

Zu zweit / dritt / viert spielt man 3 / 4 / 6 Runden. Wer am Zug ist, ...

- ◆ zieht seine Spielfigur beliebig weit **VORWÄRTS** entlang der Aktionsfelder, aber nicht über den Startbereich hinaus. Es geht immer im Uhrzeigersinn.
- ◆ zieht nie rückwärts und lässt nie seine Figur auf dem selben Feld stehen.
- ◆ darf seine Figur auch auf Felder mit anderen Figuren ziehen.
- ◆ darf nur auf Aktionsfelder ziehen, dessen Aktion er auch ausführen kann.

⇒ Zieht man in den Startbereich, setzt man seine Figur auf ein beliebiges freies (also ohne Figur) Feld dort und erhält ggf. dessen Sofortbonus.

⇒ Man bleibt solange dort stehen, bis alle anderen Figuren auch dort angekommen sind. Damit endet die Runde.

WICHTIG: Wer zuletzt in den Startbereich zieht, MUSS auf das große Feld mit der "1 = nächster Startspieler" ziehen, falls es noch frei ist.

Die 4 **AKTION**-Felder und ihre Funktionen:

Hinweis zum Plättchenkauf (Rohstoff/Mönch): Jedes einzeln kaufen, setzen, ggf. Scheune setzen, aktivieren.

ROHSTOFF-Felder:

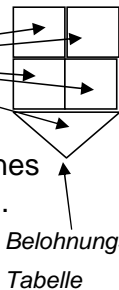
Es gibt diese 15-mal auf dem Spielplan.

- ◆ Zieht man dort hin, MUSS man mind. 1 Rohstoff-Plättchen kaufen.
- ◆ Das Plättchen legt man auf ein leeres Feld im eigenen Klostergarten, aber nicht auf eines der 7 Scheunenfelder. Wird ein Rohstoff-Plättchen auf die Schattenseite des Klostergartens gelegt, zählt man die Zahl auf dem Plättchen in Dukaten. Auf der Sonnenseite kostet es doppelt so viele Dukaten.



◆ Sind alle 6 Plätze um einen Scheunenplatz herum belegt, gilt:

- ⇒ Man zählt alle Ertragszahlen der Plättchen direkt um diesem Scheunenplatz zusammen = Scheunen-Ertragswert.
- ⇒ Eigener Braumeister zieht 0 - 6 Felder auf der Produktionsleiste voran, je nachdem, wieviel der Belohnungswert (0 - 6) ausmacht.
- ⇒ Zusätzlich legt man ein für den erreichten Ertragswert vorgesehenes Scheunenplättchen vom Vorrat aufs umschlossene Scheunenfeld.
- ⇒ Damit werden 0 - 4 zur Scheune benachbarte Plättchen aktiviert. Es fallen die üblichen Erträge für Rohstoff-/Mönchs-Plättchen an mit Auswirkungen wie bei den Wertungsscheiben A / B.



MÖNCHS-Felder:

- ◆ Zieht man dort hin, MUSS man mind. 1 Mönchs-Plättchen kaufen.
- ◆ Das Plättchen legt man auf ein leeres Feld im eigenen Klostergarten, aber nicht auf eines der 7 Scheunenfelder. Wird ein Mönchs-Plättchen auf die Schattenseite des eigenen Klostergartens gelegt, zählt man die Zahl (1 - 4) des Mönchsfeldes. Auf der Sonnenseite kostet es doppelt so viele Dukaten.
- ◆ Sind alle 6 Plätze um einen Scheunenplatz herum belegt, gilt die gleiche Regel wie bei den Rohstoff-Plättchen.

WERTUNGSSCHEIBEN-Felder:

- ◆ Zieht man auf ein Wertungsscheibenfeld auf dem Spielplan, MUSS man 1 Scheibe von dort nehmen. Je nach Art des Feldes (A / B / C) kommt die Scheibe auf ein bestimmtes Erntefeld des Klostergartens.

- A:** Die Scheibe kommt auf das Erntefeld mit dem X (wenn frei). Man wählt eine bestimmte Ertragszahl (1 - 5) und aktiviert damit alle Rohstoffplättchen im eigenen Klostergarten mit dieser Zahl. Jedes aktivierte Rohstoff-Plättchen bringt einen bestimmten Ertrag:



Liegt es auf der Schattenseite, bringt es so viele Dukaten, wie die Ertragszahl auf dem Plättchen angibt.



Liegt es auf der Sonnenseite, zieht man den Rohstoffmarker gleicher Farbe wie Plättchen auf der eigenen Produktionsleiste so viele Felder voran, wie die Ertragszahl auf dem Plättchen angibt.

- B:** Die Scheibe kommt auf ein freies der 4 Mönchs-Erntefelder (Abbildung: Mönch) auf dem eigenen Klostergartenrand unten rechts. Alle Rohstoff-Plättchen, die direkt an Mönchs-Plättchen dieser Art angrenzen, werden aktiviert (ggf. mehrfach). Auswirkungen = wie bei A.



Jedes direkt an aktivierte Mönchs-Plättchen angrenzende andere Mönchs-Plättchen bringt den eigenen Braumeister je 1 Feld voran.

- C:** Die Scheibe kommt auf ein freies der 5 Rohstoff-Erntefelder (Rohstoff-Symbole) auf dem eigenen Klostergartenrand oben rechts. Alle Rohstoff-Plättchen dieser Art im eig. Klostergarten werden aktiviert. Auswirkungen = wie bei A.

Weitere Regeln: *Erntefelder sind am rechten Rand des Spielertableaus.*

- ◆ Du darfst nie auf ein Wertungsscheibefeld ohne Scheibe dort ziehen.
- ◆ Du darfst nie auf ein Wertungsscheibefeld ziehen, dessen Erntefelder Du nicht nutzen kannst.
- ◆ Rohstoffmarker ziehen nicht über Feld 20 hinaus. Könnte man darüber hinaus ziehen, erhält man stattdessen je überzähligem Feld 1 Dukate.
- ◆ Nach dem Nehmen einer Wertungsscheibe und Ausführen der Wertung prüft man, ob man ein **Privileg-Paar** vervollständigt hat.

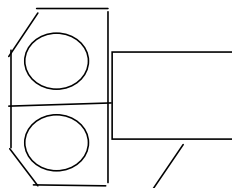
A/B/C: Wenn Du eine Wertungsscheibe vom Wertungsscheibefeld A/B/C nimmst, legst Du sie auf ein beliebiges freies Erntefeld im Garten. Je nach Buchstabe (A/B/C) führst Du die passende Wertung aus.

FASS-Felder: *2-mal auf dem Spielplan*

- ◆ In der Spielplanmitte gibt es 12 unterschiedliche Ziele (Fässer).
- ◆ Sobald Du 1 oder x Ziele erreicht hast, kannst Du mit Deiner Figur auf eines der beiden Fassfelder des Plans ziehen und nimmst Dir alle Fässer, deren Ziele Du erreicht hast (SP = zum Spielende).
- ◆ Kannst Du kein Ziel erreichen, darfst Du kein Fassfeld besuchen.
- ◆ Jedes Ziel gibt es als großes und kleines Fass. Du nimmst das große Fass, wenn es noch vorhanden ist. Andernfalls nimm das kleine Fass. Du darfst nie beide Fässer eines Zieles besitzen.

Ein **PRIVILEG-PAAR** vervollständigen:

- ◆ Die 10 Erntefelder Deines Klostergarten-Plans bilden 5 Privileg-Paare. Diese sind am rechten Rand der Spielertableaus gruppiert. Sobald 2 Wertungsscheiben als Paar liegen, darfst Du 1 beliebige Privilegkarte daneben legen (sofort, nicht mehr später) und erhältst deren Belohnung.



Privileg-Karte

NOTGROSCHEN:

- ◆ Während des eigenen Zugs darf man jederzeit 1 - x ungenutzte Privileg-Karten in die Schachtel entsorgen und erhält 3 Dukaten dafür.

Nächste Runde vorbereiten:

Stehen alle Spieler im Startbereich, bereitet Ihr die Folgerunde vor:

- 1) Nächsten Mönchs-Plättchenstapel offen auf die 4 Mönchsfelder verteilen.
- 2) Auf jedes Rohstoff-Felder offen 1 Rohstoffplättchen vom Vorrat legen. Erst I-er, dann II-er nutzen. U. U. liegen dann >1 Plättchen auf Feldern.
- 3) Auf jedes leere Wertungsscheibefeld ist 1 Wertungsscheibe zu legen.

Sonderregel zu zweit/dritt in der Endrunde:

Je eine zweite Scheibe auf Wertungsscheibefelder B und C legen.
zu *dritt*: 1 weitere Scheibe auf 1. A/B/C-Feld nach 1. Fassfeld legen.

Spielende:

- ◆ Das Spiel endet nach der letzten vorgesehenen Runde, sobald alle Spieler im Startbereich stehen und ggf. den jeweil. Bonus dort genommen haben.
- ◆ Jetzt ermittelt jeder Spieler seine Siegpunkte:



- ➡ Wo steht Dein Braumeister mit welchem Umtauschwert + Siegpunktwert?
- ➡ Nun darfst Du die Positionen der Rohstoff-Marker auf Deiner Produktionsleiste angleichen. Der Umtauschwert zeigt ZURÜCK:VORAN-Verhältnis an.

A: Bei z.B. einem Umtauschwert von **2:1 | x6 SP** ziehst Du einen/den am weitesten hinten liegenden Rohstoff-Marker um 1 Feld vorwärts.

=

Dafür gehst Du mit einem anderen Rohstoff-Marker 2 Felder zurück ODER mit 2 verschiedenen Rohstoff-Markern je 1 Feld zurück. Du darfst so oft umtauschen, bis kein Rohstoffmarker mehr rückwärts ziehen kann, ohne hinter den momentan hintersten Marker zu fallen.

B: Je 10 Dukaten = 1 beliebigen Rohstoff-Marker um 1 Feld vorziehen.

- ◆ Multipliziere die Zahl, wo Dein hinterster Rohstoff-Marker steht, mit dem Siegpunkt-Wert, den Du zuvor mit dem Braumeister freigeschaltet hattest. Dazu addiere Siegpunkte aus Fässern und ausgelegten Privileg-Karten. Ggf. gibt es noch 1 Siegpunkt aus dem Feld "Nächste Startspielerin". Es gewinnt, wer die meisten SP erzielt. Patt: Alle Beteiligten gewinnen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 21.02.18

Spielerhilfe für Heaven & Ale

Plättchen auf der Sonnenseite wirken auf Produktionsmarker.

Plättchen auf der Schattenseite bringen Dukaten ein.

ROHSTOFF-Felder: Du musst mind. 1 Plättchen kaufen. Kosten:
wenn auf Schattenseite: Plättchen-Zahl in Dukaten.
wenn auf Sonnenseite: Plättchen-Zahl in Dukaten mal 2.

MÖNCHS-Felder: Du musst mind. 1 Plättchen kaufen. Kosten:
wenn Schatten: Zahl des Mönchs-Feldes in Dukaten.
wenn Sonne: Zahl des Mönchs-Feldes in Dukaten mal 2

Sind in einem der o.a. Fälle alle 6 Plättchen um einen Scheunenplatz herum belegt, addiere deren Ertragszahlen + siehe Belohnungstabelle.

➔ Gemäß Belohnungswert zieht der Braumeister 0 - 6 Felder voran.

➔ Die passende Scheune kommt auf den Scheunenplatz.

➔ Dadurch werden 0 - 4 zur Scheune benachbarte Plättchen aktiviert.

Welche das sind, hängt von der Beschreibung der Plättchen ab.

WERTUNGSSCHEIBEN-Felder:

Zieht man auf ein solches Feld, MUSS man 1 Scheibe von dort nehmen und je nach Angabe des Feldes (A / B / C) auf ein Erntefeld setzen.

A: auf freies Erntefeld "X":

Wähle eine Ertragszahl (1 - 5) und aktiviere alle Rohstoff-Plättchen im Klostergarten mit dieser Zahl. Jedes aktivierte Plättchen bringt ...

(wenn im Schatten) = Dukaten wie Ertragszahl

(wenn in Sonne) = Rohstoffmarker in Farbe des jeweil. Plättchens
so weit vorziehen, wie die Ertragszahl angibt.

B: auf ein freies Mönchs-Erntefeld:

Alle Rohstoff-Plättchen, die direkt an Mönche dieser Art angrenzen, sind aktiviert. Auswirkungen sind wie bei Fall A für Rohstoffe.

An Mönchen angrenzende Mönche = je +1 Feld beim Braumeister

C: auf ein freies Rohstoff-Erntefeld:

Alle Rohstoff-Plättchen dieser Art sind aktiviert. Auswirkungen wie A.

Privileg-Paar vollständig: optional sofort eine Privileg-Karte dort anlegen

FASS-Felder: Wenn Du mind. 1 Fassziel erfüllen kannst, darfst Du auf eines der Fassfelder ziehen und die erfüllten Fässer nehmen.

NOT-Groschen: Im Zug Privilegkarte(n) abgeben + je 3 Dukaten erhalten.

Spielerhilfe für Heaven & Ale

Plättchen auf der Sonnenseite wirken auf Produktionsmarker.

Plättchen auf der Schattenseite bringen Dukaten ein.

ROHSTOFF-Felder: Du musst mind. 1 Plättchen kaufen. Kosten:
wenn auf Schattenseite: Plättchen-Zahl in Dukaten.
wenn auf Sonnenseite: Plättchen-Zahl in Dukaten mal 2.

MÖNCHS-Felder: Du musst mind. 1 Plättchen kaufen. Kosten:
wenn Schatten: Zahl des Mönchs-Feldes in Dukaten.
wenn Sonne: Zahl des Mönchs-Feldes in Dukaten mal 2

Sind in einem der o.a. Fälle alle 6 Plättchen um einen Scheunenplatz herum belegt, addiere deren Ertragszahlen + siehe Belohnungstabelle.

➔ Gemäß Belohnungswert zieht der Braumeister 0 - 6 Felder voran.

➔ Die passende Scheune kommt auf den Scheunenplatz.

➔ Dadurch werden 0 - 4 zur Scheune benachbarte Plättchen aktiviert.

Welche das sind, hängt von der Beschreibung der Plättchen ab.

WERTUNGSSCHEIBEN-Felder:

Zieht man auf ein solches Feld, MUSS man 1 Scheibe von dort nehmen und je nach Angabe des Feldes (A / B / C) auf ein Erntefeld setzen.

A: auf freies Erntefeld "X":

Wähle eine Ertragszahl (1 - 5) und aktiviere alle Rohstoff-Plättchen im Klostergarten mit dieser Zahl. Jedes aktivierte Plättchen bringt ...

(wenn im Schatten) = Dukaten wie Ertragszahl

(wenn in Sonne) = Rohstoffmarker in Farbe des jeweil. Plättchens
so weit vorziehen, wie die Ertragszahl angibt.

B: auf ein freies Mönchs-Erntefeld:

Alle Rohstoff-Plättchen, die direkt an Mönche dieser Art angrenzen, sind aktiviert. Auswirkungen sind wie bei Fall A für Rohstoffe.

An Mönchen angrenzende Mönche = je +1 Feld beim Braumeister

C: auf ein freies Rohstoff-Erntefeld:

Alle Rohstoff-Plättchen dieser Art sind aktiviert. Auswirkungen wie A.

Privileg-Paar vollständig: optional sofort eine Privileg-Karte dort anlegen

FASS-Felder: Wenn Du mind. 1 Fassziel erfüllen kannst, darfst Du auf eines der Fassfelder ziehen und die erfüllten Fässer nehmen.

NOT-Groschen: Im Zug Privilegkarte(n) abgeben + je 3 Dukaten erhalten.