

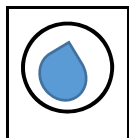
Ihr spielt immer im Uhrzeigersinn, bis das Spielende ausgelöst wird.

Ablauf eines Spielzuges mit 2 Pflicht-Phasen in Reihenfolge:

1) Eine Aktion ausführen:

- ◆ Du MUSST genau 1 der folgenden 3 Aktionen machen:
- Eine Element-Karte ausspielen.
- Einen Tempel platzieren.
- Ein Dorf bauen.

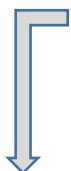
Eine ELEMENT-Karte ausspielen:



z.B. Wasser

- ◆ Element-Karten gibt es in 4 Farben.
- ◆ Die Symbole **LINKS unten** = **Voraussetzungen***, um die Karte ausspielen zu dürfen. Evtl. können dabei Handkarten-Rücken von Nachbarn einbezogen sein.
- ◆ Die Symbole **RECHTS unten** = **Effekte**. Hat die Karte 2 Reihen, wähle genau 1 Reihe aus. **FÜHRE die EFFEKTE AUS.**
- ◆ Nach Ausführung = Karte offen auf Ablagestapel legen.

Einen TEMPEL platzieren:



- ◆ **LEGE 3** Element-Karten aus Deiner Hand ab, ohne deren Voraussetzungen zu erfüllen und ohne ihre Effekte auszulösen.
- ◆ **WÄHLE 1 Tempel** vom Tempelbereich Deines Tableaus (egal welchen Tempel) **UND PLATZIERE** ihn auf 1 WALD- / DORF- / START-Plättchen*** Deines Geländes, auf dem noch kein Tempel steht.
- ◆ **LÖSE den EFFEKT aus**, der im Spielbereich neben dem Feld des gebauten Tempels abgedruckt ist. Jeder Effekt eines Tempels ist nur 1-mal verfügbar.
- ◆ Hast Du bereits alle Tempel gebaut, darfst Du 3 Karten abwerfen, ohne daß Du dann etwas machst.

Effekte:



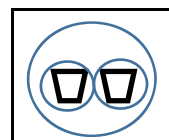
x = Zahl

- ◆ **NIMM** Dir gemäß der Zahl nun **WASSER** in Deinen Vorrat.
- ◆ **BEWEGE** entsprechend der Zahl einige **Windreiter**. **1 Bewegung** = Versetzen eines Windreiters auf ein orthogonal angrenzendes Wald-Plättchen. Hauptstadt und Startfeld gelten als benachbart. So ist es auch 1 Bewegung, 1 Windreiter von der Hauptstadt zum Start zu bewegen.
- ◆ **ENTFERNE** entsprechend der Zahl **VERSCHMUTZUNGEN** von beliebigen Deiner Geländefelder.
- ◆ **LEGE** entsprechend der Zahl **WASSER** aus Deinem Vorrat in allg. Vorrat und **NIMM** aus der **Waldauslage** oder deren **Stapel 1 WALD-Plättchen**.

WALD-Plättchen:

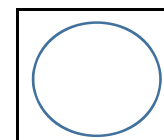


- ◆ Dafür brauchst Du einen grünen Effekt mit Baum darin.
- ◆ **LEGE** das aus der Auslage genommene **WALD-Plättchen** auf ein leeres Feld (ohne Verschmutzung) in Deinen Geländebereich. Es muss waagrecht oder senkrecht an ein schon liegendes Wald- / Dorf- / Start-Plättchen angrenzen.
- ◆ Die Wald-Seite muss **sichtbar** sein (Windreiter-Symbole).
- ◆ **FÜLLE** - falls nötig - die Waldauslage auf 4 Plättchen auf.



Mit 2 - 4 Windreiter-Symbolen ist die **WALD-Seite** sichtbar.

Ohne Windreiter und ggf. mit Bonus (Turbine, Katapult, Windportal) ist die **DORF-Seite** sichtbar.



Ein DORF bauen:



- ◆ **Sind alle Felder** eines **Wald-Plättchens** mit Windreitern **besetzt** (einer je Feld), darf man das Plättchen auf die DORF-Seite drehen.
- ◆ Pro Zug kann man nur 1 Dorf bauen.
- ◆ Die **WINDREITER** von den Dorf-Feldern kommen zurück in die Hauptstadt. Alle zusätzlichen Windreiter oder Tempel auf dem Plättchen bleiben dort auf der **Dorf-Seite**.
- ◆ **LEGE je 1 Verschmutzung** auf jedes Geländefeld, das orthogonal an das neue Dorf-Plättchen angrenzt **UND** auf dem noch kein Wald-Plättchen liegt.
- ◆ **NIMM eins Deiner Baum-Häuser** aus dem oberen Teil Deines Tableaus und **STELLE** es auf das umgedrehte Plättchen. **DAS DORF IST NUN GEBAUT.**
- ◆ Das Wald-Plättchen gilt weiterhin als solches.

Gebäude-Boni: auf Dorf-Seite

- ◆ Erscheinen Boni beim Drehen auf die Dorf-Seite, gilt:



- Windturbine: Lege keine Verschmutzungen aus.
- Katapult: Du kannst 1 beliebigen Windreiter auf ein beliebiges anderes Plättchen bewegen.
- Windportal: Ein Dorf damit gilt als benachbart zur Hauptstadt. 1 Bewegung = von Hauptstadt zu Windportal ODER von Windportal zu Windportal.

DORF-Karte:



- ◆ **Jedes Mal, wenn Du ein Dorf baust**, nimmst Du 1 Dorf-Karte Deiner Wahl aus der Dorf-Auslage. Du kannst nun ... **ENTWEDER sofort** die RECHTE Seite der Karte wie folgt - je nach Symbol - nutzen: Lege die Karte verdeckt ab.**

Katapult: Bewege 1 Windreiter auf beliebiges Feld.
Tempel: Sofort Aktion "Tempel platzieren" ausführen, ohne Element-Karten abzulegen.
 Dann sind noch die Effekte auszulösen.

ODER bis zum Spielende warten:

SCHIEBE die Karte **LINKS** an Deinem Tableau so unter, daß nur die linke Seite sichtbar ist. Du hast 4 Plätze dafür. Eine ggf. 5. Karte bedingt Abwurf einer vorhandenen Karte.

2) Karten nachziehen:

- ◆ **NIMM so viele Karten** aus der Element-Auslage und/oder deren Nachziehstapel, bis 5 Karten auf Deinem Kartenhalter stehen.
- ◆ Ein ANSEHEN der Karten ist während des Ziehens NICHT erlaubt.
- ◆ **FÜLLE** am Ende die Auslage auf 4 Karten **auf**.

FÄHIGKEITEN der ANFÜHRER:

4 Karten rechts am Tableau.
 2 davon können max. im Verlauf genutzt werden.

- ◆ Auf Deinem Tableau befinden sich zwei spezielle **Bedingungen** zur Aktivierung Deiner Anführer-Karten. Jede Bedingung kann nur 1-mal erfüllt werden.
- ◆ Bei Erfüllung darfst Du nach dem KARTEN NACHZIEHEN 1 Deiner Anführer-Karten auslegen. Ihre **Fähigkeit** steht Dir **bis zum Spielende** zur Verfügung.

Bedingungen: Jede kann nur 1-mal genutzt werden.

- ◆ Eine der Bedingungen bestimmt eine Reihenfolge der WALD-Plättchen. Du mußt 1 Pfad in Farb-Reihenfolge bilden, der nicht zwingend beim Start beginnen muss. Jedes Plättchen darf dabei nur 1-mal verwendet werden.
 z.B.:

- ◆ Die andere Bedingung ist bei jedem Anführer anders. Details: siehe Seiten 7 und 8 der Spielregel

Spielende:

- ◆ **BAUT jemand sein 5. DORF**, ist das Spielende ausgelöst. Diese Person nimmt das Spielende-Plättchen (5 SP) an sich. Die aktuelle Runde wird normal beendet.
- ◆ Danach spielt Ihr noch 1 Runde, bevor die Wertung folgt.



Wertung je Spieler:

- 5 SP für das Spielende-Plättchen
- 3 SP für jedes Baumhaus im Gelände-Bereich
- 7 SP für das Platzieren aller 4 Tempel
- 3 SP für das Platzieren von nur 3 Tempeln
- 0 - 12 SP für Geländefelder mit Verschmutzungs-Plättchen:



- 0 - 12 SP für Wald-Plättchen inkl. Start-Plättchen im Gelände-Bereich:



- 0 - 11 SP je erfülltem Ziel der Dorf-Karten am linken Tableau-Rand.

Addiert Eure SP. Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie.
Patt: Der Beteiligte mit mehr Wasser-Plättchen siegt, andernfalls gilt der Sieg als geteilt.

SPIEL ZU ZWEIT:

Voraussetzungen der Element-Karten:

Als 2. Nachbar gelten die 5 Kartenrückseiten der Element-Auslage (also samt Nachziehstapel).

Anmerkungen:

Ist ein Effekt in 2 Hälften in einem Kreis aufgeteilt, z.B. Windreiter / Wasser, kann man einen beliebigen Mix aus der darin angegebenen Anzahl bilden.

*Die gespielte Karte zählt immer mit für ihre eigene Voraussetzung.

**Behalte die Karte bei Deinem Tableau, da sie ggf. für Anführer-Bedingung gilt.

***Auch Dorf-Plättchen gelten immer auch noch als Wald-Plättchen.