

Es werden mehrere Runden gespielt, bis jemand insgesamt 10 Gebäude (inkl. Startgebäude und evtl. Palastkarte) in eigener Auslage hat.

**Wer am Zug ist, führt 1 von 5 Aktionen aus, Belohnungen sind optional:**

**1) BIENEN EINSETZEN:**

SETZE 1 - x Bienen aufrecht stehend auf EINE beliebige LEERE Landschafts-Karte in beliebiger Reihe ein.

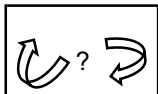
JEDE Biene bringt dir die RESSOURCE / BELOHNUNG des belegten Feldes ein und zwar SOFORT.

Gibt jedem Spieler die Seite 15 in Kopie.



BEWEGE farbl. pass. Ress.-Marker +1 Feld nach rechts.

NIMM 1 deiner Bienen aus dem zentralen Vorrat und LEGE sie neben dein Lager.



TAUSCHE 1 beliebige Ressource gg. 1 beliebige andere. Joker-Ressourcen kann man so nicht ertauschen.

⚠ Sobald du eine Biene auf die LETZTE LEERE LANDSCHAFTS-Karte einer Reihe gesetzt hast, ERHÄLTST du sofort 1 JOKER-Ressource.

**2) 1 - 2 BIENEN VERSTÄRKEN:**

LEGE 1 - 2 beliebige deiner Bienen auf 2 beliebigen Feldern bzw. Karten auf die Seite = VERSTÄRKT. ERHALTE von entsprechenden Feldern sofort erneut die Belohnungen.

Bei MEHRHEITS-Wertungen zählen diese Bienen doppelt.

⚠ VERSTÄRKST du eine Biene in einer Reihe, in der KEINE VÖLLIG LEERE Landschafts-Karte liegt, ERHÄLTST du sofort 1 JOKER-Ressource.

**3) BIENEN heim RUFEN:**

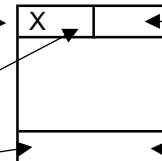
NIMM beliebige Anzahl deiner Bienen von Landschafts-Karten zurück. LEGE sie in deinen persönlichen Vorrat.

**4) BAU eines GEBÄUDES:**

aus dem Markt

- ➡ ZAHLE die Kosten unten auf der Karte = Ressourcen aus deinem Lager und / oder mit dauerhaften Ress. deiner bereits gebauten Gebäude. GIB angezeigte Bienen ab.
- ➡ NIMM die Karte vom Markt. LEGE sie neben dein Lager. ERHALTE sofort alle Belohnungen.
- ➡ DAUERHAFTE Belohnungen gelten erst zukünftig.
- ➡ FÜLLE den MARKT wieder auf 10 Karten auf.

Gilde  
dauerhafte Ressourcen  
Bienen-Kosten



SP am Spielende  
Ressourcen-Kosten

Aufbau einer Gebäude-Karte

X = Joker (A, B, C oder D bei Wertung)

**5) Bau eines PALASTES:**

**Jeder Spieler darf das NUR 1-mal im Spiel tun!**

Gilde = X (Joker)

HABE in deiner Auslage die DAUERHAFTEN Ressourcen, die als Kosten aufgeführt sind (Dauer-Joker = beliebige Ress.). BEZAHLE angezeigte Bienen in den zentralen Vorrat.

NIMM die Karte und LEGE sie in deine Auslage.

**Ende des Spielzugs:**

ÜBERPRÜFE jetzt die ausliegenden LANDSCHAFTEN. HABEN ALLE 4 Karten einer beliebigen REIHE je mind. 1 Biene (egal, von wem), PRÜFST du auf Mehrheiten (siehe unten). Dein Zug endet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn folgt. Sind Landschafts-Karten aufgebraucht, mischt den Ablagestapel.

TODO:  
Ergebnis:

ZÄHLT je Spieler die Anzahl Bienen dort, verstärkte = 2. MEISTE Bienen = alle eigenen Bienen dieser Reihe zurück in eigenen Vorrat nehmen. Patt: niemand profitiert. Wer die Mehrheit erzielt UND **nicht aktiv** am Zug ist, ERHÄLT noch extra 1 JOKER-Ressource.

**MEHR-HEITEN:**



Die LEERE Karte am weitesten RECHTS wird abgelegt, die anderen Karten rücken auf und ganz links kommt 1 neue Karte vom Stapel hin.

**Spielende:**

Letzte Runde läuft (normal beenden) = wenn jemand mind. 10 Gebäude besitzt.

**Wertung:**

Alle Gebäude punkten fest / für Gilden-Sets / für Ressourcen (Lager und/oder dauerhaft). Dauerhafte Ressourcen werten ggf. mehrfach. Je 5 ungenutzte Ressourcen (auch Joker) in Lagern = 1 SP.

X = Gilden-Joker, der mehrfach nutzbar ist (für versch. Gebäude)

**Spieler mit meisten SP = GEWONNEN.**

Patt: Beteiligter mit mehr ungenutzten Ressourcen siegt, sonst der Beteiligte mehr ungenutzten JOKER-Ress., sonst = geteilter Sieg.

## Wertungs-Beispiel:

|    |   |                                                                                   |         |
|----|---|-----------------------------------------------------------------------------------|---------|
| a. | A |  | 2 / A B |
| d. | A |                                                                                   | 4       |
| b. | A |                                                                                   | 1 / A   |

|    |   |                                                                                   |   |
|----|---|-----------------------------------------------------------------------------------|---|
| d. | B |  | 1 |
|    | B | Joker-Ressource                                                                   |   |

|    |   |                                                                                     |                   |
|----|---|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| d. | D |                                                                                     | 2                 |
|    | D | 2 orange Ress.                                                                      |                   |
| c. | D |  | 1 / 2 gelbe Ress. |

## Palast

|    |   |   |
|----|---|---|
| d. | X | 3 |
|----|---|---|

- a. **6 SP** für 3 Sets von A/B-Gildenbanner (inkl. Joker-Banner X vom Palast)
- b. **4 SP** für 4 Gebäude mit "A" (inkl. Joker-Banner X vom Palast)
- c. 4/2 SP für 4-mal Dauer-Gelb  
 1/2 SP für 1 Dauer-Joker-Ress. (siehe Spalte der B-Gilde)  
 2/2 SP für 2 gelbe Ress. im Lager (zählen auch später noch als ungenutzt)  
 2/2 SP für 2 Joker-Ress. im Lager  
 SUMME: 9/2 SP = **abgerundet 4 SP**
- d. **10 SP** für feste SP auf Gebäuden (4+1+2+3)

## Lager:

|       |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|       | 0                                                                                   | 1                                                                                   | 2                                                                                   |
| GELB: |  |  |  |

|                                                                                     |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---|
| Joker                                                                               |   |
|  | 3 |
|  | 2 |
|  | 1 |
|  | 0 |

**SUMME: 23 SP**    Hinzu kämen noch SP für ungenutzte Ressourcen im Lager.

## Merkzettel zum Ausschneiden

## 1 JOKER-Ressource gibt es, wenn ....

- ➡ du eine Biene auf die LETZTE LEERE LANDSCHAFTS-Karte einer Reihe gesetzt hast.
- ➡ du eine Biene in einer Reihe VERSTÄRKST, in der KEINE VÖLLIG LEERE Landschafts-Karte liegt (bisher Patt).
- ➡ am Ende eines Zuges die Bienen-Mehrheit geprüft wird. Wer Mehrheit erzielt UND **nicht aktiv** am Zug ist, profitiert.

## 1 JOKER-Ressource gibt es, wenn ....

- ➡ du eine Biene auf die LETZTE LEERE LANDSCHAFTS-Karte einer Reihe gesetzt hast.
- ➡ du eine Biene in einer Reihe VERSTÄRKST, in der KEINE VÖLLIG LEERE Landschafts-Karte liegt (bisher Patt).
- ➡ am Ende eines Zuges die Bienen-Mehrheit geprüft wird. Wer Mehrheit erzielt UND **nicht aktiv** am Zug ist, profitiert.