

Kleine Völker großer Garten



Spielanleitung

Elsyl, Anführerin der Sylphen – einem äußerst naturverbundenen und traditionsbewussten Volk.

„Vor langer Zeit fand eine vereinte Nation Zuflucht im Wald. Doch mit der Zeit begann die Harmonie zu bröckeln, denn einigen fehlte der nötige Verstand für ein friedliches Miteinander. So zerfiel die Nation in vier Völker, die getrennt ihrer Wege gingen. Wir, die Sylphen – das weiseste Volk – fanden einen Weg, in den Baumwipfeln zu leben.“

Diese Geschichte erzählte man sich einst am Lagerfeuer, und gerade als sie mir wieder einfällt, erinnere ich mich auch an das Gefühl der heißen Röstkastanien in meinen Händen, die ich als Kind so gerne aß.

Ich bin Zeugin der Belle Époque, einer poetischen und spirituellen Zeit, die durch kleinliche Streitereien um materielle Dinge ihr Ende fand. Wie konnte einem so fortschrittlichen Volk wie unserem etwas derart Belangloses so zusetzen?

Wir standen zudem vor demselben Problem wie die anderen Völker: Überbevölkerung. Unsere Familien wurden größer, unsere Baumhäuser zu klein und auch die Baumkronen boten nicht mehr genügend Platz. Durch das viele Rascheln im Blätterdach, das all die Leute verursachten, wurden immer mehr Raubvögel angelockt. Und schließlich kam der Tag des Angriffs, der alles veränderte. Ich erinnere mich noch genau an seinen stechenden, hungrigen Blick und seinen spitzen Schnabel. Mit ausgestreckten Flügeln stürzte sein riesiger Schatten hinab auf meinen Vater und packte ihn mit seinen Krallen ...

Am Tag darauf trat ich in die Fußstapfen meines Vaters, wurde die Anführerin der Sylphen und traf meine erste große Entscheidung: Unsere Lebensweise musste sich ändern. Und dazu war es nötig, auf die anderen Völkern zuzugehen.

Schon bald darauf hingen die Jüngsten und Abenteuerlustigsten von uns an den Lippen der Mecass und wollten in der Nähe der Menschen leben. Wir folgten ihnen. Doch war das die richtige Entscheidung? Wir werden sehen, was die Zukunft des Gartens für uns bereithält. Erst einmal müssen unsere Traditionen neu erfunden und unsere Tempel neu aufgebaut werden – fernab unserer Waldgeister und den Überresten vergangener Generationen.



Thavog, Anführer der Mecass – einem modernen Volk, das sich die Technologien der Menschen zu eigen macht.

Ich bin Thavog, Anführer der Mecass. Ich beginne am besten ganz von vorne: Vor Ewigkeiten ließen sich unsere Vorfahren am Rande einer illegalen Müllhalde der Menschen nieder. Sie hatten das Potenzial sofort erkannt. Jahrelang verachteten und verspotteten uns die anderen Völker. Doch dann BÄM! entdeckten sie unsere beleuchteten Häuser und Metallrüstungen. Da sahen sie ganz schön alt aus! Wir wussten von Anfang an, dass unsere Zukunft bei den Menschen liegt. Wenn man klein ist, muss man sich jemand Größeres suchen, um zu überleben. Und hin und wieder Reste zu essen, lässt sich aushalten ...

Jedenfalls kamen eines Tages die Sylphen zu uns. Sie meinten, das Leben im Wald wäre zu beschwerlich und es wäre an der Zeit, etwas zu ändern ... Dem Himmel sei Dank! Das war die Gelegenheit, mit Hilfe der anderen Völker aus dem Wald zu verschwinden. Um ehrlich zu sein, hätten wir diese Reise nie allein geschafft. Wir sind zwar nicht schlecht im Verteidigen und dem Erfinden, aber Kämpfe – echte Kämpfe – sind nicht gerade unsere Stärke ...

Wir riefen den Großen Rat zusammen. Der entschied, dass sich jedes Volk aufteilen sollte, genau wie Bienen: Werden es in einem Bienenstock zu viele Bienen PUFF! spaltet sich ein Teil ab und sucht sich ein neues Zuhause. Diese Idee kam von den Pterygoten. Jedes Volk betraute also zwei kampfproben Auserwählte damit, den perfekten Ort zum Leben zu finden. Sie suchten lange. Und dann HEUREKA! fanden sie diesen verlassenem Garten voller Gerümpel. Später nannten sie ihn Eldorado. Beim Klang dieses Wortes höre ich die Hoffnung in ihren Stimmen. Während sie suchten, trafen wir Vorbereitungen für den Großen Umzug: Die Pterygoten und die Azagayah fingen Vögel, Insekten und andere Tiere ein und wir fertigten Sattel, Geschirre und Karren für sie an. Die Sylphen kümmerten sich um die Vorräte und den Segen der Waldgeister. Ich persönlich glaube nicht an so etwas, aber angesichts unserer Lage ... und dann BADA-BUMM! brachen wir auf.

Anfangs lief es gut. Wir teilten unsere Erfahrungen und einigten uns auf eine Route durch den Wald. Doch sie führte uns Stück für Stück weiter in unbekanntes Terrain. Es entstanden zunehmend Spannungen. Das Jagdvolk der Azagayah wehrte mehrere Wieselangriffe ab. Dann, eines Nachts, als wir unser Lager aufgeschlagen hatten, spürten wir etwas Bedrohliches in der Nähe lauern. Als wir es erblickten, war es zu spät. Ein riesiger Fuchs rannte auf uns zu. Für ihn waren wir ein Festmahl. Überstürzt brachen wir auf und mussten die Hälfte unserer Sachen zurücklassen. Dann begannen die Schuldzuweisungen: Wir hätten nicht rasten, nicht jenen Weg wählen dürfen ...

Von da an wurde an jeder Weggabelung stundenlang diskutiert. Wir wurden uns nie einig, wussten aber auch, dass wir uns nicht aufteilen konnten – denn auf sich allein gestellt wäre jedes Volk verloren gewesen. Bis auf die Azagayah vielleicht ... Nach vier Monaten erreichten wir die Mauer. Als ich unserer Kundschafferin in die Augen sah, war darin keine Spur von Hoffnung mehr zu finden und ich wusste: Das Schwierigste liegt noch vor uns.



Bienko
Anführer der
Pterygoten

KAPITEL 3 – Koexistenz

Bienko, Anführer der Pterygoten – einem Volk mit einer Faszination für Insekten, das deren Verteidigungstechniken gemeistert hat.



Wir standen buchstäblich [ßßßßßß] mit dem Rücken zur Wand. So folgten wir unserem Spähtrupp vorsichtig durch einen Spalt und da lag es vor uns: Ein riesiges Gebiet [ßßßßßß], in dem man eine ganze Stadt errichten konnte. Doch beim Gedanken, ganz von vorne anzufangen, wurde mir schwer ums Herz. Ich war erschöpft, mir war kalt [κκκκκκ] und wir trauerten um die Verluste unseres Volkes.

Wir brauchten mehrere Tage, ehe wir uns erholten und neuen Mut gefasst hatten. Das Wichtigste war zuerst einmal, soziale Strukturen [κκκκκκ] aufzubauen, um die vier Völker zu vereinen. Doch angesichts der Differenzen unter ihnen war dies eine schwierige Aufgabe. Unser Volk hatte das bereits bedacht, bevor wir aufbrachen, und Vorbilder im Reich der Insekten gesucht. Wir schlugen den anderen unsere Idee der gemeinsamen Bewirtschaftung vor und trafen damit ins Schwarze. Mehrere Monate lang versuchten wir, sie in langen Gesprächen mit Zugeständnissen und Abstimmungen umzusetzen. Dabei bekam ich zusätzlich zu meinem Panzer auch noch ein dickes Fell.

Nun ist der Garten in sieben große Gebiete [ßßßßßß] aufgeteilt und diese wiederum in sieben kleine Bereiche. Die Wege sind kurz, sodass man in Windeseile von einem Gebiet in ein anderes gelangt. Um das Zusammenleben aller Völker [κκκκκκ] zu fördern, bebauen alle den Garten gemeinsam. Dafür braucht ein Volk lediglich genügend eigene Leute, die dabei zur Hand gehen können. Bei Versammlungen stimmen alle Völker zusammen über die öffentlichen Bauvorhaben ab, die für alle wichtig sind. Das Volk, das den Bau eines solchen Gebäudes vollendet, wird belohnt [ßßßßßß]. Dies sind die grundlegenden Regeln für unser Leben als Gemeinschaft.

Auf den ersten Blick respektieren sich die Völker gegenseitig und halten in der Not zusammen, doch der Schein trügt. Denn dieser Zusammenhalt stützt sich nur auf Eines: Alle wissen, dass ihr eigenes Überleben von dem der anderen abhängt. Schon bald [ßßßßßß] wird jedes Volk auf eigenen Beinen stehen wollen oder – schlimmer noch – planen, die Oberhand zu gewinnen. Ich weiß nicht, wie lange unsere Gemeinschaft funktioniert [κκκκκκ], wenn sich alle gegenseitig in den Rücken fallen.

Aku

Anführerin der Azagayah

KAPITEL 4 – Die List

Aku, Anführerin der Azagayah – einem aggressiven und furchtlosen Volk, das auf die Jagd spezialisiert ist.

Meine Eltern lebten von der Jagd. Ich wurde als Jägerin geboren und werde als Jägerin sterben. Ich kenne keine Angst. Ich fürchte mich vor nichts und niemandem – weder vor Ratten noch vor Wiesel oder Dachsen.

Sie dagegen ... sie sind hinterhältig. Bei den Versammlungen sind sie sich stets einig und lächeln. Dabei schmieden sie hinter dem Rücken der anderen heimlich ihre verräterischen Pläne. Im Kampf sehen wir unserem Gegenüber direkt in die Augen und greifen nie zu einer List. Das haben sie ausgenutzt. Sie alle. Alle drei Völker. Sie brauchten uns. Sie benutzten uns. Denn wer war es, der alle auf der Reise beschützt hat? Wer hat die größten Verluste erlitten? Ohne uns hätte es keinen Großen Umzug gegeben! Und was ist der Dank?

„Ihr bekommt den besten Platz im Garten!“ Pah, von wegen. Alles leere Versprechungen. Als wir vor der Mauer standen, war sich jedes Volk selbst das Nächste.

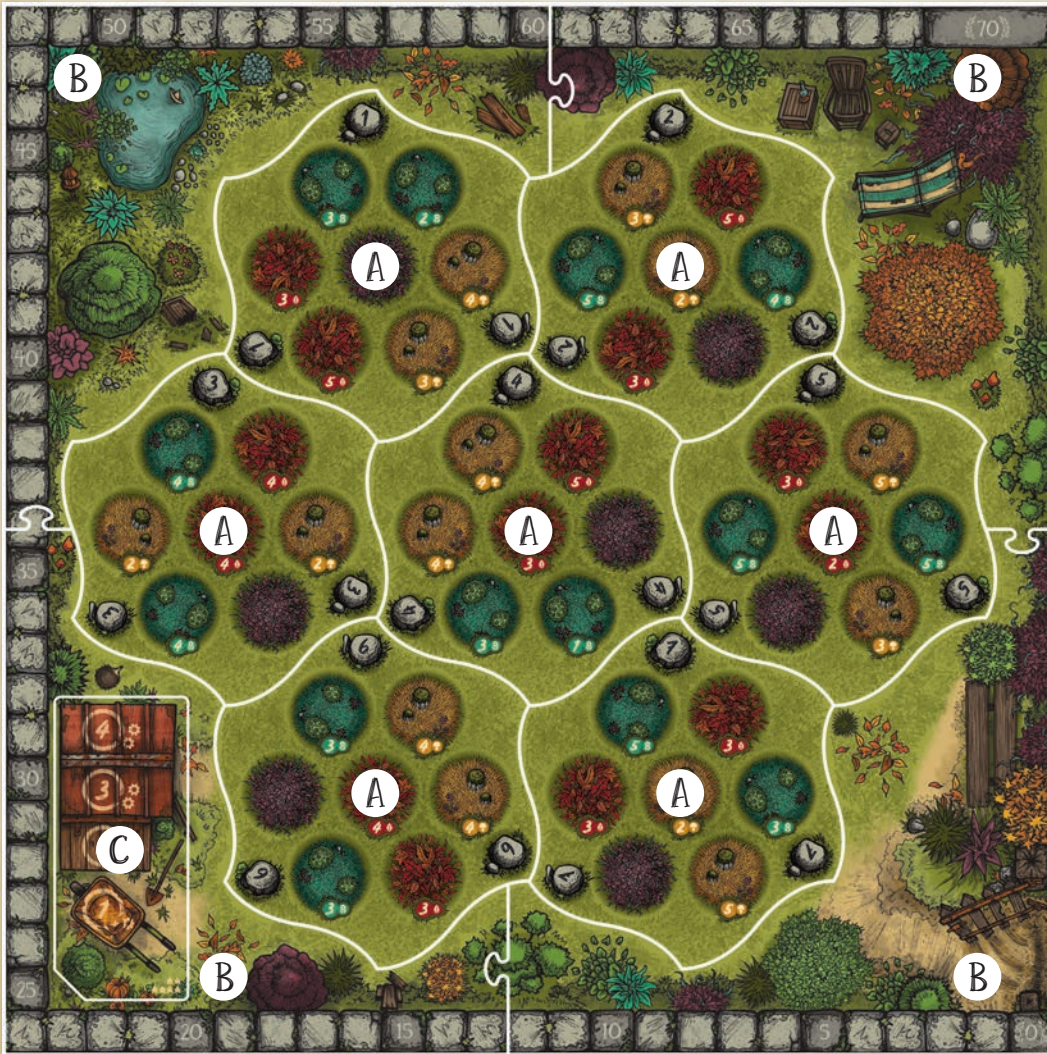
Letzte Woche fanden wir ein Buch unter einer Bank: Die Kunst des Krieges. Wir rissen uns förmlich darum, es zu lesen. Wir mussten Leitern besorgen und zusammenarbeiten, um die Seiten umzublättern ... Doch Dank Sun Tzu verstehen wir es jetzt: Im Garten – unserem Zuhause – wird ein Kampf ausgetragen. Es gelten jedoch andere Regeln: Wir vergießen kein Blut von zukünftigen Verbündeten. Wir zerstören nicht, was einmal uns gehören soll. Wir spielen mal mit offenen, mal mit verdeckten Karten. „Wir können erfolgreich sein, wenn wir uns vorsichtig an die Absichten des Feindes anpassen.“ Diese Taktik werden wir uns zunutze machen. Erst dehnen wir unseren Einfluss aus und im richtigen Moment vertreiben wir sie aus ihren Häusern – und dann gehört die Stadt uns!



SPIELMATERIAL

12 Spielplanteile

7 Gebiete mit den Zahlen von 1-7 (A), 4 Randteile (B) und 1 Zugreihenfolgetafel (C)



1 Bauvorhabentafel



45 Zielkarten



21 Öffentliche
Bauvorhaben

24 Geheime
Bauvorhaben

80 Stockwerke
je 20 in 4 Farben



19 Dächer



1 Schildkrötenkran



4 Völkertableaus



9 Bodenplättchen

je 3 der 3 Bodenarten: Wiese (grün), Stroh (gelb) und Laub (rot)



4 „70“-Siegpunkteplättchen



16 Listplättchen



4 Bevölkerungsmarker



4 „40+“-Bevölkerungsplättchen



4 Zugreihenfolgemarkers



4 Siegpunktemarker



SPIELAUFBAU

1. Steckt die **4 Rahmenteile** wie abgebildet zusammen. Verteilt anschließend die **7 Gebiete** zufällig im Rahmen: Legt 1 Gebiet in die Mitte und die anderen 6 Gebiete zufällig darum herum.
2. Legt die **Zugreihenfolgetafel** wie abgebildet auf den Spielplan. Die Seite passend zu eurer Personenzahl zeigt nach oben. (Es gibt eine Seite für 2 und 4 Personen und eine Seite für 3 Personen.)
3. Legt die **Bauvorhabentafel** rechts neben den Spielplan. Mischt die **Öffentlichen Bauvorhaben** und legt sie als verdeckten Stapel wie abgebildet darauf. Legt die obersten **4 Öffentlichen Bauvorhaben** offen in einer Reihe rechts neben dem Stapel aus.
4. Legt die **Bodenplättchen** und **Dächer** als Vorrat bereit und den **Schildkrötenkran** sowie die „70“-**Siegpunkteplättchen** in Reichweite.
5. Wählt jeweils ein Volk und nehmt euch das zugehörige **Völkertableau** sowie die **Plättchen und Marker eurer Farbe**. Nehmt außerdem eine bestimmte Anzahl Stockwerke eurer Farbe in euren persönlichen Vorrat, abhängig von eurer Personenzahl:
 - **2 Personen:** 20 Stockwerke
 - **3 Personen:** 17 Stockwerke
 - **4 Personen:** 14 Stockwerke
6. Bestimmt zufällig, wer beginnt. Diese Person legt ihren **Bevölkerungsmarker** auf Feld „38“ der Bevölkerungsleiste auf ihrem Tableau. Alle anderen legen ihren Bevölkerungsmarker auf Feld „35“ auf ihrem eigenen Tableau. (Im Beispiel beginnt Gelb.)
7. Die Person, die beginnt, legt ihren **Zugreihenfolgemark** auf Feld „1“ auf der Zugreihenfolgetafel. Alle anderen legen ihre Zugreihenfolgemark neben der Tafel bereit.
8. Legt jeweils euren **Siegpunktemarker** auf Feld „0“ der Siegpunkteleiste.
9. Mischt die **Geheimen Bauvorhaben** und teilt an alle jeweils 4 aus. Wählt aus diesen jeweils **2 Geheime Bauvorhaben mit unterschiedlichen Zielvorgaben** aus. Legt sie verdeckt vor euch ab und haltet sie vor den anderen geheim. Die übrigen Geheimen Bauvorhaben kommen zurück in die Schachtel.





SPIELÜBERSICHT

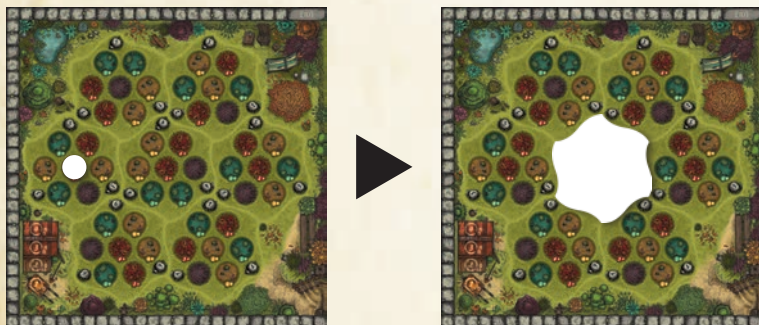
Die vier Völker wollen im Garten zusammen eine neue Stadt errichten. Dazu bauen sie in den sieben Gebieten allerlei Gebäude. Allerdings verfolgen sie dabei auch ihre eigenen Ziele: Jedes Volk will am Ende die Oberhand gewinnen und die meisten Siegpunkte (SP) erzielen. Dazu erfüllt ihr Öffentliche und Geheime Bauvorhaben, übernehmt die Kontrolle über Gebiete und überfällt hin und wieder gegnerische Gebäude. Sobald ein Volk sein letztes Stockwerk gebaut hat, entscheidet sich, wer gewinnt!

DER SCHILDKRÖTENKRAN

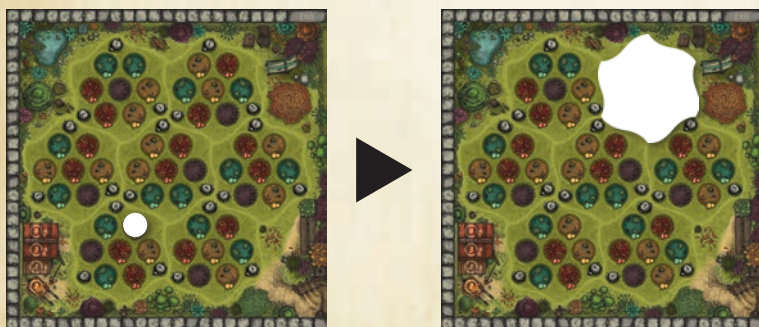
Auf dem Spielplan befinden sich 7 Gebiete, nummeriert von 1–7. In jedem Gebiet gibt es 7 Felder: 2 Wiesenfelder (grün), 2 Strohfelder (gelb), 2 Laubfelder (rot) und 1 Dornenbuschfeld (lila).

Das Feld, auf dem du deine Aktion ausführst, bestimmt, in welchem Gebiet die nächste Aktion ausgeführt wird. Auf dieses Gebiet stellst du den Schildkrötenkran. So wissen immer alle, wo die nächste Aktion ausgeführt werden muss.

Führst du eine Aktion auf einem **Feld in der Mitte eines Gebiets** aus, wird die nächste Aktion im **mittleren Gebiet** ausgeführt.



Führst du eine Aktion auf einem **Feld oben rechts in einem Gebiet** aus, wird die nächste Aktion im **Gebiet oben rechts auf dem Spielplan** ausgeführt.



Es kann passieren, dass sich der Schildkrötenkran nicht bewegt und die nächste Aktion in **demselben Gebiet** ausgeführt wird.

Führst du zum Beispiel eine Aktion auf dem Feld oben rechts in dem Gebiet oben rechts aus, wird auch die nächste Aktion im Gebiet oben rechts ausgeführt.



SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über mehrere Runden. In jeder Runde seid ihr nacheinander am Zug, wobei sich die Zugreihenfolge immer ändert: Ihr bestimmt nach eurem eigenen Zug, wer von denen, die in dieser Runde noch nicht am Zug waren, als Nächstes an der Reihe ist.

Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

1. **Aktionsphase:** Ihr führt jeweils 1–2 Aktionen aus – je nachdem auf welchem Feld euer Zugreihenfolgemarkers liegt – und dürft Öffentliche Bauvorhaben erfüllen und/oder Listplättchen nutzen.
2. **Bevölkerungsphase:** Prüft für jedes Gebiet, wer die meisten Stockwerke hat. Diese Person erhält Bevölkerung.
3. **Aufräumphase:** Wer in dieser Runde als Letztes am Zug war, beginnt die nächste Runde und passt die Zugreihenfolgetafel an.

Aktionsphase

In deinem Zug führst du so viele Aktionen aus, wie die Symbole (⚙️ oder ⚙️⚙️) auf dem Feld vorgeben, auf dem dein Zugreihenfolgemarkers liegt. Du musst deine Aktion immer in dem Gebiet ausführen, in dem der Schildkrötenkran ist (S. 12, „Aktionen“). Nach jeder Aktion musst du den Schildkrötenkran bewegen. Dabei bestimmt das Feld, auf dem du deine Aktion ausgeführt hast, auf welches Gebiet du ihn stellst. Bei jeder Aktion darfst du außerdem 1 Öffentliches Bauvorhaben erfüllen (S. 14, „Öffentliche Bauvorhaben“) und/oder 1 deiner vier Listplättchen nutzen (S. 15, „Die Listplättchen“).

Nachdem alle jeweils einmal am Zug waren, folgt die Bevölkerungsphase.

Die Aktionsphase im Spiel zu viert

Person 1 (1 Aktion = ⚙️)

1. Du führst 1 Aktion im Gebiet mit dem Schildkrötenkran aus und bewegst ihn danach in das Gebiet, in dem die nächste Person ihre erste Aktion ausführen muss.
Hinweis: In der ersten Runde führt die Person, die beginnt, ihre Aktion in einem beliebigen Gebiet aus. Danach bewegt sie den Schildkrötenkran so, wie es das Feld vorgibt, auf dem sie ihre Aktion ausgeführt hat.
2. Du bestimmst, wer von denen, die noch nicht am Zug waren, als Nächstes am Zug ist. Lege den Zugreihenfolgemarkers dieser Person auf Feld „2“ der Zugreihenfolgetafel.

Person 2 und Person 3 (2 Aktionen = ⚙️⚙️)

1. Du führst deine erste Aktion im Gebiet mit dem Schildkrötenkran aus und bewegst ihn danach in das Gebiet, in dem du deine zweite Aktion ausführen musst.
2. Du führst deine zweite Aktion im Gebiet mit dem Schildkrötenkran aus und bewegst ihn danach in das Gebiet, in dem die nächste Person ihre erste Aktion ausführen muss.
3. Du bestimmst, wer von denen, die noch nicht am Zug waren, als Nächstes am Zug ist. Lege den Zugreihenfolgemarkers dieser Person auf das nächste freie Feld der Zugreihenfolgetafel.

Letzte Person in Zugreihenfolge (2 Aktionen = ⚙️⚙️)

1. Du führst deine erste Aktion im Gebiet mit dem Schildkrötenkran aus und bewegst ihn danach in das Gebiet, in dem du deine zweite Aktion ausführen musst.
2. Du führst deine zweite Aktion im Gebiet mit dem Schildkrötenkran aus und bewegst ihn danach entsprechend. Anschließend folgt die Bevölkerungsphase.

Die Aktionsphase im Spiel zu dritt

Der grundlegende Ablauf ist derselbe wie im Spiel zu viert, jedoch verwendet ihr die Seite der Zugreihenfolgetafel für 3 Personen.

Die Aktionsphase im Spiel zu zweit

Ihr seid abwechselnd am Zug und verwendet die Seite der Zugreihenfolgetafel für 2 und 4 Personen. Wer den ersten Zug macht, legt den eigenen Marker auf Feld „1“ der Zugreihenfolgetafel, wer den zweiten Zug macht, legt ihn auf Feld „2“.

1. Person 1 führt 1 Aktion im Gebiet mit dem Schildkrötenkran aus und bewegt ihn danach in das Gebiet, in dem die andere Person ihre erste Aktion ausführen muss. Danach legt sie ihren eigenen Marker auf Feld „3“ der Zugreihenfolgetafel.
2. Person 2 führt 2 Aktionen aus und bewegt nach jeder davon den Schildkrötenkran entsprechend. Danach legt sie ihren eigenen Marker auf Feld „4“ der Zugreihenfolgetafel.
3. Dann ist Person 1 noch mal am Zug und danach Person 2. Anschließend folgt die Bevölkerungsphase.

Bevölkerungsphase

Nachdem die letzte Person in Zugreihenfolge ihre zweite Aktion ausgeführt hat, folgt die Bevölkerungsphase. Prüft jedes der 7 Gebiete für sich genommen, in aufsteigender Reihenfolge. Zählt alle jeweils, wie viele Stockwerke eurer Farbe in diesem Gebiet sind. **Wer die meisten Stockwerke hat, erhält 2 Bevölkerung. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten jeweils 1 Bevölkerung.**

Die Bevölkerungsleiste



Deine Bevölkerungsleiste zeigt, wie viel Bevölkerung du hast. (Das ist die Währung in diesem Spiel.) Wann immer du Bevölkerung zahlst oder erhältst, bewegst du deinen Bevölkerungsmarker entsprechend.



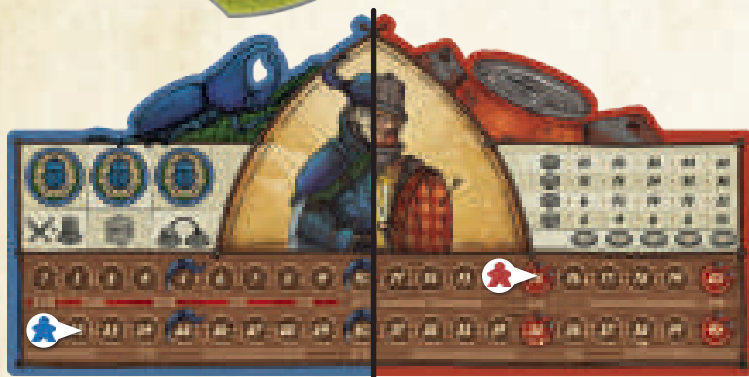
Es ist möglich, dass du mehr als 40 Bevölkerung hast. Überschreitest du Feld „40“, lege dein „40+“-Bevölkerungsplättchen neben dein Tableau und mache bei Feld „1“ weiter. Bei 52 Bevölkerung hättest du dein „40+“-Bevölkerungsplättchen und dein Bevölkerungsmarker läge auf Feld „12“.

Du darfst in den roten Bereich deiner Bevölkerungsleiste kommen (also weniger als 10 Bevölkerung haben), jedoch kannst du niemals weniger als 1 Bevölkerung haben. Ist dein Marker auf Feld „1“, kannst du keine Bevölkerung mehr zahlen, bis du neue erhalten hast.

Beispiel 1: In Gebiet 1 hat Grün 3 Stockwerke und Rot nur 1. Somit hat Grün die meisten Stockwerke in diesem Gebiet. Grün erhält also 2 Bevölkerung und rückt ihren Bevölkerungsmarker 2 Felder vor.



Beispiel 2: In Gebiet 2 haben Rot und Blau mit jeweils 2 Stockwerken die meisten Stockwerke in diesem Gebiet. Es herrscht also Gleichstand und Rot und Blau erhalten jeweils 1 Bevölkerung.



Aufräumphase



Die letzte Person in Zugreihenfolge legt ihren Marker auf Feld „1“ der Zugreihenfolgetafel. Alle anderen Zugreihenfolgemarken kommen wieder neben die Tafel.

Danach beginnt eine neue Runde.

Hinweis: Die letzte Person in Zugreihenfolge führt 3 Aktionen hintereinander aus, die nur durch die Bevölkerungs- und Aufräumphase getrennt sind: 2 Aktionen am Ende der aktuellen Runde und 1 Aktion zu Beginn der neuen Runde.

AKTIONEN

In deinem Zug hast du die Wahl zwischen 2 Arten von Aktionen und entscheidest, welche davon du im Gebiet mit dem Schildkrötenkran ausführst: ein **Gebäude bauen** oder ein **Gebäude abreißen**.

Die Gebäude

Für Gebäude gelten folgende Regeln:

- Ein Gebäude besteht aus mindestens 1 Stockwerk auf 1 Feld.
- Ein Gebäude darf aus beliebig vielen Stockwerken bestehen.
- Du kannst niemals auf Feldern mit Gebäuden anderer Personen bauen.
- Hast du nicht genügend Bevölkerung, kannst du kein Gebäude bauen.

Gebäude bauen

Baue entweder auf einem freien Feld oder auf einem Feld mit einem deiner Gebäude:

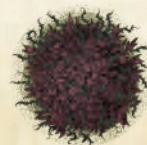
Auf einem leeren Feld bauen

Lege 1 Stockwerk aus deinem Vorrat auf ein beliebiges freies Feld im Gebiet mit dem Schildkrötenkran und **zahle entsprechend Bevölkerung** (diese Leute ziehen in das Gebäude ein):

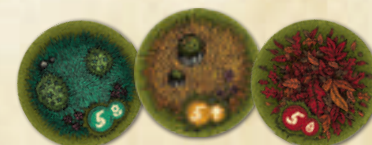
1. Bewege deinen Bevölkerungsmarker so viele Felder zurück, wie die Zahl auf dem Feld zeigt, auf dem du bauen möchtest. Baust du zum Beispiel auf einem Feld mit der Zahl 3, musst du 3 Bevölkerung zahlen.
2. Lege dein Stockwerk auf das gewählte Feld.



Du darfst auch auf Dornenbuschfeldern bauen. In jedem Gebiet gibt es 1 solches Feld. Bist du die erste Person, die auf dem gewählten Dornenbuschfeld baut, bestimmst du die Bodenart, die dieses Feld **für den Rest des Spiels** haben wird – Wiese (grün), Stroh (gelb) oder Laub (rot). Dafür gibt es die Bodenplättchen. Jedes Bodenplättchen zeigt die Zahl 5. Um auf einem Dornenbuschfeld zu bauen, zahlst du also 5 Bevölkerung, wählst 1 Bodenplättchen aus dem Vorrat, legst es auf das Dornenbuschfeld und legst anschließend dein Stockwerk darauf.



Dornenbuschfeld



Bodenplättchen

Hinweis: Das Bodenplättchen bleibt für den Rest des Spiels liegen, selbst wenn im Laufe des Spiels kein Gebäude mehr auf ihm ist.

Auf einem Feld mit Gebäude bauen

Lege 1 Stockwerk aus deinem Vorrat auf ein Gebäude deiner Farbe im Gebiet mit dem Schildkrötenkran und **zahle entsprechend Bevölkerung**:

1. Zähle, wie viele Stockwerke das Gebäude bereits hat.
2. Bestimme, wie viel Bevölkerung du zahlen musst: **Zahl auf dem Feld + 1 Bevölkerung pro vorhandenem Stockwerk**.
3. Bewege deinen Bevölkerungsmarker entsprechend zurück.
4. Lege dein Stockwerk auf das gewählte Gebäude.

Beispiel: Baust du das 2. Stockwerk auf einem Feld mit der Zahl 3, musst du $3 + 1$ Bevölkerung zahlen. Für das 3. Stockwerk musst du $3 + 2$ zahlen und so weiter.



Gebäude abreißen

Nimm alle Stockwerke von 1 deiner Gebäude im Gebiet mit dem Schildkrötenkran zurück in deinen Vorrat und **erhalte entsprechend Bevölkerung**:

1. Nimm alle Stockwerke des gewählten Gebäudes zurück.
2. Du erhältst **doppelt so viel Bevölkerung, wie du für den Bau des Gebäudes insgesamt gezahlt hast**. Statt zu rechnen, kannst du einfach in der Tabelle auf deinem Tableau nachsehen.

Hinweis: Du darfst auch Gebäude abreißen, die ein Dach haben. Das Dach kommt dabei zurück in den Vorrat.

Beispiel: Du hast im Laufe des Spiels ein **Gebäude mit 2 Stockwerken** auf einem **Feld mit der Zahl 3** gebaut. In der Tabelle siehst du, dass du **14 Bevölkerung** erhältst, wenn du es abreißt.

	20	28	36	44	52
	12	18	24	30	36
	6	10	14	18	22
	2	4	6	8	10
	1	2	3	4	5

Rechenbeispiel: Für den Bau des ersten Stockwerks hast du 3 Bevölkerung gezahlt und für den Bau des zweiten Stockwerks 4 Bevölkerung (3 für das Feld + 1 für das vorhandene Stockwerk). Insgesamt hast du also 7 Bevölkerung gezahlt, um dieses 2 Stockwerke hohe Gebäude zu bauen. Reißt du es ab, erhältst du 14 Bevölkerung (2×7 Bevölkerung).

Kannst du keine Aktion ausführen?

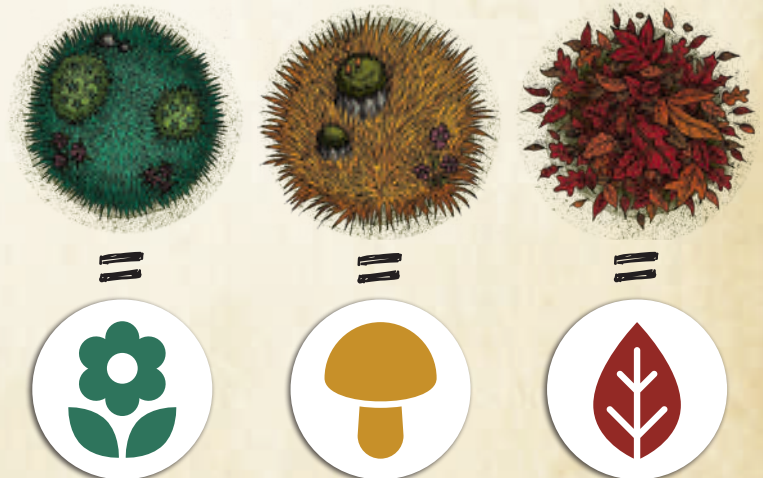
Es kann passieren, dass du im Gebiet mit dem Schildkrötenkran keine Aktion ausführen kannst. Das ist der Fall, wenn du dort **kein Gebäude bauen kannst** (weil dort kein Feld ist, auf dem du bauen darfst, du keine Stockwerke mehr hast oder nicht genügend Bevölkerung) **UND du kein Gebäude abreißen kannst oder möchtest**. Ist das der Fall, führst du deine Aktion in dem Gebiet mit der nächsthöheren Zahl aus. Kannst du auch dort keine Aktion ausführen, gehe zum Gebiet mit der nächsthöheren Zahl und so weiter.

Hinweis: Kannst du in Gebiet 7 keine Aktion ausführen, gehe zu Gebiet 1.

ZIELE

Es gibt 2 Arten von Zielkarten: **Öffentliche Bauvorhaben** und **Geheime Bauvorhaben**.

Die meisten Zielkarten geben eine Bodenart vor, die du berücksichtigen musst, um sie zu erfüllen:



Hinweis: Jede Bodenart hat ein bestimmtes Symbol, das auf den Feldern und Zielkarten abgebildet ist. So kannst du sie besser unterscheiden, falls du eine alternative Farbwahrnehmung hast.

Manche Zielkarten betreffen mehrere, nebeneinanderliegende Felder. Diese Felder müssen nicht genauso angeordnet sein wie auf der Zielkarte abgebildet, aber sie müssen nebeneinander sein. Zwei Felder gelten als nebeneinander, wenn sie aneinander angrenzen, egal ob sie in demselben Gebiet oder verschiedenen Gebieten sind.



Ist eine bestimmte Anzahl an Stockwerken auf einer Zielkarte abgebildet, muss das Gebäude **mindestens** so viele Stockwerke haben. Hat ein Gebäude mehr Stockwerke als auf der Zielkarte abgebildet, darfst du es also trotzdem verwenden, um diese Zielkarte zu erfüllen.

Öffentliche Bauvorhaben

Diese Zielkarten dürfen von allen erfüllt werden und bringen **während des Spiels** Siegpunkte. Du darfst **pro Aktion nur 1 Öffentliches Bauvorhaben** erfüllen. Du kannst ein Öffentliches Bauvorhaben nur in dem Moment erfüllen, in dem du ein Stockwerk platzierst, durch das diese Zielkarte erfüllt ist. Das geht auch durch das Überfallen eines Gebäudes (S. 15, „Gebäude überfallen“). Erfüllst du ein Öffentliches Bauvorhaben, führe diese Schritte aus:

1. Lege ein Dach auf dein **soeben platziertes Stockwerk** (S. 15, „Die Dächer“). Auf alle anderen Gebäude, die für diese Zielkarte nötig waren (falls zutreffend), legst du kein Dach.
2. Nimm dir die Zielkarte und lege sie vor dir ab. Alle anderen können dieses Öffentliches Bauvorhaben nicht mehr erfüllen.
3. Rücke deinen Marker auf der Siegpunkteleiste so viele Felder vor, wie auf der Zielkarte angegeben.
4. Decke 1 neues Öffentliches Bauvorhaben vom Stapel auf. Du darfst es bei deiner nächsten Aktion direkt erfüllen, sofern du ein Stockwerk platzierst, durch das diese Zielkarte erfüllt ist.



Wichtig: Denke daran, ein Dach zu platzieren, wann immer du ein Öffentliches Bauvorhaben erfüllst. Gebäude mit Dächern können nicht mehr verwendet werden, um Öffentliche Bauvorhaben zu erfüllen.

Beispiel: Gelb baut ein Gebäude auf dem Wiesenfeld und erfüllt damit das Öffentliche Bauvorhaben „Reihenhaus“. Gelb legt ein Dach auf dieses soeben platzierte Stockwerk, nimmt sich die Zielkarte, und erhält 3 SP.



Geheime Bauvorhaben

Alle haben jeweils 2 Geheime Bauvorhaben. Diese werden erst am Spielende aufgedeckt und bringen somit erst **am Spielende** Siegpunkte. Dabei darfst du jedes deiner Gebäude für mehrere Geheime Bauvorhaben verwenden.



Wichtig: Gebäude mit Dächern können nur für die Geheimen Bauvorhaben „Gebietskontrolle“ verwendet werden, jedoch nicht für andere Geheime Bauvorhaben.

Beispiel: Am Spielende deckst du deine beiden Geheimen Bauvorhaben „Sternwarte“ und „Glockenturm“ auf. Du hast im Laufe des Spiels 2 Gebäude mit 4 Stockwerken und 1 Gebäude mit 3 Stockwerken gebaut. Für die Sternwarte erhältst du also 2×11 SP und für den „Glockenturm“ 3×7 SP.



$$2 \times 11 \text{ SP} = 22 \text{ SP}$$



$$3 \times 7 \text{ SP} = 21 \text{ SP}$$

Die Dächer

Sobald du ein Öffentliches Bauvorhaben erfüllst, platzierst du ein Dach. Ein Gebäude ohne Dach ist „**unfertig**“, eines mit Dach ist „**abgeschlossen**“. Für ein abgeschlossenes Gebäude gilt:

- Du kannst keine Stockwerke mehr darauflegen.
- Du kannst mit ihm keine Öffentlichen und Geheimen Bauvorhaben mehr erfüllen, außer „Gebietskontrolle“.
- Du darfst es abreißen. Das Dach kommt dabei zurück in den Vorrat.
- Es darf überfallen werden (siehe rechts). Das Dach kommt dabei zurück in den Vorrat.
- Du darfst das Dach verschieben (siehe rechts).

DIE LISTPLÄTTCHEN

In deinem Zug darfst du **pro Aktion** 1 deiner Listplättchen nutzen. Hast du in deinem Zug 2 Aktionen zur Verfügung, darfst du für jede davon 1 Listplättchen nutzen. Du darfst mehrmals dieselbe List wählen. Nachdem du alle deine 4 Listplättchen genutzt hast, kannst du für den Rest des Spiels keine mehr nutzen.

Gebiet wechseln

Wichtig: Diese List nutzt du **zusätzlich** zu deiner Aktion – **bevor** du deine Aktion ausführst.

Durch diese List darfst du deine Aktion in einem anderen Gebiet als dem mit dem Schildkrötenkran ausführen: Wähle das Gebiet mit der nächsthöheren oder nächstniedrigeren Zahl und führe stattdessen dort deine Aktion aus. Für Gebiet 7 und Gebiet 1 gilt: Von Gebiet 7 aus darfst du zu Gebiet 1 oder 6 wechseln, und von Gebiet 1 zu Gebiet 7 oder 2.

1. Lege 1 Listplättchen aus deinem Vorrat wie abgebildet auf dein Tableau.



2. Bewege den Schildkrötenkran in das Gebiet, zu dem du wechselst.



Dach verschieben

Wichtig: Diese List nutzt du **zusätzlich** zu deiner Aktion – **bevor** du deine Aktion ausführst.



Durch diese List darfst du ein Dach von 1 deiner Gebäude auf ein anderes deiner Gebäude legen. Das Gebäude, von dem du das Dach nimmst, ist danach wieder „unfertig“, und das Gebäude, auf das du das Dach legst, ist „abgeschlossen“.

Um ein Dach zu verschieben:

- musst du deine Aktion in dem Gebiet ausführen, in dem das Gebäude mit dem Dach ist, das du verschieben möchtest, **und**
- du brauchst ein unfertiges Gebäude auf einem Feld mit der **gleichen Bodenart** in einem beliebigen Gebiet.

1. Lege 1 Listplättchen aus deinem Vorrat wie abgebildet auf dein Tableau.



2. Nimm das Dach herunter und lege es auf das andere Gebäude.



Gebäude überfallen

Wichtig: Diese List zählt als **eigene** Aktion! Du nutzt sie also **statt** einer anderen Aktion und nicht zusätzlich.



Durch diese List darfst du 1 Gebäude einer anderen Person übernehmen. (Sie kann das nicht verhindern.)

Um ein Gebäude zu überfallen:

- musst du deine Aktion in dem Gebiet ausführen, in dem das Gebäude ist, das du überfallen möchtest, **und**
- musst entsprechend Bevölkerung zahlen (S. 16).

Danach bewegst du den Schildkrötenkran so, wie es das Feld vorgibt, auf dem das überfallene Gebäude ist.

1. Lege 1 Listplättchen aus deinem Vorrat wie abgebildet auf dein Tableau.



2. Zahle **doppelt so viel Bevölkerung** wie zum Bau des Gebäudes **gezahlt wurde**. Sieh dazu in der Tabelle auf deinem Tableau nach, ähnlich wie beim Abreißen eines Gebäudes (S. 13).



Die Person, der das überfallene Gebäude gehört, erhält genauso viel Bevölkerung und nimmt ihre Stockwerke zurück in ihren Vorrat. Lag auf dem Gebäude ein Dach, kommt das Dach zurück in den Vorrat.



3. Lege genauso viele Stockwerke aus deinem Vorrat auf das Feld, wie das überfallene Gebäude hatte. Hatte das überfallene Gebäude 2 Stockwerke, legst du also 2 deiner Stockwerke auf das Feld.



Beispiel: Du bist als Zweites am Zug und führst somit 2 Aktionen aus. Deine erste Aktion müsstest du in Gebiet 5 ausführen, aber du nutzt 1 Listplättchen, um das Gebiet zu wechseln. Anschließend führst du deine erste Aktion in Gebiet 6 aus (statt in Gebiet 5) und reißt dort ein Gebäude ab. Danach musst du den Schildkrötenkran in Gebiet 2 stellen, wie es das Feld vorgibt, auf dem du deine Aktion ausgeführt hast. Für deine zweite Aktion nutzt zu ebenfalls 1 Listplättchen und überfällst ein Gebäude. Nachdem du zuvor ein Gebäude abgerissen hast, hast du genügend Bevölkerung dafür. Danach endet dein Zug, denn diese List zählt als deine zweite Aktion.

SPIELEND

Das Spielende wird ausgelöst, sobald eine Person ihr letztes Stockwerk platziert – auch wenn sie danach noch Stockwerke zurücknimmt und dadurch am Ende ihres Zuges wieder Stockwerke im Vorrat hat. Spielt die aktuelle Runde noch zu Ende. Die Aufräumphase könnt ihr überspringen.

Danach folgt die Wertung. Ihr erhaltet Siegpunkte für:

- eure Geheimen Bauvorhaben
- eure Bevölkerung: Je nachdem, auf welchem Feld euer Bevölkerungsmarker ist, erhaltet oder verliert ihr so viele Siegpunkte, wie unterhalb des Feldes angegeben. Habt ihr mehr als 40 Bevölkerung, erhaltet ihr für sie insgesamt 10 SP.

Bewegt eure Marker auf der Siegpunkteleiste entsprechend vorwärts. **Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!**

Hinweis: Überschreitest du Feld „70“ auf der Siegpunkteleiste, nimm dir ein „70“-Siegpunkteplättchen und beginne wieder bei Feld „1“.

Beispiel: Du hast das Geheime Bauvorhaben „Gebietskontrolle“ und hast in Gebiet 3 und 5 die meisten Stockwerke. Du hast außerdem das Geheime Bauvorhaben „Markt“ und hast 4 Gebäude mit 2 Stockwerken auf Strohfeldern gebaut. Für deine Geheimen Bauvorhaben erhältst du also insgesamt 24 SP:



12 SP



4 x 3 = 12 SP

Du hast 34 Bevölkerung und erhältst dafür 8 SP:



8 SP

Im Laufe des Spiels hast du bereits 20 SP gesammelt. Du zählst deine soeben ausgerechneten Siegpunkte hinzu und bewegst deinen Marker entsprechend vorwärts:



$$12 + 12 + 8 + 20 = 52 \text{ SP}$$

GEWONNEN!

ZIELKARTEN IM ÜBERBLICK

Zur Erinnerung: Ist eine bestimmte Anzahl an Stockwerken auf einer Zielkarte abgebildet, muss das Gebäude **mindestens** so viele Stockwerke haben. Hat ein Gebäude mehr Stockwerke, darfst du es also trotzdem verwenden, um diese Zielkarte zu erfüllen.

Öffentliche Bauvorhaben

Zur Erinnerung: Gebäude mit Dächern können nicht mehr verwendet werden, um Öffentliche Bauvorhaben zu erfüllen. Es ist möglich, durch das Überfallen eines Gebäudes ein Bauvorhaben zu erfüllen.

Heilige Stätte | Hospital | Festung (je 2 Exemplare)



Baue 1 Gebäude mit mindestens 2 Stockwerken auf einem Feld der gezeigten Bodenart neben einem freien Feld der gezeigten Bodenart.

Häuschen | Gewächshaus | Gefängnis (je 1 Exemplar)



Baue 1 Gebäude mit mindestens 2 Stockwerken auf einem Feld der gezeigten Bodenart in einem der 6 äußeren Gebiete.

Reihenhaus | Schmiede | Tor (je 1 Exemplar)



Baue 2 Gebäude mit mindestens 1 Stockwerk auf zwei nebeneinanderliegenden Feldern der gezeigten Bodenart.

Heiliger Baum | Windmühle | Bunker (je 1 Exemplar)



Baue 1 Gebäude mit mindestens 2 Stockwerken und 1 Gebäude mit mindestens 1 Stockwerk auf zwei nebeneinanderliegenden Feldern der gezeigten Bodenart.

Hochhaus | E-Werk | Funkturm (je 1 Exemplar)



Baue 1 Gebäude mit mindestens 3 Stockwerken auf einem Feld der gezeigten Bodenart im mittleren Gebiet.

Tempel | Wasserwerk | Fliegerhorst (je 1 Exemplar)



Baue 1 Gebäude mit min. 2 Stockwerken und daneben 2 Gebäude mit min. 1 Stockwerk auf Feldern der gezeigten Bodenarten.

Geheime Bauvorhaben

Zur Erinnerung: Gebäude mit Dächern können nicht mehr verwendet werden, um Geheime Bauvorhaben zu erfüllen, außer „Gebietskontrolle“.

Tanzlokal | Postamt | Kaserne (je 2 Exemplare)



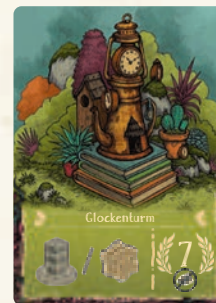
Am Spielende erhältst du 1 SP für jedes deiner Stockwerke auf Feldern der gezeigten Bodenart. Hast du zum Beispiel 1 Gebäude mit 3 Stockwerken und 1 Gebäude mit 2 Stockwerken auf Feldern der gezeigten Bodenart, erhältst du 5 SP.

Skulptur | Markt | Wachturm (je 2 Exemplare)



Am Spielende erhältst du 3 SP für jedes deiner Gebäude mit mindestens 2 Stockwerken auf Feldern der gezeigten Bodenart.

Glockenturm (3 Exemplare)



Am Spielende erhältst du 7 SP für jedes deiner Gebäude mit min. 3 Stockwerken, unabhängig von der Bodenart. Du darfst aber pro Gebiet nur 1 Gebäude für den Glockenturm werten.

Sternwarte (2 Exemplare)



Am Spielende erhältst du 11 SP für jedes deiner Gebäude mit min. 4 Stockwerken, unabhängig von der Bodenart. Du darfst aber pro Gebiet nur 1 Gebäude für die Sternwarte werten.

Gebietskontrolle (7 verschiedene Exemplare)



Am Spielende erhältst du 4 SP, falls du in 1 der beiden gezeigten Gebiete die meisten Stockwerke hast, oder 12 SP, falls du in beiden gezeigten Gebieten die meisten Stockwerke hast. Du musst dort die alleinige Mehrheit haben – ein Gleichstand reicht nicht! Berücksichtige hierbei auch deine Gebäude mit Dächern.

Frida, der Schildkrötenkran

Vor einigen Monaten fanden wir beim Erkunden des Gartens einen Zettel in einer Plastikhülle. Auf ihm stand eine Nachricht, geschrieben von einem Kind: „Frida, ich habe mit Mama und Papa überall nach dir gesucht, aber wir konnten dich nicht finden. Ich bin traurig, aber wir müssen umziehen. Ich hoffe, du findest viele neue Freunde. Ich hab dich lieb, Lilli.“ Danach hielten wir wochenlang Ausschau. Frida hätte alles sein können – ein Hund, eine Katze, ein Frettchen ...

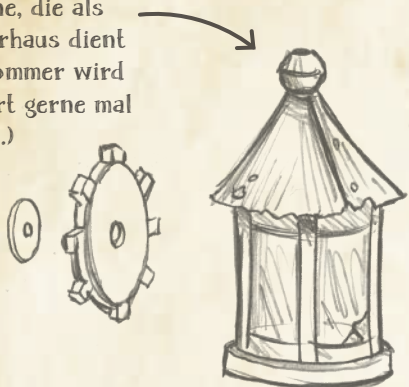
Eines sonnigen Morgens bebte der Boden unter dem alten Liegestuhl. Die Erde türmte sich auf – und da war sie: Frida! Eine Schildkröte! Als Ingenieur wurde ich schnell zum Ort des Geschehens gerufen, um

die Schäden an den Gebäuden zu untersuchen. Beim Anblick von Fridas riesiger Gestalt erstarrte ich. Aber als sie mir in die Augen sah, war mir, als hätte ich eine alte Freundin wiedergetroffen. Schon bald waren wir unzertrennlich.

Erst viel später kam ich auf die Idee, eine Vorrichtung zu entwickeln, um Frida – natürlich mit ihrem Einverständnis – in einen Schildkrötenkran zu verwandeln. Auf diese Weise konnte sie uns bei unseren Bauvorhaben helfen. Nach drei Monaten harter Arbeit und vielen Tests hatte ich es geschafft. Seitdem arbeitet Frida mit uns zusammen. Wir füttern sie, spielen mit ihr (die Kinder lieben sie) und sie bekommt fünf Wochen Urlaub im Jahr.

– Malman, Ingenieur vom Volk der Mecass

Laterne, die als Führerhaus dient (im Sommer wird es dort gerne mal heiß ...)



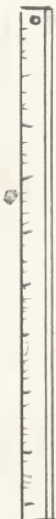
Zahnräder aus einem alten Werkzeugkasten im Schuppen



Sieb, das wir beim Großen Umzug mitgenommen hatten



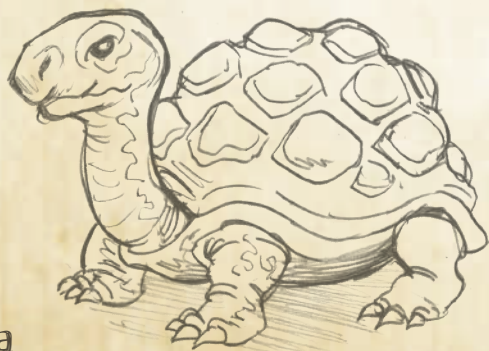
Lineal aus Metall, das wir neben der Bank fanden. Etwas rostig, aber noch gut in Schuss!



Kleiner Jutebeutel gefüllt mit Steinen als Gegengewicht



Haken von der Schuppentür



Frida



Schildkrötenkran

The background of the page is a rich, detailed illustration of a forest floor. It features a variety of green and brown plants, mushrooms, and a wooden structure on the left. The central text is framed by a simple black border.

IMPRESSUM

Spielidee: Nathalie & Rémi Saunier
Illustration: Maxime Morin
Gestaltung des Schildkrötenkrans: Arnaud Boudoirn
Gestaltung der Stockwerke: Aragorn Marks
Font „Skrawk“: Missy Meyer

Deutsche Ausgabe:
Realisierung: Daniel Theuerkaufner
Übersetzung: Lisa Prohaska
Lektorat: Jens Borchering



©2022 Board Game Circus, Daniel Theuerkaufner,
Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck und/oder Veröffentlichung
ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.