



han & ode.



Lukas Siegmon

Northgreen

Spielanleitung

The **GAME BUILDERS**



1-4



12+



30 min / ☹️

Einleitung

In Northgreen leitet ihr ein spannendes Forschungsprojekt: Sorgt dafür, dass auf Island wieder der Wald wachsen kann!

Dafür müsst ihr eure eigene Siedlung neben dem entstehenden Wald gut managen: Pflanzt Kohl und Tomaten und hegt Schafe und Islandponys. Investiert in Forschung und startet

vielversprechende Projekte. Findet den besten Weg, wie sich Landwirtschaft und Wachstum des Waldes am besten vereinbaren lassen.

Northgreen ist ein Expert:innen-Spiel, bei dem viele Wege zum Sieg führen und in jeder Partie neu die beste Strategie gefunden werden will.

Spielmaterial

1 Hauptspielplan



16 Einzelplättchen »Landschaft«

Siedlung Ebene 1



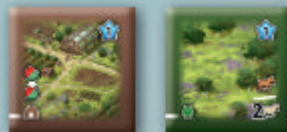
34 Doppelplättchen »Landschaft«

Gewächshaus + Wald Ebene 2,
Rückseite Gewächshaus + Wald Ebene 3



36 Einzelplättchen »Landschaft«

Gewächshaus Ebene 1, Rückseite Wald Ebene 1



14 Doppelplättchen »Landschaft«

Siedlung + Gewächshaus Ebene 2,
Rückseite Siedlung + Wald Ebene 2



4 persönliche Spielpläne »Studierzimmer«



16 Einzelplättchen »Landschaft«

Gewächshaus Ebene 2, Rückseite Wald Ebene 2



14 Doppelplättchen »Landschaft«

Siedlung + Gewächshaus Ebene 3,
Rückseite Siedlung + Wald Ebene 3



1 Spielplan »Waldleiste«



16 Einzelplättchen »Landschaft«

Gewächshaus Ebene 3, Rückseite Wald Ebene 3



12 Plättchen »Lieferaktionen«

Je 4 Plättchen der Stufen
I (Karton), II (Holz) und III (Metall)



64 Karten »Langzeit-Projekt«

(darunter 16 Karten »Langzeit-Projekt
Startpartie«, je 4 pro Startpartiedeck)



56 Karten »Sofort-Projekt«

(darunter 8 Karten »Sofort-Projekt
Startpartie«, je 2 pro Startpartiedeck)



1 Figur »Rundenanzeiger«



6 Karten »Startlandschaft«



16 Karten »Startressourcen«



ca. 30 Figuren »Pferd«



ca. 30 Figuren »Schaf«



ca. 40 Figuren »Kohl«



ca. 40 Figuren »Tomate«



ca. 40 Figuren »Erde«



24 Figuren »Pin«



Persönliches Material

Anzahl je Person, teils in unterschiedlichen Spielfarben

1 Figur »Siegpunkt- marker«



1 Figur »Gemeinschafts- marker«



1 Scheibe »Spielreihen- folge«



1 Figur »Waldleiste«



1 Figur »Aktionen«



1 Figur »Fortschrittsmarker Feldforschung«



1 Figur »Anzeiger Feldforschungsziele«



1 Marker »Nahrung«



1 Marker »Arbeitskraft«



1 Marker 50/100-Sieg- punkte



1 Marker 150/200 Sieg- punkte



4 Spielhilfen



1 Spielanleitung



Spielziel

In Northgreen könnt ihr auf viele Weisen Siegpunkte sammeln. Kultiviert eure Landschaft, stärkt eure Forschung, helft der Gemeinschaft oder seid besonders waldkundig. Entwi-

ckelt die beste Strategie, indem ihr Gemüse anpflanzt, Schafe und Pferde haltet, eure Siedlung und den Wald wachsen lasst und immer wieder neue Projekte meistert.

Spielaufbau allgemein

- 1** Legt den **Hauptspielplan** in eure Mitte.
- 2** Legt den **Spielplan »Waldleiste«** unten an den Hauptspielplan an.
- 3** Stellt den **Rundenanzeiger** auf das Feld für die erste Spielrunde.
- 4** Sortiert alle **Landschaftsplättchen** nach Sorte und legt sie in einem allgemeinen Vorrat wie folgt bereit:
 - Einzelplättchen **Gewächshaus** der Ebenen 1, 2 und 3
 - Einzelplättchen **Wald** der Ebenen 1, 2 und 3 (der Wald befindet sich auf der Rückseite der Gewächshaus-Plättchen)
 - Doppelplättchen **Gewächshaus + Wald** der Ebenen 2 und 3 (die Ebene 3 befindet sich auf der Rückseite der Ebene 2)
 - Einzelplättchen **Siedlung** der Ebene 1
 - Doppelplättchen **Siedlung + Gewächshaus** und **Siedlung + Wald** der Ebenen 2 und 3 (der Wald befindet sich jeweils auf der Rückseite des Gewächshauses).

***Hinweis:** Die Landschaftsplättchen sind in ihrer Zahl begrenzt. In den sehr seltenen Fällen, dass eine bestimmte Sorte dieser Plättchen nicht mehr zur Verfügung steht, könnt ihr diese Sorte nicht mehr in eurer Landschafts-Auslage platzieren.*

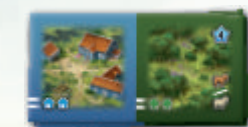
- 5** Bildet einen **allgemeinen Vorrat** aus den **Figuren Pferd, Schaf, Kohl, Tomate, Pin** und **Erde**.

***Hinweis:** Das Material dieses allgemeinen Vorrats gilt als unbegrenzt. Geht euch Material aus, nehmt euch einen geeigneten Ersatz.*

- 6** Mischt verdeckt die Plättchen **Lieferaktionen** und legt sie getrennt nach ihren Stufen. Zieht dann 1 Plättchen jeder Stufe: I (Karton), II (Holz) und III (Metall). Legt jedes gezogene Plättchen offen auf sein entsprechendes Ablagefeld auf dem Spielplan.



4



1

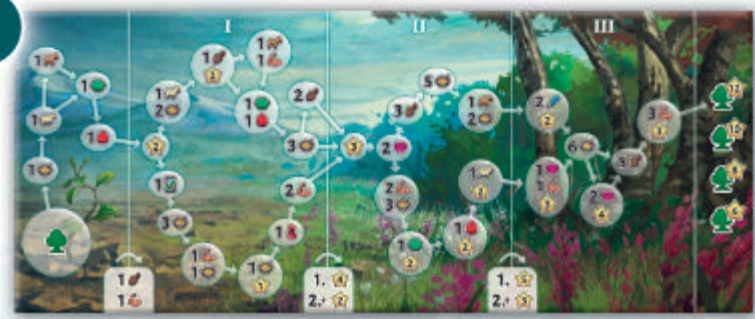
3



6



2



5

Spielaufbau persönlich

(Startpartie)

- 7** Nehmt euch je **1 persönlichen Spielplan »Studierzimmer«**, **1 Nahrungsmarker**, **1 Arbeitskraftmarker**, **1 Fortschrittsmarker Feldforschung**, **1 Anzeiger Feldforschungsziele**, **3 Pins** und das **Spielmaterial einer Farbe**.
 - 8** Lege den **Siegpunktmarker** auf Feld 0 der **Siegpunktleiste** (Hauptspielplan).
 - 9** Lege den **Gemeinschaftsmarker** auf Feld 0 der **Gemeinschaftsleiste** (Hauptspielplan).
 - 10** Stelle die **Figur Waldleiste** auf das Startfeld der **Waldleiste**.
 - 11** Lege den **Fortschrittsmarker Feldforschung** auf Feld 0 und stelle den **Anzeiger Feldforschungsziele** auf Feld 6 der **Feldforschungsleiste** auf deinem persönlichen Spielplan.
 - 12** Lege die **3 Pins** auf die gekennzeichneten Felder deiner Leiste für Nahrung und deiner Leiste für Arbeitskraft und das 4+Häuser-Feld.
 - 13** Stelle den **Nahrungsmarker** auf Feld 0 der Nahrungsleiste und den **Arbeitskraftmarker** auf Feld 0 der Arbeitskraftleiste deines persönlichen Spielplans.
 - 14** Halte deine **Figur Aktionen** bereit.
 - 15** Die **Startperson** wird, wer zuletzt auf Island war. Die Startperson legt ihre **Scheibe Spielreihenfolge** auf das vorderste Feld 1. der **Spielreihenfolgeleiste**. Im Uhrzeigersinn legen danach alle anderen in Reihenfolge ihre Scheibe auf die weiteren Felder der Spielreihenfolgeleiste. Nehmt euch dann folgende Siegpunkte in Spielreihenfolge 0/1/2/3.
 - 16** Mischt nun die **6 Karten Startlandschaft** und teilt euch allen 1 Karte zu. Bildet dann neben eurem Spielplan (genug Platz lassen) eure **Landschaft** nach den Anweisungen der Karte mit Landschaftsplättchen aus dem allgemeinen Vorrat. Jede Landschaft hat zu Beginn je 2 Wälder und 2 Gewächshäuser der Ebene 1 und 1 Siedlung der Ebene 1. Legt anschließend alle Karten »Startlandschaft« zurück in die Schachtel.
 - 17** Gebt euch jeweils eines der **Startpartiedecks** (erkennbar rechts unten an den Symbolen Mond, Stern, Raute und Dreieck). Jedes Startpartiedeck hat **4 Karten Langzeit-Projekt Startpartie** und **2 Karten Sofort-Projekt Startpartie**.
 - 18** Mischt danach alle übrigen Karten **Langzeit-Projekt** und **Sofort-Projekt** und bildet aus ihnen 2 verdeckte Stapel neben dem Spielplan.
 - 19** Mischt die **16 Karten Startressourcen** und teilt euch allen 4 dieser Karten zu. Wählt jeweils 2 der 4 Karten aus und erhaltet die darauf angegebenen Startressourcen. Dies könnt ihr gleichzeitig machen. Legt anschließend alle Karten Startressourcen zurück in die Schachtel. Erhaltet ihr Schafe oder Pferde, stellt ihr sie auf einen Wald. Tomaten und Kohl legt ihr immer in euer Lager.
- Beachtet:** Zwei Karten erlauben euch Schritte auf der Waldleiste. Wer die Karte mit 1 Schritt wählt, stellt die eigene Figur »Waldleiste« auf das erste Feld der Waldleiste und erhält 1 Nahrung als Bonus. Wer die Karte mit 2 Schritten wählt, stellt die Figur auf das zweite Feld der Waldleiste und erhält 1 Schaf. Habt ihr beide Karten gewählt, stellt die Figur auf das Feld mit dem Kohl und erhältet 1 Kohl und 1 Schaf.
- Euer Lager:** Kohl, Tomaten, Pferde, Schafe legt ihr euch links neben euren Spielplan neben das entsprechende Icon. Erde, die ihr erhaltet, legt ihr euch rechts unten beim entsprechenden Icon neben den Spielplan.
- Beispiel:**

Bei den beiden wie zu sehen ausgewählten Karten Startressourcen wären es diese Startressourcen:

2 Nahrung, 1 Arbeitskraft, 1 Erde, 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste und entweder 1 Pferd oder 1 Schaf.



Das Spiel kann nun beginnen!



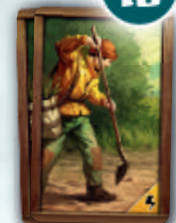
8



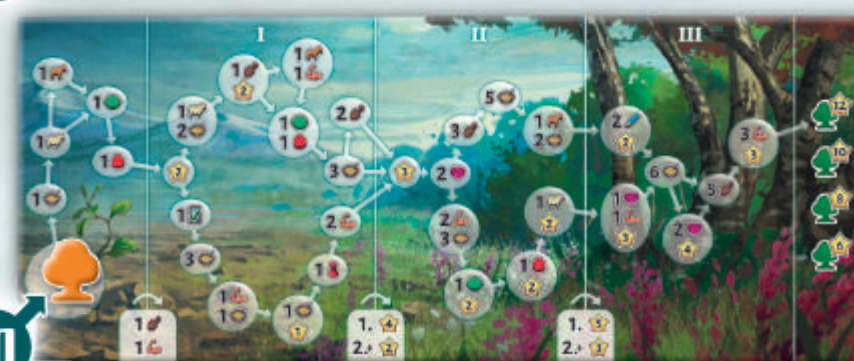
9



18



10



14

7



12



17



Euer Lager für Pferde/Schafe/Kohl/Tomaten

Euer Lager für Erde

Spielaufbau spätere Partien

Führt zunächst die Schritte 1 bis 16 wie im Allgemeinen Spielaufbau und für die Startpartie beschrieben durch. Geht danach wie folgt vor:

Mischt alle Karten **Langzeit-Projekte** und alle Karten **Sofort-Projekte** und bildet aus ihnen 2 verdeckte Stapel neben dem Spielplan. Die Karten der Startspieldecks fügt ihr in die beiden Stapel ein. Teilt euch allen dann 4 Karten Langzeit-Projekte und 2 Karten Sofort-Projekte zu.

Ihr dürft auch drafter: Die letzte Person in Spielreihenfolge nimmt dann bei 2/3/4 Personen 5/7/9 Langzeit-Projektkarten auf die Hand, wählt 1 dieser Karten für sich aus und behält sie

auf der Hand. Die übrigen Karten gibt sie in Spielreihenfolge weiter. Wählt auf diese Weise solange Karten aus, bis ihr alle 2 Karten auf der Hand habt. Legt die verbliebene Karte in die Schachtel zurück. Wiederholt den gesamten Vorgang dann in Spielreihenfolge, um 2 weitere Karten Langzeit-Projekte auszuwählen und abschließend erneut in umgekehrter Spielreihenfolge (letzte Person beginnt) um 2 Karten Sofort-Projekte auszuwählen. Setzt beim Drafter alle Siegpunkte auf 0.

Teilt euch nun 4 Startressourcenkarten zu und wählt 2 von ihnen für eure Startressourcen aus, wie in Schritt 19 beschrieben.

Spielablauf

Eine Partie Northgreen geht über insgesamt **9 Spielrunden**. Danach folgt noch eine Abschlussaktion und ihr geht zur Schlusswertung über.

Eine Spielrunde gliedert sich in diese Phasen:

- Hauptaktion:** In Spielreihenfolge Aktionsfigur versetzen (in der ersten Spielrunde einsetzen); Hauptaktion ausführen und Aktionsbonus nutzen.
- Lieferung** (nur in Runden mit ): In Spielreihenfolge Aktionsfigur versetzen und Lieferaktion ausführen. Danach *Spielreihenfolge* neu bestimmen.
- Erträge** (nur in Runden mit ): *Tiere vermehren*; *Feldforschungserfolge* ermitteln; ggf. 1 *Pin einsetzen*.

Im Folgenden erklären wir euch in dieser Reihenfolge:

- wie ihr die **Aktionsfigur setzt**, um eine **Hauptaktion auszuführen** und einen **Aktionsbonus zu nutzen** (s. Seite 9)
- welche **Hauptaktionen** es gibt und wie sie funktionieren (s. Seite 10ff)
- wie ihr **Aktionsboni** nutzt und eure **Karten Langzeit-Projekte und Sofort-Projekte** zum Einsatz bringt (s. Seite 20)
- wie ihr **Lieferaktionen** ausführt (s. Seite 22)
- was ihr in der **Ertragsphase** macht (s. Seite 23)
- wie **Abschlussaktion** und **Schlusswertung** funktionieren (s. Seite 26)

Beispiel:

In der Runde 7 führt ihr beispielsweise nach der Phase Hauptaktion eine Phase Erträge durch, in der Runde 8 eine Phase Lieferungen. Ihr erkennt dies an den entsprechenden Symbolen.

In der letzten Spielrunde führt ihr nach den Hauptaktionen erst eine Phase Lieferung und dann eine Phase Erträge durch.



–Setzen der Aktionsfigur–

Sobald ihr in der Phase Hauptaktion an der Reihe seid, setzt ihr eure Aktionsfigur auf eines der Einsatzfelder  des Spielplans.

Folgende Regeln gelten beim Setzen:

- Ihr dürft nicht auf ein bereits besetztes Einsatzfeld setzen.
Ausnahme: Aktion Dorfladen . Auf das Einsatzfeld dieser Aktion dürfen beliebig viele Aktionsfiguren gesetzt werden.
- Ihr dürft nicht erneut auf das Einsatzfeld setzen, auf dem eure Aktionsfigur gerade eingesetzt ist.

Hinweis: Nur zu Beginn der Partie werdet ihr von »außerhalb« auf ein Einsatzfeld einsetzen. Ansonsten befindet sich eure Aktionsfigur bereits auf einem Einsatzfeld und ihr versetzt sie. Die Aktionsfiguren werden also im Verlauf einer Partie nicht zurück genommen.

Beispiel:

Eva ist an der Reihe ihre Aktionsfigur für ihre Hauptaktion zu setzen. Sie darf nicht auf das Einsatzfeld setzen, auf dem **Franks** Aktionsfigur steht, und auch nicht auf das Einsatzfeld, auf dem **Eva** selbst mit ihrer Aktionsfigur steht. Sie setzt deshalb auf ein Einsatzfeld, auf dem sich keine Figur befindet.



Hauptaktion ausführen und Aktionsbonus nutzen

Nach dem Setzen eurer Aktionsfigur auf das Einsatzfeld einer Hauptaktion führt ihr die Hauptaktion aus.

Eine Hauptaktion hat zwei Einsatzfelder und besteht aus drei Bereichen, einem **blauen Hauptbereich** in der Mitte und je einem linken und rechten **roten Zusatzbereich**. Beide Einsatzfelder sind dem Hauptbereich zugeordnet aber nur jeweils einem Zusatzbereich. Nach dem Einsetzen eurer Aktionsfigur dürft ihr also:

- den blauen Hauptbereich ausführen und
- den roten Zusatzbereich ausführen, dem euer Einsatzfeld (rechts oder links) zugeordnet ist.

Die Reihenfolge ist euch überlassen. Ihr dürft erst den Hauptbereich und dann den Zusatzbereich ausführen oder umgekehrt.

Die meisten Hauptaktionen haben auch ein bestimmtes **Typ-Symbol**, . Dieses Typ-Symbol ist wichtig für das Ausführen von vielen Langzeit-Projektkarten (siehe Abschnitt »Projektkarten«, Seite 20).

Ausnahmen: Die Hauptaktionen Dorfladen und Imitation haben beide nur einen Hauptbereich. Ihnen ist auch kein Typ-Symbol zugeordnet



Aktionsbonus: Vor oder nach (eure Wahl) dem Ausführen der Hauptaktion (Hauptbereich+Zusatzbereich) dürft ihr den Aktionsbonus nutzen, der eurem Einsatzfeld zugeordnet ist (siehe Abschnitt Aktionsboni, Seite 20). Die Hauptaktion Imitation hat keinen Aktionsbonus.

Beispiel:

Eva hat mit ihrer Aktionsfigur eingesetzt. Sie darf nun erst den **blauen Hauptbereich** ausführen und dann den **roten Zusatzbereich**, der ihrem Aktionsfeld zugeordnet ist, oder umgekehrt. Zusätzlich darf sie davor oder danach den zugehörigen **Aktionsbonus** nutzen.



–Die Hauptaktionen– Wachstum

Hauptbereich (blau)

Ihr dürft eure **Landschaft** durch das Platzieren genau 1 Einzelplättchen **Wald** oder **Gewächshaus** oder 1 Doppelplättchen **Gewächshaus+Wald** erweitern (siehe Exkurs »Landschaft Erweitern« Seite 10).

Vor dem Erweitern dürft ihr Nahrung in Erde umwandeln (siehe Exkurs »Landschaft Erweitern«, Abschnitt »Sofortumwandlung Erde« Seite 12).

Beachtet: Ihr dürft mit »Wachstum« **nicht** mit einem Plättchen erweitern, auf dem sich eine Siedlung befindet. Ihr erweitert eure Landschaft mit Siedlungsplättchen mit Hilfe der Hauptaktion »Bauen« (siehe Seite 18).

Zusatzbereich links (rot)

Ihr erhaltet **Nahrung und Arbeitskraft**, wie es der Anzahl der sichtbaren Häuser (sichtbare Haussymbole) 🏠 auf Siedlungsplättchen in eurer Landschaft entspricht (siehe Exkurs »Nahrung und Arbeitskraft erhalten und abgeben«, S.12).

Zusatzbereich rechts (rot)

Ihr dürft euch **Erde** aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, wie es der Anzahl sichtbarer Häuser 🏠 auf Siedlungsplättchen in eurer Landschaft entspricht.



Beispiel:

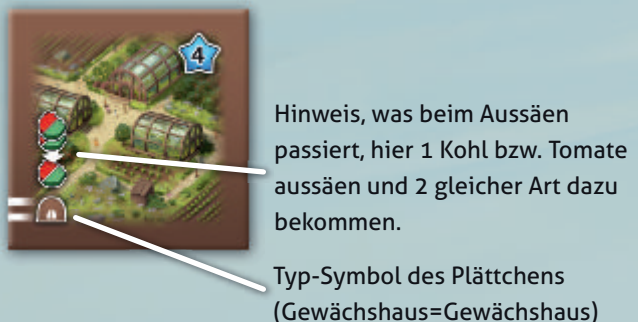
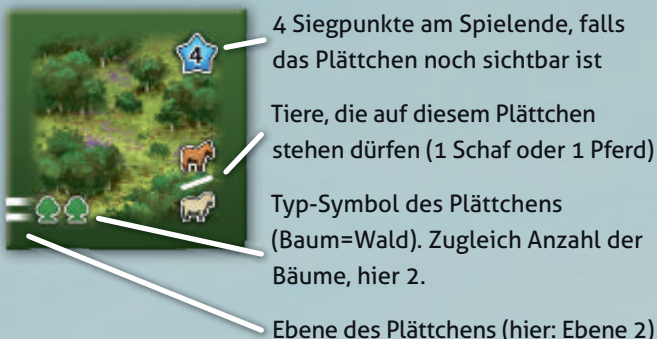
Eva hat 3 Häuser in ihrer Landschaft. Sie darf sich also 3 Erde aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.



Exkurs: Das Erweitern eurer Landschaft

Im Verlauf einer Partie werdet ihr immer wieder eure Landschaft durch das Platzieren von Einzel- und Doppelplättchen erweitern. Ihr könnt eure Landschaft sowohl in der Fläche wie in der Höhe erweitern (bis zu Ebene 3). Dies gibt euch

mehr Möglichkeiten im Spiel und viele Siegpunkte am Spielende (vor allem beim Erweitern in die Höhe, ihr kultiviert dann gewissermaßen eure Landschaft). Allerdings kostet euch das Erweitern in die Höhe **immer** Erde oder Nahrung.



Grundsätzlich gilt: Ein Wald auf einem Einzelplättchen oder auf der Hälfte eines Doppelplättchens gilt als **1 Wald** und entspricht **1 Feld**, egal in welcher Ebene sich der Wald befindet. Wälder, die aneinander grenzen, gelten als zusammenhängend, unabhängig von ihren Ebenen. Analoges gilt für Gewächshäuser und Siedlungen.



Diese Landschaft hat insgesamt eine Größe von 6 Feldern

In dieser Landschaft gibt es 3 Gewächshäuser, die zudem zusammenhängen. Die Landschaft hat damit 1 Gewächshaus mehr als Wälder (2).

Nur beim Erweitern eurer Landschaft **in der Fläche** (also Anlegen eines Einzelplättchens in Ebene 1) **vergrößert** sich demnach die Landschaft um **1 Feld**. Das ist wichtig für das Erfüllen bestimmter Bedingungen der Projektkarten.

Beim Erweitern eurer Landschaft tut ihr dies:

- Ihr legt ein **Einzelplättchen Landschaft der Ebene 1** an eure bereits bestehende Landschaft an. Ihr müsst dabei nicht Wald an Wald legen etc. Ihr dürft auch an mehr als ein anderes Plättchen anlegen und an Plättchen, die sich bereits in einer höheren Ebene befinden.
- Oder:** Ihr legt ein **Einzelplättchen Landschaft der Ebene 2** auf ein Plättchen der Ebene 1.
- Oder:** Ihr legt ein **Einzelplättchen Landschaft der Ebene 3** auf ein Plättchen der Ebene 2.
- Oder:** Ihr legt **1 Doppelplättchen Landschaft der Ebene 2** auf Plättchen der Ebene 1.
- Oder:** Ihr legt **1 Doppelplättchen Landschaft der Ebene 3** auf Plättchen der Ebene 2.

Beachtet: Es gibt keine Einzelplättchen Siedlung der Ebenen 2 und 3.

Beim **Stapeln der Plättchen in die Höhe** beachtet folgendes:

- Ihr müsst **Ebene auf Ebene** stapeln (also Ebene 2 auf Ebene 1 und Ebene 3 auf Ebene 2).
- Ihr müsst **Wald auf Wald, Gewächshaus auf Gewächshaus und Siedlung auf Siedlung** stapeln.
- Ihr dürft Einzelplättchen auf Doppelplättchen und Doppelplättchen auf Einzelplättchen auflegen (es muss nicht Einzelplättchen auf Einzelplättchen und Doppelplättchen auf Doppelplättchen liegen).

Grundsätzlich gilt: Figuren (Pferd, Schaf, Kohl, Tomate), die sich auf Plättchen befinden, auf die ihr ein anderes Plättchen legt, **nehmt ihr einfach mit** und legt sie an gleicher Stelle auf das neue Plättchen. Habt ihr zum Beispiel 2 Kohl auf einem Gewächshaus der Ebene 1 und legt drauf 1 Gewächshaus der Ebene 2, legt ihr die 2 Kohl auf dieses Gewächshaus der Ebene 2.

Ausnahme: Ihr nehmt nur so viele Schafe mit, dass ihr die Haltungsregeln des Waldes der neuen Ebene erfüllt. Überzählige Schafe stellt ihr vorher in eurer Landschaft um oder ihr stellt sie in euren Stall (*siehe Exkurs »Tierhaltung«, S. 24*).

Kosten für das Erweitern

Für das Erweitern eurer Landschaft müsst ihr als Kosten oftmals entweder Erde oder Nahrung bezahlen. Die jeweiligen Kosten entnehmt ihr dieser Übersicht:

Einzelplättchen

- Wald, Gewächshaus Ebene 1: **keine Kosten**
- Siedlung Ebene 1: **2 Nahrung**
- Wald, Gewächshaus Ebene 2: **2 Erde**
- Wald, Gewächshaus Ebene 3: **3 Erde**

Doppelplättchen

- Gewächshaus + Wald Ebene 2: **3 Erde**
- Siedlung + Wald/Gewächshaus Ebene 2: **3 Nahrung**
- Gewächshaus + Wald Ebene 3: **5 Erde**
- Siedlung + Wald/Gewächshaus Ebene 3: **5 Nahrung**



Nutzt auch die **Spielhilfe**, die euch die Kosten für das Erweitern eurer Landschaft mit Plättchen **ohne** Siedlung (nur Wald und/oder Gewächshaus) zeigt und euch an die Möglichkeit des Umwandels von Nahrung in Erde erinnert.

Weiterlesen ➡

Sofortumwandlung Erde

Immer wenn ihr eure Landschaft mit Plättchen **ohne** Siedlung (nur Wald und/oder Gewächshaus) erweitern dürft, dürft ihr **vorher sofort Nah-rung in Erde umwandeln**. Schiebt dafür euren Anzeiger auf der Nahrungsleiste auf eines der Felder mit Schaufel nach **unten**. Ihr erhaltet dann 1 Erde und 1 weitere Erde für jedes Schaufel-Feld, an dem ihr beim Nach-unten-Ziehen **vorbei zieht**.

Ihr dürft auf diese Weise auch zum Beispiel Nahrung in 3 Erde umwandeln, obwohl ihr nur 2 Erde braucht. Außerdem dürft ihr, wenn ihr wollt, immer auch umwandeln, obwohl ihr eigentlich genug Erde zum Bezahlen der Kosten habt.

Beispiel:

Frank will seine Landschaft um ein ein Doppelplättchen Wald+Gewächshaus der Ebene 2 erweitern. Das kostet ihn 3 Erde. Da **Frank** für das Bezahlen der Kosten Erde fehlt, wandelt er zunächst Nahrung in Erde um. Sein Nahrungsmarker liegt auf Feld 7. **Frank** zieht ihn auf ein Feld mit Schaufel, das Feld 0. Er ist außerdem an einem Feld mit Schaufel vorbeigezogen (Feld 3) und erhält deswegen 2 Erde. **Beachtet:** Für das Feld, von dem aus **Frank** nach unten zieht, erhält er keine Erde, obwohl dort eine Schaufel abgebildet ist. Danach platziert **Frank** das Doppelplättchen – Wald auf Wald, Gewächshaus auf Gewächshaus – auf Plättchen der Ebene 1.



Exkurs: Nahrung und Arbeitskraft erhalten und abgeben

Nahrung 🍲 und **Arbeitskraft** 💪 haltet ihr auf den beiden zugehörigen **Leisten** eures persönlichen Tableaus ab. Erhaltet ihr Nahrung bzw. Arbeitskraft schiebt ihr den Nahrungs- bzw. Arbeitskraftmarker um die entsprechenden Felder nach oben. Gebt ihr Nahrung bzw. Arbeitskraft ab, schiebt ihr nach unten.

Ihr dürft bis maximal so viel Nahrung bzw. Arbeitskraft erhalten und speichern, wie die höchste Zahl auf der jeweiligen Leiste angibt (13 bei Nahrung, 9 bei Arbeitskraft). Erhältet ihr darüber hinaus Nahrung bzw. Arbeitskraft verfällt diese.

Allerdings: Das **erste Mal**, sobald ihr mit den Markern bei 13 Nahrung bzw. 9 Arbeitskraft bei den **Leisten oben anschlagt**, nehmt ihr euch jeweils den **Pin**, der sich dort befindet, und legt diesen in den Bereich **»Verfügbare Pins«** eures persönlichen Spielplans. Solltet ihr später wieder oben anschlagen, erhaltet ihr keine Pins mehr.

Beispiel:

Maria hat wie auf der Nahrungsleiste angezeigt 9 Nahrung. Sie erhält weitere 6 Nahrung und schiebt ihren Marker um die entsprechenden Felder nach oben. Nach 4 Feldern schlägt sie bei 13 oben an. 2 Nahrung verfallen. Da **Maria** das erste Mal oben angeschlagen ist, darf sie allerdings sofort den dortigen Pin nehmen und legt diesen in den Bereich »Verfügbare Pins« ihres Spielplans.



Anpflanzen

Hauptbereich (blau)

Ihr dürft 1 Kohl **oder** 1 Tomate aus eurem Lager auf einem **leeren** Gewächshaus aussäen.

Zusatzbereich links (rot)

Ihr dürft ausführen, was im Hauptbereich steht  (1 Kohl oder 1 Tomate aussäen). Davor oder danach dürft ihr eure Landschaft durch das Platzieren genau **1 Einzelplättchen Gewächshaus** erweitern.

Ihr dürft vorher sofort einmal Nahrung in Erde umwandeln (siehe Sofortumwandlung Erde).

Beachtet: Das Platzieren des Gewächshausplättchens folgt den im Exkurs »Das Erweitern eurer Landschaft« beschriebenen Regeln (siehe S. 10). Es darf also auch 1 Gewächshaus der Ebene 2 oder 3 sein, sofern ihr die Voraussetzungen für das Legen erfüllt und die Kosten an Erde bezahlen könnt.

Zusatzbereich rechts (rot)

Ihr dürft euren **Gemeinschaftsmarker**  auf der **Gemeinschaftssleiste** um 2/3/4 Felder vorschieben, sofern ihr wenigstens 1/3/6 Häuser  sichtbar auf Siedlungsplättchen in eurer Landschaft habt.



Exkurs: Das Aussäen von Kohl und Tomate

Wollt ihr 1 Kohl oder 1 Tomate aussäen, tut ihr folgendes:

- Ihr nehmt die entsprechende Figur Kohl oder Tomate aus eurem **Lager**.
- Dann platziert ihr die Figur auf einem **leeren Gewächshaus** (auf dem sich weder Kohl noch Tomaten befinden).
- Schließlich legt ihr aus dem **allgemeinen Vorrat** 1 weitere Figur gleicher Art (also Kohl zu Kohl, Tomate zu Tomate) dazu (bei Ebene 1). Bei Gewächshäusern der Ebenen 2 und 3 legt ihr sogar 2 weitere Figuren aus dem allgemeinen Vorrat dazu. Zusätzlich erhaltet ihr beim Aussäen auf einem Gewächshaus der Ebene 3 noch 1 Schritt auf der Gemeinschaftssleiste.

Beispiel:

Robert möchte 1 Kohl aussäen. Er nimmt sich 1 Kohl aus seinem Lager und platziert ihn auf dem leeren Gewächshaus der Ebene 3. **Robert** legt dann aus dem allgemeinen Vorrat 2 weitere Kohl auf das Gewächshaus dazu. Außerdem erhält er 1 Schritt auf der Gemeinschaftssleiste (hier nicht zu sehen).



Exkurs: Kohl, Tomaten, Schafe und Pferde im Lager, der Landschaft und den Büchern

Eure **Figuren** Kohl, Tomaten, Schafe und Pferde können sich

- in eurem Lager,
- in eurer Landschaft (auf Wald- bzw. Gewächshausplättchen) oder
- in den Büchern auf eurem persönlichen Spielplan befinden.

Dabei gelten folgende Regeln für das Bewegen zwischen den Bereichen und aus dem allgemeinen Vorrat:

- Aus eurer **Landschaft** dürft ihr **jederzeit**, wenn ihr am Zug seid, Figuren in euer Lager legen.
- **Kohl und Tomate** dürft ihr mit Aussäen aus eurem **Lager** auf Gewächshäusern in euer Landschaft platzieren.
- Kohl und Tomate, die ihr aus dem **allgemeinen Vorrat** erhaltet (z.B. durch Lieferaktionen), müsst ihr in **euer Lager** legen.

- **Pferde und Schafe** dürft ihr **nie** aus eurem **Lager** in eurer Landschaft platzieren.
- Pferde und Schafe, die ihr aus dem **allgemeinen Vorrat** erhaltet (z.B. durch Lieferaktionen), dürft ihr entweder in **euer Lager legen** oder auf einem Wald in **eurer Landschaft** platzieren (*entsprechend der Haltungsregeln, siehe Exkurs »Tierhaltung«, S. 24*).
- Figuren, die ihr durch Forschung auf **Büchern** platziert dürft (*siehe »Forschung«, S. 17*), dürft ihr aus eurem Lager oder eurer Landschaft nehmen (nicht aus dem allgemeinen Vorrat).
- Auf Büchern platzierte Figuren bleiben bis zum Ende der Partie dort. Ihr dürft sie nicht wieder in Lager und/oder Landschaft bewegen.
- Euer Lager hat unbegrenzt Platz.

Exkurs: Die Gemeinschaftsleiste

Die Gemeinschaftsleiste zeigt, wie gut euer Team zusammenarbeitet. Je weiter ihr auf der Gemeinschaftsleiste kommt, desto mehr **Siegpunkte** erhaltet ihr in der Schlusswertung, bis zu einem Maximum von 25. Außerdem werdet ihr wertvolle **Pins** beim Vorrücken erhalten.

Schritte, die ihr auf der **Gemeinschaftsleiste** machen dürft, werden euch durch das -Symbol angezeigt. Ihr schiebt **euren Gemeinschaftsmarker** um die entsprechende Anzahl an Feldern vorwärts. Ihr dürft dabei Felder betreten, auf denen Marker anderer Personen liegen und zählt diese ganz normal mit, wenn ihr euren Marker vorzieht. Für jeden Schritt, den ihr über das Schlusfeld der Leiste hinaus erhaltet, erhaltet ihr sofort 1 Siegpunkt.

Einige Felder der Gemeinschaftsleiste sind mit dem -Symbol gekennzeichnet. Erreicht ihr ein solches Feld der Leiste oder zieht darüber hinweg, nehmt ihr euch sofort einen **Pin** aus dem allgemeinen Vorrat und legt diesen in den Bereich **»Verfügbare Pins«** eures persönlichen Spielplans.

Beispiel:

Eva erhält 3 Schritte auf der Gemeinschaftsleiste und bewegt ihren Gemeinschaftsmarker entsprechend viele Felder vorwärts. Sie zieht zunächst an **Franks** Marker vorbei und dann an einem Feld mit dem -Symbol. **Eva** nimmt sich sofort 1 Pin aus dem allgemeinen Vorrat und legt diesen in den Bereich **»Verfügbare Pins«** ihres persönlichen Spielplans. Schließlich endet ihr Marker auf dem Feld der Gemeinschaftsleiste, auf dem sich bereits **Marias** Marker befindet. Wäre jetzt das Spielende, erhielten **Maria** und **Eva** je 15 Siegpunkte und **Frank** 11 Siegpunkte.



Waldforschung

Hauptbereich (blau)

Ihr dürft eure Landschaft durch das Platzieren genau **1 Einzelplättchen Wald** erweitern und danach **ausgehend von diesem Plättchen** eine **Waldforschung** durchführen.

Vor dem Erweitern dürft ihr Nahrung in Erde umwandeln
(siehe »Sofortumwandlung Erde«, siehe S. 12).

Waldforschung

- Für die **Waldforschung** zählt ihr alle -**Symbole**, die auf dem gerade platzierten Plättchen sichtbar sind (sie entsprechen der Ebene) sowie auf allen Wäldern, die an das platzierte Plättchen **orthogonal** angrenzen. Dies sind eure **Schritte auf der Waldleiste** . die ihr durch die Waldforschung erzielt habt.
- Dann dürft ihr mit eurer **Figur »Waldleiste«** auf der **Waldleiste vorrücken**, maximal so viele Felder, wie ihr Schritte auf der Waldleiste erzielt habt, und erhaltet die Belohnung des Zielfeldes.



Zusatzbereich links (rot)

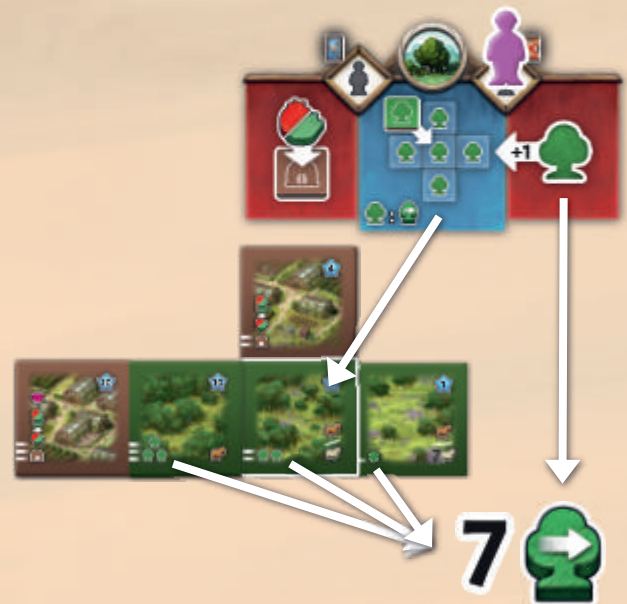
Ihr dürft 1 Kohl oder 1 Tomate aus eurem **Lager** auf einem **leeren** Gewächshaus aussäen.

Zusatzbereich rechts (rot)

Beim Durchführen der Waldforschung (Hauptbereich) erhaltet ihr einen **Bonus von +1** (ihr addiert 1  zu den gezählten -Symbolen).

Beispiel:

Robert hat bei der Aktion »Waldforschung« rechts eingesetzt. Er erweitert seine Landschaft zunächst für 2 Erde um ein Einzelplättchen Landschaft Wald der Ebene 2. An das platzierte Plättchen grenzen orthogonal ein Gewächshaus der Ebene 2, ein Wald der Ebene 1 und ein Wald der Ebene 3 (auf dem Doppelpplättchen). **Robert** zählt also 2 🌳 auf dem platzierten Waldplättchen, 1 🌳 auf dem angrenzenden Wald Ebene 1 und 3 🌳 auf dem angrenzenden Wald Ebene 3; auf dem angrenzenden Gewächshaus der Ebene 2 gibt es keine 🌳. Zusammen zählt **Robert** 6 🌳 und erhält deshalb bis zu 6 Schritte auf der Waldleiste. Da ihm der Zusatzbereich rechts einen Bonus von 1 🌳 auf die Waldforschung gibt, darf **Robert** nun mit seiner Figur »Waldleiste« bis zu 7 Felder auf der Waldleiste vorrücken.



Exkurs: Die Waldleiste

Die Waldleiste zeigt, wie gut euer Wald gedeiht. Je weiter ihr mit eurer **Figur »Waldleiste«** auf der Waldleiste vorrückt, desto wertvoller werden in der Regel die Belohnungen, die ihr erhalten werdet. Erreicht ihr das Ende der Waldleiste, setzt ihr eure Figur »Waldleiste« auf eines der Schlussfelder, für das ihr besonders viele Siegpunkte erhaltet. Hier wie auch beim Überschreiten der **Waldab-**

schnittsgrenzen ist es von Vorteil, schneller als die mit-spielenden Personen zu sein.

Folgende Regeln gelten für das **Vorrücken auf der Waldleiste**:

- Ihr dürft mit eurer Figur »Waldleiste« so viele Felder vorrücken, wie ihr Waldleistenschritte aus einer

bestimmten Quelle erhalten habt. Es ist erlaubt, **weniger** Felder als erlaubt vorzurücken, weil ihr lieber eine andere **Zielfeldbelohnung** erhalten möchtet.

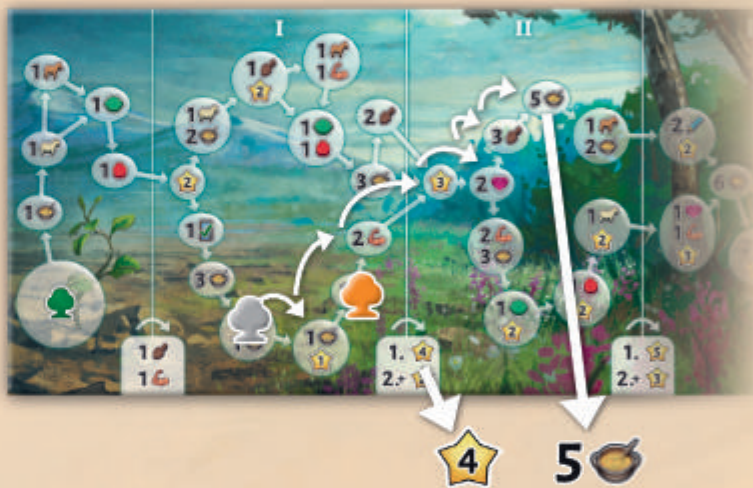
- Ihr **müsst** aber wenigstens 1 Feld **vorrücken**.
- Quelle für Waldleistenschritte** ist vor allem die Aktion »Waldforschung«. Es gibt aber auch noch andere Möglichkeiten an Waldleistenschritte zu kommen, zum Beispiel der rechte Zusatzbereich der Aktion »Forschung«, bestimmte Lieferaktionen oder bestimmte Projektkarten.
- Nach dem Vorrücken, nehmt ihr euch die **Zielfeldbelohnung** des **Zielfeldes**, das ihr mit eurer Figur »Waldleiste« erreicht habt.
- Beim Vorrücken überspringt ihr Felder der Waldleiste mit Figuren anderer Personen, **ohne** diese mitzuzählen.
- Auf eurem Zielfeld darf sich **keine** Figur einer anderen Person befinden.
- Manchmal ist es möglich, unterschiedliche Wege auf der Waldleiste zu nehmen. Kommt ihr beim Vorrücken

an eine entsprechende Abzweigung, müsst ihr entscheiden, welchen Weg ihr vorrücken wollt.

- Überschreitet ihr eine **Waldabschnittsgrenze**, nehmt ihr euch sofort den zugehörigen Bonus. Bei der Waldabschnittsgrenze I ist das 1 Erde und 1 Arbeitskraft. Bei den anderen Waldabschnittsgrenzen sind es Siegpunkte. Hier erhält mehr Punkte, wer die Grenze als erstes überschreitet. Alle anderen erhalten die geringeren Punkte wie angezeigt.
- Es gibt insgesamt **3 Waldabschnitte** (I–III) und den Startbereich (bis zur ersten Waldabschnittsgrenze) bzw. den Schlussbereich mit den Schlussfeldern (nach dem dritten Waldabschnitt). Für manche Projektkarten ist es wichtig, welchen Waldabschnitt eure Figur »Waldleiste« bereits erreicht hat.
- Habt ihr eines der **Schlussfelder der Waldleiste** erreicht und erhaltet danach Schritte auf der Waldleiste, so verfallen diese ersatzlos (ihr erhaltet auch nicht die Siegpunkte des Schlussfeldes noch einmal).

Beispiel:

Frank hat 6 Waldleistenschritte erhalten. Er darf seine Figur »Waldleiste« nun bis zu 6 Felder auf der Waldleiste vorrücken. Beim Vorrücken überspringt **Frank** **Evas** Figur »Waldleiste« und kommt so als Zielfeld bis zum vorletzten Feld des oberen Weges in Waldabschnitt II. **Frank** nimmt sich die Belohnung des Zielfeldes, 5 Nahrung. Er hat außerdem als erstes die Waldabschnittsgrenze II überschritten und erhält dafür 4 Siegpunkte. **Frank** hätte auch zum Beispiel nur 5 Felder vorrücken dürfen, weil er lieber die Zielfeldbelohnung des vorherigen Feldes der Waldleiste bekommen hätte (3 Erde).



Erhalten von Zielfeldbelohnungen

Auf der Waldleiste erhaltet ihr nach dem Erreichen eines Zielfeldes unterschiedliche Zielfeldbelohnungen:

- Nahrung 🍲, Arbeitskraft 💪, Siegpunkte ⭐, Schritte auf der Gemeinschaftsleiste ❤️ und Schritte auf der Feldforschungsleiste 📏 erhaltet ihr, indem ihr sie auf den entsprechenden Leisten abhaltet.
- Pins 📌 nehmt ihr aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in den Bereich »Verfügbare Pins« eures persönlichen Spielplans.

- Erde 🌱, Kohl 🥬 und Tomaten 🍅 nehmt ihr aus dem allgemeinen Vorrat in euer Lager.
- Schafe 🐏 und Pferde 🐎 legt ihr aus dem allgemeinen Vorrat **entweder** in euer Lager **oder** ihr platziert sie (*siehe Exkurs »Tierhaltung«, S. 24*) auf einem Wald eurer Landschaft.
- Karte »Langzeit-Projekt« ausspielen 📅: Diese Belohnung erlaubt es euch, sofort 1 eurer »Langzeit-Projekt«-Karten auszuspielen, **ohne** ihre Bedingungen zu erfüllen (*siehe Exkurs »Projektkarten«, S. 20*).

Forschung

Hauptbereich (blau)

Ihr dürft 2 oder 4 Arbeitskraft abgeben, um 1 oder 2 **Forschungsbeiträge**  zu machen.

Zusatzbereich links (rot)

Ihr dürft ausführen, was im Hauptbereich steht  (2 oder 4 Arbeitskraft abgeben für 1 oder 2 Forschungsbeiträge).

Zusatzbereich rechts (rot)

Ihr dürft bis zu so viele Schritte auf der Waldleiste machen , wie es der Anzahl der sichtbaren Häuser  auf den Siedlungsplättchen in eurer Landschaft entspricht.



Beispiel:

Maria hat bei der Hauptaktion »Forschung« eingesetzt. Sie führt zunächst den Hauptbereich aus und gibt 4 Arbeitskraft für 2 Forschungsbeiträge ab **1**. Danach führt sie den Zusatzbereich aus und gibt nochmal 4 Arbeitskraft für 2 Forschungsbeiträge ab **2**.



Exkurs: Forschungsbeiträge

Mit 1 Forschungsbeitrag  dürft ihr genau 1 Platz in den **Büchern** auf eurem persönlichen Spielplan füllen.

Nehmt dazu 1 Pferd, 1 Schaf, 1 Kohl oder 1 Tomate aus eurem Lager oder aus eurer Landschaft und legt es auf einen passenden freien **Buchplatz**. Danach erhaltet ihr sofort die Belohnung unter dem Buchplatz.

Die **Belohnung** eines gefüllten Buchplatzes erhaltet ihr auch später erneut, sobald ihr eure **Feldforschungsziele**

erreicht (*siehe Abschnitt »Ermitteln von Feldforschungserfolgen«, siehe S. 25*). Bei vielen Büchern bekommt ihr zudem in der Schlusswertung Siegpunkte, falls ihr bis dahin alle Plätze dieses Buches gefüllt habt.

Bereits gefüllte Buchplätze dürft ihr nicht noch einmal füllen (ihr könnt beispielsweise maximal 3 Forschungsbeiträge für Pferde bzw. 4 Forschungsbeiträge für Tomaten erbringen).

Beispiel:

Eva darf 1 Forschungsbeitrag machen. Sie nimmt 1 Schaf von ihrer Landschaft und legt es auf einen passenden freien Buchplatz auf ihrem persönlichen Spielplan. Dafür erhält sie sofort 2 Nahrung. Da sie den anderen Platz des Buches bereits vorher gefüllt hatte, erhält sie in der Schlusswertung 5 Siegpunkte für das komplett gefüllte Buch.



Bauen

Hauptbereich (blau)

Ihr dürft eure Landschaft durch das Platzieren genau 1 Einzelplättchen **Siedlung** (Ebene 1) oder 1 Doppelplättchen **Siedlung+Wald/Gewächshaus** erweitern (Ebenen 2 und 3).

Beachtet: Ihr **müsst** mit einem Plättchen erweitern, auf dem sich eine Siedlung befindet. Siedlungsplättchen kosten Nahrung beim Erweitern, auch bereits in Ebene 1. Sie kosten **keine** Erde, auch nicht Plättchen Siedlung+Wald/Gewächshaus.

Zusatzbereich links (rot)

Ihr dürft ausführen, was im Hauptbereich steht  (Landschaft mit 1 Siedlungsplättchen erweitern).

Zusatzbereich rechts (rot)

Ihr dürft 1 leeres Gewächshaus der Ebene 1 auf einen Wald der Ebene 1 umdrehen . Außerdem erhaltet ihr 1 Schaf und 1 Arbeitskraft.



Beispiel:

Robert setzt links ein und führt den Hauptbereich der Hauptaktion »Bauen« aus: Er erweitert seine Landschaft um 1 Doppelplättchen Siedlung+Wald der Ebene 2. Das kostet ihn 3 Nahrung **1**.

Danach führt **Robert** den Zusatzbereich links aus: Er erweitert seine Landschaft diesmal mit 1 Doppelplättchen Siedlung+Wald der Ebene 3. Dies kostet ihn 5 Nahrung.

Robert platziert das Plättchen so, dass die Plättchenhälfte mit der Siedlung auf der zuvor gebauten Siedlung zu liegen kommt **2**. Insgesamt hat er nun 2 Häuser mehr in seiner Landschaft.

Beachtet: Sobald ihr **wenigstens 4 sichtbare Häuser** in eurer Landschaft habt, erhaltet ihr den zugeordneten Pin auf eurem Spielplan und legt ihn in den Bereich »Verfügbare Pins« **3**.



Dorfladen

Hauptbereich (blau)

Ihr dürft unter den folgenden Dingen genau eines ausführen:

- 1 Pferd nehmen (aus dem allgemeinen Vorrat ins Lager oder in die Landschaft)
- 1 Schaf nehmen (aus dem allgemeinen Vorrat ins Lager oder in die Landschaft)
- 1 Kohl nehmen (aus dem allgemeinen Vorrat ins Lager)
- 1 Tomate nehmen (aus dem allgemeinen Vorrat ins Lager)
- 1 Karte »Langzeit-Projekt« oder 1 Karte »Sofort-Projekt« ausspielen (ihr müsst jeweils die Bedingungen der Karte für das Ausspielen erfüllen)
- 1 Forschungsbeitrag machen
- 1 Feld auf der Gemeinschaftsleiste vorrücken

Beachtet: Diese Hauptaktion hat nur 1 Einsatzfeld und nur einen Hauptbereich, keine Zusatzbereiche.

Auf dem Einsatzfeld dieser Hauptaktion dürfen beliebig viele Aktionsfiguren platziert werden.



Imitation

Hauptbereich

Ihr dürft den Haupt- und Zusatzbereich **einer anderen** Hauptaktion ausführen, aber nur falls auf dem zugehörigen Einsatzfeld eine andere Aktionsfigur platziert ist. Ihr kopiert die Aktionsfigur **mit Ausnahme** des Aktionsbonus. Ihr erhaltet **keinen** Aktionsbonus.

Ihr **kopiert** aber ausdrücklich **auch das Typ-Symbol** der anderen Hauptaktion und dürft entsprechende Langzeit-Projektkarten nutzen, die sich auf dieses Typ-Symbol beziehen (*siehe Abschnitt »Projektkarten«, S 20*).

Die Hauptaktion »Imitation« selbst hat kein Typ-Symbol.



Beispiel:

Maria führt die Hauptaktion »Imitation« aus. Sie möchte **Roberts** Aktionsfigur auf dem rechten Einsatzfeld der Hauptaktion »Anpflanzen« kopieren. Sie darf also 1 Kohl oder 1 Tomate aussäen (Hauptbereich) und erhält Schritte auf der Gemeinschaftsleiste entsprechend der Zahl ihrer sichtbaren Häuser 🏠 (Zusatzbereich). **Maria** darf auch ausgespielte Projektkarten in ihrer Auslage nutzen, die sich auf das Typsymbol der Hauptaktion »Anpflanzen« beziehen. Sie darf nicht den Aktionsbonus nutzen, der dem Einsatzfeld von **Roberts** Aktionsfigur zugeordnet ist (1 Projektkarte ausspielen). **Maria** erhält keinen Aktionsbonus.



–Aktionsboni–

Jedes mal vor oder nach dem Ausführen einer Hauptaktion dürft ihr auch den Aktionsbonus nutzen, den ihr schräg oberhalb des Einsatzfeldes seht. Folgende Aktionsboni gibt es:

-  **Karte »Langzeit-Projekte« ziehen**
Du darfst 1 Karte »Langzeit-Projekte« vom entsprechenden Stapel ziehen und auf die Hand nehmen.
-  **Karte »Sofort-Projekte« ziehen**
Du darfst 1 Karte »Sofort-Projekte« vom entsprechenden Stapel ziehen und auf die Hand nehmen.
-  **Projektkarte ausspielen**
Du darfst 1 Projektkarte (»Langzeit-Projekte« oder »Sofort-Projekte«) von deiner Hand in deine Auslage spielen, falls du die Ausspielbedingungen der Karte erfüllst (*siehe Abschnitt »Projektkarten«, S. 20*).
-  **Projektkarte abwerfen**
Du darfst 1 Projektkarte (»Langzeit-Projekte« oder »Sofort-Projekte«) von deiner Hand abwerfen und erhältst dann den Abwurfbonus der Karte (*siehe Abschnitt »Projektkarten«, S. 20*).

Bei manchen Einsatzfeldern habt ihr die Wahl zwischen mehr als 1 Aktionsbonus und müsst euch für einen entscheiden. Setzt ihr bei der Hauptaktion »Imitation« ein, erhaltet ihr keinen Aktionsbonus.

Beispiel:

Eva setzt auf auf dem linken Einsatzfeld der Hauptaktion »Anpflanzen« ein. Vor oder nach dem Ausführen der Aktion (Haupt- und Zusatzbereich) darf sie den zugehörigen Aktionsbonus nutzen: Entweder zieht sie 1 Karte »Langzeit-Projekte« auf ihre Hand oder sie spielt 1 beliebige Projektkarte von ihrer Hand in ihre Auslage (falls sie die Ausspielbedingungen der Karte erfüllt).



–Projektkarten–

Es gibt 2 Arten von Projektkarten. Langzeit-Projekte und Sofort-Projekte. Nach dem **Erfüllen von Bedingungen**, die auf der Karte angegeben sind, dürft ihr diese Karten von eurer Hand **in eure Auslage spielen**. In der Regel macht ihr das mit dem Nutzen eines Aktionsbonus.

Beachtet: *Ihr müsst für das Ausspielen eine Mindestbedingung erfüllen. Ihr dürft mehr als das Geforderte haben, ihr müsst nichts abgeben, und ihr müsst nach dem Ausspielen die Bedingung nicht weiter erfüllen, um die Karte nutzen zu dürfen (bei Langzeit-Projekten).*

Nach dem Ausspielen gilt: **Langzeit-Projekte** verschaffen euch einen **dauerhaften Effekt**, der für die weitere Partie gilt, häufig, sobald ihr bestimmte Hauptaktionen ausführt. Wann genau der Effekt eintreten kann, ist jeweils auf der Karte angegeben. **Sofort-Projekte** geben euch beim Ausspielen dagegen einen **starken einmaligen Soforteffekt**. Ihre Bedingungen sind daher oftmals schwieriger zu erfüllen.

Viele Projektkarten geben euch zudem in der Schlusswertung noch eine Anzahl an **Siegpunkten**, falls sie sich in eurer Auslage (nicht auf der Hand) befinden.

Im Verlauf einer Partie könnt ihr noch zusätzliche Projektkarten auf die Hand bekommen. Außerdem gibt es die Möglichkeit, Projektkarten für einen **Abwurfbonus** von der Hand abzuwerfen. Beides geschieht in der Regel ebenfalls durch das Nutzen von Aktionsboni. Der Abwurfbonus bei Langzeit-Projekten ist immer gleich, entweder »2 Nahrung erhalten« oder »1 Arbeitskraft erhalten«. Der Abwurfbonus bei Sofort-Projekten ist dagegen je nach Karte unterschiedlich.

Es gibt keine Begrenzung, wie viele Karten ihr auf der Hand oder in eurer Auslage haben dürft.

Hinweis: *Eine Übersicht über alle Projektkarten findet ihr im Glossar.*

Aufbau der Karten »Langzeit-Projekte« und »Sofort-Projekte«

Bedingung, die zum Ausspielen der Karte erfüllt sein muss

Hinweis, wann der Effekt eintreten kann, in diesem Fall beim Ausführen eines bestimmten Typs von Hauptaktion



Siegpunkte, falls die Karte am Spielende in der Auslage liegt

Effekt der Karte

Abwurfbonus der Karte

Kartenummer für das Auffinden im Glossar

Bedingung, die zum Ausspielen der Karte erfüllt sein muss

Hinweis, dass der Effekt der Karte sofort eintritt



Siegpunkte, falls die Karte am Spielende in der Auslage liegt

Effekt der Karte

Abwurfbonus der Karte

Kartenummer für das Auffinden im Glossar

Beispiel:

Frank nutzt einen Aktionsbonus , um 1 Karte »Langzeit-Projekte« auszuspielen. Da er zur Zeit 7 Nahrung hat, erfüllt er die Bedingung der Karte (mind. 6 Nahrung haben). Frank legt die Karte in seine Auslage. Ab jetzt erhält er jedes mal, sobald er die Hauptaktion des Typs »Bauen«  ausführt, 1 Erde, und zwar entweder am Beginn oder am Ende des Ausführens der Hauptaktion (Haupt- und Zusatzbereich). Außerdem erhält **Frank** 1 Siegpunkt am Spielende für diese Karte in seiner Auslage.



Beispiel:

Maria nutzt einen Aktionsbonus , um 1 Karte »Sofort-Projekte« abzuwerfen. Als Abwurfbonus erhält sie, wie auf der Karte angezeigt, 1 Tomate aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in ihr Lager.



–Die Lieferphase–

In Runden mit einer Lieferphase (erkennbar am ) führt ihr alle, nach dem Abhandeln aller Hauptaktionen dieser Runde, in Spielreihenfolge eine Lieferaktion aus. Danach bestimmt ihr die Spielreihenfolge neu.

Setzen für Lieferaktionen

Seid ihr mit dem Ausführen eurer Lieferaktion an der Reihe, tut ihr folgendes:

- Ihr nehmt eure **Aktionsfigur** von dem Einsatzfeld der Hauptaktion, auf dem sie gerade eingesetzt ist, und versetzt sie auf eines der **Einsatzfelder für Lieferaktionen**  im rechten Bereich des Spielplans.
- Dieses Einsatzfeld darf **nicht** bereits durch eine andere Aktionsfigur **besetzt sein**.
- Ihr müsst außerdem in der Lage sein, die **Arbeitskraft abzugeben**, die die Lieferaktion fordert.
- Besonderheit:** Bei der Lieferaktion ganz unten gibt es mehrere Einsatzfelder. Setzt ihr dort ein, müsst ihr eure Aktionsfigur auf dem freien Einsatzfeld einsetzen, dass am **weitesten oben** liegt.

Ausführen der Lieferaktionen

Nach dem Setzen eurer Aktions-Figur führt ihr sofort die **zugeordnete Aktion** auf dem **Lieferplättchen** aus. Ihr müsst dabei **Arbeitskraft abgeben**, um eine bestimmte **Belohnung zu erhalten**. Je weiter nach oben ihr einsetzt, desto mehr Arbeitskraft müsst ihr abgeben und desto größer ist die Belohnung.

Beachtet: Ihr dürft bei einer Aktion einsetzen, auch wenn die andere Aktion des Lieferplättchens bereits blockiert ist (ein Lieferplättchen hat immer 2 zugeordnete Aktionen).

Besonderheit: Die Lieferaktion ganz unten befindet sich nicht auf einem Plättchen und steht immer zur Verfügung. Habt ihr eure Aktionsfigur auf eines der dortigen **Einsatzfelder** gesetzt, gebt ihr keine Arbeitskraft ab. Stattdessen **erhaltet** ihr sofort 2 Arbeitskraft.

Hinweis: Alle Lieferplättchen und ihre Aktionen sind im **Glossar** ausführlich erklärt.

Beispiel:

Maria nimmt ihre Figur »Aktionen« und setzt sie auf dem Einsatzfeld für Lieferaktionen ein, wie zu sehen. Sie führt die Lieferaktion aus, gibt 2 Arbeitskraft ab und erhält als Belohnung 1 Pferd und 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste. Nun setzt **Eva** ihre Aktions-Figur auf ein Einsatzfeld der Lieferaktion ganz unten. Sie muss auf das oberste freie Einsatzfeld einsetzen und erhält 2 Arbeitskraft. Schließlich setzt noch **Frank** seine Aktions-Figur ebenfalls ganz unten ein (direkt unterhalb von **Eva**) und erhält ebenfalls 2 Arbeitskraft.



Spielreihenfolge neu bestimmen

Nach dem alle ihre Aktions-Figuren versetzt und mögliche Lieferaktionen abgeschlossen haben, bestimmt ihr die Spielreihenfolge neu. Die Person, dessen Figur »Aktionen« nun **am weitesten unten** steht, wird neue Startperson, und setzt ihre Scheibe »Spielreihenfolge« (*nicht* die Aktions-Figur) auf das Feld »1.« der Spielreihenfolgeleiste. Die Person, dessen Aktions-Figur, als nächstes folgt, setzt ihre Scheibe Spielreihenfolge auf das Feld »2.« der Spielreihenfolgeleiste usw.

Beispiel:

Franks Aktions-Figur steht am weitesten unten. Er wird daher neuer Startspieler und setzt seine Scheibe »Spielreihenfolge« auf das Feld »1.« der Spielreihenfolgeleiste. Als nächstes folgen die Aktions-Figuren von **Eva**, **Robert** und dann **Maria**. Sie setzen ihre Scheiben »Spielreihenfolge« entsprechend ein und die neue Spielreihenfolge lautet: **Frank, Eva, Robert, Maria**.



Setzen bei der nächsten Hauptaktion

In der Spielrunde, die auf eine Spielrunde mit Lieferungen folgt, versetzt ihr in der Phase »Hauptaktion« eure Figur »Aktionen« aus dem Bereich für die Lieferungen in (der neuen) Spielreihenfolge auf ein Einsatzfeld für eine Hauptaktion. Folgt dabei den üblichen bereits beschriebenen Regeln.

Beachtet: Vor der Ertragsphase in Runde 6 tauscht ihr  alle Lieferplättchen aus. Legt die alten Plättchen in die Schachtel und ersetzt sie mit je 1 neuen Plättchen der entsprechenden Sorte.

—Die Ertragsphase—

In Runden mit einer **Ertragsphase** (erkennbar am ) führt ihr alle nach dem Abhandeln aller Hauptaktionen dieser Runde die Ertragsphase aus (seht auch die Spielhilfe).

Beachtet: In der letzten Spielrunde folgt die Ertragsphase erst nach der Lieferphase.

Die Ertragsphase gliedert sich in folgende Schritte:

- Abhandeln von Projektkarten-Effekten
- Tierversmehrung
- Ermitteln von Feldforschungserfolgen
- Einsetzen 1 Pins

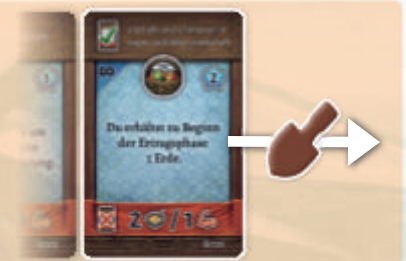
Die Schritte *Abhandeln von Projektkarten-Effekten* und *Einsetzen 1 Pins* müsst ihr in Spielreihenfolge durchführen. Die Schritte *Tierversmehrung* und *Ermitteln von Feldforschungserfolgen* dürft ihr, wenn ihr wollt, parallel durchführen.

Abhandeln von Projektkarten-Effekten

In diesem Schritt der Ertragsphase handelt ihr in Spielreihenfolge alle Langzeit-Projektkarten in eurer Auslage ab, deren Effekte sich auf die Ertragsphase beziehen.

Beispiel:

Eva hat dieses Langzeit-Projekt in ihrer Auslage liegen. Sie erhält als Effekt der Karte in der Ertragsphase 1 Erde. **Eva** nimmt sich die Erde im Schritt *Abhandeln von Projektkarten-Effekten* der Ertragsphase.



Tiervermehrung

In diesem Schritt der Ertragsphase dürft ihr eure beiden Tierarten Schaf und Pferd vermehren. Ihr erhaltet 1 Schaf bzw. 1 Pferd aus dem **allgemeinen Vorrat**, falls ihr **wenigstens 2 Schafe bzw. 2 Pferde** in eurer **Landschaft** (nicht im

Lager) platziert habt (die Tiere müssen nicht nebeneinander stehen). Ihr dürft das neue Schaf bzw. das neue Pferd in eure Landschaft stellen (siehe Exkurs »Tierhaltung«, S. 24). Könnt ihr das nicht, stellt das neue Tier in euer Lager.

Beispiel:

Frank hat 2 Pferde und 1 Schaf in seiner Landschaft, wie auf der Abbildung zu sehen. Im Schritt »Tiervermehrung« darf **Frank** seine Pferde um 1 Pferd vermehren. Da er nur 1 Schaf hat, darf er seine Schafe nicht vermehren. **Frank** nimmt sich 1 Pferd aus dem allgemeinen Vorrat und darf es in seiner Landschaft unterbringen. Glücklicherweise hat er einen freien Wald, sonst hätte er das Pferd in sein Lager gestellt.



Exkurs: Tierhaltung

Schafe und Pferde sind die Tiere in diesem Spiel. Sie werden durch entsprechende Figuren repräsentiert. 1 Figur »Schaf« ist dabei genau 1 Schaf und 1 Figur »Pferd« genau 1 Pferd.

Folgende Regeln gelten für das Erhalten und Halten von Tieren:

- **Erhaltet** ihr Tiere (durch die Waldleiste, Lieferaktionen, die Hauptaktionen oder anderweitig), dürft ihr die Tiere **entweder** in eurem **Lager** oder in eurer **Landschaft** unterbringen.
- **Denkt daran:** *Erhaltet ihr Kohl oder Tomaten, müsst ihr diese immer ins Lager legen.*
- **Für die Landschaft gilt:**
 - Auf einem **Wald der Ebene 1** dürfen bis zu **2 Schafe** oder **1 Pferd** gehalten werden.
 - Auf einem **Wald der Ebene 2** dürfen **1 Schaf** oder **1 Pferd** gehalten werden.
 - Auf einem **Wald der Ebene 3** darf **1 Pferd** gehalten werden.
- Auf Gewächshäusern und Siedlungen dürfen keine Tiere gehalten werden.
- Ihr dürft **jederzeit** Tiere in eurer Landschaft hin- und herbewegen, solange ihr die Regeln für die Tierhaltung einhaltet.
- Nur Tiere in eurer Landschaft (**nicht** in eurem Lager) zählen für die Tiervermehrung und das Ermitteln von Feldforschungserfolgen.
- Ihr dürft **niemals** Tiere aus eurem Lager auf eurer Landschaft platzieren.

Ermitteln von Feldforschungserfolgen

In diesem Schritt der Ertragsphase ermittelt ihr eure Feldforschungserfolge und bewegt entsprechend euren Fortschrittsmarker »Feldforschung« auf der Feldforschungsleiste.

Zählt zunächst **alle Pferde, Schafe, Kohl und Tomaten**, die ihr in eurer **Landschaft** habt (*nicht* in eurem Lager). **Jede Figur**, die ihr so zählt, gibt euch **1 Schritt** auf eurer **Feldforschungsleiste**.

Bewegt dann euren Fortschrittsmarker um so viele Felder auf der Feldforschungsleiste eures persönlichen Spielplans, wie ihr Schritte gezählt habt.

Erreicht ihr dabei das Feld, auf dem sich euer **Anzeiger »Feldforschungsziele«** befindet, tut ihr folgendes:

- Ihr bewegt den Anzeiger »Feldforschungsziele« um 1 Feld auf der Feldforschungsleiste nach oben. Befindet sich der Anzeiger bereits auf dem obersten Feld der Leiste, bewegt ihr ihn nicht weiter, geht aber ansonsten vor, wie hier weiter beschrieben.

- Ihr erhaltet dann die **Belohnungen aller bereits von euch erbrachten Forschungsbeiträge**, also die Belohnung unter jedem gefüllten Buchplatz.

Beachtet: Ihr erhaltet zusätzlich auch immer 2 Siegpunkte durch das graue Buch. Diese Siegpunkte gelten *nicht* als gefüllter Buchplatz und erbrachter Forschungsbeitrag!

- Ihr setzt schließlich euren Feldforschungs-Fortschrittsmarker auf Feld »0« der Feldforschungsleiste und haltet dann eure noch übrigen Schritte auf der Leiste ab. Schritte auf der Leiste verfallen zwischen den Runden nicht.

Beachtet: Es ist möglich, dass ihr beim »Ermitteln von Feldforschungserfolgen« mehrfach euren Anzeiger »Feldforschungsziele« erreicht. Ihr erhaltet dann auch mehrfach das Einkommen eurer Forschungsbeiträge. Manchmal erhaltet ihr Schritte für eure Feldforschungsleiste auch aus anderen Quellen. Geht dann genauso vor, wie hier beschrieben.

Beispiel:

Maria hat 1 Pferd, 1 Schaf und 2 Tomaten in ihrer Landschaft und zählt beim Ermitteln ihrer Feldforschungserfolge 4 Schritte. Ihr Anzeiger »Feldforschungsziele« steht zur Zeit auf Feld »7«, ihr Fortschrittsmarker auf Feld »5« der Feldforschungsleiste. Sie macht zunächst 2 Schritte mit dem Marker und erreicht den Anzeiger. **Maria** schiebt den Anzeiger »Feldforschungsziele« also um 1 Feld nach oben und erhält die Belohnungen ihrer bereits erbrachten Forschungsbeiträge **1**. Danach setzt sie ihren Fortschrittsmarker auf Feld »0« und macht dann mit ihm die verbliebenen 2 Schritte auf der Leiste **2**.

Als Belohnungen erhält **Maria**: Für das graue Buch auf ihrem Spielplan 2 Siegpunkte **3**. Außerdem hat **Maria** 1 Buchplatz mit 1 Pferd und 1 Buchplatz mit 1 Schaf gefüllt und erhält dafür 3 Arbeitskraft **4** bzw. 1 Erde **5**.



Einsetzen 1 Pins

In diesem Schritt der Ertragsphase dürft ihr in Spielreihenfolge genau **1 Pin** aus dem Bereich **»Verfügbare Pins«** eures persönlichen Spielplans für einen der **Pin-Boni** einsetzen, die auf eurem Spielplan abgebildet sind. Ihr erhaltet den Bonus sofort und er ist ab jetzt *nicht* mehr verfügbar.

Hinweis: Alle **Pin-Boni** findet ihr auch im **Glossar** erklärt.

Beispiel:

Robert setzt im Schritt **»Einsetzen 1 Pins«** 1 Pin aus dem Bereich **»Verfügbare Pins«** auf einen der **Pin-Boni**, wie zu sehen, und erhält sofort 3 Erde.



–Die Abschlussaktion–

Nach dem Abhandeln der letzten Ertragsphase der Partie in Spielrunde 9 dürft ihr als **Abschlussaktion** noch einmal eure **Landschaft** mit 1 Einzelplättchen **Wald** oder **Gewächshaus** oder 1 Doppelplättchen **Wald+Gewächshaus** erweitern. Folgt dabei den Regeln wie im Exkurs »Das Erweitern eurer Landschaft« beschrieben, inklusive der Sofortumwandlung Erde.

Es ist dabei in jedem Fall sinnvoll, alle Nahrung in Erde zu tauschen.

Danach ist das Ende Spiels erreicht und ihr geht zur Schlusswertung über.

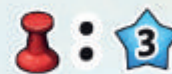
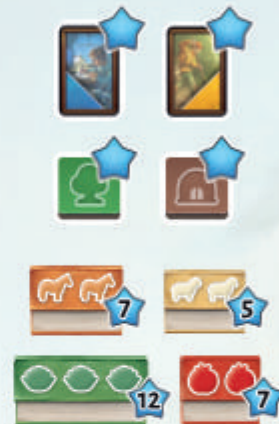
–Die Schlusswertung–

Siegpunkte, die ihr während der Partie erhalten habt, sind durch dieses -Symbol gekennzeichnet. Zu diesen Siegpunkten zählt ihr jetzt noch die Siegpunkte der Schlusswertung hinzu, die ihr an diesem -Symbol erkennt. Haltet euch Siegpunkte, die ihr über 50 hinaus erreicht, dadurch ab, dass ihr euch den 50/100-Marker bzw. 150/200-Marker mit der entsprechenden Seite vor euch legt.

Geht wie folgt vor und erhaltet Siegpunkte:

- durch **Projekt-Karten** in eurer Auslage
- durch eure **Landschaft**
- durch komplett gefüllte **Bücher** (alle Buchplätze mit Figuren belegt)
- durch die Position eures Anzeigers »Feldforschungserfolge« auf der **Feldforschungsleiste**
- durch die Position eures Gemeinschaftsmarkers auf der **Gemeinschaftsleiste** (ist euer Marker auf einem Feld mit Pin, erhaltet ihr die Siegpunkte des Feldes davor)
- je **Pin** in eurem Bereich »Verfügbare Pins« 3 Siegpunkte
- je **Figur Pferd, Schaf, Kohl und Tomate** in eurer Landschaft und in euren Lagern (aber nicht in euren Büchern) je 1 Siegpunkt
- je **Erde** in eurem Vorrat 1 Siegpunkt
- je 2 **übrige Schritte mit eurem Fortschrittsmarker auf der Feldforschungsleiste** 1 Siegpunkt
- je 4 **übrige Arbeitskraft** 1 Siegpunkt

Wer nun die meisten Siegpunkte hat, gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gewinnt, wer in der Spielreihenfolge weiter vorne ist.



Beispiel:

Eva erhält in der Schlusswertung durch 4 Karten ihrer Auslage 7 Siegpunkte (1+1+2+3) **1**. Durch ihre Landschaft bekommt **Eva** 38 Siegpunkte **2**. Für ihre komplett gefüllten Bücher Schafe (5 SP) und Kohl (12 SP) erhält sie 17 Siegpunkte **3**. Auf der Feldforschungsleiste hat sie mit ihrem Anzeiger »Feldforschungserfolge« Feld »9« erreicht und erhält 6 Siegpunkte **4**. Auf der Gemeinschaftsleiste hat **Eva** mit ihrem Gemeinschaftsmarker das Feld erreicht, mit der sie in der Partie noch den am weitesten oben liegenden Pin der Leiste freigeschaltet hat. In der Schlusswertung bringt ihr diese Position auf der Leiste 11 Siegpunkte **5**. Im Bereich »Verfügbare Pins« hat **Eva** noch 2 Pins, erhält also 6 Siegpunkte **6**. An Figuren hat **Eva** noch 3 Pferde, 1 Kohl und 1 Schaf in ihrer Landschaft und 4 Tomaten und 2 Schafe im Lager, macht zusammen 11 Siegpunkte **7**. 2 Erde bringen ihr 2 Siegpunkte **8** und 3 übrige Schritte auf der Feldforschungsleiste 1 Siegpunkt **9**. Schließlich zählt **Eva** noch die verbliebene Arbeitskraft (6), was noch 1 Siegpunkt wert ist **10**. Damit hat **Eva** $7+38+17+6+11+6+11+2+1+1=100$ Siegpunkte erzielt. Zusammen mit den 26 Siegpunkten **11**, die **Eva** während der Partie gesammelt hat, ergibt das ein Schlussergebnis von **126 Siegpunkten**.



Solomodus

–Spiel Aufbau–

Baue das Spiel allgemein und für dich zunächst so auf wie im Grundspiel.

Dann:

- 20** Nimm die 3 Aktionsfiguren und die 3 Spielreihenfolgemarkers der übrigen Farben.
- 21** Lege 2 der Spielreihenfolgemarkers (z. B. Schwarz und Grau) auf die Felder 2 und 3 der Spielrundenanzeige und halte die beiden zugehörigen Aktionsfiguren in deinem Bereich bereit.
- 22** Lege den verbliebenen Spielreihenfolgemarkers auf das Startfeld der Waldleiste und platziere die verbliebene Aktionsfigur im Bereich neben den Lieferplättchen.
- 23** Projektkarten: Ziehe 6 Karten Langzeit-Projekte und wähle 4 davon für deine Starthand. Ziehe dann 3 Karten Sofort-Projekte und wähle 2 davon für deine Starthand.



–Spielablauf – Hauptaktionen–

Du spielst jeden deiner Spielzüge wie im Grundspiel.

Aber: In Spielrunde 2 setzt du statt der Aktionsfigur deiner Farbe die Aktionsfigur in der Farbe des dort liegenden Spielreihenfolgemarkers ein. Den Spielreihenfolgemarken legst du dann 3 Runden weiter auf Feld 5 (und später auf Feld 8).

Analog in Spielrunde 3: Du setzt statt der Aktionsfigur deiner Farbe die Aktionsfigur in der Farbe des dort liegenden Spielreihenfolgemarkers ein. Den Spielreihenfolgemarken legst du dann 3 Runden weiter auf Feld 6 (und später auf Feld 9).

In Spielrunde 4 versetzt du dann wieder die Aktionsfigur deiner Farbe.

Beispiel:

Hast du als Spielfarbe Orange gewählt und den schwarzen und grauen Spielreihenfolgemarken auf die Rundenfelder 2 und 3 gelegt, setzt du wie folgt die Aktionsfiguren:

Runde 1, 4 und 7: orange Aktionsfigur; Runde 2, 5 und 8: schwarze Aktionsfigur; Runde 3, 6 und 9: graue Aktionsfigur.

***Dabei gilt wie im Grundspiel:** Du darfst weder auf durch andere Figuren besetzte Einsatzfelder setzen noch erneut auf das Feld, von dem du deine Aktionsfigur versetzt. Du darfst aber wie im Grundspiel beschrieben andere Aktionsfiguren mit der Hauptaktion »Imitation« kopieren.*

–Spielablauf – Lieferaktionen–

Bei den Lieferaktionen setzt du immer die verbliebene Aktionsfigur ein (nach dem obigen Beispiel die lila Figur). Nach der Lieferaktionsphase setzt du die Figur wieder neben den

Lieferaktionsbereich. Es werden also **nie** wie im Grundspiel Figuren von den Hauptaktionen auf Lieferaktionen und zurück versetzt.

–Spielablauf – Ertragsphase–

Am Ende der ersten 4 Ertragsphasen (Runden 2, 4, 6, 7) setzt du den verbliebenen Spielreihenfolgemarken (obiges Beispiel, den lila Marker) jeweils einen Abschnitt auf der Waldleiste weiter. Setze ihn neben die römischen Ziffern I (Runde 2), II (Runde 4), III (Runde 6) und dann auf das Schlussfeld mit den höchsten möglichen Siegpunkten (Runde 7).

Solltest du vor dem Spielreihenfolgemarken den Waldabschnitt II bzw. III erreichen, erhältst du die höhere Siegpunktzahl für das Überschreiten der Abschnittsgrenze, sonst die niedrigere.

–Spielablauf – Schlusswertung–

Führe die Schlusswertung ganz normal durch. Je nach Siegpunktzahl erhältst du folgenden Ehrentitel:

unter 100: Grüne Tomate

100–120: Schafskopf

121–135: Pferdeflüsterer

136–150: Kohlkönig

über 150: Baumbart



Northgreen – ein Islandspiel

Northgreen hat seinen Ursprung tief im Amazonas-Regenwald. Thorsten (han) hatte fasziniert über die »Terra Preta« gelesen, eine überaus fruchtbare Erde. Sie wurde (wahrscheinlich) von Menschen im Amazonas-Gebiet (vor Ankunft der Europäer) selbst geschaffen, durch Anreicherung mit Tonscherben, Asche und Abfällen. Denn: Der Boden des Regenwaldes ist sehr empfindlich und für den Anbau von Nahrung ehe schlecht geeignet. Daraus entstand die Idee, ein Spiel zu entwickeln, bei dem man seine Landschaft selber schafft und gewissermaßen anreichert oder verbessert, indem man sie auch in die »Höhe« bauen kann.

ode. schlug vor, für das Thema von Northgreen vom Amazonas nach Island überzusetzen. Regenwald und eisbedeckte Vulkanlandschaften, das klingt indes nicht nur geografisch weit entfernt. Tatsächlich aber ringt Island mit einem ähnlichen Problem: Bei Ankunft der ersten Menschen war die Insel zu größeren Teilen mit Wald bedeckt. Dann kamen Abholzung und vor allem die Schafe und bis auf winzige Restbestände verschwand der Wald auf Island – und kam aufgrund

von Erosion und kurzer Vegetationsperiode nicht wieder. Ein Schicksal das auch dem Regenwald droht, ist er erst einmal vernichtet.

Seit gut 100 Jahren wird auf Island versucht, den Wald wiederaufzuforsten. Davon haben wir uns bei Northgreen (die Idee für den Namen hatte übrigens Björn, unser Grafiker) inspirieren lassen. Die Spielenden helfen mit ihrer Forschungs-siedlung bei der Wiederaufforstung des Waldes. Eine Wissenschaftssimulation, die das exakte Geschehen auf Island wiedergibt, soll Northgreen aber nicht sein, sondern eine spielerische Annäherung an ein wichtiges und faszinieren-des Thema.

Natürlich steht auch Northgreen auf den Schultern von Riesen. Ausdrücklich gedankt sei Uwe Rosenberg, dessen Vorbild die Kundigen in Northgreen an vielen Stellen wiederfinden werden. Für das Konzept der Feldforschungsleiste wurde Thorsten durch Planta Nubo (MiKe Keller, ode. & Uwe Rosenberg) und seinen Energiekreislauf inspiriert.

Credits

Autoren: Thorsten Hanson & Andreas Odendahl

Illustrationen: Lukas Siegmon

Grafik-Design und Layout: Björn Pollmeyer

Entwicklung und Umsetzung: The Game Builders

Redaktion: Thorsten Hanson, Dirk Schröder

Viele Änderungen wurden von vielen wunderbaren Testern und Testerinnen eingebracht. Ein besonderer Dank geht an unsere Partnerinnen, Freunde und Freundinnen, denen wir immer wieder unsere Prototypen in unterschiedlichem Entwicklungsstadium aufdrängen durften. Namentlich erwähnt seien Marion Salger, Julia Wennkamp, Karina Weening, Dirk Schröder, Björn Pollmeyer, Carsten Burak, Inge Fromm, Martina Weidner, Julian Steindorfer, Sheila Santos & Isra Cendrero, Christa Harpain, Michael DeGroot, Tim Sievert, Martina & Carsten Laßmann, Christian Tööörner (die 3 ö sind Absicht), Volker Nattermann, Marc Meininghaus, Birgit Acker & Holger Schrader.

Ein besonderer Dank geht auch an die Testrunden im Roll&Dine (und das Roll&Dine selbst), beim Brettspielclub Eiswürfel, dem Altenberger Spieletreff und auf dem LeiriaCon.

Symbolübersicht

Beachtet: Sind auf Spielplänen, Karten oder in der Regel Symbole ohne Zahl abgebildet, ist in der Regel 1 gemeint (1 abgeben, 1 haben, 1× mal ausführen etc.)



Nahrung



Pferd



Kohl



Erde



Forschungsbeitrag



Arbeitskraft



Schaf



Tomate



Pin



Siegpunkte während der Partie



Siegpunkte in Schlusswertung



Schritt auf der Gemeinschaftsleiste



Schritt auf der Waldleiste



Schritt auf der Feldforschungsleiste



Ertragsphase



Lieferphase



Austausch Lieferplättchen



Lege Einzelplättchen
Wald oder Gewächshaus



Lege Doppelplättchen
Wald+Gewächshaus



Lege Einzelplättchen
Gewächshaus



Lege Einzelplättchen
Wald und zähle
Baumsymbole



Lege Doppelplättchen
Siedlung+Wald oder
Gewächshaus



Lege Einzelplättchen
Siedlung



Drehe Einzelplättchen (Ebene 1)
Gewächshaus auf Wald



Säe Tomate oder Kohl auf
Gewächshaus



Aktion Wachstum



Aktion Forschung



Aktion Bauen



Aktion Anpflanzen



Aktion Waldforschung



Ziehe Karte Langzeitprojekt



Werfe Projektkarte ab und
erhalte Abwurfbonus



Spiele Karte Langzeitprojekt aus
(ohne Bedingung zu erfüllen)



Ziehe Karte Sofortprojekt



Spiele Projektkarte aus
(Bedingung erfüllen)



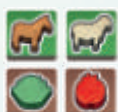
Soforteffekt



Dauerhafter
Effekt



Gebe ab,
um ...



Pferd bzw. Schaf auf Wald. Kohl
bzw. Tomate auf Gewächshaus.
Alle in der Landschaft.



Führe aus, was
im blauen
Bereich steht



Erhalte abhängig von
Anzahl Haussymbole
bzw. Baumsymbole