

DAS EWIGE SPIEL:

- ◆ Legt jeweils 1 Spielplan (Seite ohne Tier, blauer Rand oben) vor Euch aus.
- ◆ Der Zählstein kommt auf die "10".
- ◆ Jeder Spieler erhält einen Satz mit 27 Gebäuden, die alle das gleiche Tier auf der Rückseite zeigen. Legt die Gebäude offen neben Euren Spielplan. Es gibt 8 normale Wohngebäude (GELB), 8 öffentliche Gebäude (ROT), 8 Gewerbe-Gebäude (BLAU) und 3 Kirchen (LILA).
- ◆ Mischt die 28 Bau-Karten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Darin enthalten ist 1 Sperr-Karte.

Ablauf einer Runde:

- 1) Oberste Bau-Karte aufdecken und offen ablegen.
- 2) Jeder Spieler nimmt sein entsprechend dazu passendes Gebäude und legt es auf seinen Spielplan. Alle spielen gleichzeitig. Regeln dazu:
 - ➔ Gebäude nur auf hellgrünen Feldern bauen, ggf. auch über Steine und Bäume
Sichtbare Bäume sind aber SP zum Spielende.
 - ➔ Ein Gebäude darf nur auf nur einer Seite eines Flusses liegen, also nicht über einen Fluss hinüber.
Das 1. Gebäude jedes Spielers muss mit mind. einer Seite am Fluss liegen, nicht nur über Eck.
 - ➔ Weitere Gebäude müssen mit mind. 1 Seite an ein vorhandenes angrenzen. Angrenzend ist auch, wenn dazwischen nur der Fluss liegt.
Was einmal gebaut ist, kann nicht verändert werden.
 - ➔ Es lohnt sich, Gebäude selber Farbe zusammenhängend zu bauen.
 - ➔ Kann/will man ein Gebäude nicht bauen (laut ansagen), legt man es mit der Rückseite nach oben vor sich ab. 1 SP Verlust abtragen.
Kann man nicht 1 SP abgeben, beendet man für sich das Spiel.
 - ➔ Immer nach dem Aufdecken einer Bau-Karte darf jeder Spieler für sich das SPIEL BEENDEN (laut ansagen) und dreht alle seine nicht gebauten Gebäude um (= verdeckt). Das kostet keine SP.
 - ➔ KIRCHEN müssen gebaut werden. Andernfalls muss man sein Spiel beenden. Sie bringen ggf. je 3 SP zum Spielende.
 - ➔ SPERR-KARTE aufgedeckt = weitere Bau-Karte aufdecken. Dieses Gebäude wird nicht gebaut (jeder Spieler dreht es um).
 - ➔ BRUNNEN darf man überbauen. Sichtbar bringen sie ggf. später SP.
 - ➔ GOLDADERN: Wer beide zuerst überbaut hat, sagt das an.
Der/die Spieler in selber Runde erhalten je 3 SP.

Spielende:

- ◆ Das Spiel ist vorbei, wenn alle Spieler es für sich beendet haben ODER alle Bau-Karten aufgedeckt sind.

Wertung: *Jeder Spieler betrachtet seinen Spielplan wie folgt:*

- Jedes sichtbare Feld mit 2 Bäumen = 2 SP.
- Jedes sichtbare Feld mit 2 Steinen = minus 2 SP.
- Je Farbe (gelb / rot / blau): Anzahl Gebäude in größter Gruppe zählen = SP.
Gruppe = aneinander angrenzend
z.B.: 5 Gebäude in rot = 5 SP
- Kirche mit Gebäuden in den 3 Farben umgeben = 3 SP.
- Brunnen an 4 Gebäude (an jeder Seite eines) angrenzend = 4 SP.
- Jedes leere hellgrüne Feld = minus 1 SP.

Es gewinnt, wer die meisten SP erzielte.

*Patt: Der Beteiligte mit weniger leeren hellgrünen Feldern in oberster Reihe siegt.
Ggf. werden weitere Reihen betrachtet.*

Ein Gebäude nicht einbauen: -1 SP.
Beide Goldadern als Erster überbauen: 3 SP (Patt: jeder = 3 SP)

Wertung: *Jeder Spieler betrachtet seinen Spielplan wie folgt:*

Jedes sichtbare Feld mit 2 Bäumen = 2 SP.
Jedes sichtbare Feld mit 2 Steinen = minus 2 SP.
Je Farbe (gelb / rot / blau): Gebäude in größter Gruppe zählen = SP.
z.B.: 5 aneinander angrenzende Gebäude in rot = 5 SP
Kirche mit Gebäuden in den 3 Farben umgeben = 3 SP.
Brunnen an 4 Gebäude (an jeder Seite eines) angrenzend = 4 SP.
Jedes leere hellgrüne Feld = minus 1 SP.

Ein Gebäude nicht einbauen: -1 SP.
Beide Goldadern als Erster überbauen: 3 SP (Patt: jeder = 3 SP)

Wertung: *Jeder Spieler betrachtet seinen Spielplan wie folgt:*

Jedes sichtbare Feld mit 2 Bäumen = 2 SP.
Jedes sichtbare Feld mit 2 Steinen = minus 2 SP.
Je Farbe (gelb / rot / blau): Gebäude in größter Gruppe zählen = SP.
z.B.: 5 aneinander angrenzende Gebäude in rot = 5 SP
Kirche mit Gebäuden in den 3 Farben umgeben = 3 SP.
Brunnen an 4 Gebäude (an jeder Seite eines) angrenzend = 4 SP.
Jedes leere hellgrüne Feld = minus 1 SP.

Ein Gebäude nicht einbauen: -1 SP.
Beide Goldadern als Erster überbauen: 3 SP (Patt: jeder = 3 SP)

Wertung: *Jeder Spieler betrachtet seinen Spielplan wie folgt:*

Jedes sichtbare Feld mit 2 Bäumen = 2 SP.
Jedes sichtbare Feld mit 2 Steinen = minus 2 SP.
Je Farbe (gelb / rot / blau): Gebäude in größter Gruppe zählen = SP.
z.B.: 5 aneinander angrenzende Gebäude in rot = 5 SP
Kirche mit Gebäuden in den 3 Farben umgeben = 3 SP.
Brunnen an 4 Gebäude (an jeder Seite eines) angrenzend = 4 SP.
Jedes leere hellgrüne Feld = minus 1 SP.

Ein Gebäude nicht einbauen: -1 SP.
Beide Goldadern als Erster überbauen: 3 SP (Patt: jeder = 3 SP)

Wertung: *Jeder Spieler betrachtet seinen Spielplan wie folgt:*

Jedes sichtbare Feld mit 2 Bäumen = 2 SP.
Jedes sichtbare Feld mit 2 Steinen = minus 2 SP.
Je Farbe (gelb / rot / blau): Gebäude in größter Gruppe zählen = SP.
z.B.: 5 aneinander angrenzende Gebäude in rot = 5 SP
Kirche mit Gebäuden in den 3 Farben umgeben = 3 SP.
Brunnen an 4 Gebäude (an jeder Seite eines) angrenzend = 4 SP.
Jedes leere hellgrüne Feld = minus 1 SP.