



Mythwind
CHARAKTER-ANLEITUNG
HANDWERKERIN



Tag 2 im Tal

Ich habe in meiner Werkstatt alle Hände voll zu tun. Die Leute im Tal haben so viele Aufträge für mich, dass ich nur schwer hinterherkomme. Aber ich gebe mein Bestes, ihnen allen zu helfen.

Mein alter Partner Wilbur würde Bauklötze staunen, wenn ich ihm erzähle, was die Waldgeister hier im Tal alles können. Einige von ihnen sind meisterlich im Umgang mit Stein, andere mit Holz. Einmal habe ich gesehen, wie ein kleiner Waldgeist mit Pilzhut in nur wenigen Stunden eine ganze Hütte aus Lehm gebaut hat. Ich kann von ihnen noch eine Menge lernen – und ich kann's kaum erwarten!



**HIER GEHT'S ZUM
REGELVIDEO:**



Einführung

Als Handwerkerin stellst du nützliche Gegenstände für die Leute im Dorf her. Dazu beschaffst du Materialien und verarbeitest sie. Je höher ihre Qualität, desto mehr verdienst du beim Verkauf. Und je mehr Gegenstände du herstellst, desto besser ist dein Ruf und desto mehr bekommst du für erfüllte Aufträge!

SCHWIERIGKEIT ★★☆☆☆

ÜBERSICHT

🌿 Materialien und Gegenstände

Du besorgst Materialien und verarbeitest sie in deiner Werkstatt. Du kannst sie verkaufen, um Münzen zu erhalten und zusätzliche Aktionen zu nutzen, oder Gegenstände mit ihnen herstellen, um Aufträge zu erfüllen.

🌿 Aufträge

Die Leute im Dorf beauftragen dich mit der Herstellung von Gegenständen. Erfüllst du Aufträge, erhältst du Belohnungen in Form von Münzen und zusätzlichen Aktionen.

🌿 Ruf

Erfüllst du einen Auftrag, steigt dein Ruf für den hergestellten Gegenstand. Je höher dein Ruf, desto mehr Münzen erhältst du beim Erfüllen von Aufträgen zu diesem Gegenstand.



Spielmaterial

3 Handwerkerin-Tableaus



Handwerkerin-Sortierkasten



Handwerkerin-Charakterplättchen



5 Rufplättchen



10 Fähigkeiten



Beutel



Handwerkerin-Figur



25 Auftragskarten



30 Materialien

- 6 × Stoff
- 6 × Leder
- 6 × Zedernholz
- 6 × Birkenholz
- 6 × Papier



Spiel Aufbau

Spielt ihr zum ersten Mal die Handwerkerin, folge dem hier beschriebenen Spiel Aufbau. Für alle folgenden Partien lies „Spiel fortsetzen“ (S. 27).

1. **Sortierkasten:** Lege die 3 Handwerkerin-Tableaus und das Handwerkerin-Charakterplättchen wie abgebildet in deinen Sortierkasten.



*Von links nach rechts:
Aktionstableau, Werk-
stattstableau, Rufleiste.*

2. **Ruf:** Lege die 5 Rufplättchen so unter das Tableau mit der Ruffeiste, dass auf der rechten Seite der Leiste bei allen 5 Bereichen die 5 Münzen (mit dem gelben Pfeil daneben) zu sehen sind.



3. **Figur, Münzen, Fähigkeiten:** Nimm dir deine Figur und 10 Münzen. Lege deine 10 Fähigkeiten so vor dich, dass die Stufen oben sichtbar sind.



4. **Beutel:** Lege 1 von jedem der 5 Materialien in den Beutel. Lege die übrigen Materialien als Vorrat bereit.



5. **Werkstatt:** Nimm 2 zufällige Materialien aus dem Vorrat und lege sie ins Verarbeitungsfach 1 oben rechts in deiner Werkstatt.



6. **Aufträge sortieren:** Manche Aufträge zeigen auf der Rückseite eine Zahl. Sie steht für die Anzahl Waldgeist-Würfel im Spiel. Sortiere die Auftragskarten nach ihrer Rückseite zu 5 Stapeln: Bilde 1 Stapel mit allen Karten ohne Zahl darauf und jeweils 1 Stapel für alle Aufträge mit den Zahlen 2, 4, 6 und 8.

Es gibt 5 Stapel: jeweils 1 für die Zahlen 2, 4, 6 und 8 und 1 Stapel ohne Zahl.



7. **Auftragsstapel:** Mische alle Aufträge ohne Zahl darauf und lege sie als verdeckten Stapel bereit. Das ist der Auftragsstapel. Die Aufträge mit Zahlen brauchst du erst nach dem Ende der 1. Jahreszeit, lege diese Stapel also beiseite.

8. **Start-Auftrag:** Ziehe die oberste Karte vom Auftragsstapel und lege sie offen links neben dein Tableau.



Grundlagen

MATERIALIEN

Materialien brauchst du, um Gegenstände herzustellen.

Es gibt 5 verschiedene Materialien:



Stoff



Leder



Zedernholz



Birkenholz



Papier

DEINE WERKSTATT

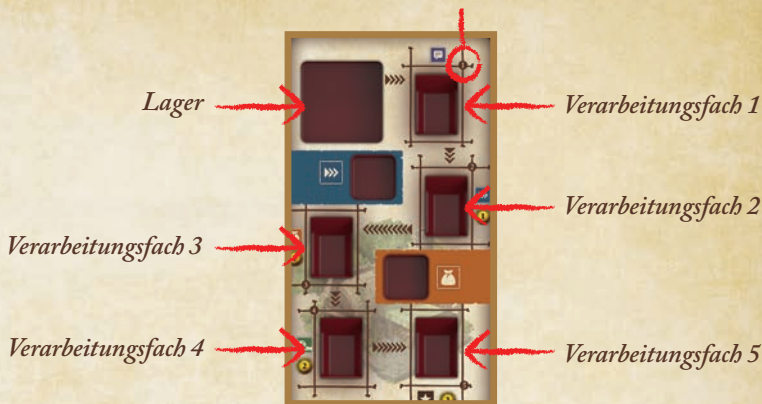
Das Tableau in der Mitte ist deine Werkstatt. Dort verarbeitest du Materialien und stellst Gegenstände her.

Das große Fach oben links in deiner Werkstatt ist dein **Lager**. Dorthin legst du alle deine besorgten Materialien. Du darfst unbegrenzt viele Materialien in deinem Lager haben.

In deiner Werkstatt gibt es außerdem 5 **Verarbeitungsfächer**. Sie sind von oben nach unten aufsteigend nummeriert. Die Nummer des Verarbeitungsfachs ist gleichzeitig die Verarbeitungsstufe der Materialien darin. **In jedem Verarbeitungsfach können höchstens 4 Materialien gleichzeitig sein.** Du brauchst Materialien mit bestimmten Verarbeitungsstufen, um Gegenstände herzustellen.



Nummer des Verarbeitungsfachs



RUFLEISTE

Du kannst 5 verschiedene Gegenstände herstellen:



Rucksack



Stiefel



Schriftrollen



Hammer



Spielzeug

Die Rufleiste rechts in deinem Sortierkasten zeigt deinen Ruf für jeden dieser Gegenstände. Je mehr Aufträge du für einen Gegenstand erfüllst, desto höher ist dein Ruf für diesen Gegenstand und damit auch der Rufbonus, den du beim Erfüllen von Aufträgen erhältst (siehe „Auftrag erfüllen“, S. 19).

Rufleiste



Ruf Rufbonus

Spielablauf

Mythwind spielt ihr von Jahreszeit zu Jahreszeit. Jede **JAHRESZEIT** besteht aus mehreren Runden – das sind die **TAGE**. Jeder Tag setzt sich aus 3 Phasen zusammen: **MORGEN**, **MITTAG**, **ABEND**. In diesen Phasen tut ihr bestimmte Dinge allein oder gemeinsam. Die Dorf-Anleitung beschreibt die Schritte, die für euch alle gleich sind.


Zusätzlich darf jeder Charakter in den verschiedenen Phasen besondere Dinge tun, die sich nach seinem Beruf richten. Welche das für die Handwerkerin sind, erfährst du auf den folgenden Seiten.

GLEICHZEITIG SPIELEN




Ihr könnt eure Züge gleichzeitig ausführen. Achtet aber immer darauf, dass alle Charaktere die aktuelle Phase abgeschlossen haben, bevor ihr zur nächsten Phase übergeht.

Bei manchen Sachen müsst ihr euch absprechen, bei anderen seid ihr unabhängig.





Unten siehst du eine Übersicht über die 3 Phasen eines Tages für die Handwerkerin. Schritte, die ausführlich in der Dorf-Anleitung erklärt werden, erkennst du am . Alle anderen Schritte führst nur du als Handwerkerin aus. Sie werden auf den folgenden Seiten erklärt.



PHASE 1: MORGEN

1. Wetter bestimmen 
2. Jahreszeiteffekt 
3. Wettereffekt 

PHASE 2: MITTAG

1. Dorffaktion 
2. Charakteraktion 
 - Material einkaufen / verkaufen
 - Fähigkeit nutzen
 - Materialien lagern
 - Material verarbeiten
3. Hilfsaktionen


PHASE 3: ABEND

1. Figur zurücknehmen 
2. Arbeitskräfte anpassen 
3. Auftrag erfüllen

Phase 1: Morgen

Als Handwerkerin führst du am Morgen keine zusätzlichen Schritte aus.

Phase 2: Mittag

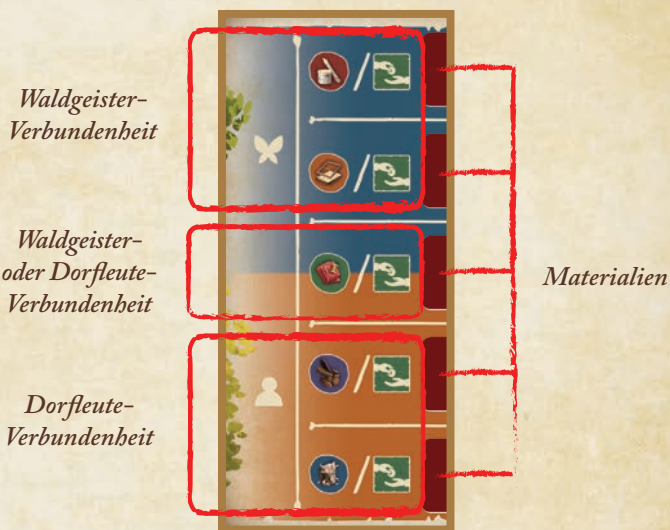
Am Mittag nutzt du erst deine **DORFAKTION** und anschließend deine **CHARAKTERAKTION** . Sie umfasst die Schritte „Material einkaufen / verkaufen“, „Fähigkeit nutzen“, „Materialien lagern“ und „Material verarbeiten“, die du der Reihe nach ausführst. Danach darfst du beliebig viele **HILFSAKTIONEN** nutzen.

MATERIAL EINKAUFEN / VERKAUFEN

In diesem Schritt darfst du entweder 1 Material einkaufen und dadurch in den Beutel legen, oder 1 verarbeitetes Material aus deiner Werkstatt verkaufen, um Münzen zu erhalten und eine **Werkstattaktion** zu nutzen.

Wähle in jedem Fall zuerst **1 der fünf Materialien**, die links in deinem Sortierkasten abgebildet sind. Jedes davon ist entweder mit den Waldgeistern, Dorfleuten oder mit beiden verbunden. Das erkennst du am blauen oder orangen Hintergrund und dem Waldgeister- oder Dorfleute-Symbol auf der linken Seite.

Deine Verbundenheit (*siehe Dorf-Anleitung, S. 21*) bestimmt, welches der fünf Materialien du wählen darfst. Bist du mit den Waldgeistern verbunden, darfst du eines der oberen drei Materialien wählen. Bist du mit den Dorfleuten verbunden, darfst du eines der unteren drei Materialien wählen.



***Beispiel:** Du hast an diesem Tag eine Dorffraktion gewählt, durch die du mit den Waldgeistern verbunden bist. Nun darfst du entweder Birkenholz, Papier oder Stoff wählen.*

Entscheide danach, ob du das gewählte Material **einkaufen** oder **verkaufen** möchtest.

EINKAUFEN



Nimm 1 Material der gewählten Art aus dem Vorrat und lege es in den Beutel.

Beispiel: Du bist mit den Waldgeistern verbunden und möchtest Papier einkaufen. Du legst also 1 Papier aus dem Vorrat in den Beutel.



VERKAUFEN



Wähle 1 Material der gewählten Art in einem Verarbeitungsfach in deiner Werkstatt und lege es in den Beutel. Du erhältst so viele Münzen wie neben dem Verarbeitungsfach angegeben und nutzt die dort gezeigte Werkstattaktion (siehe „Werkstattaktionen“, S. 22).

Werkstattaktion

Münzen



Beispiel: Du verkaufst 1 Papier aus Verarbeitungsfach 3. Du legst es in den Beutel, erhältst 2 Münzen und nutzt die Werkstattaktion „Lagern“.

FÄHIGKEIT NUTZEN

In diesem Schritt nutzt du die Fähigkeit rechts neben dem Material, das du in diesem Zug gewählt hast.



Beispiel: Du hast in diesem Zug Birkenholz eingekauft, also darfst du die Fähigkeit „Produktiv“ nutzen, die rechts daneben liegt.

Du darfst auch darauf verzichten, die Fähigkeit zu nutzen. Deine Fähigkeiten schaltest du im Laufe des Spiels frei. Alle Fähigkeiten werden ab S. 24 erklärt.

MATERIALIEN LAGERN

In diesem Schritt ziehst du 3 zufällige Materialien aus dem Beutel und legst sie in dein Lager.



Beispiel: Du ziehst 1 Stoff, 1 Leder und 1 Papier aus dem Beutel und legst sie in dein Lager.

MATERIAL VERARBEITEN

In diesem Schritt verarbeitest du Material in deiner Werkstatt. Wähle, ob du die Verarbeitung **beginnen** oder **fortsetzen** möchtest.

BEGINNEN

Wähle 1 Material aus deinem Lager und lege es ins Verarbeitungsfach 1.



Zur Erinnerung: In jedem Verarbeitungsfach können höchstens 4 Materialien gleichzeitig sein.

FORTSETZEN

Wähle 1 Material aus deinem Lager und lege es in den Beutel. Bewege dann 1 Material **derselben Art** in deiner Werkstatt 1 Verarbeitungsfach weiter (folge dabei den Pfeilen). Ein Material in Verarbeitungsfach 5 kannst du nicht weiter verarbeiten.



Beispiel: Du legst 1 Stoff aus deinem Lager zurück in den Beutel.



Dann bewegst du 1 Stoff aus Verarbeitungsfach 2 weiter zu Verarbeitungsfach 3.

HILFSAKTIONEN

Deine Tableaus zeigen 7 Plätze für Würfel. Das sind die Hilfsaktionen, die du mit deinen Arbeitskräften nutzen kannst. Für 3 davon benötigst du jeweils einen Waldgeist-Würfel, für 3 andere benötigst du einen Dorfleute-Würfel, und für wieder 1 andere benötigst du einen Waldgeist- oder Dorfleute-Würfel.



Du darfst beliebig viele deiner angeworbenen Arbeitskräfte in deinem Würfelbereich für diese Hilfsaktionen nutzen, aber nur 1 Würfel pro Hilfsaktion einsetzen.

Wähle 1 Arbeitskraft aus deinem Würfelbereich, **senke ihre Stärke** und lege sie zu der Hilfsaktion, die du nutzen möchtest.

Nutze anschließend diese Aktion.

Arbeitskraft aus dem Würfelbereich nehmen


Stärke senken




Zu einer passenden Hilfsaktion legen




Die Hilfsaktionen funktionieren ähnlich wie die zuvor beschriebenen Aktionen:

- **Material einkaufen/verkaufen** 

Du darfst 1 Material einkaufen oder verkaufen (*siehe Seite 14*). Bei der Hilfsaktion bestimmt der Platz, an den du deinen Würfel gelegt hast, welches Material du einkaufst/verkaufst.

- **Verarbeiten** :

Du darfst 1 beliebiges Material in deiner Werkstatt (Lager oder Verarbeitungsfach) 1 Verarbeitungsfach weiterbewegen (*siehe „Verarbeiten“, S. 22*). Lege dabei kein Material aus deinem Lager in den Beutel.

- **Lagern** :

Du darfst genau 1 zufälliges Material aus dem Beutel ziehen und in dein Lager legen (*siehe „Lagern“, S. 22*).

*Hilfsaktion
„Material einkaufen/
verkaufen“*



Beispiel: Legst du einen Waldgeist-Würfel hierbin, darfst du dadurch 1 Papier einkaufen oder verkaufen.

Phase 3: Abend

Als Handwerkerin führst du am Ende der Phase „Abend“ einen zusätzlichen Schritt aus.

AUFTRAG ERFÜLLEN

Die Leute im Dorf beauftragen dich mit der Herstellung von Gegenständen. Am Abend darfst du genau 1 deiner Auftragskarten erfüllen. Jeder Auftrag zeigt, welche Materialien du dafür benötigst. Die kleinen Zahlen neben den Materialien geben an, welche Verarbeitungsstufe sie mindestens haben müssen.


Um einen Auftrag zu erfüllen, zahle für jedes gezeigte Material 1 entsprechendes Material mit mindestens der angegebenen Verarbeitungsstufe aus deiner Werkstatt. Lege die gezahlten Materialien in den Vorrat (**nicht** in den Beutel).

*Benötigte
Materialien*



***Beispiel:** Um diese Stiefel herzustellen, benötigst du 2 Leder mit Verarbeitungsstufe 2 oder höher und 1 Stoff mit Verarbeitungsstufe 1 oder höher.*

Danach erhältst du die unten auf der Auftragskarte gezeigte Belohnung in Form von Münzen und Aktionen.

Zeigt die Belohnung das Rufsymbol , erhältst du so viele Münzen, wie der Rufbonus für diesen Gegenstand auf deiner Rufleiste zeigt.

Belohnung



Rufleiste









Rufbonus

Beispiel: Du stellst diese Stiefel her. Du erhältst 1 Münze und 5 Münzen als Rufbonus wie auf der Rufleiste bei den Stiefeln gezeigt. Danach darfst du 1 Auftragskarte ziehen.

Lege erfüllte Aufträge offen **rechts** neben dein Tableau. Mit ihnen kannst du deinen Ruf verbessern (siehe „Ruf verbessern“, S. 23).

Ende der Jahreszeit

Am Ende der Jahreszeit führen manche Charaktere besondere Schritte aus. Das könnt ihr alle gleichzeitig tun.

1. Passive Gebäudeeffekte () ausführen 
2. Ziel prüfen und neues Ziel wählen 
3. Wetterstapel zurücksetzen 
4. Jahreszeitenplättchen austauschen 
5. Schritte für die Charaktere ausführen
6. Charaktere wechseln (optional) 

SCHRITTE FÜR DIE CHARAKTERE AUSFÜHREN

Als Handwerkerin verwaltest du am Ende der Jahreszeit deine Aufträge.

1. **Aufträge sortieren:** Sortiere alle verdeckten Auftragskarten und alle unerfüllten Aufträge, die du noch hast, nach ihrer Rückseite zu 5 Stapeln (wie beim Spieldaufbau).
2. **Waldgeister zählen:** Zähle, wie viele Waldgeist-Würfel im Spiel sind (auf dem Spielplan und in allen Charakter-Sortierkästen).
3. **Neuer Auftragsstapel:** Mische alle Aufträge, deren Zahl genauso hoch oder niedriger ist als die Anzahl Waldgeist-Würfel im Spiel, und lege sie als Auftragsstapel bereit. Lege die übrigen Aufträge beiseite.
4. **Neue Aufträge:** Ziehe so viele Karten vom Auftragsstapel, wie Dorfleute-Würfel im Spiel sind (auf dem Spielplan und in allen Charakter-Sortierkästen). Lege sie offen links neben dein Tableau.



Werkstattaktionen

Neben jedem der 5 Verarbeitungsfächer ist eine von 5 Werkstattaktionen abgebildet. Verkaufst du ein Material aus einem Verarbeitungsfach, darfst du im Anschluss die Werkstattaktion dieses Fachs nutzen.

AUFTRAGSKARTE ZIEHEN

Ziehe 1 Auftragskarte vom Auftragsstapel und lege sie offen links neben dein Tableau. Ist der Stapel leer, ignoriere diese Aktion.

VERARBEITEN

Wähle 1 Material in deiner Werkstatt (Lager oder Verarbeitungsfach) und bewege es 1 Verarbeitungsfach weiter. **Lege dabei kein Material aus deinem Lager in den Beutel.** Hast du keine Materialien in deiner Werkstatt, die du verarbeiten kannst, ignoriere diese Aktion.

Zur Erinnerung: Ein Material in Verarbeitungsfach 5 kannst du nicht weiter verarbeiten.

LAGERN

Ziehe **genau 1 zufälliges Material** aus dem Beutel und lege es in dein Lager. Ist der Beutel leer, ignoriere diese Aktion.

VERKAUFEN

Wähle 1 Material in einem Verarbeitungsfach in deiner Werkstatt und lege es in den Beutel. Du erhältst so viele Münzen wie neben dem Verarbeitungsfach angegeben und nutzt die dort gezeigte Werkstattaktion.

RUF VERBESSERN ★

Wähle einen Gegenstand und wirf so viele **erfüllte** Aufträge zu diesem Gegenstand ab, wie dein **aktueller Ruf** zeigt, um deinen Ruf für diesen Gegenstand zu verbessern.



***Beispiel:** Dein Ruf für Spielzeug ist 2. Du musst also 2 erfüllte Aufträge zu Spielzeug abwerfen, damit dein Ruf auf 3 steigt.*

Mische die abgeworfenen Aufträge zurück in den Auftragsstapel.

Drehe dann das Rufplättchen unter der Ruffeiste für diesen Gegenstand 1 Eck weiter gegen den Uhrzeigersinn. Die Rufplättchen sind doppelseitig. Hast du auf der Vorderseite die maximale Stufe von 3 erreicht und steigt dein Ruf weiter, drehe das Rufplättchen auf die Rückseite und drehe es dort wieder auf die 3.



Fähigkeiten

Wie in der Dorf-Anleitung erklärt, kannst du im Laufe des Spiels Fähigkeiten freischalten und musst dafür ihre Kosten bezahlen. Als Handwerkerin musst du eine bestimmte Anzahl Materialien zahlen, die mindestens bestimmte Verarbeitungsstufen haben. Lege die gezahlten Materialien in den Vorrat (nicht in den Beutel).

Die Fähigkeiten haben 3 Stufen. Fähigkeiten der Stufe II und III kannst du nur freischalten, falls 1 der beiden darauf abgebildeten Waldgeister im Spiel ist – das passiert im Laufe des Spiels durch Ereigniskarten.

Beispiel: Einer der beiden oben abgebildeten Waldgeister muss im Spiel sein, damit du die Fähigkeit „Vielseitig“ freischalten darfst.



Dazu musst du 1 Stoff mit Verarbeitungsstufe 5, 1 Birkenholz mit Verarbeitungsstufe 3 oder höher, sowie 1 Papier und 1 Zedernholz mit Verarbeitungsstufe 2 oder höher zahlen.

Hast du die Kosten bezahlt, drehe die Fähigkeit auf die Rückseite und lege sie an einen beliebigen freien Platz für Fähigkeiten in deinem Sortierkasten.

Schaltest du eine neue Fähigkeit frei, darfst du alle deine bisher freigeschalteten Fähigkeiten neu verteilen.

Möchtest du eine Fähigkeit freischalten, hast aber keinen Platz mehr in deinem Sortierkasten, musst du zuerst eine deiner aktuellen Fähigkeiten entfernen. Lege diese zurück in deinen Vorrat, du darfst sie später erneut freischalten.

Übersicht: Fähigkeiten

STUFE I

- 🍀 **Produktiv:** Ziehe 1 zufälliges Material aus dem Beutel und lege es in dein Lager.
- 🍀 **Geübt:** Lege 1 beliebiges Material aus dem Vorrat in den Beutel.
- 🍀 **Zügig:** Wähle 1 Material in deiner Werkstatt (Lager oder Verarbeitungsfach) und bewege es 1 Verarbeitungsfach weiter. Lege dabei kein Material aus deinem Lager in den Beutel.
- 🍀 **Zuverlässig:** Zahle 1 Münze, um die Stärke von 1 deiner angeworbenen Arbeitskräfte zu erhöhen.

STUFE II

- 🍀 **Geschäftstüchtig:** Verkaufe 1 Material aus deiner Werkstatt.
- 🍀 **Beliebt:** Lege 1 Material aus deiner Werkstatt (Lager oder Verarbeitungsfach) in den Beutel, um 1 Auftragskarte zu ziehen.
- 🍀 **Vielseitig:** Zahle 1 Münze, um die Plätze von 2 Materialien in deiner Werkstatt zu vertauschen.

STUFE III

- 🍀 **Motivation:** Zahle 5 Münzen, um die Stärke von all deinen angeworbenen Arbeitskräften in deinem Sortierkasten zu erhöhen.
- 🍀 **Hektisch:** Senke deinen Ruf bei einem beliebigen Gegenstand, indem du das Plättchen 1 Eck weiter im Uhrzeigersinn drehst. Erhalte danach sofort den Rufbonus für diesen Gegenstand.
- 🍀 **Überstunden:** Bewege 1 Material in deiner Werkstatt bis zu 2 Verarbeitungsfächer weiter.

Spielstand speichern

Um deinen Spielstand als Handwerkerin zu speichern, führe die folgenden Schritte aus.



1. Lege deine Figur und deinen Beutel (*mit den aktuellen Materialien darin!*) in die Schachtel.
2. Nimm dein Charakterplättchen aus deinem Sortierkasten und lege deine Münzen sowie den Materialien-Vorrat in die Fächer darunter. Lege alle verdeckten Auftragskarten und deine unerfüllten Aufträge verdeckt ins rechte Fach. Lege deine erfüllten Aufträge offen obendrauf. Lege das Charakterplättchen wieder obendrauf.
3. Nimm das Aktionstableau links aus deinem Sortierkasten und lege alle Fähigkeiten, die du gerade nicht freigeschaltet hast, in das obere Fach darunter. Lege das Aktionstableau wieder obendrauf.

4. Nimm das Werkstatttableau in der Mitte aus deinem Sortierkasten. Lass die Materialien in deinem Lager flach darin liegen und lege die Materialien in den Verarbeitungsfächern quer in ihr jeweiliges Verarbeitungsfach. Lege das Werkstatttableau wieder obendrauf.
5. Lege den Deckel auf den Sortierkasten, damit nichts verrutscht.

Spiel fortsetzen

Um das Spiel mit der Handwerkerin fortzusetzen, führe die folgenden Schritte aus.

1. Nimm deine Figur und deinen Beutel aus der Schachtel.
2. Nimm deine Münzen, deinen Materialien-Vorrat, deinen Fähigkeiten-Vorrat und die Auftragskarten aus deinem Sortierkasten.
3. Trenne deine erfüllten Aufträge von den restlichen Aufträgen und lege sie vor dich. Lies auf S. 21 nach, wie du den Auftragsstapel vorbereitest und wie viele Aufträge du ziehst.






HANDWERKERIN

 Stoff	 Rucksack	 Verkaufen
 Papier	 Schriftrollen	 Lagern
 Leder	 Stiefel	 Verarbeiten
 Birkenholz	 Hammer	 Auftragskarte ziehen
 Zedernholz	 Spielzeug	 Ruf verbessern
 Beliebiges Material	 Rufbonus	

SPIELABLAUF

PHASE 1: MORGEN



1. Wetter bestimmen 
2. Jahreszeiteffekt 
3. Wettereffekt 



PHASE 2: MITTAG




1. Dorffaktion 
2. Charakteraktion 
 - *Material einkaufen / verkaufen*
 - *Fähigkeit nutzen*
 - *Materialien lagern*
 - *Material verarbeiten*
3. Hilfsaktionen

PHASE 3: ABEND



1. Figur zurücknehmen 
2. Arbeitskräfte anpassen 
3. Auftrag erfüllen

Alle Schritte mit  daneben werden in der Dorf-Anleitung erklärt.