindet. Dazu muss der Spieler seinen Zug beenden, indem er den Gegenwartsstein auf das Feld seines Zeitmarkers stellt, seine liegenden Arbeiter abgibt und die stehenden Arbeiter hinlegt.

Beispiel: Wenn jemand ein Mineral produzieren möchte, das im Stapel der Mineralmarker nicht zuoberst liegt, macht es Sinn, das oberste Mineral verfallen zu lassen, um dafür (im nächsten Zug) an ein anderes zu gelangen.

Spielende

Wer als Erster seine letzten Wappen platziert, gewinnt. Das gilt auch, wenn er auf diesem Gebäude mehr Wappen platzieren müsste, als er noch hat. Jetzt ist das Spiel zu Ende.

Überblick über die Spielerhandlungen

Während eines Zuges in freier Kombination:

- **Arbeiter auf leeres Gebäudeplättchen stellen** (= „Produkt herstellen“)
 - kostet mindestens eine Aktion.
- **Gebäudeplättchen auf Sechseckfeld legen** (= „Gebäude bauen“)
 - kostet manchmal Aktionen.
- **Wappen platzieren**
 - kostet mindestens eine Aktion.
- **Arbeiter von Gebäudeplättchen entfernen** (= „Produkt abgeben“)
 - Entfernung zum Kostengebiet beachten!
- Maximal so viele **Aktionen auf dem Zeitweg umsetzen**, bis der Zeitmarker das letzte Feld vorm Gegenwartsstein erreicht.

Am Ende des Zuges:

- zuerst alle eigenen liegenden Arbeiter entfernen, danach alle eigenen stehenden Arbeiter hinlegen.
- Gegenwartsstein zum nächsten Zeitmarker ziehen.

Die Produktionsgebäude



Im **Jagdhaus** entsteht Nahrung.



Im **Bauernhof** entsteht Nahrung.



Im **Hirtenverschlag** entsteht Wolle.



Aus Nahrung entsteht in der **Mine** Kohle, Eisenerz oder Silbererz.



Aus Nahrung entsteht in der **Steinbruchhütte** Stein.



Aus Nahrung entsteht in der **Holzfällerrhütte** Holz.



Aus Papier und Eisen entsteht in der **Alchemistenrhöhle** Gold.



Aus Wolle entstehen in der **Weberer** Stoffe.



Aus Kohle und Eisen entstehen in der **Waffenschmiede** Waffen.



Aus Holz entsteht in der **Köhlerei** Kohle.



Aus Silber entstehen in der **Münzstätte** Münzen.



Aus Holz entsteht in der **Schöpferei** Papier.



Aus Kohle und Silber entsteht in der **Werkzeugschmiede** Werkzeug.



Aus Kohle und Eisenerz entsteht in der **Metallhütte** Eisen.



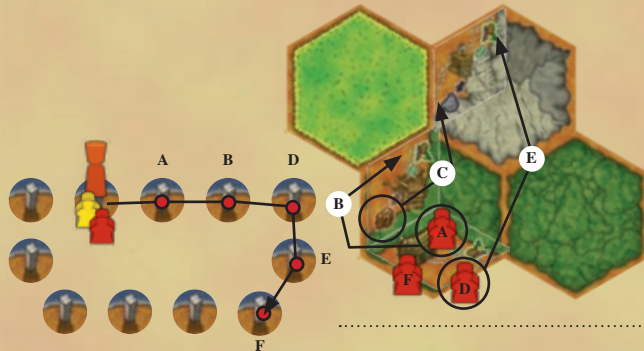
Aus Kohle und Silbererz entsteht in der **Metallhütte** Silber.

Beispiel für den Beginn einer Partie Neuland mit 2 Spielern



Zugbeginn Rot:

Der Spieler platziert sein Jagdhaus und seine Holzfällerrhütte auf einem Waldfeld.



Zugverlauf Rot:

- A: Produktion Nahrung, 1. Aktion
- B: Produktion Holz, 2. Aktion
- C: Bau Steinbruch, keine Aktion
- D: Produktion Nahrung, 3. Aktion
- E: Produktion Stein, 4. Aktion
- F: Produktion Nahrung, 5. Aktion



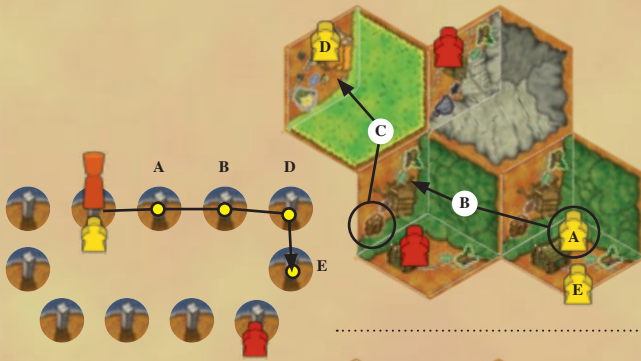
Zugende Rot:

Im ersten Zug können noch keine Produkte verfallen, d.h. liegende Arbeiter abgegeben werden. Der Spieler muss entweder jetzt seine stehenden Arbeiter auf dem Spielplan hinlegen, oder er tut dies zu Beginn seines nächsten Zuges. In diesem Beispiel wird die 2. Möglichkeit beschrieben.



Zugbeginn Gelb:

Der Spieler platziert beide Gebäude auf einem unbesetzten Waldfeld.



Zugverlauf Gelb:

- A: Produktion Nahrung, 1. Aktion
- B: Produktion Holz, 2. Aktion
- C: Bau Hirtenverschlag, keine Aktion
- D: Produktion Wolle, 3. Aktion
- E: Produktion Nahrung, 4. Aktion



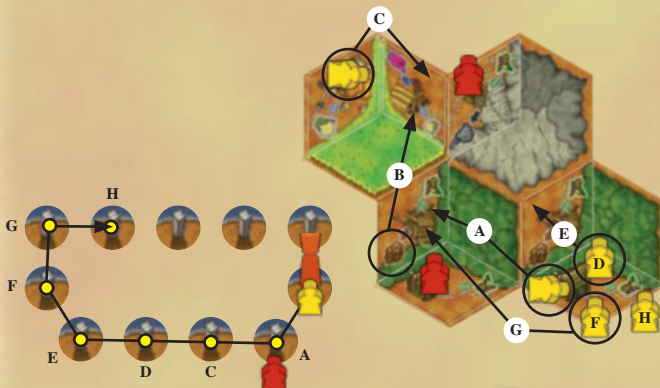
Zugende Gelb:

Aus strategischen Gründen (s. nächster Zugverlauf) beschließt der Spieler, seinen Zug jetzt zu beenden. Da bei 2 Spielern hiermit auch die erste Runde zu Ende ist, rückt der Gegenwartsstein ab sofort an jedem Zugende zum **nächsten Zeitmarker** auf.



Zugbeginn Gelb:

Der Gegenwartsstein ist bei Gelb angekommen. Deshalb ist Gelb erneut am Zug. Alle stehenden gelben Arbeiter werden nun hingelegt.



Zugverlauf Gelb:

- A: Produktion Holz, 1. Aktion
- B: Bau Weberei, keine Aktion
- C: Produktion Stoffe, 2. Aktion
- D: Produktion Nahrung, 3. Aktion
- E: Produktion Holz, 4. Aktion
- F: Produktion Holz, 5. Aktion
- G: Produktion Holz, 6. Aktion
- H: Produktion Nahrung, 7. Aktion

Hätte Gelb einen langen Zug gemacht (statt zwei kürzerer), hätte er in diesem Zug maximal 10 statt 11(4 + 7) Aktionen hintereinander zur Verfügung gehabt.

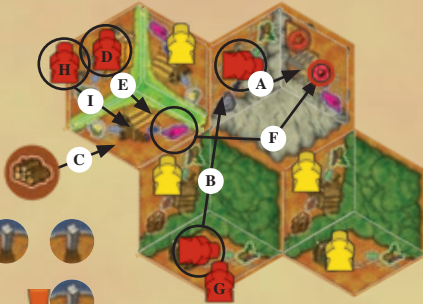


Zugende Gelb:

Der Gegenwartsstein zieht bis zum nächsten Zeitmarker (rot).

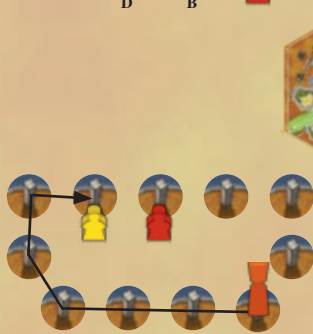
Zugbeginn Rot:

Alle roten Arbeiter werden hingelegt.



Zugverlauf Rot:

- A: Bau Abtei, keine Aktion
- B: Produktion Stein, 1. Aktion
- C: Rot benutzt seinen Holzmarker, um eine Weberei zu bauen, keine Aktion
- D: Produktion Wolle, 2. Aktion
- E: Produktion Stoffe, 3. Aktion
- F: Wappen platzieren: Religion 1, 4. Aktion
- G: Produktion Nahrung, 5. Aktion
- H: Produktion Wolle, 6. Aktion
- I: Produktion Rot Stoffe, 7. Aktion



Zugende Rot:

Der Gegenwartsstein rückt weiter.

Zugbeginn Gelb:

Alle gelben Arbeiter werden hingelegt.



Weiterer Verlauf:

Gelb hat jetzt das Problem, die Stoffe aus der Weberei unterzubringen, da Rot schneller war und die Abtei bereits belegt hat.

Das Holz und die Nahrung sind zwar gute Grundlagen für die weitere Planung, doch die Stoffe wird Gelb am Ende dieses Zuges verlieren, weil dann alle liegenden Arbeiter vom Spielplan genommen werden müssen. *Bisher konnten alle liegenden Arbeiter innerhalb eines Zuges verwendet werden, so dass kein Produkt verfallen musste.*

Liste aller Gebäudeplättchen

15 Besitztümer:

je ein/e



Atelier, Akademie, Theater



Laboratorium, Bibliothek,
Zunftthaus



Abtei, Kirche, Kathedrale



Rathaus, Gericht, Senat



Kaserne, Burg, Festung

42 Produktionsgebäude:

eine Alchemistenhöhle

je 2 Bauernhöfe

Köhlereien

Schöpfereien

Hirtenverschläge

Webereien

Münzstätten

Waffenschmieden

Werkzeugschmieden

je 4 Metallhütten (2 x Wald, 2 x Grasland)
Jagdhäuser

5 Holzfällerhütten

je 6 Steinbruchhütten
Minen

Danksagung

Die Autoren danken allen Testspielern, Regelleseern und anderen Beteiligten für ihren unermüdlichen Einsatz, das Spiel zu verbessern.

Sehr hilfreich waren die Testspielgruppen in Bödefeld, im Tagungshaus Drübberrholz, im Rieckhof sowie die Gruppen bei FAIRspielt, beim Spielewahnsinn in Herne und beim „Gathering of Friends“.

Ganz besonders möchten wir folgende Personen nennen: Yvonne Tietze, Daniela Metzig, Andrea Kattinig, Steffi Krage, Thomas Mumm, Marco Metzig, Torsten Camps, Marko Frank, Meik Nickel und Carsten Wesel.

Autoren: Tobias Stapelfeldt & Peter Eggert

Illustration & Layout: Klemens Franz
www.atelier198.com

3D-Shot: Andreas Resch

Text: Annegret Schoenfelder

© eggertspiele oHG 2008, Hamburg



www.eggertspiele.de