

3 Durchgänge mit je 1 Wertung. Am Spielende: 1 kleine Schlusswertung.
Der Startspieler beginnt und es wird immer reihum im Uhrzeiger gespielt.

Wer dran ist, wählt 1 von 3 Aktions-Möglichkeiten.

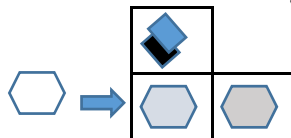
2 Karten nachziehen:



- Ziehe 2 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand (Kein Handlimit).
Jedes eigene Bonus-Kärtchen "+1 Spielkarte" erlaubt, +1 Karte zu ziehen.

1 Plättchen nehmen:

- Nimm 1 beliebiges der 8 offen ausliegenden Plättchen aus der Tischmitte und lege es auf das 6-eckige Ablagefeld oder auf ein zusätzliches Ablagefeld eines entsprechenden Bonus-Kärtchens.
- Ist kein Platz vorhanden, entfernst Du ein schon auf einem Ablagefeld liegendes Plättchen, das damit aus dem Spiel ist.



- Lege das oberste Plättchen vom Stapel ganz links oben auf Deinem Tableau offen zu den Plättchen in der Mitte. Sind nun 5 Plättchen einer Farbe dort?
JA = Lege diese Plättchen offen neben die neutralen Stapel und decke von diesen Stapeln 5 neue Plättchen auf = in Mitte legen.
- Ist damit Dein Stapel leer, endet der laufende Durchgang nach dieser Runde.

1 Plättchen legen:

Anfangs hast Du 21 Plättchen.

- Nimm 1 Plättchen / Holz-6-Eck von einem Deiner Ablagefelder und bringe es auf Deinen Spielplan. Dazu müssen 3 Bedingungen erfüllt sein:
- 1) Wirf 2 Karten in Farbe des Plättchens ab.
2 Karten einer anderen Farbe ersetzen 1 Karte der geforderten Farbe.
2 Pärchen in je einer anderen Farbe ersetzen 2 Karten der geforderten Farbe.
 - 2) Das neue Plättchen muss mit mind. 1 Kante an ein schon platziertes angrenzen. Das erste Plättchen ist das Start-Kastell auf dem Spielplan..
 - 3) Es ist immer farblich passend abzulegen. Z.B.: Orange Plättchen auf orange.

PRÜFE direkt nach dem Anlegen:

SP = Siegpunkte

Wurde eine farblich zusammenhängende Fläche von 1 - 3 Feldern komplettiert, erhältst Du 1 / 3 / 6 SP auf der grünen SP-Leiste abgetragen.

Nach Platzierung eines Plättchens auf Deinem Spielplan gilt:

Kastell (dunkelgrün): Nimm sofort 1 beliebiges Plättchen aus der Tischmitte und platziere es auf Deinem Spielplan regelkonform. Auswirkungen wie üblich.

Stadt (rot): Nimm sofort 1 beliebiges Bonus-Kärtchen und lege es passend zum Symbol rechts neben Dein Tableau. Ist es "+1 Ablagefeld", erhalte 2 SP auf der grünen Zählleiste.

Gutshof (türkisblau): Nimm 1 Holz-Sechseck vom Vorrat und lege es auf das gerade leer gewordene Ablagefeld. Nutzung ist in einem späteren Zug möglich als JOKER für beliebiges Feld Deines Spielplans.

Landwirtschaft (hellgrün): Jede neue Landwirtschafts-Art, die noch nicht im Farbgebiet liegt, gibt 1 SP. Das Holz-Sechseck gilt hier als zusätzliche Landwirtschafts-Art.

Steinbruch (grau): Nimm 1 Marmorblock vom Vorrat und lege ihn auf das passende Feld Deines Tableaus.
Jedes Bonus-Kärtchen "+1 Marmor" bringt 1 Marmor extra.

Kloster (gelb): Ziehe 3 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand.
Das Bonus-Kärtchen "+1 Spielkarte" gilt jetzt nicht.

Dorf (orange): Nimm 1 Arbeiter vom Vorrat und lege ihn auf das passende Feld Deines Tableaus.
Jedes Bonus-Kärtchen "+1 Arbeiter" bringt 1 Arbeiter extra.

Fuhrwerk* (beige): Decke die oberste Karte vom Stapel der Ertragskarten auf und erhalte deren Ertrag. Karte danach abwerfen.
Das Bonus-Kärtchen "+1 Ertragskarte" bringt 1 extra Karte.

Die Nutzungsmöglichkeiten:

Die Holz-Materialien (Marmor, Arbeiter, 6-Ecke) gelten als unlimitiert.

MARMOR: 1 Marmor abgeben (max. 1x/Zug) = 1 beliebige weitere Aktion machen.

ARBEITER: Jeder abgegebene Arbeiter ersetzt 1 geforderte Karte bei der Aktion "Plättchen legen".

FARBONUS-Plättchen: Als ERSTER alle Felder einer Farbe belegt = SP It. Bonus-Plättchen erhalten, danach umdrehen für den ZWEITEN.

Die Durchgänge (DG) enden nach der Runde,

in der einer der Spieler seinen 1. Stapel geleert hat (DG 1).
in der einer der Spieler seinen 2. Stapel geleert hat (DG 2).
in der einer der Spieler seinen 3. Stapel geleert hat (DG 3).
Danach folgt noch eine kleine Schlusswertung.

Wertung nach jedem DG:

Die SP von der grünen SP-Zählleiste werden auf die rote SP-Leiste übertragen.
Die Marker auf der grünen SP-Leiste bleiben unverändert auf ihrer Position.
Ggf. Überlaufmarker kommen auf den Löwenkopf.

Spielende + Schlusswertung:

Restmaterial werten:

Jedes Holz-6-Eck, jeder Marmorblock, jeder Arbeiter, je 3 Handkarten = 1 SP
auf der roten SP-Leiste dazu.

Wer die meisten SP auf der roten SP-Leiste erzielt, gewinnt das Spiel.
Patt: Der Beteiligte mit mehr leeren Spielplanfeldern siegt.
weiter Patt: Beteiligter mit weniger SP auf grüner Leiste siegt.

ALLGEMEIN:

*Sollte man durch Ertragskarten hintereinander mehr Holz-Sechsecke erhalten, als man Ablagefelder dafür hat, erhält man für nicht lagerbare Holz-Sechsecke je 2 SP auf der roten SP-Leiste.

▼ Die 5 auf jedem Spielertableau rechts vorgedruckten Bonus-Kärtchen-
● Symbole gelten schon als ein jeweils vorhandenes Kärtchen!