

Es gibt 182 Erkundungs-Karten,  
davon: 100 Gebiets-Karten = je 1 für jedes Gebiet mit Koordinaten (A - J, 1 - 10)  
*Äcker, Wälder, Meere, Ebenen, Berge, Städte*  
davon: 42 Bauwerks-Karten (21 Städte, 12 Bauernhöfe, 3 Riesentürme, 6 Lager)  
In den 21 Städten\*\* sind 9 / 9 / 3 Städte in Stärke 1 / 2 / 3 enthalten.  
davon: 37 Schriftrollen und 3 Vorrats-Karten

Eine Partie läuft über 4 Runden zu je 3 Phasen (gleichzeitig von allen gespielt).

## 1) ERKUNDEN

### A - Karten auswählen:

- ◆ Jeder Spieler sieht sich seine Handkarten an und **wählt 2 davon**, die er verdeckt vor sich ablegt. Die restlichen Karten legt er verdeckt vor seinen **Nachbarn**, d.h., in den Runden 1 und 3 zur LINKEN, in den Runden 2 und 4 zur RECHTEN.

### B - Karten spielen:

- ◆ Zunächst **spielt** jeder Spieler die **2 zuvor ausgewählten Karten** aus (zu zweit aber nur 1 Karte, siehe Sonderregel).

**SCHRIFTROLLE:** verdeckt vor sich ablegen (jederzeit selbst ansehbar).

**GEBIETS-KARTE:** 1 eigenen Hasen auf Feld mit den Koordinaten legen. Damit **kontrolliert** man dieses Gebiet (siehe auch Lager).  
Kontrolliert ein Spieler mehrere miteinander (nicht diagonal) verbundene Gebiete - nicht durch Lavastrom unterbrochen -, ist das ein **LEHNSGUT**.

**BAUWERKS-KARTE:** offen vor sich ablegen UND die abgebildete Stadt oder das Plättchen (Bauernhof, Riesenturm, Lager) darauf legen.  
Erst in der Bauphase können Bauwerke auf den Spielplan kommen.

**VORRATS-KARTE:** Ziehe sofort 2 Karten vom Nachzieh-Stapel und spiele sie aus. Die Vorrats-Karte kommt auf Deinen Ablage-Stapel.

- ◆ Nun kann man sich die vom Nachbarn zugewiesenen **Karten ansehen**. Danach **wiederholt sich Phase 1** so oft, bis alle Hand-Karten gespielt sind.

### Sonderregeln für die Partie zu zweit:

- ◆ In jeder Runde hat jeder Spieler 10\* Hand-Karten und 10\* Karten als Reserve vor sich, ohne diese anzusehen.
- ◆ In Schritt A zieht man 1 Karte von der Reserve auf die Hand. Dann wählt man 1 Hand-Karte zum Ausspielen und 1 Hand-Karte zum Abwurf auf eigenen Ablage-Stapel. Übrige Hand-Karten werden zum Nachbarn gegeben.

## 2) BAUEN

- ◆ Nun **DÜRFEN** Bauwerke auf den Spielplan gebracht werden. Sie vergrößern Stärke, Wohlstand oder Größe der Lehnsgüter.

- Man **muss** diese Bauwerke **kontrollieren** (es muss also 1 eigener Hase auf dem Gebiet sein), außer LAGER (Hase kommt später dazu). Luxus-Bauernhöfe und Städte (Stärke 3) müssen auf vorgegebene Landschaftsart gebaut werden = Farb-Symbol oben links auf Bauwerks-Karte.
- **Genau 1 Bauwerk** (Stadt / Plättchen) je Gebiet ist erlaubt.
- Produziert das Gebiet (Phase Ernten) bereits eine **Basis-Ressource**, erfolgt diese Produktion zusätzlich zur Auswirkung des Bauwerks.

### Auswirkungen der Bauwerke:

- **Städte** der Stärke 1 - 3 (also 1 bis 3 Türme) vergrößern die Stärke des Lehnsguts um 1 bis 3.
- **Bauernhöfe** vergrößern den Wohlstand des Lehnsguts, d.h., es ist umso besser, je mehr unterschiedliche Ressourcen im Lehnsgut sind.
- Ein **Riesenturm** verbindet zwei Gebiete des Spielers, die in unterschiedl. Lehnsgütern liegen. Diese Gebiete und damit verbundene gelten nun als genau 1 Lehnsgut.
- **Lager** ermöglichen Gebietskontrolle eines leeren Gebietes. Jedes Lager hat eine Prioritäts-Zahl. Bei Platzierung muss diese genannt werden, ohne bereits das Gebiet zu benennen, wo es hinkommen soll. Der Spieler, der ein Lager bauen will, ergreift die Initiative. Andere Spieler mit Lager und kleinerer Prioritäts-Zahl dürfen aber vor dem initiativen Spieler ihr Lager einsetzen / passen. Nach Platzierung stellt man 1 Hasen auf sein Lager.
- Spielt man eine **Gebiets-Karte**, die einem **Gebiet mit gegnerischem Lager** entspricht, muss der Gegner sein Lager und den Hasen entfernen. Der initiative Spieler stellt 1 eigenen Hasen auf das Gebietsfeld. **Gehört** das Lager dem die Karte **spielenden Spieler**, entfernt er es.

## 3) ERNTEN

- ◆ Wenn sich **mind. 1 Stadt und mind. 1 Ressource** in einem **Lehnsgut** befinden, liefert es wie folgt **Möhren**:  
**Anzahl = Summe aller Türme MAL Anzahl unterschiedlicher Ressourcen dort.**
- ◆ Danach beginnt eine **neue Runde**. Zu zweit zieht jeder Spieler wieder 10 Karten (Hand) + 10 Karten (Reserve). Zu dritt/viert zieht man 12/10 Karten.

**Spielende:**

- ➔ Nach 4 Runden endet das Spiel.
- ➔ Nun werden noch die Schriftrollen aufgedeckt, die weitere Möhren einbringen. Gemeinsam werden jeweils die Bedingungen der **Aufträge** geprüft. **Schätze** bringen ohne Bedingungen Möhren ein.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Möhren.  
*Patt: Der Sieg der beteiligten Spieler gilt als geteilt.*

**Handschuhe:**

Sie bringen dem Spieler Möhren ein, wenn er nur einen Handschuh hat, oder jeweils 4 Möhren, wenn er beide Handschuhe hat (also insgesamt 8).

**Kleiner Prinz:**

Wenn der Spieler mehrere Lehnsgüter hat, erntet er Möhren von allen Lehnsgütern noch einmal, mit Ausnahme seines besten Lehnsguts.

**Anmerkungen zu den Aufträgen:**

**Ressourcen werten:**

Alle genannten produzierten Ressourcen zählen.

**Städte werten:**

Es gilt die Anzahl der Städte, nicht die Stärke.

**Lehnsgüter werten:**

Es kommt auf die Anzahl der Lehnsgüter oder Gebiete an. Einen Riesenturm oder ein Lager dabei nicht ignorieren. Gebiete, die durch Bauwerke miteinander verbunden sind, gehören zu dem selben Lehnsgut.

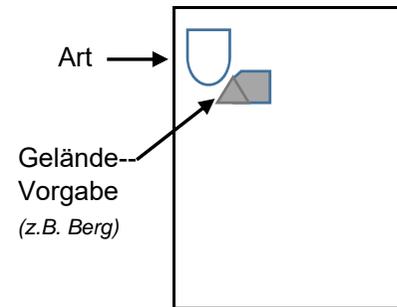
**Pan Pan, der Barbar:**

Diese Karte bezieht sich auf alle Gebiete des Spielers (Ebenen + Berge), die weder Ressourcen produzieren noch über Städte verfügen, selbst wenn sie zu einem Lehnsgut gehören, das Gebiete enthält, die diese Bedingung nicht erfüllen.

**Liberaler/Sozialist:**

Der Spieler kopiert die gesamte Karte: Wenn es sich um einen Schatz handelt, erhält der Spieler ebenfalls einen Bonus, wenn er auch den Auftrag "Schatzwächter" und/oder "Schatzjäger" hat.

Bauwerk



\*auf BGA sind es allerdings 11 Karten auf der Hand und 11 Karten in Reserve.  
 \*\*18 Städte der Stärke 1 sind schon zu Beginn auf dem Spielplan.