

Mythwind
DORF-ANLEITUNG



LEST MICH ZUERST!



Inhaltsverzeichnis

Spielübersicht.....	4
Hier beginnt eure Reise	5
Allgemeines Spielmaterial	6-7
Spielaufbau: Erste Partie	8-11
Grundlagen.....	12-16
Spielablauf	17-35
Phase I: Morgen.....	18-20
Phase II: Mittag.....	20-31
Phase III: Abend.....	32
Ende der Jahreszeit.....	33-35
Gebäudediagramm	36-37
Beschreibung der Gebäude	38-43
Spielstand speichern	44
Spiel fortsetzen	45
Achtung! Geheime Inhalte	46-47
Errungenschaften	48
Notizen	50
Übersicht: Wichtige Regeln	51

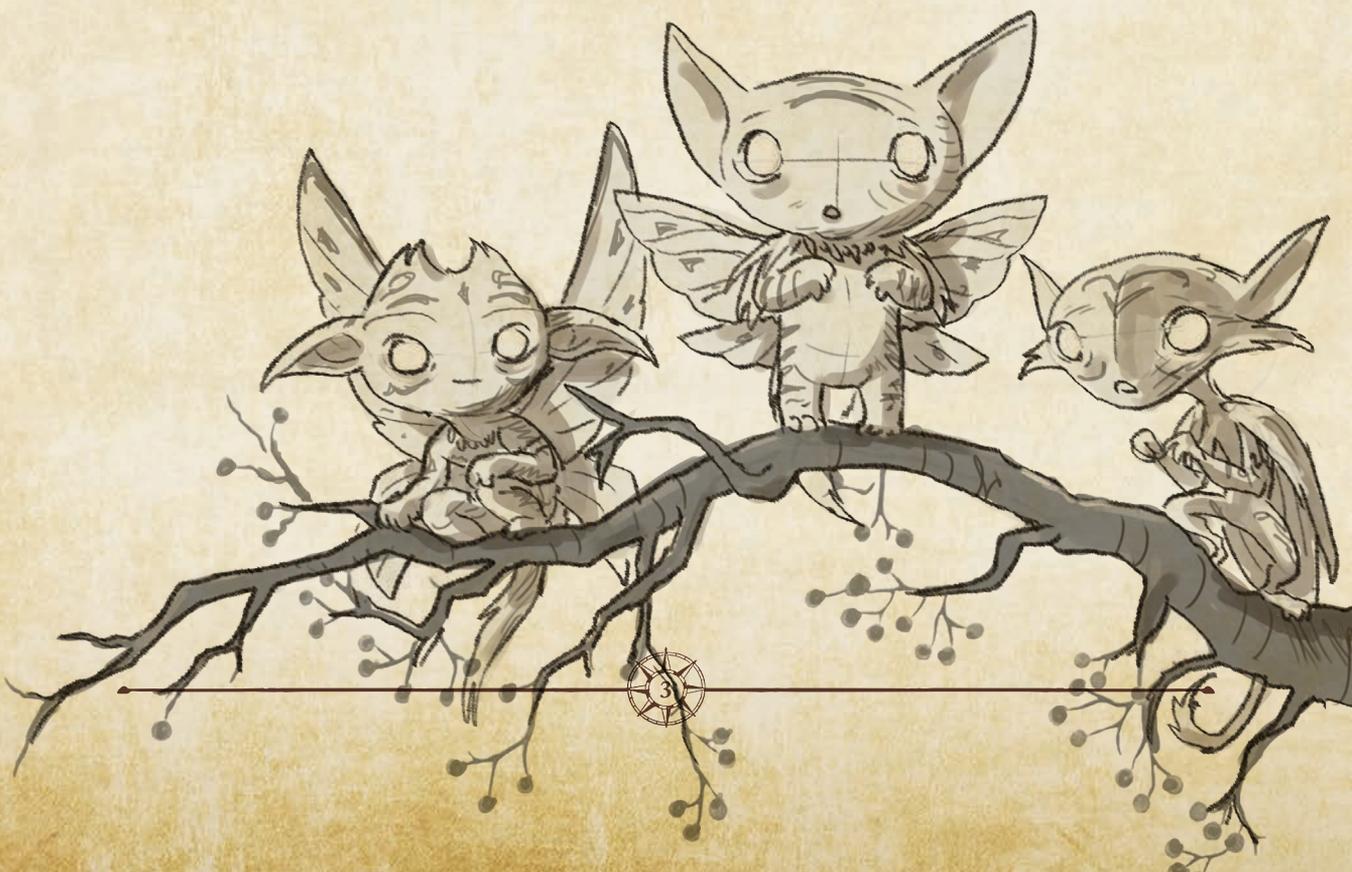


Schon lange erzählt man sich in eurem Ort, in dem ihr ein hartes Leben führt, von einem sagenumwobenen Tal, das versteckt in den Bergen liegen soll. Als ihr eines Tages bei einer Wanderung auf kleine magische Wesen stößt, fragt ihr euch, ob sie etwas damit zu tun haben. Und tatsächlich: Es sind Waldgeister und sie laden euch dazu ein, das Tal, in dem sie leben, zu eurer neuen Heimat zu machen.

Ihr wisst zwar nicht, warum sie das tun, doch die Chance, euch an einem solchen Ort niederzulassen, müsst ihr einfach ergreifen.

Der Wächtergeist Fyxx führt euch über den Gebirgspass – dahinter wartet das Tal von Mythwind.

Der Anblick ist atemberaubend. Das Tal ist noch schöner als in den kühnsten Erzählungen davon. Überrascht stellt ihr fest, dass dort noch einige Grundmauern einer früheren Siedlung stehen. Über ihnen ragt ein geheimnisvoller Turm empor. Anscheinend seid ihr nicht die ersten Menschen in diesem Tal ...



Spielübersicht

Mythwind ist ein kooperatives Spiel für 1–4 Abenteuerlustige, das euch in ein magisches Tal einlädt. Spielt Charaktere mit unterschiedlichen Berufen und Spielweisen und baut gemeinsam euer Dorf auf. Helft euch gegenseitig, immer neue Ziele zu erreichen. Im Laufe der Zeit baut ihr Gebäude, erlebt Abenteuer und freundet euch mit den geheimnisvollen Waldgeistern an. Dabei entwickelt sich euer Charakter immer weiter, und auch euer Dorf verändert sich nachhaltig.

In *Mythwind* gibt es kein Spielende – ihr könnt so lange am Stück und so viele Partien spielen, wie es euch Spaß macht. Selbst wenn ihr das Ende der Geschichte erfahren habt, spielt ihr einfach weiter. Ihr könnt euren Spielstand an bestimmten Punkten ganz einfach speichern. Dabei helfen euch die praktischen Sortierkästen, mit denen ihr alles schnell verstaut und genauso schnell wieder aufbaut, um da weiterzuspielen, wo ihr aufgehört habt.

Du kannst *Mythwind* auch solo spielen. Die Regeln bleiben unverändert. Spiele anfangs am besten nur mit 1 Charakter. Du kannst am Ende jeder Jahreszeit einen weiteren Charakter dazunehmen und so den Schwierigkeitsgrad mit der Zeit erhöhen.



HIER GEHT'S ZUM
REGELVIDEO.



Hier beginnt eure Reise

Die Regeln zu *Mythwind* sind auf mehrere Spielanleitungen aufgeteilt: die **DORF-ANLEITUNG**, die ihr gerade lest, und die Anleitungen zu den einzelnen Charakteren. Manchmal verweisen Symbole auf diese Anleitungen:



DORF-ANLEITUNG



CHARAKTER-ANLEITUNG

Die Dorf-Anleitung erklärt euch die grundsätzlichen Regeln des Spiels. Hier findet ihr auch den Spielaufbau und zusätzliche Infos zum Nachschlagen. Lest zuerst diese Anleitung, um das Spiel zu lernen.

Nehmt danach die Charakter-Anleitungen zur Hand. Jeder Charakter hat eine eigene Anleitung mit besonderen Regeln für diesen Charakter. Diese Anleitungen beginnen immer mit einer Übersicht über die einzigartige Spielweise des Charakters und seinen Beruf. So könnt ihr leichter entscheiden, welcher Charakter zu euch passt. Habt ihr euch einen Charakter ausgesucht, lest seine Charakter-Anleitung ganz, um euch mit seiner Spielweise vertraut zu machen.

Allgemeines Spielmaterial



154 Ereigniskarten



80 Abenteuerkarten und
1 Abdeckung



9 Wetterkarten
(nicht mischen!)



5 Zielmarker



Trenner für
Würfel



Dorf-Sortierkasten



28 Zielkarten



42 Gebäudekarten



2 Jahreszeitenplättchen



12 Talkarten



Dreiteiliger Spielplan



4 Dorfaktionsplättchen



4 Ressourcenmarker
(und 4 Ersatzmarker)



Arbeitskräfte
8 Waldgeist-Würfel
8 Dorfleute-Würfel



4 Umschläge mit geheimem Inhalt*



120 Münzen
52 im Wert von 1
44 im Wert von 5
24 im Wert von 10

*Im Laufe des Spiels werdet ihr aufgefordert, diese Umschläge zu öffnen. **Öffnet sie nicht vorher!** Unter „Achtung! Geheime Inhalte“ auf S. 46–47 wird der Inhalt dieser Umschläge erklärt, damit ihr nach dem Öffnen dort nachschlagen könnt.



Spielbau: Erste Partie

Spielt ihr Mythwind zum ersten Mal, folgt dem hier beschriebenen Spielbau. Für alle folgenden Partien lest unter „Spielstand speichern“ und „Spiel fortsetzen“ (S. 44–45) nach, wie ihr das Spiel aufbaut.

1. **Spielplan:** Legt die 3 Teile des Spielplans wie unten abgebildet aneinander und legt den Spielplan zwischen euch.



2. **Jahreszeitenplättchen:** Legt das Jahreszeitenplättchen für den Frühling  auf das Feld oben links.



3. **Start-Ressourcen:** Legt die 4 Ressourcenmarker jeweils auf das unterste Feld auf der farblich passenden Ressourcenleiste.



- Talkarten:** Nehmt die 12 nummerierten Talkarten und legt sie jeweils verdeckt auf die Felder mit denselben Zahlen auf dem Spielplan. Es gibt keine Talkarte für Feld 7.

*Beispiel:
Legt Talkarte 6 auf Feld 6.*



- Dorfaktionsplättchen:** Legt die Dorfaktionsplättchen jeweils auf die Felder mit denselben Symbolen auf dem Spielplan.



- Langhaus:** Legt die Gebäudekarte „Langhaus“ auf Feld 7 auf dem Spielplan.



Hinweis: Das kleine runde Feld ignoriert ihr erst einmal. Es kommt im Laufe des Spiels dazu.



7. **Arbeitskräfte:** Würfelt mit 1 blauen Waldgeist-Würfel und 1 orangen Dorfleute-Würfel. Zeigt ein Würfel nach dem Würfeln eine leere Seite, würfelt erneut mit ihm, bis er Würfelaugen zeigt. Legt die beiden Würfel zum Turm auf dem Spielplan.

Beispiel: Würfelt und legt die beiden Würfel zum Turm.



8. **Ereigniskarten:** Legt Ereignis 1 verdeckt links in den Dorf-Sortierkasten. Das ist der Ereignisstapel.
9. **Abenteuerkarten:** Mischt Abenteuer 01–10 und legt sie rechts in den Dorf-Sortierkasten. Die Seite mit der Nummer unten (die Vorderseite) zeigt jeweils nach oben. Achtet darauf, sie euch möglichst nicht anzusehen. Legt die **Abdeckung** darauf.
10. **Wetterkarten:** Legt die Wetterkarten verdeckt mittig in den Dorf-Sortierkasten. Das ist der Wetterstapel. Wir empfehlen, die Karten für eure erste Partie nicht zu mischen.
11. **Zielkarten:** Mischt Ziel 01–07 und legt sie mittig in den Dorf-Sortierkasten. Das ist der Zielstapel. Deckt das oberste Ziel auf und legt es offen auf den Zielstapel.



12. **Vorrat:** Legt die Münzen, Zielmarker und die übrigen Würfel in den Sortierkasten. Das ist der Vorrat. Legt die Gebäudekarten daneben bereit. Ihr dürft sie euch jederzeit ansehen.

13. **Charaktere:** Wählt jeweils 1 Charakter. Die Charaktere haben verschiedene Spielweisen und Berufe. Eine Übersicht über alle Charaktere findet ihr auf S. 13. Ihr dürft euren Charakter am Ende jeder Jahreszeit wechseln.



Grundlagen

Die folgenden Seiten erklären die grundlegenden Regeln, falls ihr zum ersten Mal spielt.

DIE CHARAKTERE

Zu Beginn jeder Partie sucht ihr euch jeweils einen Charakter aus, den ihr spielen möchtet. Zu eurem Charakter gehört eine Figur, die ihr auf dem Spielplan bewegt, und eigenes Spielmaterial nur für diesen Charakter. Euer Charakter hat auch einen eigenen Sortierkasten, den ihr sowohl zum Spielen als auch zum Verstauen nutzt. In der Anleitung für euren Charakter wird erklärt, wie ihr ihn spielt.



FIGUR (*HANDWERKERIN*)



SORTIERKASTEN FÜR DIESEN CHARAKTER (*HANDWERKERIN*)

Tipp: Um Plättchen ganz einfach aus den Sortierkästen zu entfernen, drückt am besten auf eine Seite des Plättchens, um es anzuheben.

ÜBERSICHT ÜBER DIE CHARAKTERE

Hier findet ihr eine kurze Beschreibung der Charaktere. Auf Seite 3 der Charakter-Anleitungen erfahrt ihr noch mehr über den jeweiligen Charakter.

Handwerkerin: Die Handwerkerin stellt im Auftrag der Leute im Dorf nützliche Gegenstände her. Je mehr Gegenstände sie herstellt, desto besser ist ihr Ruf und desto mehr bekommt sie für erfüllte Aufträge.

Farmer: Der Farmer baut Obst und Gemüse an. Gießt er seine Pflanzen sorgsam, kann er die Ernte teuer verkaufen. Die Pflanzen sind auf verschiedenförmigen Plättchen, die er in seine Farm puzzelt.

Händlerin: Die Händlerin kauft und verkauft Waren auf dem Markt. Dabei muss sie Angebot und Nachfrage im Blick behalten und sich gegen die Konkurrenz behaupten.

Waldhüter: Der Waldhüter erkundet das Tal und sammelt allerhand Nützliches. Er muss sich stets gut vorbereiten, ehe er auf Erkundungstour geht.



DER SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt euer **Dorf**, das ihr im Tal aufbaut. Dort verwaltet ihr eure Ressourcen, baut Gebäude und bewegt eure Figuren, um Aktionen zu nutzen.

ORTE

Auf dem Spielplan gibt es 13 nummerierte Felder. Das sind die **Orte**. Anfangs sind 12 davon noch durch die Talkarten abgedeckt, doch im Laufe des Spiels entfernt ihr diese Karten und legt Gebäude dorthin.

RESSOURCEN

Auf dem Spielplan gibt es Leisten für die vier verschiedenen Ressourcen. Diese Ressourcen teilt ihr euch – jeder Charakter darf sie nutzen.



KULTUR



EINKOMMEN



ROHSTOFFE



NAHRUNG

Im Laufe des Spiels erhaltet und verliert ihr Ressourcen. Bewegt die Ressourcenmarker immer entsprechend auf den Leisten, um anzuzeigen, wie viel von jeder Ressource ihr aktuell habt. Ressourcen können nie über 10 steigen oder unter 0 sinken. Falls ihr Ressourcen über diese Begrenzung hinaus erhalten oder verlieren sollt, ignoriert diesen Überschuss.

***Beispiel:** Ihr habt 2 Nahrung und erhaltet 2 Nahrung. Ihr bewegt den Nahrungsmarker also sofort 2 Felder nach oben, um anzuzeigen, dass ihr jetzt 4 Nahrung habt.*



ARBEITSKRÄFTE UND MÜNZEN

Neben den Ressourcen, die ihr euch teilt, gibt es Arbeitskräfte und Münzen. Sie können nur von dem Charakter verwendet werden, dem sie gehören. Ihr könnt Münzen und Arbeitskräfte nicht untereinander tauschen.

ARBEITSKRÄFTE

Im Laufe des Spiels lassen sich Arbeitskräfte aus dem ganzen Tal in eurem Dorf nieder. Es gibt 2 Arten von Arbeitskräften: Waldgeister und Dorfleute. Die blauen Würfel stehen für die Waldgeister und die orangen Würfel für die Dorfleute. Erhaltet ihr eine Arbeitskraft, nehmt einen entsprechenden Würfel aus dem Vorrat, würfelt mit ihm und legt ihn zum Turm auf dem Spielplan. Verliert ihr eine Arbeitskraft, legt einen beliebigen entsprechenden Würfel vom Turm zurück in den Vorrat.

Hinweis: Erhaltet ihr eine Arbeitskraft und ist keine Arbeitskraft dieser Art mehr im Vorrat, erhaltet ihr stattdessen 1 beliebige Ressource. Verliert ihr eine Arbeitskraft und ist keine Arbeitskraft dieser Art am Turm, muss ein beliebiger Charakter eine seiner angeworbenen Arbeitskräfte dieser Art zurück in den Vorrat legen. Hat niemand eine angeworbene Arbeitskraft dieser Art, geschieht nichts.

Ihr könnt Arbeitskräfte anwerben, damit sie euch helfen (siehe S. 30). Die Anzahl der Würfelaugen zeigt, wie stark diese Arbeitskraft aktuell ist.



DORFLEUTE-WÜRFEL

WALDGEIST-WÜRFEL

Im Laufe des Spiels würfelt und dreht ihr die Würfel, sodass sich ihre Stärke ändert. Lässt euch ein Effekt mit einem Würfel würfeln, legt ihn mit der gewürfelten Stärke anschließend dorthin zurück, von wo ihr ihn genommen habt.

Lässt euch ein Effekt einen Würfel drehen, zeigt euch das Symbol, ob ein Dorfleute- oder Waldgeist-Würfel gemeint ist und ob ihr die Stärke erhöht (↑) oder senkt (↓).



*Erhöht die Stärke von
1 Waldgeist-Würfel am Turm.*



*Senkt die Stärke von
1 Dorfleute-Würfel am Turm.*



*Senkt die Stärke von allen
Dorfleute-Würfeln am Turm.*



*Erhöht die Stärke von allen
Waldgeist-Würfeln am Turm.*



*Erhöht die Stärke von allen
Waldgeistern oder Dorfleuten am Turm.*

Wichtig: Ihr erhöht oder senkt die Stärke immer nur um 1. Erhöht ihr die Stärke, dreht den Würfel auf die Seite mit 1 Würfelauge mehr. Senkt ihr sie, dreht ihn auf die Seite mit 1 Würfelauge weniger. Die Stärke eines Würfels kann nicht unter 0 sinken und nicht über 3 steigen.

Sobald ein Würfel am Turm 0 Würfelaugen zeigt, **würfelt ihn sofort neu**, bis er Würfelaugen zeigt.

MÜNZEN

Münzen sind die Währung in *Mythwind*. Eure Charaktere können Münzen auf unterschiedliche Arten ausgeben und erhalten. Ihr braucht sie zum Beispiel für manche Dorffaktionen (*siehe S. 20–30*). Es gibt Münzen im Wert von 1, 5 und 10. Ihr dürft eure Münzen jederzeit in die passende Stückelung umtauschen. Münzen werden immer durch dieses Symbol dargestellt: .

Der Vorrat aus Münzen ist unbegrenzt. Sollten sie euch ausgehen, verwendet einen geeigneten Ersatz.



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, die sich meistens auf euer Dorf auswirken. Sie werden auf den folgenden Seiten erklärt.

Zusätzlich darf jeder Charakter in den verschiedenen Phasen besondere Dinge tun, die sich nach seinem Beruf richten. In den Charakter-Anleitungen erfahrt ihr mehr dazu.

Da *Mythwind* kein Spielende hat, könnt ihr nicht „gewinnen“ oder „verlieren“. Entdeckt die Welt von *Mythwind* in eurem Tempo und über beliebig viele Partien hinweg. Am Ende jeder Jahreszeit könnt ihr euren Spielstand speichern und ein andermal genau da weiterspielen, wo ihr aufgehört habt.

In jeder Jahreszeit versucht ihr, ein bestimmtes Ziel zu erfüllen. Seht daher am Anfang nach, welches Ziel gerade offen ausliegt. Außerdem könnt ihr im Laufe des gesamten Spiels auf verschiedene Errungenschaften hinarbeiten, die ihr hinten in der Anleitung findet. Vor allem aber versucht ihr, die Geschichte durch die Ereignisse und Abenteuer voranzutreiben.

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.



PHASE I: MORGEN

Der Tag beginnt und ihr seht nach, was das Wetter bringt. Es kann sich positiv oder negativ auf das Dorf auswirken.

In dieser Phase bestimmt ihr das Wetter für den aktuellen Tag und führt Jahreszeiten- und Wettereffekte aus, falls welche ausgelöst werden. Führt dazu die folgenden Schritte aus:

1. **Wetter bestimmen:** Zieht die oberste Wetterkarte vom Stapel und legt sie offen neben den Spielplan. Das Wettersymbol oben auf der Karte bestimmt, ob es ein sonniger, bewölkter oder regnerischer Tag ist.



Sonne



Wolken



Regen

Am ersten Tag jeder Jahreszeit liegt nur 1 Wetterkarte aus, doch mit jedem weiteren Tag kommt eine neue Wetterkarte dazu. Legt die neue Wetterkarte immer versetzt auf die vorherigen Wetterkarten, sodass die Wettersymbole von jedem Tag sichtbar bleiben.



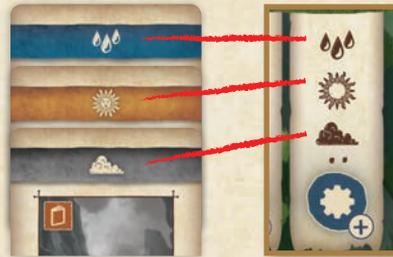
***Beispiel:** Zu Beginn des 3. Tages liegen bereits 2 Wetterkarten offen aus und ihr legt die neue versetzt oben drauf.*

2. **Jahreszeiteffekt:** Auf jedem Jahreszeitenplättchen sind 3 verschiedene Wettermuster. Ein Wettermuster besteht aus 3 Wettersymbolen übereinander. Jedes Wettermuster zeigt einen Jahreszeiteffekt.



Seht nach, ob die Wettersymbole auf den 3 neuesten Wetterkarten mit einem Wettermuster auf dem Jahreszeitenplättchen übereinstimmen. Dazu müssen die Symbole von oben nach unten gelesen in der gleichen Reihenfolge sein. Falls ja, führt den Jahreszeiteffekt aus, den dieses Wettermuster zeigt.

***Beispiel:** Die Wettersymbole auf den Wetterkarten stimmen mit dem rechten Wettermuster auf dem Jahreszeitenplättchen überein. Also führt ihr den entsprechenden Jahreszeiteffekt aus.*



Jahreszeiteffekte können sowohl positiv als auch negativ sein. Zum Beispiel könnt ihr durch sie Ressourcen erhalten oder verlieren. Mehr zu den anderen Jahreszeiteffekten erfahrt ihr im Verlauf dieser Anleitung.



Erhältet 1 Rohstoff.



Verliert 1 Nahrung.

3. **Wettereffekt:** Viele Wetterkarten haben oben links einen Wettereffekt (für  siehe S. 26, für  siehe S. 20). Seht nach, ob die neueste Wetterkarte einen hat, und führt ihn aus.

Wettereffekt



EREIGNISSE

Ereignisse können gut oder schlecht für euer Dorf sein. Im Laufe des Spiels (meistens durch Wetterkarten) führt ihr Ereignisse aus und mischt dabei immer mehr Ereignisse in den Stapel.



*Ereignis
ausführen*

Um ein Ereignis auszuführen, zieht die oberste Ereigniskarte vom Stapel. Lest sie laut vor und entscheidet gemeinsam, falls ihr vor eine Wahl gestellt werdet. Entfernt die Karte danach aus dem Spiel. Verliert ihr durch ein Ereignis etwas und habt nicht genügend davon, müsst ihr so viel davon verlieren wie möglich.

Beispiel: Verliert ihr 2 Nahrung, habt aber nur 1, verliert ihr 1 Nahrung.

Erhaltet ihr durch ein Ereignis etwas, das mit Kosten verbunden ist, müsst ihr die Kosten vollständig bezahlen, um es zu erhalten.

PHASE 2: MITTAG

Jetzt macht ihr euch an die Arbeit. Zuerst kümmert ihr euch um das Dorf: Ihr beschafft Ressourcen und erschließt neues Land, baut und nutzt Gebäude, werbt Waldgeister und Dorfleute an und begeben euch auf Abenteuer. Danach geht ihr euren Berufen nach.

In dieser Phase seid ihr alle jeweils einmal am Zug. In deinem Zug nutzt du zuerst eine **DORFAKTION**. Danach nutzt du deine **CHARAKTERAKTION** , die aus mehreren Schritten besteht, und beliebig viele **HILFSAKTIONEN**. Die Dorfaktionen sind hier in der Dorf-Anleitung beschrieben, die anderen Aktionen findest du später in deiner Charakter-Anleitung.

Es gibt fünf Dorfaktionen, die alle auf dem Spielplan zu finden sind:



Abenteuer



Bauen oder Abreißen



Ressourcen beschaffen oder
Neues Land erschließen



Gebäude nutzen*



Anwerben

**Hinweis: Für diese Dorfaktion braucht ihr Gebäude mit dem Symbol . Sie werden später erklärt. Zu Spielbeginn liegt bereits eines auf dem Spielplan: das „Langhaus“.*

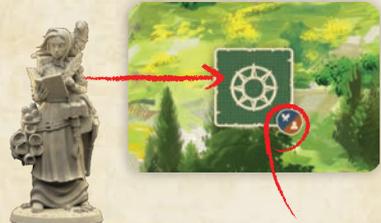
DORFAKTIONEN

Um eine Dorfaktion zu nutzen, stelle deine Figur auf die entsprechende Aktion auf dem Spielplan oder das entsprechende Gebäude. Du kannst deine Figur nicht auf eine Aktion oder ein Gebäude stellen, auf dem bereits eine andere Figur ist – die Aktion oder das Gebäude muss also frei sein. Sprecht euch daher gut ab, wenn ihr eure Züge plant, damit ihr euch nicht im Weg steht.

Durch deine Dorfaktion bist du für den Rest des Tages entweder mit den Waldgeistern oder mit den Dorfleuten verbunden. Deine **VERBUNDENHEIT** kann Einfluss auf deine Charakteraktion haben, die du danach nutzt.

Das kleine Verbundenheitssymbol neben den Dorfaktionen zeigt, ob du dich durch die Dorfaktion mit den Waldgeistern oder Dorfleuten verbindest. Sind beide Symbole abgebildet, entscheidet sich während der Dorfaktion, mit wem du dich verbindest. Darfst du durch einen Effekt mehrere Dorfaktionen nutzen, bestimmt die erste Dorfaktion deine Verbundenheit.

***Beispiel:** Die Handwerkerin stellt ihre Figur auf die Abenteuer-Aktion auf dem Spielplan, um sie zu nutzen. Durch diese Aktion kann sie sich mit den Waldgeistern oder den Dorfleuten verbinden – je nachdem, was bei der Aktion passiert.*



Verbundenheitssymbol

Kannst du keine Aktion nutzen (z.B. weil du nicht genug Münzen oder Ressourcen zahlen kannst), stelle deine Figur trotzdem auf eine Aktion oder ein Gebäude, um deine Verbundenheit zu bestimmen, nutze aber nicht die Aktion. Würde sich deine Verbundenheit erst während der Dorfaktion entscheiden, bestimmst du deine Verbundenheit selbst.

A) ABENTEUER

Begib dich auf der Suche nach Ressourcen und anderen nützlichen Dingen für das Dorf auf ein Abenteuer im Tal.

Nutzt du diese Aktion, nimm die oberste Abenteuerkarte unter der Abdeckung.

Wichtig: Die Abdeckung bleibt immer oben auf dem Stapel liegen, damit der Text auf den doppelseitigen Karten darunter geheim bleibt.



Lies dir zuerst die Vorderseite der Karte durch. Oft wirst du auf der Vorderseite vor eine Wahl gestellt und musst dich für eine Option entscheiden. Lies auf der Rückseite anschließend nur den Abschnitt zu deiner gewählten Option und führe diesen Effekt aus. Die Abschnitte auf der Rückseite haben ein Verbundenheitssymbol. Das Symbol im Abschnitt zu deiner gewählten Option bestimmt deine Verbundenheit für diesen Tag.

Nachdem du beide Seiten der Abenteuerkarte gelesen und den Effekt ausgeführt hast, entferne sie aus dem Spiel, sofern nicht anders angegeben. Du kannst sie auch noch bis zum Ende der Mittag-Phase vor dir liegen lassen, um dir deine Verbundenheit zu merken.

B) RESSOURCEN BESCHAFFEN ODER NEUES LAND ERSCHLIESSEN

Kaufe Ressourcen für das Dorf oder finde Orte für neue Gebäude.

Nutzt du diese Aktion, musst du dich entscheiden, ob du **Ressourcen beschaffst** oder **neues Land erschließt**. Durch diese Aktion verbindest du dich mit den **Waldgeistern**.

Ressourcen beschaffen

Zahle beliebig viele Münzen, um Ressourcen für das Dorf zu kaufen. Jeder Charakter zahlt für die Ressourcen unterschiedlich viel. Die Kosten für dich stehen auf deinem Charakterplättchen (*siehe Charakter-Anleitung*).

***Beispiel:** Der Farmer ist gut darin, Nahrung zu produzieren, daher ist diese Ressource für ihn günstig. Er dürfte zum Beispiel 20 Münzen zahlen für 2 Nahrung (zu je 5 Münzen) und 1 Rohstoff (zu je 10 Münzen).*



Kosten für den Farmer

Die Zahl auf dem Münzsymbol links vom Ressourcensymbol gibt an, wie viel dich 1 von dieser Ressource kostet. Du darfst mit dieser Aktion beliebig viel von jeder Ressource und auch beliebig viele unterschiedliche Ressourcen kaufen.

Passe die Ressourcenleisten nach dem Kaufen sofort an.

Neues Land erschließen

Nutzt du diese Aktion, zahle 5 Münzen und entferne die Talkarte von 1 beliebigen Ort auf dem Spielplan. Drehe die Talkarte um und führe den Effekt auf ihrer Rückseite aus. Talkarten haben unterschiedliche, positive Effekte.

Nachdem du den Effekt der Talkarte ausgeführt hast, entferne sie aus dem Spiel. Dieser Ort ist nun frei und ihr dürft ab sofort ein Gebäude darauf legen.

Beispiel: Entfernst du diese Talkarte, erhaltet ihr sofort 1 beliebige Ressource.



C) BAUEN ODER ABREISSEN

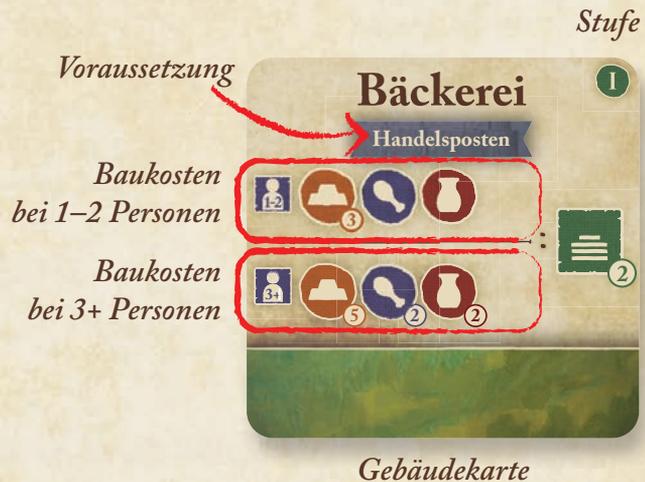
Beginne mit dem Bau neuer Gebäude im Dorf oder reiße vorhandene Gebäude ab, um Platz für neue zu schaffen.

Nutzt du diese Aktion, musst du dich entscheiden, ob du ein Gebäude **baust** oder **abreißt**. Durch diese Aktion verbindest du dich mit den **Dorfleuten**.

Bauen

Beginne mit dem Bau eines Gebäudes deiner Wahl. Du musst zuerst die Baukosten dieses Gebäudes zahlen und das Dorf muss in diesem Moment die Voraussetzung dieses Gebäudes erfüllen.

Auf der Rückseite der Gebäudekarten stehen die Baukosten und die Voraussetzung. Die Kosten richten sich danach, zu wievielt ihr spielt.

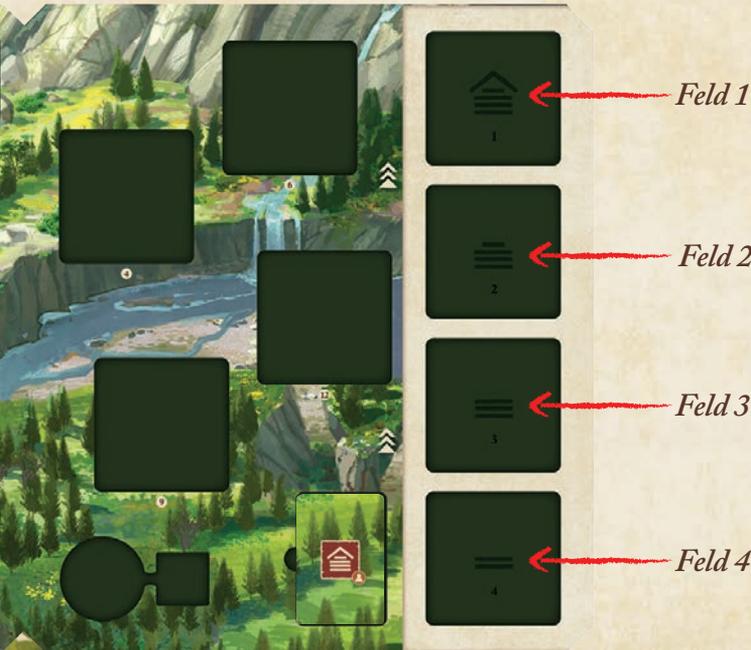


Hinweis: Nicht alle Gebäude haben Kosten oder eine Voraussetzung. Manche sind also leichter zu bauen als andere.

Baukosten: Zahle die für eure Personenzahl angegebene Menge an Ressourcen. Passe dazu die Ressourcenleisten entsprechend an.

Voraussetzung: Die Voraussetzung ist meistens ein anderes Gebäude, das bereits in eurem Dorf sein muss. Dazu muss es an einem der 13 Orte auf dem Spielplan liegen. Manche Gebäude haben als Voraussetzung ein bestimmtes Ereignis oder Abenteuer.

Hast du die Kosten des gewählten Gebäudes gezahlt und ist seine Voraussetzung erfüllt, lege es in die **BAUREIHE**. Dieses Gebäude **baut ihr gerade** – es liegt noch nicht im Dorf! Die Baureihe hat 4 Felder. Sie zeigen den Fortschritt beim Bau eines Gebäudes: Ein Gebäude auf Feld 1 ist kürzer davor, fertiggestellt zu werden, als ein Gebäude auf Feld 4.



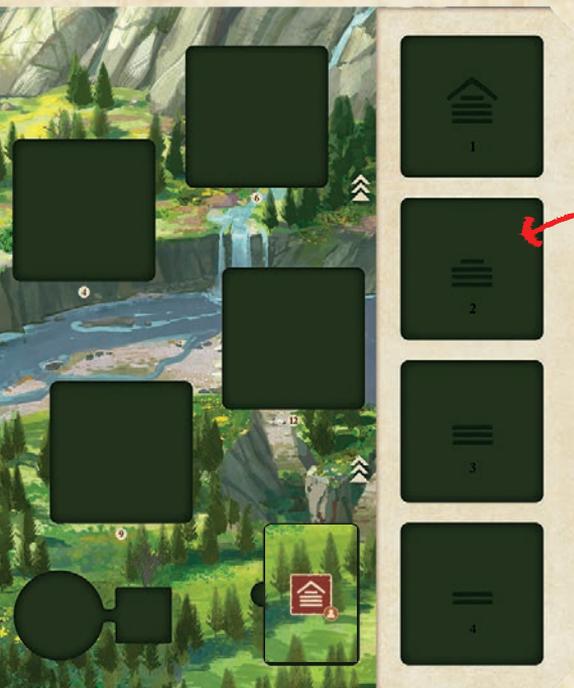
Jedes Gebäude hat rechts ein Baureihensymbol, das zeigt, auf welches Feld der Baureihe du es legst.

Kannst du ein Gebäude nicht auf das angegebene Feld legen, weil dort bereits ein Gebäude liegt, legst du es auf das nächste freie Feld darunter. Es dauert also länger, bis es fertiggestellt wird. Ist auch das nicht möglich, weil auf allen Feldern darunter bereits Gebäude liegen, kannst du dieses Gebäude nicht bauen.

Du darfst ein Gebäude auch dann in die Baureihe legen, falls kein Ort auf dem Spielplan mehr frei ist.

Im Laufe des Spiels schiebt ihr die Gebäude in der Baureihe nach oben (siehe S. 26). Dadurch nähern sie sich immer weiter der Fertigstellung. Wird das Gebäude auf Feld 1 nach oben aus der Baureihe geschoben, ist es **fertiggestellt** und ihr legt es ins Dorf (siehe S. 26–27).

Eine Übersicht über alle Gebäude findet ihr auf S. 36–43.



Symbol für
Feld 2

Beispiel: Baust du die Bäckerei, legst du sie auf Feld 2 der Baureihe.

Wichtig: Bauen meint immer, dass ihr ein Gebäude in die Baureihe legt. Fertigstellen meint immer, dass ihr ein Gebäude aus der Baureihe ins Dorf legt.

Abreißen

Reiße kostenlos ein beliebiges, bereits fertiggestelltes Gebäude im Dorf ab. Wähle dazu 1 Gebäude an einem der 13 Orte des Spielplans und lege es zurück in den Vorrat. Abgerissene Gebäude dürft ihr erneut bauen.

Weitere Regeln zu Gebäuden

GEBÄUDE IN DER BAUREIHE NACH OBEN SCHIEBEN

Damit ein Gebäude fertiggestellt wird, muss es die Baureihe durchlaufen. Im Laufe des Spiels dürft ihr Gebäude in der Baureihe nach oben schieben (meistens durch Wetter- und Jahreszeiteneffekte, die ihr in „Phase 1: Morgen“ nutzt).

Dieser Effekt sieht so aus:



Alle Gebäude in der Baureihe nach oben schieben



Durch diesen Effekt schiebt ihr alle Gebäude in der Baureihe jeweils 1 Feld nach oben. Liegt ein Gebäude auf Feld 1 und wird es nach oben aus der Baureihe geschoben, ist es fertiggestellt.

Beispiel: Die Taverne ist fertiggestellt. Die Kathedrale und die Schmiede schiebt ihr jeweils auf das Feld über ihnen.

Sobald ein Gebäude fertiggestellt ist, erhaltet ihr den **Baubonus** unten auf dem Gebäude.



Beispiel: Sobald die Taverne fertiggestellt ist, erhaltet ihr 1 Kultur.

Nachdem ihr den Baubonus erhalten habt, dreht das Gebäude um und legt es auf einen **beliebigen freien Ort im Dorf**.

Hinweis: Ihr erhaltet den Baubonus nicht, falls ihr ein Gebäude fertigstellt, das ihr in dieser Jahreszeit schon einmal fertiggestellt hattet.

Könnt ihr ein Gebäude nicht ins Dorf legen, weil es keinen freien Ort mehr gibt, wird es nicht fertiggestellt und bleibt in der Baureihe liegen. So kann die Baureihe verstopfen und ihr könnt auch andere Gebäude nicht nach oben schieben.

Austausch-Voraussetzung

Manche Gebäude haben eine **AUSTAUSCH-VORAUSSETZUNG**. Sie funktioniert grundsätzlich wie eine normale Voraussetzung. Um dieses Gebäude zu bauen, muss also das vorausgesetzte Gebäude bereits im Dorf sein. Zusätzlich zeigt sie links das Austausch-Symbol.



Ein fertiggestelltes Gebäude mit Austausch-Voraussetzung dürft ihr nur an den Ort im Dorf legen, an dem das vorausgesetzte Gebäude liegt. Ihr tauscht also ein altes Gebäude gegen ein neues aus. Das alte Gebäude kommt zurück in den Vorrat.

Habt ihr ein Gebäude fertiggestellt, könnt die Austausch-Voraussetzung aber nicht mehr erfüllen, weil das vorausgesetzte Gebäude nicht mehr im Dorf ist, legt das fertiggestellte Gebäude an einen beliebigen freien Ort.

Schmiede

Steinbruch



Beispiel: Die Schmiede hat als Austausch-Voraussetzung den Steinbruch. Ihr dürft die Schmiede also nur an den Ort legen, an dem der Steinbruch liegt. Ihr tauscht den Steinbruch gegen die Schmiede aus und legt den Steinbruch zurück in den Vorrat.

GEBÄUDE IN DER BAUREIHE NACH UNTEN SCHIEBEN

Im Laufe des Spiels kann es vorkommen, dass ihr Gebäude in der Baureihe nach unten schieben müsst. Dieser Effekt sieht so aus:



Alle Gebäude in der Baureihe nach unten schieben

Durch diesen Effekt schiebt ihr alle Gebäude in der Baureihe jeweils 1 Feld nach unten. Ihr könnt Gebäude nicht über Feld 4 hinauschieben.

Sollt ihr ein einzelnes Gebäude nach oben oder unten schieben, und liegt auf diesem Feld bereits ein anderes Gebäude, legt das Gebäude, das ihr verschiebt, auf das nächste freie Feld.

Gebäude erhalten

Erhaltet ihr durch einen Karteneffekt ein Gebäude und steht im Karteneffekt keine Voraussetzung dabei, legt das Gebäude direkt auf einen freien Ort im Dorf. Steht im Karteneffekt eine Voraussetzung dabei und erfüllt ihr diese Voraussetzung nicht, könnt ihr das Gebäude nicht ins Dorf legen.

D) GEBÄUDE NUTZEN

Besuche ein Gebäude im Dorf und nutze seinen Effekt.

Nutzt du diese Aktion, stelle deine Figur auf ein beliebiges -Gebäude an einem der 13 Orte auf dem Spielplan, auf dem noch keine Figur steht und dessen Bedingung du erfüllen kannst. Nutze dann den Gebäudeeffekt.

GEBÄUDEEFFEKTE

Es gibt zwei Arten von Gebäudeeffekten:

 **Aktiv** : Diese Effekte nutzt du bei der Dorfaktion „Gebäude nutzen“.

 **Passiv** : Diese Effekte führt ihr am Ende der Jahreszeit aus (siehe S. 33).

Gebäudeeffekte haben links eine Bedingung, um sie zu nutzen, und zeigen rechts das, was du erhältst. Um die Bedingung zu erfüllen, musst du meistens Ressourcen oder Münzen zahlen und die Stärke von Arbeitskräften senken. Sobald du die Bedingung erfüllt hast, erhältst du das rechts Gezeigte. Hat ein Effekt keine Bedingung, erhältst du einfach sofort das Gezeigte. Manche Gebäude haben mehrere Arten von Effekten.

Jedes Gebäude hat ein **Verbundenheitssymbol**, das zeigt, ob du dich durch das Nutzen dieses Gebäudes mit den Waldgeistern oder Dorfleuten verbindest.

Sind Bestandteile eines Effekts durch einen Schrägstrich getrennt, musst du dich für einen davon entscheiden.

Verbundenheitssymbol



Art des Gebäudeeffekts

Gebäudeeffekt

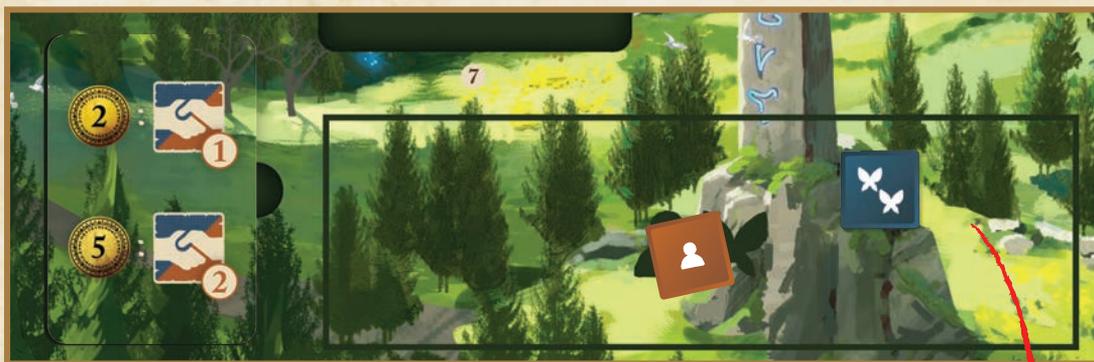
Beispiel:

Nutzt du die Bäckerei, bist du danach mit den Waldgeistern verbunden. Um die Bäckerei zu nutzen, musst du die Stärke von 1 deiner angeworbenen Waldgeister senken und 4 Münzen zahlen. Dafür erhaltet ihr 1 Nahrung.

E) ANWERBEN

Hol dir Unterstützung von Waldgeistern und Dorfleuten.

Nutzt du diese Aktion, zahle 2 Münzen, um 1 Arbeitskraft vom Turm anzuwerben, oder 5 Münzen, um 2 Arbeitskräfte vom Turm anzuwerben.



Beispiel: Nimm dir für 2 Münzen entweder den Waldgeist- oder den Dorfleute-Würfel vom Turm, oder nimm dir beide für 5 Münzen.

Jeder Charakter hat in seinem Sortierkasten einen Würfelbereich. Sobald du eine oder mehrere Arbeitskräfte angeworben hast, lege die Würfel vom Turm in deinen Würfelbereich, ohne sie zu drehen oder mit ihnen zu würfeln.

Die angeworbene Arbeitskraft bestimmt deine Verbundenheit für den Rest des Tages. Hast du sowohl einen Waldgeist-Würfel als auch einen Dorfleute-Würfel angeworben, bestimmst du die Verbundenheit.

Hinweis: Darfst du durch einen Effekt Arbeitskräfte anwerben und stehen keine Kosten dabei, ist es kostenlos.



Würfelbereich

CHARAKTERAKTION UND HILFSAKTIONEN

☞ Nach deiner Dorfaktion nutzt du deine CHARAKTERAKTION , die aus mehreren Schritten besteht, und beliebig viele HILFSAKTIONEN. Du findest sie in deiner Charakter-Anleitung. Durch manche Karten darfst du am aktuellen Tag eine zusätzliche Charakteraktion nutzen oder kannst an diesem Tag keine Charakteraktion nutzen.

FÄHIGKEITEN

Jeder Charakter hat einzigartige Fähigkeiten. Sie sind an deine Charakteraktion geknüpft und werden in deiner Charakter-Anleitung beschrieben.

Im Laufe des Spiels darfst du neue Fähigkeiten freischalten.

Dieser Effekt sieht so aus: 

Schaltest du eine Fähigkeit frei, musst du ihre Kosten bezahlen.

Hast du die Kosten bezahlt, drehe die Fähigkeit auf die Rückseite und lege sie in 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.

Du kannst schon zu Beginn des Spiels Fähigkeiten freischalten, indem du das „Langhaus“ im Dorf nutzt.

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:** Nutzt du das „Langhaus“, erhältst du entweder 1 Münze oder schaltest eine Fähigkeit frei (und musst ihre Kosten bezahlen).*

PHASE 3: ABEND

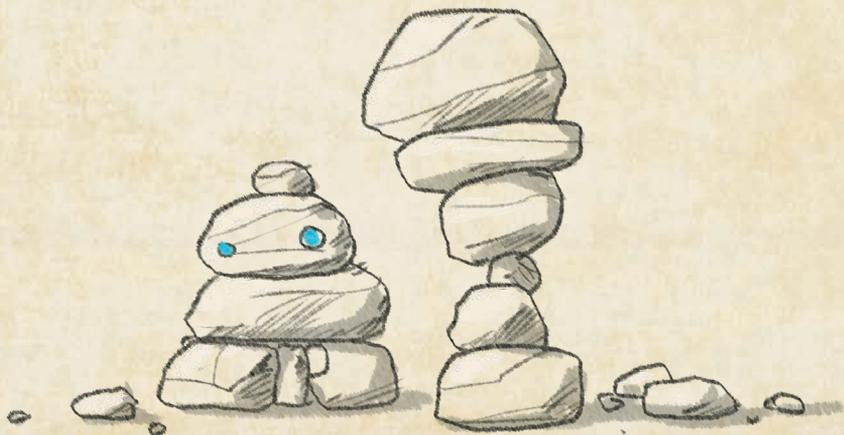
Der Tag neigt sich dem Ende zu. Lasst ihn mit den Dorfleuten und Waldgeistern ausklingen und bereitet euch auf den nächsten Tag vor.

Führt in dieser Phase alle gleichzeitig die folgenden Schritte aus:

1. **Figur zurücknehmen:** Nehmt jeweils eure Figur vom Spielplan zurück
2. **Arbeitskräfte anpassen:** Geht jeweils alle eure eigenen Würfel durch:
 -  Zeigt der Würfel **mindestens 1 Würfelauge**, lege ihn in deinen Würfelbereich bzw. lass ihn dort liegen, ohne seinen Wert zu verändern.
 -  Zeigt der Würfel **0 Würfelaugen**, würfle mit ihm und lege ihn zum Turm auf dem Spielplan. Zeigt er nach dem Würfeln eine leere Seite, würfle erneut mit ihm, bis er Würfelaugen zeigt.

Zusätzlich zu diesen beiden Schritten musst du für deinen Charakter womöglich weitere Schritte ausführen (*siehe Charakter-Anleitungen*).

Seid ihr alle fertig mit dieser Phase, seht nach, wie viele **Wetterkarten** noch im Stapel sind: Ist noch mindestens 1 Karte im Stapel, beginnt einen neuen Tag mit „Phase 1: Morgen“. Ist der Wetterstapel leer, endet die Jahreszeit und ihr geht zum „Ende der Jahreszeit“ über.



Ende Der Jahreszeit

Seht nach, ob ihr passive Gebäudeeffekte habt, prüft, ob ihr euer Ziel erreicht habt, und bereitet euch auf die nächste Jahreszeit vor.

Führt dazu die folgenden Schritte aus:

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)

Habt ihr alle Schritte ausgeführt, beginnt entweder eine neue Jahreszeit mit „Phase 1: Morgen“, oder speichert euren Spielstand (siehe „Spielstand speichern“, S. 44).

PASSIVE GEBÄUDEEFFEKTE () AUSFÜHREN

-Gebäude haben Effekte, die erst am Ende der Jahreszeit ausgeführt werden. Geht alle bereits fertiggestellten Gebäude auf dem Spielplan in beliebiger Reihenfolge durch und führt diese Effekte aus.

Wichtig: Hängt ein Gebäudeeffekt davon ab, ob ihr das Ziel für diese Jahreszeit erreicht habt, führt diesen Gebäudeeffekt erst **nach** Schritt 2 „Ziel prüfen und neues Ziel wählen“ aus.

Passiver Effekt, den ihr am Ende der Jahreszeit ausführt.

Beispiel: Am Ende jeder Jahreszeit erhaltet ihr durch die „Kapelle“ 1 Kultur.



ZIEL PRÜFEN UND NEUES ZIEL WÄHLEN

Seht nach, ob ihr das Ziel für diese Jahreszeit erreicht habt, und wählt ein neues Ziel für die nächste Jahreszeit. Die Zielkarten sind doppelseitig. Die Vorderseite zeigt das Ziel, das ihr innerhalb einer Jahreszeit erreichen wollt. Das sind immer **Mindestanforderungen**, ihr benötigt also das Beschriebene oder mehr. Die Rückseite zeigt, was passiert, wenn ihr das Ziel erreicht oder nicht erreicht habt.



Lest zuerst das Ziel auf der Vorderseite eurer aktuellen Zielkarte noch einmal laut vor. Dreht dann die Karte um und lest den Abschnitt, der auf euch zutrifft:

- ☛ **Habt ihr das Ziel erreicht:** Führt den Effekt des oberen Abschnitts aus und entfernt die Karte aus dem Spiel. Ihr erhaltet etwas und es kommt meistens auch ein neues Ziel in den Zielstapel.
- ☛ **Habt ihr das Ziel nicht erreicht:** Führt den Effekt des unteren Abschnitts aus. Legt die Karte zurück unter den Zielstapel.

Mischt dann den Zielstapel, zieht 2 Zielkarten und wählt 1 davon aus. Legt die andere verdeckt unter den Zielstapel. Legt dann die gewählte Karte offen auf den Zielstapel. Das ist euer neues Ziel für die nächste Jahreszeit.

ZIELPLÄTTCHEN

Zeigt mit den Zielplättchen euren Fortschritt bei eurem aktuellen Ziel an.



Beispiel: Musst ihr für ein Ziel 3 Gebäude bauen, legt jedes Mal, wenn ihr ein Gebäude baut, ein Zielplättchen auf die Zielkarte. Liegen am Ende der Jahreszeit 3 Zielplättchen auf der Zielkarte, wisst ihr sofort, dass ihr das Ziel erfüllt habt.

WETTERSTAPEL ZURÜCKSETZEN

Nehmt alle Wetterkarten, mischt sie und legt sie als neuen Wetterstapel für die nächste Jahreszeit in den Dorf-Sortierkasten.

JAHRESZEITENPLÄTTCHEN AUSTAUSCHEN

Entfernt das aktuelle Jahreszeitenplättchen vom Spielplan und ersetzt es durch das Plättchen für die nächste Jahreszeit. Richtet euch dabei nach dieser Reihenfolge:



SCHRITTE FÜR DIE CHARAKTERE AUSFÜHREN (📖)

Am Ende der Jahreszeit führen manche Charaktere besondere Schritte aus. Das könnt ihr alle gleichzeitig tun. Ihr findet sie in euren Charakter-Anleitungen.

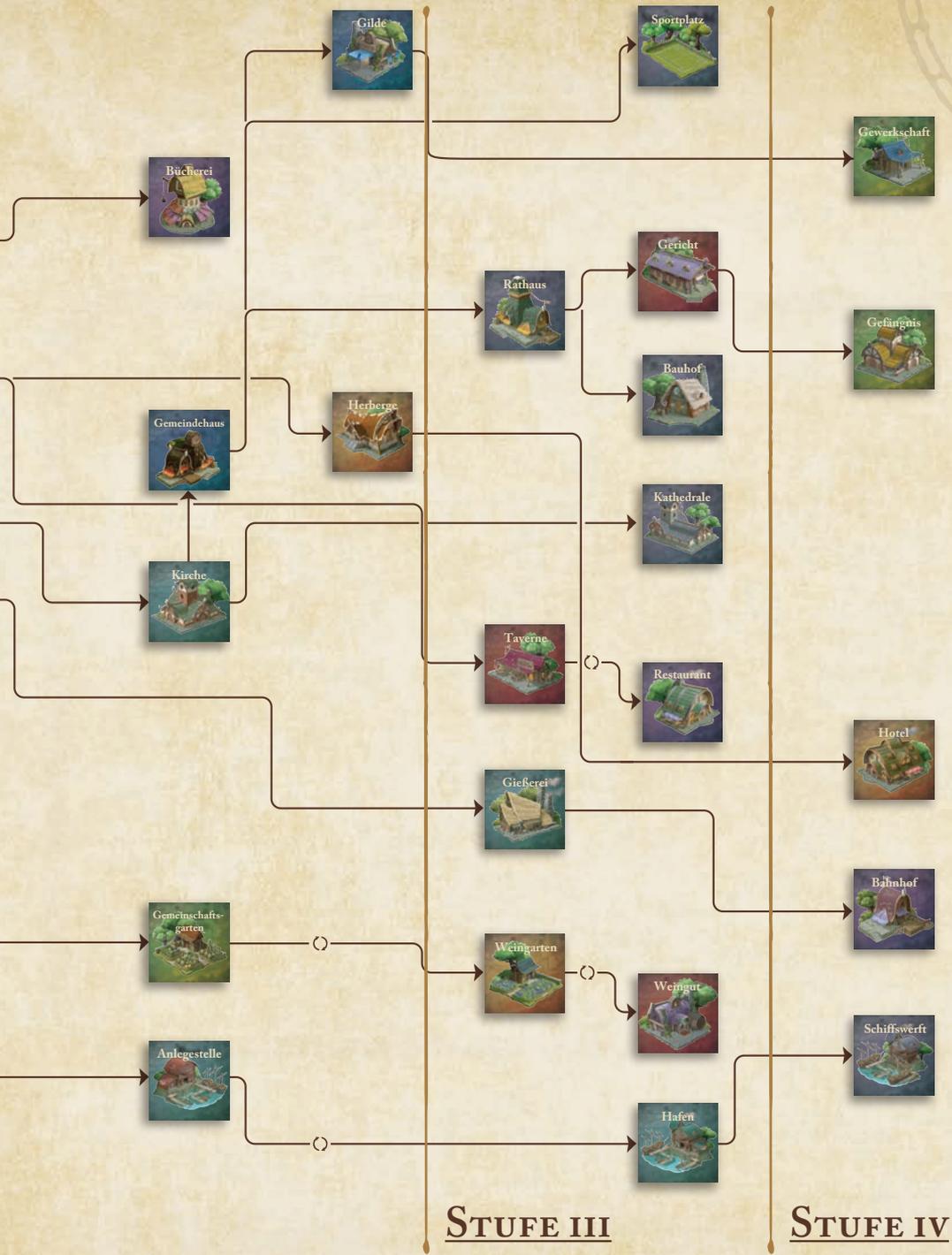
CHARAKTERE WECHSELN (OPTIONAL)

Ihr könnt in der nächsten Jahreszeit andere Charaktere spielen. Möchtest du deinen Charakter wechseln, lege alle Würfel von deinem aktuellen Charakter unverändert zurück zum Turm auf dem Spielplan. Das restliche Spielmaterial deines Charakters bleibt unverändert. So kann die nächste Person, die mit deinem Charakter spielt, seinen Fortschritt übernehmen.



Gebäudediagramm





STUFE III

STUFE IV

Beschreibung der Gebäude

NAME (VORAUSSETZUNG)	STUFE	EFFEKT
Anlegestelle (Fischzucht)	II	Am Ende der Jahreszeit, falls ihr das Ziel für diese Jahreszeit erreicht habt, erhaltet ihr 1 Einkommen und jeder Charakter erhält 3 Münzen.
Bahnhof (Gießerei)	IV	Senke die Stärke von 1 deiner angeworbenen Waldgeister: Zieht 1 Ereignis und führt es aus.
Bäckerei (Handelsposten)	I	Senke die Stärke von 1 deiner angeworbenen Waldgeister und zahle 4 Münzen: Erhaltet 1 Nahrung.
Bauhof (Rathaus)	III	Am Ende der Jahreszeit erhaltet ihr 2 Rohstoffe.
Bücherei (Schule)	II	Am Ende der Jahreszeit, falls ihr das Ziel für diese Jahreszeit erreicht habt, erhaltet ihr 1 Kultur und jeder Charakter erhält 3 Münzen.
Denkmal (Krämerladen)	I	Senke die Stärke von 1 deiner angeworbenen Waldgeister und zahle 4 Münzen: Erhaltet 1 Kultur.
Druckerei (Postamt)	II	Senke die Stärke von 2 deiner angeworbenen Dorfleute und zahle 2 Münzen: Ihr erhaltet 1 Einkommen. Am Ende der Jahreszeit zieht ihr beim Wählen des neuen Ziels 1 Zielkarte mehr.

Metzgerei (Bäckerei)	I	Senke die Stärke von 1 deiner angeworbenen Waldgeister und zahle 4 Münzen: Ihr erhaltet 1 Nahrung. Am Ende der Jahreszeit erhaltet ihr 1 Nahrung.
Fischzucht	I	Nutze an diesem Tag keine Charakteraktion. Verliert 1 Einkommen oder 1 Rohstoff: Ihr erhaltet 1 Nahrung oder 1 Kultur.
Gasthaus (Schenke)	II	Zahle 2 Münzen: Erhöhe die Stärke aller Dorfleute oder aller Waldgeister am Turm.
Gefängnis (Gericht)	IV	Am Ende der Jahreszeit dürft ihr 1 Gebäude abreißen, um den Effekt der Zielkarte zu ignorieren.
Gemeindehaus (Kirche)	II	Am Ende der Jahreszeit darf jeder Charakter 1 beliebige seiner Fähigkeiten nutzen.
Gemeinschaftsgarten (Denkmal)	II	Am Ende der Jahreszeit, falls ihr das Ziel für diese Jahreszeit erreicht habt, erhaltet ihr 1 Nahrung und jeder Charakter erhält 3 Münzen.
Gericht (Rathaus)	III	Zahle 10 Münzen und lege 1 Dorfleute- oder Waldgeist-Würfel vom Turm zurück in den Vorrat: Ihr erhaltet 1 Dorfleute- oder Waldgeist-Würfel.
Gewerkschaft (Gilde)	IV	Senke die Stärke von 1 deiner angeworbenen Dorfleute: Zieht 1 Ereignis und führt es aus.

Gießerei (Schmiede)	III	Senke die Stärke von 1 deiner angeworbenen Dorfleute und zahle 5 Münzen: Erhältet 2 Rohstoffe.
Gilde (Gemeindehaus)	II	Verliert 1 Einkommen oder 1 Rohstoff: Wirb 2 Dorfleute an.
Hafen (Anlegestelle)	III	Senke die Stärke von 1 deiner angeworbenen Dorfleute und zahle 5 Münzen: Erhältet 2 Einkommen. Am Ende der Jahreszeit, falls ihr das Ziel für diese Jahreszeit erreicht habt, erhaltet ihr 1 Einkommen und jeder Charakter erhält 3 Münzen.
Handelsposten (Langhaus)	I	Zahle 2 Münzen und 1 beliebige Ressource: Erhältet 1 beliebige Ressource.
Holzlager (Handelsposten)	I	Senke die Stärke von 1 deiner angeworbenen Dorfleute und zahle 4 Münzen: Erhältet 1 Rohstoff.
Herberge (Gasthaus)	II	Verliert 1 Nahrung oder 1 Kultur: Wirb 2 Waldgeister an.
Hotel (Herberge)	IV	Am Ende der Jahreszeit erhaltet ihr 1 Nahrung oder 1 Kultur für jeden Waldgeist-Würfel am Turm, der über die Anzahl der Dorfleute-Würfel am Turm hinausgeht. <i>Beispiel: Am Turm liegen 3 Waldgeist- und 1 Dorfleute-Würfel. Also erhaltet ihr 2 Nahrung, 2 Kultur oder 1 von beidem.</i>

Kapelle	I	Am Ende der Jahreszeit erhaltet ihr 1 Kultur.
Kathedrale (Kirche)	III	Am Ende der Jahreszeit erhaltet ihr 2 Kultur.
Kirche (Kapelle)	II	Senke die Stärke von 2 deiner angeworbenen Waldgeister und zahle 2 Münzen: Erhaltet 1 Kultur. Am Ende der Jahreszeit erhaltet ihr 1 Kultur.
Krämerladen (Langhaus)	I	Zahle 3 Münzen: Nutze an diesem Tag 1 zusätzliche Charakteraktion.
Langhaus	I	Erhalte 1 Münze oder schalte 1 Fähigkeit frei.
Lehmgrube (Steinbruch)	II	Am Ende der Jahreszeit, falls ihr das Ziel für diese Jahreszeit erreicht habt, erhaltet ihr 1 Rohstoff und jeder Charakter erhält 3 Münzen.
Postamt (Krämerladen)	I	Am Ende der Jahreszeit zieht ihr beim Wählen des neuen Ziels 1 Zielkarte mehr.
Rathaus (Gemeindehaus)	III	Baue ein Stufe-I- oder Stufe-II-Gebäude: Ihr erhaltet 1 beliebige Ressource.

Restaurant (Taverne)	III	Senke die Stärke von 1 deiner angeworbenen Waldgeister und zahle 5 Münzen: Erhaltet 2 Nahrung. Am Ende der Jahreszeit erhaltet ihr 1 Einkommen.
Sägewerk (Holzlager)	I	Senke die Stärke von 1 deiner angeworbenen Dorfleute und zahle 4 Münzen: Erhaltet 1 Rohstoff. Am Ende der Jahreszeit erhaltet ihr 1 Einkommen.
Schenke (Krämerladen)	I	Senke die Stärke von 1 deiner angeworbenen Dorfleute und zahle 4 Münzen: Erhaltet 1 Einkommen.
Schiffswerft (Hafen)	IV	Am Ende der Jahreszeit erhaltet ihr 1 Einkommen oder 1 Rohstoff für jeden Dorfleute-Würfel am Turm, der über die Anzahl der Waldgeist-Würfel am Turm hinausgeht. <i>Beispiel: Am Turm liegen 3 Dorfleute- und 1 Waldgeist-Würfel. Also erhaltet ihr 2 Rohstoffe, 2 Einkommen oder 1 von beidem.</i>
Schlachthof (Metzgerei)	II	Senke die Stärke von 2 deiner angeworbenen Waldgeister und zahle 2 Münzen: Erhaltet 1 Nahrung. Am Ende der Jahreszeit erhaltet ihr 1 Nahrung.

Schmiede (Steinbruch)	II	Senke die Stärke von 2 deiner angeworbenen Dorfleute und zahle 2 Münzen: Erhaltet 1 Rohstoff. Am Ende der Jahreszeit erhaltet ihr 1 Rohstoff.
Schule (Kapelle)	II	Am Ende der Jahreszeit darf jeder Charakter 1 zusätzliche Charakteraktion nutzen.
Sportplatz (Gemeindehaus)	III	Reiße 1 Gebäude ab und lege die entsprechende Talkarte zurück an diesen Ort: Ihr erhaltet 2 beliebige Ressourcen.
Steinbruch (Holzlager)	I	Am Ende der Jahreszeit erhaltet ihr 1 Rohstoff.
Taverne (Gasthaus)	III	Senke die Stärke von 1 deiner angeworbenen Waldgeister und zahle 5 Münzen: Erhaltet 2 Nahrung.
Weingarten (Gemeinschaftsgarten)	III	Senke die Stärke von 1 deiner angeworbenen Waldgeister und zahle 5 Münzen: Erhaltet 2 Kultur. Am Ende der Jahreszeit, falls ihr das Ziel für diese Jahreszeit erreicht habt, erhaltet ihr 1 Nahrung und jeder Charakter erhält 3 Münzen.
Weingut (Weingarten)	III	Senke die Stärke von 1 deiner angeworbenen Waldgeister und zahle 5 Münzen: Erhaltet 2 Kultur. Am Ende der Jahreszeit erhaltet ihr 2 Nahrung.

Spielstand speichern

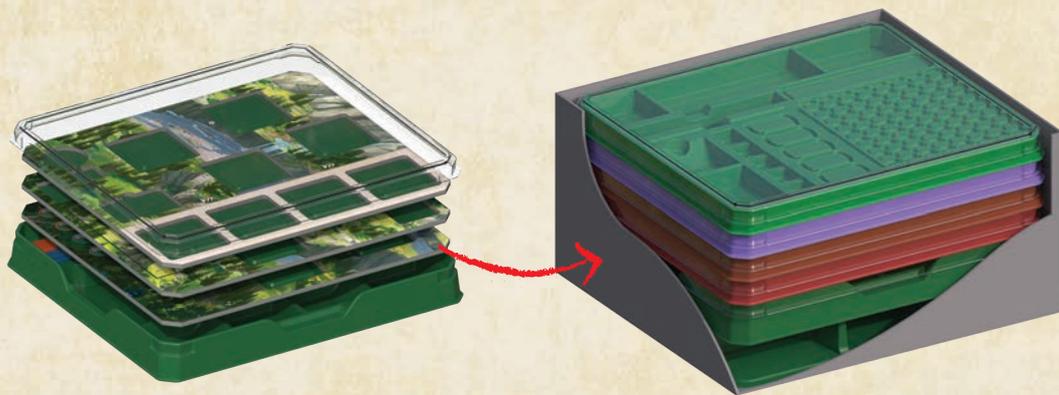
Ihr könnt euren Spielstand am Ende jeder Jahreszeit speichern. Nehmt dazu alle Würfel vom Turm, ohne die Augenzahlen zu verändern, und legt sie in den Dorf-Sortierkasten. Nutzt den Trenner, um die Würfel vom Turm von den Würfeln im Vorrat abzugrenzen.



Würfel auf der grünen Seite des Trenners: Würfel vom Turm.

Würfel auf der roten Seite des Trenners: Würfel aus dem Vorrat.

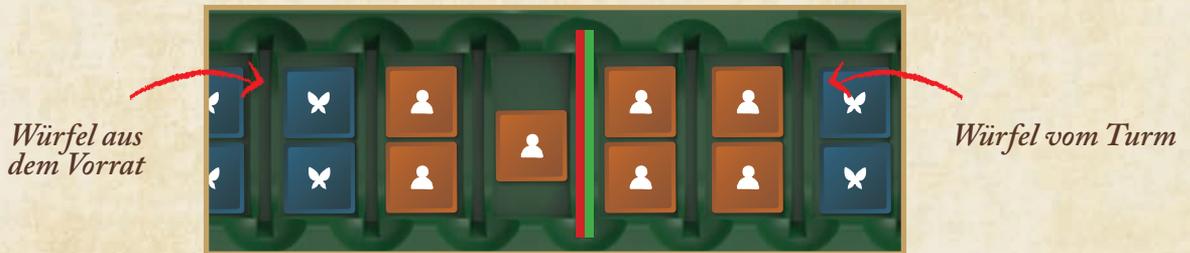
Nehmt die Spielplanteile vorsichtig auseinander und legt sie übereinandergestapelt oben auf den Dorf-Sortierkasten. Sichert alles mit dem Deckel. Legt den Dorf-Sortierkasten ganz unten in die Schachtel und die Charakter-Sortierkästen oben drauf. Wie ihr den Spielstand eurer Charaktere speichert, steht in euren Charakter-Anleitungen.



Spiel fortsetzen

Wollt ihr weiterspielen, nachdem ihr den Spielstand gespeichert habt, führt folgende Schritte aus:

1. **Spielplan:** Legt die 3 Teile des Spielplans aneinander und legt den Spielplan zwischen euch. Die Gebäude und Ressourcenmarker sind noch am selben Platz wie bei eurer letzten Partie.
2. **Würfel am Turm:** Nehmt alle Würfel auf der grünen Seite des Trenners und legt sie wieder zum Turm ohne die Augenzahlen zu verändern.



3. **Charaktere:** Spielt entweder wieder den Charakter, den ihr letztes Mal gespielt habt, oder wählt einen anderen. Der Spielaufbau für eure Charaktere steht in euren Charakter-Anleitungen.

Achtung! Geheime Inhalte

TURMAUSBAUTEN

Turmausbau 1

Erhalte 1 Münze für je 1 Rohstoff und/oder 1 Einkommen, den/das du zum Bauen des Gebäudes zahlst.

Turmausbau 2

Erhalte 1 Münze für je 1 Kultur und/oder 1 Nahrung, die du zum Bauen des Gebäudes zahlst.

Turmausbau 3

Nutzt du die Dorfaktion „Ressourcen beschaffen“, darfst du 1 Münze zahlen, um die Stärke aller Waldgeister am Turm zu erhöhen.

Turmausbau 4

Nutzt du die Dorfaktion „Ressourcen beschaffen“, darfst du 1 Münze zahlen, um die Stärke aller Dorfleute am Turm zu erhöhen.

Turmausbau 5

Nutzt du die Dorfaktion „Anwerben“, darfst du die Stärke von 1 deiner angeworbenen Dorfleute-Würfel senken, um zusätzlich die Dorfaktion „Abenteuer“ zu nutzen (du bewegst deine Figur aber nicht dorthin).

Turmausbau 6

Nutzt du die Dorfaktion „Anwerben“, darfst du die Stärke von 1 deiner angeworbenen Waldgeist-Würfel senken, um zusätzlich die Dorfaktion „Abenteuer“ zu nutzen (du bewegst deine Figur aber nicht dorthin).

Turmausbau 7

Nutzt du die Dorfaktion „Abenteuer“, darfst du die Stärke von 1 deiner angeworbenen Dorfleute-Würfel senken, um 1 Gebäude mit Dorfleute-Verbundenheit in der Baureihe 1 Feld nach oben zu schieben.

Turmausbau 8

Nutzt du die Dorfaktion „Abenteuer“, darfst du die Stärke von 1 deiner angeworbenen Waldgeister senken, um 1 Gebäude mit Waldgeist-Verbundenheit in der Baureihe 1 Feld nach oben zu schieben.

WALDGEIST UM HILFE BITTEN

Im Laufe des Spiels schaltet ihr ein neues Aktionsfeld frei. Dort kannst du die Aktion „Waldgeist um Hilfe bitten“ nutzen, bevor oder nachdem du deine Dorfaktion nutzt. Dazu muss dieses Aktionsfeld frei sein, es darf also kein Würfel darauf liegen. Lege 1 deiner angeworbenen Waldgeister auf dieses Feld, senke seine Stärke und nutze den Effekt des Waldgeistes, der dort gerade liegt. Dein Waldgeist-Würfel bleibt bis zur Abend-Phase dort liegen.

Fyxx (Wächtergeist)

Zahle 1 Münze: Wirb 1 Dorfleute-Würfel an.

Bork (Baumgolem)

Zahle 1 Münze: Wirb 1 Waldgeist-Würfel an.

Klonk (Steingolem)

Baue ein Gebäude. Danach erhaltet ihr 1 beliebige Ressource.

Stoffel (Sumpfgeist)

Nutze die Dorfaktion „Ressourcen beschaffen“. Danach darfst du 1 Fähigkeit nutzen.

Elida (Feengeist)

Zahle 2 Münzen, um einen -Gebäudeeffekt zu nutzen.

Ponk (Schöpfergeist)

Nutze die Dorfaktion „Abenteuer“. Danach darfst du sofort 1 zusätzliche Charakteraktion nutzen.

Am Abend behandelst du deinen Waldgeist-Würfel auf diesem Feld beim Schritt „Arbeitskräfte anpassen“ wie deine anderen Würfel (*siehe S. 32*).

Der Waldgeist auf dem aktuellen Plättchen gilt als im Spiel.

WALDGEIST WECHSELN

In Umschlag 1 ist eine Wetterkarte, die ihr in den Wetterstapel mischt. Diese Karte hat den einzigartigen Wettereffekt „Waldgeist wechseln“.

Um diesen Wettereffekt auszuführen, entfernt das aktuelle Waldgeistplättchen vom Aktionsfeld „Waldgeist um Hilfe bitten“ und legt das Waldgeistplättchen mit der nächsthöheren Zahl dorthin.

***Beispiel:** Entfernt ihr das Waldgeistplättchen mit der Zahl 1, legt das Waldgeistplättchen mit der Zahl 2 dorthin.*

Gibt es kein Waldgeistplättchen mit einer höheren Zahl, beginnt wieder beim Waldgeistplättchen mit der Zahl 1.

Errungenschaften

NAME	BEDINGUNG	DATUM
Wachsendes Dorf	Habt 8 Dorfleute-Würfel am Turm.	
Magische Wesen	Habt 8 Waldgeist-Würfel am Turm.	
Ausgebaut	Auf jedem Ort liegt ein Gebäude.	
Rohstoffhandel	Habt am Ende der Jahreszeit 10 Rohstoffe.	
Kulturschatz	Habt am Ende der Jahreszeit 10 Kultur.	
Hülle und Fülle	Habt am Ende der Jahreszeit 10 Nahrung.	
Finanzielle Sicherheit	Habt am Ende der Jahreszeit 10 Einkommen.	
Zeichen des Himmels	Löst innerhalb einer Jahreszeit 3 Jahreszeiten- effekte aus.	
Auf Wanderschaft	Nutzt innerhalb einer Jahreszeit 8× die Dorfaktion „Abenteuer“.	
Ereignisreiche Zeit	Spielt den Ereignisstapel leer.	
Viele Talente	Füllt alle Fähigkeitenplätze bei allen 4 Charakteren.	
Münzsammlung	Erhaltet innerhalb einer Jahreszeit 100 Münzen.	
Bauboom	Baut innerhalb einer Jahreszeit 4 Gebäude.	
Helfende Hände	Nutzt innerhalb einer Jahreszeit 10× die Aktion „Waldgeist um Hilfe bitten“.	
Tatendrang	Alle 16 Würfel am Turm haben die Stärke 3.	

Mitwirkende

Spielidee

Brendan McCaskell
Nathan Lige
Babis Giannios

Grafikdesign

Taryn Emerick
Lauren Marshall
Marv Penner

Entwicklung

Jonathan Thwaites

Illustration

Dan Wang Creative Studios
Amanda Kadatz

Design der Sortierkästen

Bryce Cooke

Modellierung

Nicholas Hein

Lizenzagent

Michael Raftopoulos

Technische Redaktion

Adam Baker

Redaktion

Adam J Nicolai

Verantwortlich für Testspiele

Andrew Jeneba

Verantwortlich für Kreatives

Lance Priebe

Verantwortlich für Finanzen

Aimee Ward

Deutsche Ausgabe:

Umsetzung:

Daniel Theuerkauf

Redaktion, Übersetzung, Lektorat:

Lisa Prohaska

Frank Thuro

Satz:

Maurizio Ameloot

©2023 Board Game Circus, Daniel Theuerkauf, Im Mattfeldele 8,
79189 Bad Krozingen, Deutschland.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, Reproduktion und/oder Veröffentlichung des Spiels oder einzelner Teile davon ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Service & Support: Bei Fragen und Reklamationen sowie für den Ersatzservice verwende bitte das Kontaktformular unter boardgamecircus.com/service – wir helfen dir gerne weiter.

Teilt mit dem Hashtag **#Mythwind** eure Erfolge mit der Brettspiel-Community.

TESTSPIELE

Liz Thompson, Mark Yeldham, Jonathan Thwaites, Linus Cadenius, Jacob Knol,
Katharina Lotz, Ricardo Nußbaum, Anna Falk, Sebastian Kusterer, Stefan Schröder,
Alexander Kapp-Huß und viele, viele andere!

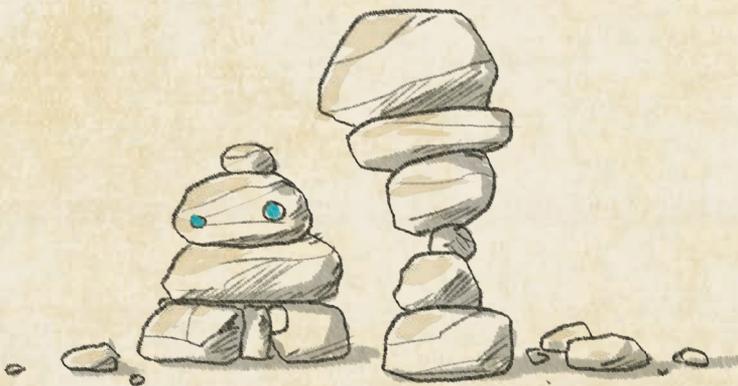
OOMM Games & Board Game Circus danken allen, die *Mythwind* auf Kickstarter unterstützt haben.
Viel Spaß beim Spielen!



Notizen

Übersicht: Wichtige Regeln

- ☛ Ihr **senkt** und **erhöht** Würfel immer nur um 1.
- ☛ **Bauen** meint immer, dass ihr ein Gebäude in die Baureihe legt.
- ☛ **Fertigstellen** meint immer, dass ihr ein Gebäude aus der Baureihe ins Dorf legt.
- ☛ Um Stufe-II- und Stufe-III-Fähigkeiten freizuschalten muss der entsprechende Waldgeist im Spiel sein – das passiert im Laufe des Spiels durch Ereigniskarten.
- ☛ Am **Abend** passt ihr immer alle eure eigenen Würfel an, egal wo sie gerade liegen.



ÜBERSICHT

DORFAKTIONEN

 Ressourcen beschaffen /
Neues Land erschließen

 Abenteuer

 Bauen / Abreißen

 Gebäude nutzen,
Aktiver Gebäudeeffekt

 Anwerben

 1 Rohstoff

 1 Einkommen

 1 Kultur

 1 Nahrung

 1 beliebige Ressource

 1 Waldgeist-Würfel am
Turm

 1 Dorfleute-Würfel am
Turm

 1 Arbeitskraft am Turm

 1 angeworbener Waldgeist-
Würfel

 1 angeworbener Dorfleute-
Würfel

 Stärke von allen Dorfleute-
Würfeln am Turm senken

 Stärke von allen Waldgeist-
Würfeln am Turm senken

 Stärke von 1 angeworbenen
Waldgeist oder Dorfleute-
Würfel erhöhen

 Stärke von allen Waldgeist-
oder Dorfleute-Würfeln am
Turm erhöhen

 1 Dorfleute-Würfel
anwerben

 1 Waldgeist-Würfel
anwerben

 Dorf-Anleitung

 Charakter-Anleitung

 Ereigniskarte

 Alle Gebäude in der Bau-
reihe nach oben schieben

 Passiver Gebäudeeffekt

 Baureihe

  Felder der Baureihe

 Morgen

 Mittag

 Abend

 Sonne

 Regen

 Wolken

 Wetterkarte

 Frühling

 Sommer

 Herbst

 Winter

 Talkarte

 Zielkarte

 Charakter

 Charakteraktion

 Fähigkeit

 Waldgeist wechseln
(Wettereffekt)

 1 Münze

 Erhöhen

 Senken

 Erhalten

 Verlieren

 Alle

 Erreicht / Erfolg

 Nicht erreicht / Misserfolg

 Austausch-Voraussetzung