

Fields of Green - KSR (Seite 1 von 2)

Man spielt 4 Jahre (Runden) zu je 3 Phasen in Reihenfolge 1 - 3.

1) Unterhalts-Phase:

- ◆ Jahresanzeiger auf passendes Feld stellen. Pfeile darum = Drafrichtung.
- ◆ Ab Runde 2: Jeder Spieler erhält 1 Nahrung, 2 Wasser, 3 Münzen.
Man kann je Wasserturm nur 3 Wassermarker lagern, je Silo 4 Nahrungsmarker.
- ◆ Der Startspieler beginnt (weiter dann im Uhrzeigersinn) und zieht insgesamt 6 Orts-Karten auf die Hand, wobei er mind. 3 der 4 Stapel nutzen muss. Seine Karten darf man erst ansehen, wenn man fertig gezogen hat. Jeder Mitspieler muss sehen können, wieviele Karten man von jedem Stapel zieht.

2) Aktions-Phase:

*6 Schritte - Alle Spieler spielen jeden Schritt gleichzeitig.**

- ◆ Jeder Spieler wählt 1 seiner Handkarten und legt sie verdeckt vor sich ab. Seine restlichen Handkarten reicht er weiter (Richtung: siehe Phase 1). Sind alle Spieler damit fertig, decken sie auf und führen 1 Aktion (A - E) aus.

A) Ortskarte platzieren: ...Ortskarten sind: Äcker, Tiere, Anlagen, Häuser
... Ortskarte angrenzend an andere Karte/n anlegen.
... Kosten der Karte (Geld / Wasser / Nahrung) zahlen.
Wasser muss von Wasserturm sein, max. 2 Schritte weg.
1 Schritt = von einer zur nächsten Karte
Nahrung muss aus Silo/s kommen (beliebig weit weg).
... Effekt (graues Textfeld) prüfen, ob er jetzt wirksam wird.
Grünes / gelbes Textfeld wirkt in Erntephase / Schlusswertung

B) Wasserturm bauen: ...Wirf die gespielte Ortskarte ab (den Mitspielern zeigen) und lege 1 Wasserturm für 2 Münzen angrenzend an eine der schon bei Dir ausliegenden Ortskarten an.
... Lege 3 Wassermarker auf den Wasserturm (gilt als Ort).

C) Silo bauen: ...Wirf die gespielte Ortskarte ab (den Mitspielern zeigen) und lege 1 Silo für umsonst angrenzend an eine der schon bei Dir ausliegenden Ortskarten an. Silos gelten als Orte.
... Nahrung darf jederzeit zwischen Silos umverteilt werden.
... Es gibt keine Erstausrüstung an Nahrungsmarkern.

Angrenzend heißt: horizontal oder vertikal benachbart

D) Zum Markt gehen: ...Wirf die gespielte Ortskarte ab (den Mitspielern zeigen) und nimm 2 Münzen. Für 1 oder 2 Nahrung (abgeben) erhältst Du zusätzlich 2 bzw. 4 Münzen.

E) Ort wiederherstellen: ...Wirf die gespielte Ortskarte ab (den Mitspielern zeigen) und zahle 1 Münze, um eine umgedrehte Karte wieder auf die Vorderseite zu drehen.

- ◆ Die Phase 2 wird in gleicher Weise für alle 6 Handkarten ausgeführt.
- ◆ Abgeworfene Karten landen offen auf dem Ablagestapel.

3) Ernte-Phase:

- ◆ Prüft alle Eure ausliegenden Ortskarten mit GRÜNEN Textfeldern. Bei Nutzung: Kosten links vom Textfeld zahlen. Ressource dort ablegen. Nicht genutzt: Karte umdrehen = Brachland.
- ◆ Die Reihenfolge der Karten-Nutzung ist beliebig.
- ◆ Speicherkapazitäten von Wassertürmen und Silos sind zu beachten.
- ◆ Erhaltene Geräte und Ressourcen dürfen noch in der Ernte-Phase eingesetzt werden.
- ◆ Zum Ende der Phase kommen alle gezahlten Ressourcen in allg. Vorrat.
- ◆ Der Spieler zur LINKEN des Startspielers wird neuer Startspieler. Es geht weiter mit Phase 1.

Spielende und Schlusswertung:

- ◆ Nach 4 Runden zu je 6 Schritten (je Spieler) ist das Spiel vorbei.
- ◆ Addiert die Siegpunkte (SP) auf Karten (rechts unten im Stern) und von erhaltenen SP-Markern.
- ◆ Addiert Siegpunkte (SP) von Gerätemarkern mit Spielende-Effekt (gelb). Auch jedes nicht eingesetzte Gerät bringt 1 SP.
- ◆ 1 SP gibt es für je 3 Münzen bzw. 2 Nahrungsmarker in Silos bzw. für jeden leeren Wasserturm.
- ◆ Addiert SP aus Ortskarten mit Effekt (gelb) bei Spielende.

Wer die meisten SP erzielt hat, ist der Gewinner.

Patt: Beteiligter mit meisten verbauten Ortskarten (auch Brachland) siegt. Danach entscheidet Geld. Andernfalls gibt es mehrere Sieger.

*SPIELREIHENFOLGE:

- ◆ Wollen mehrere Spieler etwas gleichzeitig tun (zB.: ein Gerät nehmen), gilt die Reihenfolge ab Startspieler im Uhrzeigersinn.

GERÄTE:

- ◆ Wenn man ein Gerät erhält, zieht man dazu 3 Geräte-Marker, nimmt 1 Marker davon und legt die anderen Marker zurück unter den Stapel.
- ◆ Jeder Marker nennt Ort seiner Platzierung, ggf. mit Kennwort (zB.: Acker). Der Marker kann aber auch ggf. zur Seite gelegt werden und später bei Errichtung eines neuen Ortes (dann sofort) darauf abgelegt werden.
- ◆ An jedem Ort sind max. 2 Gerätemarker (unterschiedliche) erlaubt. Gerätemarker bringen Zusatzeffekte (dauerhaft oder einmalig).
- ◆ Wird ein Ort Brachland, gehen Gerätemarker dort aus dem Spiel.

Geänderte REGELN für das Spiel zu ZWEIT:

- ◆ Unterhalts-Phase: Die jeweils gezogenen 6 Karten NICHT ansehen. Mischt die 12 Karten zusammen, legt sie als verdeckten Stapel aus und deckt die obersten 6 Karten auf.
- ◆ Aktions-Phase: Ihr spielt abwechselnd.
 - ... Der Startspieler beginnt mit 1 Aktion, dann folgt der andere Spieler.
 - ... Danach legt Ihr 2 weitere Karten vom Stapel offen aus.
 - ... Wieder hat jeder Spieler je 1 Aktion usw..
 - ... Nach dem Ausspielen aller 12 Karten geht es zur Ernte-Phase.

