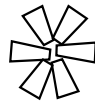


- ◆ Klärt, ob ihr eure Ressourcen etc. offen und gut sichtbar lagert.
- ◆ Es werden 6 oder 8 Runden gespielt, je nach Wunsch.
- ◆ Jeder Monat (Runde) besteht aus den folgenden 6 Phasen, die ihr der Reihe nach ausführt.



Joker

Dieses Symbol steht für eine beliebige Ware wie Holz, Stein, Obst, Pilz, Wolle, Getreide. Münzen, Geschichten + Trostpflaster sind KEINE Waren.

1) GASTHAUS:

- ◆ Deckt die oberste Reisenden-Karte vom Stapel auf, um zu sehen, wer diesen Monat ins Ahorntal kommt. Alle Reisenden haben eine Fähigkeit, die euch alle entweder im ganzen Monat betrifft oder - wie auf der Karte beschrieben - zu einem bestimmten Zeitpunkt ausgeführt wird.
- ◆ Außerdem haben alle Reisenden verschiedene Würfel-Effekte, die durch eure Tiere samt passendem Würfel wirken.

2) FAMILIEN-WÜRFEL:

- ◆ WÜRFELT alle jeweils eure 2 Familien-Würfel und legt sie auf die beiden zugehörigen Felder oben rechts auf eurer Unterschlupf-Tafel. NICHT die Werte verändern!

3) TIERE LOSSCHICKEN:

gleichzeitig spielen

- ◆ STELLT eure TIERE auf beliebige Orte. An jedem Ort darf immer nur EINS eurer eigenen Tiere sein, schon aber von jeder Familie eins. Ihr könnt euch auch jederzeit wieder umentscheiden.
- ◆ Jeder Ort gibt an, welche WÜRFEL ihr später in euren Zügen dorthin legen müsst, damit euer Tier diesen Ort besuchen darf. Zunächst kennt ihr allerdings nur die Werte eurer Familien-Würfel, nicht aber die der DORF-Würfel.
- ◆ Außer beim Eulennest und der Werkstatt spielt die Zugreihenfolge keine Rolle.



Normaler Ort



Wert des Würfels ist hier egal.

4) DORF-WÜRFEL:

- ◆ Nachdem ihr alle Tiere platziert habt, würfelt der FRÜHE VOGEL die 4 DORF-WÜRFEL und legt sie auf den Hügel, ohne die Werte zu verändern.

5) DEIN ZUG:

- ◆ Beginnend mit dem FRÜHEN VOGEL seid ihr im Uhrzeigersinn am Zug. Führe in deinem Zug der Reihe nach die folgenden Schritte aus:

A: LEGE deine 2 Familien-Würfel zu den 4 Dorf-Würfeln auf dem Hügel. Diese 6 Würfel sind für dich verfügbar.

B: VERTEILE deine Würfel vom Hügel auf Orte, an denen deine Tiere sind. LEGE die Würfel direkt auf die Orte. Die WÜRFEL-Sorten (Familie / Dorf) dürfen beliebig gemischt sein. Du kannst deine Würfel ggf. wieder verschieben, bis du zufrieden bist.



Jedes eingesetzte TROST-PFLASTER verändert den Würfel-Wert um +/- 1. LEGE eingesetzte Trost-Pflaster neben den Würfel, ohne diesen direkt zu ändern. Über 6 hinaus bzw. unter 1 kann nicht geändert werden. Man kann also nicht mit z.B. 2 Pflastern von der 6 zur 2 kommen.

C: BESUCHE jeden Ort und jede Lichtung, wo deine Würfel liegen. Die Reihenfolge ist beliebig. Nach jedem Besuch NIMMST du dein TIER und deine FAMILIEN-Würfel (falls vorhanden) von dort zurück. DORF-Würfel verbleiben noch.

D: NIMM für jedes TIER, das seinen gewählten Ort nicht besuchen konnte, da die richtigen Würfel fehlten, 1 TROST-PFLASTER. Du darfst auch Orte bewusst nicht besuchen. Solche Trost-Pflaster darfst du im aktuellen Zug nicht mehr benutzen.

E: IDEEN-Karten: LEGE beliebig viele Ideen-Karten OFFEN von deiner Hand aus, ggf. mehrmals die gleiche Idee. ZAHLE die Kosten auf der linken Karten-Seite.

F: NIMM evtl. noch verbliebene Familien-Würfel zurück und lege vorsichtig alle DORF-Würfel zurück auf den Hügel. NICHT die Werte verändern.
ENTFERNE ausgegebene TROST-PFLASTER vom Spielbrett in den Vorrat.

HAND-LIMIT:

Hast du am Ende deines Zuges > 3 IDEEN-Karten auf der Hand, MUSST Du beliebige davon abwerfen, bis du nur noch 3 Karten hast.

Danach ist die Person LINKS von dir am Zug.

Warst du der letzte Spieler in dem Monat, geht es zur Phase 6.

6) MONATS-ENDE:

◆ Manche Reisende wirken erst zum Monats-Ende. Führt sie nun aus.

ENTFERNT jeweils die oberste TAL-KARTE des WALD- + WIESEN-Stapels.
Sind nun keine Karten mehr vorhanden, endet das Spiel mit der WERTUNG.

ANDERNFALLS gilt:

- 1) DREHT das FLUSSRAD 1 Feld im Uhrzeigersinn.
- 2) WERFT die IDEEN-Karte ganz links im Eulennest ab und schiebt übrige Karten nach links. 1 neue IDEEN-Karte kommt rechts dazu.
WERFT die UNTERSTE VERBESSERUNG ab und schiebt die übrigen Karten nach unten. 1 neue Verbesserung kommt oben dazu.
- 3) ENTFERNT die oberste Reisenden-Karte aus dem GASTHAUS.
- 4) Der FRÜHE VOGEL gibt den Wurm nach LINKS weiter.
Der neue FRÜHE VOGEL nimmt sich die DORF-Würfel und legt sie für später bereit. Deren aktuellen Werte sind unwichtig.
- 5) Beginnt den nächsten Monat mit Phase 1.

SPIELENDEN + WERTUNG:

- ◆ Ihr dürft noch beliebig viele IDEEN-Karten auslegen, wenn ihr sie bezahlt.
Werft restliche Hand-Karten ab und ZÄHLT eure Punkte zusammen.
- ◆ DREHT dazu eure Unterschlupf-Tafeln auf die andere Seite und nutzt dazu einen beliebigen Marker zum Zählen.
- ◆ Evtl. HÄUSER zuvor auf den Tafeln kommen auf die obersten Hausfelder.
Bei Überschreitung von 50 Punkten legt man 1 Marker auf das Feld "+50".

Punkte gibt es für ...

IDEEN-Karten: Jede Idee gibt bestimmte Punkte (im roten Herz).
Manche Karte bringt Punkte im Bezug auf andere Karten.
Mit einer solchen Karte kann man mehrere Ideen erfüllen, die sich auf sie beziehen.

Auf manchen Ideen kann man Ressourcen lagern, um dafür BONUS-Punkte zu erhalten. Gelagerte Ressourcen zählen nicht als "ungenutzte Ressourcen".

VERBESSERUNGEN: Jede bringt Punkte bzw. auch BONUS-Punkte.

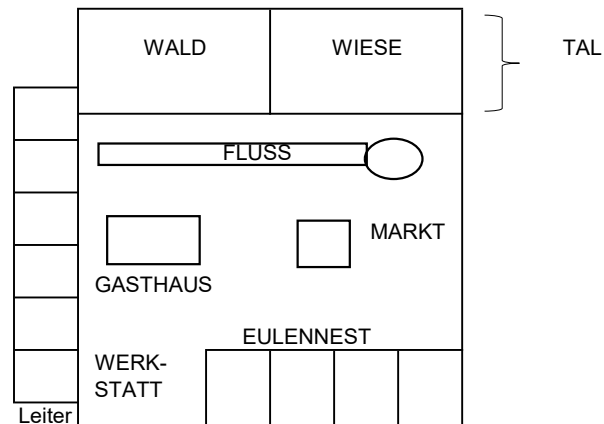
HAUSFELDER: Ihr erhaltet die Punkte, die auf LEEREN Hausfeldern eurer Unterschlupf-Tafeln zu sehen sind.

UNGENUTZTE RESSOURCEN: je BUCH (Geschichte) = 2 SP
je 3 beliebige Waren = 1 SP je MÜNZE = 1 SP

Es gewinnt, wer die meisten SP erzielte.

Patt: Alle Beteiligten gewinnen.

ORTE auf dem Spielbrett:



ORTE und LICHTUNGEN:

TAL: Das besteht aus 4 Orten, die jeden Monat wechseln.
Im Wald gibt's Holz + Pilze, auf der Wiese gibt's Getreide + Wolle.
In jeder Jahreszeit gibt es 1 bestimmte Ware nicht.
Jeder Ort verlangt bestimmte Würfel.

FLUSS: Am Fluss gibt es 3 Orte, um Steine + Münzen zu erhalten:
Lege 1 Würfel mit einer der 3 Zahlen an einen Ort, um 1 Stein zu erhalten ODER lege 1 Würfel mit einer der 2 Zahlen an einen Ort, um 2 Steine zu erhalten ODER lege 1 Würfel an einen Ort, um 1 Stein und 1 Münze zu erhalten.

EULEN-NEST: Hier gibt es Ideen-Karten auf die Hand an 2 Orten:

ORT LINKS: Lege 1 Würfel mit beliebigem Wert auf diesen Ort, um 1 beliebige offene Ideen-Karte zu nehmen.
Schiebe sofort danach alle Karten nach links auf und lege 1 neue Karte rechts auf das frei gewordene Feld.

ORT RECHTS: Lege 1 Würfel auf diesen Ort und ziehe verdeckt 1 oder 2 Ideen-Karten vom Stapel, je nach Wert des Würfels.
Ist der Nachziehstapel aufgebracht, mische den Abwurfstapel und lege ihn als verdeckten Stapel bereit.

WERK-STATT: Lege 1 Würfel auf diesen Ort, um 1 Verbesserung zu bauen.
Je nach Würfelwert kannst du aus mehr Karten auswählen.
Du musst mind. 1 Haus auf deinem Tableau haben und du musst sofort die Kosten der Verbesserung bezahlen.

Alle Verbesserungen rücken nach unten zusammen und oben wird 1 neue Verbesserung hingelegt.

Jede Verbesserung darf man nur 1-mal besitzen.
Manche Verbesserungen bringen dir 1 Marker dazu.
(*Almanach und Schubkarre*)

In der Regel legst du deine Verbesserungen eben dein Tableau.
LICHTUNGEN werden dagegen oberhalb des Spielbretts abgelegt.

In jedem Fall wird dein unterstes HAUS vom Tableau auf die Verbesserung gesetzt.

GAST-HAUS: Jeden Monat wird im Gasthaus eine neue, zufällige Reisenden-Karte aufgedeckt. Der Würfel, den du dort hinlegst, bestimmt die Würfel-Effekte rechts auf der Karte.

Steht ein GRÜNER PFEIL mit ZAHL darauf, darfst du den Effekt bis zu so viele Male nutzen. Ist es ein FRAGEZEICHEN, darfst du den Effekt bis zu so viele Male nutzen, wie dein Würfel zeigt.
Ohne grünen Pfeil ist der Effekt nur 1-mal nutzbar.

MARKT: Lege 1 Würfel mit beliebigem Wert auf diesen Ort.
Du darfst dort beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge mit dem Vorrat tauschen. Es gibt 3 Arten dafür:
a. GIB 1 Münze aus und NIMM 1 beliebige WARE.
b. GIB 2 gleiche Waren aus und NIMM 1 beliebige WARE.
c. GIB 3 beliebige Waren aus und NIMM 1 MÜNZE.

LICHTUNGEN:

- ◆ Du darfst nur bereits gebaute Lichtungen besuchen.
Diese liegen am oberen Rand des Spielbretts.
- ◆ Du kannst keine Tiere zu Lichtungen schicken. Stattdessen darfst du in deinem Zug deine FAMILIEN-WÜRFEL auf Lichtungen verteilen, max. 1 Würfel pro Lichtung.
- ◆ Jede Lichtung beschreibt, was passeirt, wenn du sie besuchst.
Oft erhältst du für Lichtungen, die du selbst gebaut hast, auch etwas, wenn eine andere Familie sie besucht.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 10.03.26