

Aufbau:

- 1) Legt den Spielplan auf den Tisch und baut den Baum dort auf dem Baumstumpf auf. Bestimmt einen Startspieler (der es bleibt).
- 2) Legt Rohstoffe (Zweige, Harz, Kiesel, Beeren) in einzelnen Stapeln entlang des südlichen Ufers aus. Punkte- und "Besetzt"-Marker legt Ihr neben den Spielplan.
- 3) Mischt die Wald-Karten und platziert bei 2, 3, 4 Spielern 3 / 4 / 4 Karten auf die beiden Waldlichtungen an der linken Seite. Übrige Karten: aus dem Spiel.
- 4) Platziert die 4 Ereignis-Plättchen entlang des nördlichen Flussufers. Mischt die Ereignis-Karten und legt 4 davon auf die unteren Äste des Baumes. Übrige Karten kommen aus dem Spiel.
- 5) Mischt das Hauptdeck und verteilt offen zufällige 8 Karten in der Mitte des Spielplans (Wiese). Reststapel kommt verdeckt unten in den Baum hinein.
- 6) Jeder Spieler wählt 1 Farbe und beginnt mit 2 Arbeitern dieser Farbe. Der 1. Spieler zieht 5 Karten vom Hauptdeck, die nächsten Spieler: 6, 7, 8.
- 7) Jeder Spieler platziert 4 weitere Arbeiter auf der obersten Ebene des Baums: Je 1 Arbeiter auf Frühling und Sommer, 2 Arbeiter auf Herbst.

Ablauf eines Spielzuges:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Man hat stets nur 1 von 3 möglichen Aktionen. Es werden nur 4 Jahreszeiten gespielt, begonnen wird mit dem Winter. Jede Jahreszeit hat mehrere Runden.

Aktion 1 - Platziere 1 Arbeiter:

- Setze 1 Arbeiter gemäß folgenden Regeln ein:
Auf einem Platz mit geschlossenem Kreis kann nur 1 Arbeiter stehen, auf einem offenen Kreis beliebig viele aller Farben.
Die Pfote zeigt Einsetzkreise an.
- Erhalte die aufgeführten Rohstoffe ODER führe die dortige Aktion aus.
- Der Arbeiter verbleibt, bis er durch die Aktion "Jahreszeitenwechsel" zurück in den eigenen Vorrat kommt.

Aktion 2 - Platziere 1 Karte:

- Zahle die Kosten einer Karte (links oben) und lege sie vor Dir ab (Deine Stadt). Gebäude kosten verschiedene Rohstoffe. Kreaturen kosten Beeren ODER sind gratis = Du besitzt vor Dir das bei Kosten der Tierkarte genannte Gebäude.
- Die Karte kann aus der Spielplanmitte (Wiese) oder von der Hand kommen. Es gibt je 64 Kreaturen + Gebäude, wovon man mehrfach gleiche haben darf, jedoch immer nur 1 gleiche Kreatur bzw. 1 gleiches Gebäude mit "UNIQUE"-Vermerk.

BEACHTE: Nutzt Du das vorzuweisende Gebäude zum Ausspielen 1 Kreatur, lege 1 "Besetzt"-Marker auf betreffendes Gebäude (unten rechts). Marker bleibt, wenn sich die Karte später aus Deiner Stadt bewegt.

DEINE STADT kann sich max. auf 5 Reihen zu 3 Spalten ausdehnen. Ereignis-Karten zählen dabei nicht mit.

KARTEN-Arten (Symbolbild), jeweils Kartenmitte links:

BRAUN (Wanderstab): Sofort und 1-maliger Effekt beim Ausspiel.
Tan Traveler

GRÜN (Blatt): Effekt sofort 1-mal beim Ausspiel UND und bei individuellen Jahreszeitenwechsel in den Frühling bzw. Herbst.
Green Production

ROT (Pfote): Auslösung, sobald 1 Arbeiter darauf gesetzt wird.
Red Destination
"OPEN"-Symbol: 1 Mitspieler darf dort einsetzen.

BLAU (Urkunde): Garantiert Dir Boni nach dem Ausspiel bestimmter Karten-Arten und bietet verschiedene Wege, Karten zu ermäßigten Kosten auszuspielen.
Blue Governance

LILA (Blume): Spielende: Gibt Siegpunkte + angez. Bonuspunkte.
Purple Prosperity

- Wenn nicht anders angegeben, zieht man Karten immer vom Deck im Baum.
- Wiese muss vom Hauptdeck nach beendetem Ziehen sofort aufgefüllt werden.
- HANDLIMIT: 8 Karten, das zu keiner Zeit überschritten werden darf.

Timing beim Ausspielen einer Karte:

- 1) Nutze die Fähigkeit.
- 2) Zahle Rohstoffe oder verwende "Besetzt"-Marker.
- 3) Füll ggf. die Wiese auf, wenn die Karte daher kam.
- 4) Platziere die neue Karte in Deiner Stadt. Unter Umständen musst Du vorher eine andere Karte daraus entfernen.
- 5) Arbeite Karteneffekt der neuen Karte ab.
- 6) Arbeite ausgelöste Effekte ab.

Sollte eine Rohstoffsorte ausgehen, nutze irgendeinen Ersatz dafür.

Aktion 3 - Jahreszeitenwechsel (persönlicher):

unabhängig von Mitspielern

- Hast Du alle Deinen Arbeiter eingesetzt und Du kannst / willst keine Karte spielen, musst Du diese Aktion wählen.
- Hole alle Deine Arbeiter zurück UND erhalte Boni für die nächste Jahreszeit, so wie auf dem Baum oben angegeben steht:

Frühling: Erhalte 1 neuen Arbeiter vom Baum UND aktiviere alle Karten der Art "GREEN PRODUCTION" in Deiner Stadt in freier Reihenfolge.

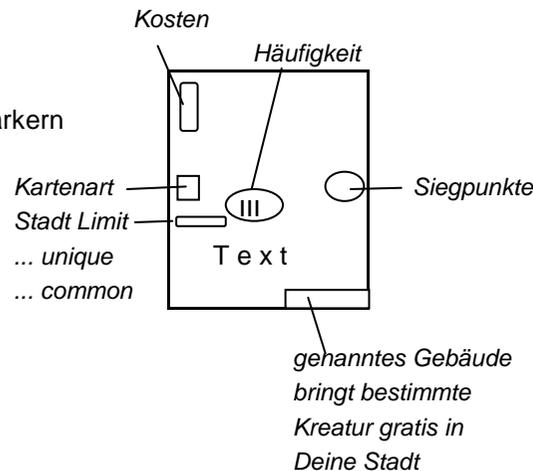
Sommer: Erhalte 1 neuen Arbeiter vom Baum.
Du darfst jetzt bis zu 2 Karten von der Wiese ziehen.

Herbst: Erhalte 2 neue Arbeiter vom Baum.
Aktiviere alle Karten der Art "GREEN PRODUCTION" Deiner Stadt.

Spielende:

- Ist das Ende des Herbstes erreicht und Du kannst / willst nichts mehr tun, beendest Du das Spiel für Dich. Du kannst keine Rohstoffe bzw. Karten mehr erhalten. Müsstest Du einem Mitspieler Karten geben, wirf sie ab. Siegpunkte kann der Passer für fremde Arbeiter in eig. Stadt noch erhalten.
- Alle Spieler sind solange im Spiel, bis sie passen.
Haben alle gepasst, werden Punkte notiert.

Kartenaufbau



Wertung je Spieler:

- SP aus Karten in eigener Stadt
- SP aus gesammelten Punkte-Markern
- SP aus Karten mit LILA Symbol (Purple Prosperity, Blume)
- SP aus Arbeitern auf Reisen
- SP aus Ereignis-Plättchen bzw. Ereignis-Karten

Meiste SP erreicht = gewonnen.
*Patt: Beteiligter mit mehr Ereignissen ist im Vorteil.
 Ansonsten zählen mehr verbliebene Rohstoffe.*

ORTE, die von Arbeitern besucht werden können.

■ Orte entlang des südlichen Flussufers:

Sie bringen Rohstoffe, SP und Karten (je nach Angabe dort).

■ WALD-Orte:

Bei 2 bzw. 3 Spielern ist nur 1 Setzfeld frei, bei 4 Spielern 2.
Kein Spieler darf 2 Arbeiter auf dem selbem Ort hier haben.

■ ZIEL-Karten (Pforten-Symbol):

ENTWEDER kannst Du auf eine solche Karte in Deiner Stadt 1 Arbeiter stellen ODER genau 1 Arbeiter auf 1 Karte eines Mitspielern mit OPEN-Symbol stellen.
Der Mitspieler erhält vom allgemeinen Vorrat dafür 1 SP.

■ EREIGNISSE:

Du kannst 1 Arbeiter auf ein verbliebenes Ereignis-Plättchen oder auf eine Ereignis-Karte stellen. Nur genau 1 Spieler kann jedes Ereignis abarbeiten. Die Ereignis-Plättchen verlangen Besitz von 3 - 4 Karten eines bestimmten Symbols in der eigenen Stadt. Das Symbol ist am Einsetzplatz zu sehen. Zum Aktivieren eines Ereignisses musst Du alle aufgeführten Anforderungen erfüllen sowie die Kosten beim Arbeitereinsatz dort. Auf jedem Ereignis kann max. 1 Arbeiter stehen.

■ ZUFLUCHT (Haven):

Du darfst beliebig viele Handkarten abwerfen und jeweils irgendeinen Rohstoff nehmen für je 2 abgeworfene Karten.
Der Abwurfstapel ist verdeckt.

■ REISE (Journey):

Nur im Herbst darfst Du Arbeiter auf Reisen schicken. Dazu musst Du so viele Karten abwerfen, wie gewählter Reiseort Punkte zeigt. Es gibt Orte mit 5, 4, 3, 2 Punkten. Arbeiter dort sind so viele SP wert, so wie der Ort anzeigt. Du darfst mehr als 1 Arbeiter auf Reise schicken, wofür Du aber mehrmals die Aktion 1 benötigst.