

Das Spiel geht über 7 Runden zu je 2 Schritten.

**1) Spieler-Aktionen:**

*Bewohner ermüden (Mond) / verletzen sich (Kreuz)*

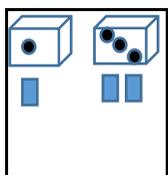
- ◆ Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn hat jeder Spieler immer 1 Aktion. Das geht so lange reihum, bis jeder gepasst hat.



**ERKUNDEN:**

- ◆ Du ziehst die oberste Karte vom Höhlenkarten-Stapel und legst sie links neben Dein Tableau. Dann legst Du (Pflicht) 2 oder mehr Bewohner aus Deinem Bereitschafts-Bereich auf diese Karte.
- ◆ Wirf 1 Würfel + vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle auf der Höhlenkarte. Die Zahl hinter dem Augenwert benennt den Abschnitt im "Buch der Begegnungen", der nun von Deinem linken Nachbarn vorgelesen wird, aber ohne Belohnungen, die in Klammern angegeben sind.
- ◆ Du musst 1 der dabei vorgeschlagenen Möglichkeiten wählen, ohne Dich auf eine der ggf. mehreren Erfolgszahlen (derselben Möglichkeit) festzulegen.
- ◆ Versuche nun, eine ERFOLGSZAHL zu erreichen / zu übertreffen.. Dazu wirfst Du 1 Würfel für jeden Bewohner, den Du auf der Höhlenkarte liegen hast. Du musst jeweils angeben, für welchen Bewohner Du würfelst Setze nach jedem Wurf den Würfel auf den jeweiligen Bewohner und erhalte 0 - 3 Laternen in Abhängigkeit von Deinem Wurfresultat.

Mit mind. 1 Auge erhältst Du 1 Laterne (Erfolg 1)



Bsp.: Bewohner

Mit mind. 3 Augen erhältst Du 2 Laternen (Erfolg 2)

- ◆ Addiere alle erhaltenen Laternen = Gesamterfolg. Hast Du **mind. den** erforderlichen Erfolgswert erreicht, bist Du **ERFOLGREICH**.

- ◆ Reichen aber die Laternen nicht aus, kannst Du die 1 - x Bewohner auf der Höhlenkarte "antreiben": Bewohner in Verletzten-Bereich legen = 1 Laterne. Der Verletzten-Bereich Deines Tableaus zeigt ein hellgrünes dickes Kreuz. Du kannst auch zur Erreichung einer höheren Erfolgszahl o. a. Schritt ebenfalls ausführen (z.B. hätte Erfolg 5 gereicht, Du willst aber Erfolg 7).

**Erfolg erzielt:**

Erhalte entsprechende BELOHNUNGEN + lege alle ggf. verbliebenen BEWOHNER von der Höhlenkarte in Deinen ERMÜDUNGS-Bereich. Die Höhlenkarte kommt rechts neben Dein Spielertableau unterhalb der Reihe mit Deinen Haus-Karten. Sie nützt u.a. beim Bauen.

**NICHT ERFOLGREICH gewesen:**

*Belohnungen nicht nennen.*

- ➔ Lege alle Bewohner der Höhlenkarte in Deinen Ermüdungsbereich. Schiebe die betreffende Höhlenkarte unter deren Nachziehstapel.
- ➔ Evtl. gibt es weitere Vorgaben, was bei einem Mißerfolg geschieht.



**BAUEN:**

= Hauskarte/Außenposten erwerben

- ◆ Versetze genau 1 Bewohner von Deinem Bereitschafts- in den Ermüdungs-Bereich. Der Bewohner muss ein HAMMER-Symbol aufweisen.
- ◆ Erwirb 1 verfügbare Haus-, Stern-Haus, Schlüssel-Haus, Außenposten-Karte. Zahle die auf dem Haus/Außenposten angegebenen Kosten (Münzen).
- ◆ Ein evtl. neuer Außenposten erfordert 1 Deiner noch freien Höhlenkarten zum Belegen mit diesem Außenposten. Alle Häuser-Karten liegen in Reihe neben Deinem Tableau, während die Außenposten eine Reihe darunter liegen. Effekte dieser Karten: Seiten 14 - 15 der Spielregel
- ◆ Fülle die Auslage wieder auf ihr Soll auf: 4 Hauskarten und 4 Außenposten.



**ERNTEN:**

= Warenmarker erhalten

- ◆ Versetze 1 - x\* Bewohner von Deinem Bereitschafts- in Ermüdungs-Bereich. Dafür kannst Du je versetztem Bewohner 1 Warenmarker von 1 Deiner Häuser bzw. Außenposten nehmen. *Siehe auch Seite 2 der KSR, unterhalb Spielende.*



**TRAINIEREN:**

= neuen Bewohner erhalten

- ◆ Versetze genau 1 Bewohner von Deinem Bereitschafts- in den Ermüdungs-Bereich. Der Bewohner muss ein FEDERKIEL-Symbol aufweisen.
- ◆ Dafür kannst Du 1 neuen beliebigen Bewohner trainieren, der oberhalb der Ruhmestafel verfügbar ist. Zahle unterhalb des Bewohners gezeigten Kosten. Lege den neuen Bewohner in Deinen Ermüdungs-Bereich.



**ARBEITEN:**

= Münzen erhalten

- ◆ Versetze 1 - x Bewohner von Deinem Bereitschafts- zum Ermüdungs-Bereich. Für JEDEN so ermüdeten Bewohner erhältst Du 1 MÜNZE.
- ◆ Der ERSTE Spieler, der in einer RUNDE arbeitet, erhält den APFELWEIN-MARKER von der Ruhmestafel, wenn vorhanden.

**ERMÜDUNGSFREIE AKTIONEN:** nur VOR Deiner Aktion

VOR Deiner normalen Aktion kannst Du beliebig viele solcher Aktionen machen. Es stehen zur Wahl:

- **VON EINEM SPIELER KAUFEN:** Ware, Trank, Apfelwein von einem Mitspieler kaufen, wenn das Objekt links oben auf dessen Tableau liegt. Mindestbetrag = 3 Münzen. Preis ist Verhandlungssache. Der Mitspieler kann ablehnen.
- **ETWAS ZUM KAUF ANBIETEN:** Du kannst genau 1 Ware oder 1 Apfelwein oder 1 Trank anbieten und legst das Objekt links oben auf Dein Tableau. Mitspieler, die dran sind, können dieses ggf. von Dir kaufen. Nur während Deines Zuges kannst Du das Plättchen austauschen oder zurücknehmen.
- **GEBÄUDE-REIHE ERNEUERN:** Zahle 1 Münze und ersetze alle 4 Häuser bzw. Außenposten einer Reihe durch 4 neue. Die verworfenen Karten kommen unter ihren Nachziehstapel. Schlüssel- oder Stern-Häuser **KÖNNEN NICHT** erneuert werden!

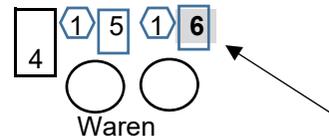
**PASSEN:** Willst Du keine Aktion mehr ausführen, sagst Du "ICH PASSE". Du kannst für den Rest der Runde nichts mehr machen. Sollte man zu Beginn seines Zuges keine Bewohner in seinem Bereitschafts-Bereich haben, muss man nach evtl. noch erlaubten ermüdungsfreien Aktionen dann auch passen.

**2) Rundenende:** Haben alle Spieler gepasst, endet eine Runde.

- ◆ Rundenmarker um 1 Kammer vorrücken. Geht das nicht = SPIELENDENDE.
  - ◆ 1 Apfelwein-Marker auf Ruhmestafel legen, wenn keiner dort liegt.
  - ◆ Oberhalb der Ruhmestafel liegende Bewohner nach links schieben und leere Plätze (rechts) durch neue Bewohner vom Stapel auffüllen.
  - ◆ Bewohner erholen sich wie folgt (ggf. so oft, wie möglich):
 

Gib 1 Trank ab:	1 verletzter Bewohner zum Ermüdungs-Bereich.
Gib 1 Apfelwein ab:	1 ermüdeter Bewohner zum Bereitschafts-Bereich.
Nutze 1 Bett:	1 verletzter Bewohner geht in Ermüdungs-Bereich
ODER	1 ermüdeter Bewohner geht in Bereitschafts-Bereich.
- Beachte: *Der selbe Bewohner kann nicht 2 Betten nutzen, d.h., ein Verletzter kann nicht direkt wieder bereit sein.*

◆ **EINKOMMEN ERHALTEN:** Je nach Einkommen-Stufe erhält man 4 - 8 Münzen, abhängig von Waren auf Fortschrittsleiste am unteren Rand des eigenen Tableaus. Haus-/Außenpostenkarten bringen ggf. auch zusätzliches Einkommen. WERT = rechts oberhalb letzter Warensorte.



◆ **WAREN auf Gebäuden nachfüllen:** Hat man Häuser oder Außenposten mit einem gebogenem Pfeil neben einem Warensymbol, wird nun 1 entsprechender Marker vom Vorrat auf das Warensymbol gelegt.



◆ **STARTSPIELER-KARTE:** Der Startspieler gibt diese Karte nach links.

◆ **NEUE RUNDE:** Sind noch keine 7 Runden gespielt, geht es mit der nächsten Runde weiter.

**Spielende:** ◆ Jeder Spieler erhält DORF-PUNKTE (DP):

- a) Gemäß eigener Fortschrittsleiste hat jede Ware einen bestimmten Wert, also 1 - 6 DP. Gleiche Waren sind gestapelt.
- b) Jedes Gebäude (Häuser / Außenposten / Anfangshaus) = 1 DP.
- c) Meiste Ruhmespunkte = 5 / 3 / 2 Dorfpunkte (zu zweit nur Erster = 3 DP) *Patt: Punkte der Platzierungen addieren und aufteilen (aufrunden).*
- d) Dorfpunkte von -2 bis +7 gemäß Position auf Ruhmesleiste erhalten. Beim Erkunden gewinnt oder verliert man Ruhm.
- e) Karten-Boni: Einige Karten zeigen DP (Sechseck).

Addiert Eure Summe an Dorfpunkten. *Patt: Beteiligter mit mehr Münzen, Wer die meisten Dorfpunkte hat, ist Sieger. ... Bewohnern, ... Gebäuden siegt.*

**WARENMARKER ERHALTEN:**

- ◆ Solche Marker legt man neben seine Münzen und setzt sie später oben links auf sein Tableau ODER auf der eigenen Fortschritts-Leiste linksbündig ein. Weitere Waren gleicher Art kommen auf ggf. schon vorhandenen Stapel dort, da jedes Feld auf der Fortschrittsleiste genau 1 Warensorte speichert.
- ◆ Zum Spielende bringt JEDER Warenmarker so viele SP, wie der Wert im Sechseck oberhalb ihres Stapels.