

TERRA NOVA

Für 2–4 Personen
ab 12 Jahren

ZIEL DES SPIELS

Breitet euch mit eurem Volk auf dem Spielplan aus. Bevor ihr andere Landschaften bebauen könnt, müsst ihr die Landschaft für euch aber erst bewohnbar machen. Setzt in den einzelnen Runden unterschiedliche Aktionsschwerpunkte und sammelt dadurch stetig Punkte. Am Spielende wird zusätzlich das größte zusammenhängende Gebiet belohnt.

Nutzt die Fähigkeiten eures Volkes auf clevere Weise. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Wählt in jeder Partie aus 10 Völkern mit unterschiedlichen Fähigkeiten und passt eure Strategie eurem Volk und den variablen Rundenzielen an.

SPIELMATERIAL

1 doppelseitiger Spielplan
(Rückseite für die Varianten für 2 Personen)



5 doppelseitige Völkertableaus



8 Vorteilsplättchen



8 Rundenwertungsplättchen



103 Münzen
(73 x 1er, 30 x 5er)



40 doppelseitige
Landschaftsplättchen



5 Plättchen 80 Punkte
(Solltest du im Lauf des Spiels
irgendwann mehr als 80 Punkte
haben, nimm dir eines
dieser Plättchen.)



2 Aktions-
übersichten

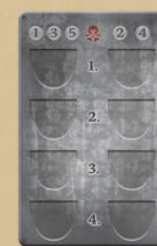


1 Startmarker

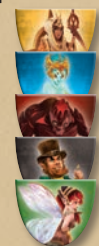


**Für die Variante
Passreihenfolge**

1 Reihenfolge-
tableau



5 Völker-
plättchen



12 X-Marker



40 Machtsteine



1 Palastplättchen
(für das Volk Feline)



**Material jeweils in den 5 Völkerfarben
(gelb, blau, grün, rot, schwarz)**

5x 8 Häuser



5x 4 Kontore



5x 2 Paläste



5x 2 Völkermarker



5x 3 Brücken



5x 4 Stadtplättchen



5x 1 Völkerübersicht



AUFBAU

ALLGEMEINER AUFBAU

- 1 Legt den **Spielplan** mit dem Symbol für 2 bis 4 Personen (linke untere Ecke) in die Mitte des Tisches.
- 2 Mischt die **Rundenwertungsplättchen** und legt jeweils 1 zufälliges aufgedeckt auf die 5 grauen Felder mit den Rundenzahlen 1 bis 5 im unteren Bereich des Spielplans. Legt die übrigen in die Schachtel zurück. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

Das 1. Spiel: Für euer erstes Spiel empfehlen wir einen vorgegebenen Aufbau. Die Vorgaben dafür findet ihr bei den entsprechenden Punkten des Aufbaus in Kästen wie diesem hier. Nutzt diese Rundenwertungsplättchen in dieser Reihenfolge:



AUFBAU (FORTSETZUNG)

ALLGEMEINER AUFBAU (FORTSETZUNG)

- 3 Legt jeweils 1 **X-Marker** neben die 6 Machtaktionen auf dem Spielplan und legt die anderen neben dem Spielplan bereit.
- 4 Legt die **Münzen** und die **Landschaftsplättchen** für alle in Reichweite.
- 5 Mischt die **Vorteilspättchen** und legt 3 davon offen neben dem Spielplan aus, sowie zusätzlich 1 für jede Person, die mitspielt. Legt die übrigen in die Schachtel zurück. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

Das 1. Spiel: Im Spiel zu viert nutzt ihr alle unten im Aufbau gezeigten Vorteilspättchen. Zu dritt nutzt ihr nur Plättchen A-F und zu zweit nur Plättchen A-E.

- 6 Bestimmt zufällig, wer das Spiel beginnt und gebt dieser Person den **Startmarker**.
- 7 Wählt nun in **Spielreihenfolge** (zuerst die Person mit dem Startmarker, dann weiter im Uhrzeigersinn) jeweils ein **Völkertableau** und nehmt euch zusätzlich zum Tableau das Spielmaterial in der entsprechenden Farbe. Diese entspricht der Hintergrundfarbe eures Völkertableaus. Legt überzählige Tableaus und das zugehörige Spielmaterial in die Schachtel zurück. Dieses Material wird in dieser Partie nicht benötigt.

Das 1. Spiel: Nutzt die folgenden Völker:
 4 Personen: **Feen**, **Flaschengeister**, **Golems**, **Kobolde**
 3 Personen: **Flaschengeister**, **Golems**, **Wüstentöchter**
 2 Personen: **Feen**, **Kobolde**



- 8 Stellt alle je 1 eurer **Völkermarker** auf Feld 0 der **Punkteleiste** auf dem Spielplan.
- 9 Führt jetzt euren **persönlichen Aufbau** (siehe S.3) aus.

- 10 Setzt wie folgt 2 eurer **Häuser** auf freie Felder eurer **Heimatlandschaft** (bei den Wüstentöchtern 3 Häuser). Nehmt die Häuser dabei von links nach rechts von eurem Völkertableau. Wer das Spiel beginnt, setzt zuerst 1 Haus ein, dann folgen die anderen in Spielreihenfolge. Haben alle 1 Haus eingesetzt, setzt ihr in umgekehrter Reihenfolge euer 2. Haus ein. Sind die Wüstentöchter im Spiel, setzen sie nun abschließend noch ihr 3. Haus ein.

Tipp: Es ist hilfreich, wenn du mindestens 1 Haus benachbart zu einem Haus eines anderen Volkes einsetzt.

Das 1. Spiel: Setzt eure Häuser so ein, wie auf dieser Seite gezeigt. Der linke Aufbau gilt für 4 Personen, rechts daneben seht ihr den Aufbau für 2 und 3 Personen.

- 11 Wählt in **umgekehrter Spielreihenfolge** alle je 1 **Vorteilspättchen** und legt es neben euer Völkertableau. Legt auf die übrigen je 1 Geld.

Das 1. Spiel: Nehmt euch das hier gelistete Vorteilspättchen für euer Volk:
 4 Personen: **Feen G**, **Flaschengeister B**, **Golems F**, **Kobolde A**
 3 Personen: **Flaschengeister C**, **Golems A**, **Wüstentöchter D**
 2 Personen: **Feen C**, **Kobolde E**

- 12 **Beginnt** nun das Spiel mit Phase 1: Einkommen. Danach führt die Person mit dem Startmarker ihre 1. Aktion aus und beginnt somit Phase 2.

Aufbau der Häuser für das 1. Spiel mit 3 Personen



Aufbau der Häuser für das 1. Spiel mit 2 Personen



DAS VÖLKERTABLEAU

- A** Dies ist der **Landschaftskreis**. Er zeigt alle vorhandenen Landschaftsarten (von oben im Uhrzeigersinn See, Wald, Ödland, Wüste und Sumpf). Die **Heimatlandschaft** deines Volkes ist die obere, größere Landschaft. Sie hat die gleiche Farbe wie dein Spielmaterial und der Hintergrund deines Völkertableaus. Der Kreis zeigt dir die Kosten an, um eine Landschaft für dein Volk bewohnbar zu machen. Mehr dazu bei der Aktion *Bewohnbar machen und Bauen* auf S.5 f.
- B** Das **Buch** oben in der Mitte zeigt die besondere **Fähigkeit deines Volkes**. Diese Fähigkeit hat dein Volk dauerhaft während des ganzen Spiels. Die Völkerfähigkeiten werden im Detail auf S.11 f. erklärt.
- C** Unter deiner Völkerfähigkeit befindet sich die **Schiffahrtsleiste**. Sie gibt dir deine Reichweite über Flussfelder an und welche Landschaften dadurch für dich in Reichweite sind. Mehr dazu im Kasten *Nachbarschaft und Reichweite* auf S.5.

- D** Rechts oben siehst du deinen **Machtkreislauf**. Er besteht aus 3 unterschiedlichen Machtschalen, in denen sich deine Macht auflädt. Macht benötigst du, um Machtaktionen auszuführen (S.8 *Machtaktionen*) oder Geld zu erhalten. Wie der Machtkreislauf funktioniert, wird im Kasten *Der Machtkreislauf* auf S.4 erklärt.
- E** Auf diesen 3 Reihen bringst du deine **Gebäude** unter. Die großen Schriftrollen auf der linken Seite der Reihen zeigen die Gebäudeart der Reihe und die Kosten, die du bezahlen musst, um eines dieser Gebäude auf den Plan zu bringen. Jede Schriftrolle rechts daneben fasst ein Gebäude. Ganz links in jeder Reihe sind 1, 2 oder 3 Wappen abgebildet. Sie geben den **Stadtwert** der einzelnen Gebäude an. Die beiden oberen Gebäude, deine Paläste, haben jeweils eine Palastfähigkeit, die aktiv wird, sobald du den zugehörigen Palast gebaut hast. Mehr dazu bei der Aktion *Gebäude aufwerten* auf S.6.
- F** Hier findest du die Kosten der **Aktion Brückenbau**. Mehr dazu auf S.8.

Flaschengeister

Flaschengeister leben in ihren Flaschen, doch wo befinden sich diese Flaschen? Natürlich in kunstvollen Städten voller Prunk im und am Wasser, wo diese magischen Wesen ihr eigenes Leben jenseits von Meistern und Wünschen führen. Wie ihr Element, das Wasser, sind sie ständig in Bewegung und strömen in alle ihnen offenen Richtungen aus.

FÄHIGKEIT
Immer wenn du eine Stadt gründest, erhältst du 4 Punkte zusätzlich.

Mit Bau des **LINKEN PALASTS** ...
... erhältst du in jeder Einkommensphase 2 Macht.
... darfst du als Sonderaktion einmal pro Runde 1 kostenloses Haus auf einem beliebigen Seefeld bauen. Dieses Seefeld muss nicht benachbart sein oder in Reichweite liegen.

Mit Bau des **RECHTEN PALASTS** ...
... gründest du bereits mit einem Stadtwert von 6 eine Stadt. Eine Stadt muss weiterhin aus mindestens 4 Gebäuden bestehen. Dadurch können sofort eine oder mehrere Stadtgründungen ausgelöst werden.

TAKTIKTIPP
Städte werden mit Extrapunkten belohnt, halte daher deine Gebäude dafür dicht zusammen. Um die Fähigkeit des linken Palasts zu nutzen, kannst du dir eine andere Landschaft in einem vorherigen Zug zuerst in deine Heimatlandschaft umwandeln.


PERSÖNLICHER AUFBAU

- 1** Wähle eine Seite deines **Völkertableaus** und lege es mit dieser Seite nach oben vor dir aus. Die Seite mit dem A rechts neben dem Buch ist dabei etwas einfacher und wir empfehlen sie für deine ersten Spiele.
- 2** Nimm dir so viel **Geld**, wie auf deinem Tableau links unter dem Völkernamen angezeigt wird und lege es in deinen persönlichen Vorrat neben deinem Völkertableau.
- 3** Nimm dir 8 **Machtsteine**. Lege 2 davon in Machtschale I, 2 in Machtschale II und 4 in Machtschale III. Diese Startzahlen siehst du auch in der Mitte der jeweiligen Schalen. Sie haben für das weitere Spiel keine Bedeutung mehr.
- 4** Stelle deinen 2. **Völkermarker** auf Feld o deiner **Schiffahrtsleiste**.
- 5** Stelle deine 8 **Häuser** auf die 8 kleinen Schriftrollen in der Häuserreihe.
- 6** Stelle deine 4 **Kontore** auf die 4 kleinen Schriftrollen in der Kontorreihe.
- 7** Stelle deine beiden **Paläste** auf die angedeuteten Palastumrisse der beiden breiten Schriftrollen in der Palastreihe. Spielst du mit dem Volk der Felinen, dann nimm dir das zugehörige Palastplättchen und lege es auf die Schriftrolle des linken Palasts.
- 8** Lege deine 3 **Brücken** in deinen persönlichen Vorrat neben deinem Völkertableau.
- 9** Lege deine 4 **Stadtplättchen** neben dein Völkertableau in deinen Vorrat.
- 10** Lege die **Völkerübersicht** in deiner Farbe als Erinnerung an die Fähigkeiten deines Volkes bereit. Das Spiel enthält auch 2 Aktionsübersichten. Legt diese so bereit, dass bei Bedarf alle darauf zugreifen können.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 5 Runden. Jede Runde besteht aus 3 unterschiedlichen Phasen: 1. Einkommen, 2. Aktionen und 3. Rundenende. Während der Aktionsphase werden in jeder Runde andere Taten mit Punkten belohnt (mehr dazu im Kasten *Die Rundenwertung* auf S.5). Immer wenn ihr Punkte bekommt, setzt ihr euren Marker auf der Punkteleiste um entsprechend viele Felder vor.

PHASE 1: EINKOMMEN

In Phase 1 erhaltet ihr alle gleichzeitig **Einkommen** in Form von Geld und / oder Macht. Einkommen ist **immer** durch eine **geöffnete Hand**  darunter gekennzeichnet. Wie viel Einkommen du bekommst, hängt vor allem von deinen **gebauten Gebäuden** sowie von deinem **Vorteilsplättchen** in dieser Runde ab. Du erhältst von deinem **Vorteilsplättchen** alles, was über einer Hand gezeigt ist, und von deinem **Völkertableau** alles, was über einer Hand gezeigt und sichtbar ist. Sichtbar heißt bei den Gebäudereihen auf deinem Völkertableau: Du erhältst das Einkommen auf einer Schriftrolle nur, wenn du das dazugehörige Gebäude bereits gebaut hast. Manche gebauten Gebäude geben dir auch kein Einkommen. Spielst du die Feen, bekommst du zusätzlich auch noch das Einkommen aus ihrer Völkerfähigkeit. Lege Geld, das du erhältst, neben deinem Völkertableau in deinen persönlichen Vorrat. Macht legst du nicht in deinen Vorrat. Diese erhältst du, indem du Machtsteine in deinem Machtkreislauf bewegst (siehe den Kasten *Der Machtkreislauf* rechts).

Beispiel: Du erhältst als Einkommen 16 Geld und 5 Macht:

1) von deinem Vorteilsplättchen 3 Geld und 3 Macht

2) von deinem Völkertableau 13 Geld und 2 Macht.



IMPRESSUM

Autor: Andreas Faul, basierend auf dem Spiel Terra Mystica von Helge Ostertag und Jens Drögemöller

Autor Andreas Faul, Jahrgang 1958, lebt in der Nähe von Stuttgart. Spielen hat immer einen breiten Raum in seiner Freizeit eingenommen und es gab bisher nur wenige spielfreie Phasen. Seit etwa 15 Jahren ist er im Organisationsteam des Spielereffs Game-Point Bietigheim. Terra Nova ist Andreas Fauls erste Spielveröffentlichung.

Illustration: Loic Billiau, Lukas Siegmon

Grafik: Christof Tisch, Inga Keutmann

Redaktion: Frank Heeren, Inga Keutmann

Redaktionelle Unterstützung: KOSMOS-Team

Autor, Redaktion und KOSMOS danken allen, die das Spiel getestet und die Regel lektoriert haben. Vielen Dank an Jens Drögemöller und Helge Ostertag für ihr Einverständnis zur Verwendung der Mechanismen von Terra Mystica.

© 2022 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5 - 7

70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN CHINA

Art.-Nr.: 683382

KOSMOS

DER MACHTKREISLAUF

Der Machtkreislauf besteht aus 3 Schalen, in denen sich deine Macht befindet. In Schale I befindet sich die verbrauchte Macht, in Schale II befindet sich Macht, die du gerade sammelst und Schale III enthält aufgeladene Macht, die du verwenden kannst.

Macht, die du **erhältst**, wird immer durch einen **weißen Pfeil** links über einem Machtstein dargestellt. Musst du **Macht ausgeben**, dann wird dies immer durch einen **schwarzen Pfeil** rechts über einem Machtstein dargestellt. Die Menge der Macht, die du erhältst oder ausgeben musst, steht als Zahl im Machtstein.

Das Erhalten und das Ausgeben von Macht folgt dabei immer bestimmten Regeln, die im Folgenden erläutert werden.

MACHT ERHALTEN

Immer wenn du Macht erhältst (z. B. durch Einkommen), darfst du Machtsteine um entsprechend viele Schritte entlang der **weißen Pfeile** zwischen den Machtschalen verschieben. 1 Schritt ist das Schieben 1 Machtsteins in die nächsthöhere Schale.

- Dabei musst du immer **zuerst** alle Macht aus Schale I in Schale II schieben.
- Erst wenn Schale I **keine** Macht mehr enthält, darfst du Macht von Schale II in Schale III schieben. Stell dir vor, du sammelst erst einmal deine ganze Macht, bevor du sie nach und nach vollständig aufladest.
- Wenn alle Machtsteine bereits in Schale III liegen (Schale I und Schale II sind leer) und du würdest Macht erhalten, dann verschiebst du nichts. Die erhaltene Macht verfällt. Nutze vorausschauend die **Zusatzoption Machttausch** (S.9), um dies zu vermeiden.

MACHT AUSGEBEN

Du darfst nur Macht ausgeben, die sich in **Schale III** befindet. Entweder, um Machtaktionen auszuführen oder, um sie gegen Geld zu tauschen (siehe **Zusatzoption Machttausch** S.9). Macht, die du aus gibst, schiebst du entlang des **schwarzen Pfeils** von Schale III zurück in Schale I. Sie wurde verbraucht und muss wieder neu gesammelt und aufgeladen werden.

Damit du aufgeladene Macht verwenden kannst, müssen sich nicht alle Machtsteine in Schale III befinden.

Beispiel: Du erhältst 3 Macht. Zuerst musst du die 2 Macht aus Schale I in Schale II schieben (1). Da Schale I danach leer ist, darfst du noch 1 Macht in Schale III schieben (2). Nun kannst du bis zu 5 Macht aus Schale III ausgeben.



PHASE 2: AKTIONEN

Während der Aktionsphase macht ihr, beginnend bei der Person mit dem Startmarker, alle reihum im Uhrzeigersinn einen Zug. Dies wiederholt ihr so lange, bis **alle gepasst** haben. Es kommt vor, dass ihr unterschiedlich viele Züge in einer Runde macht. In deinem Zug führst du **1 Aktion** aus. Dabei hast du die Wahl aus 7 unterschiedlichen Aktionen. Du darfst in einer Runde (über mehrere Züge) auch die gleiche Aktion mehrfach ausführen.

Die Aktionsmöglichkeiten im Kurzüberblick

• BEWOHNBAR MACHEN UND BAUEN

Mit dieser Aktion baust du auf einer deiner Heimatlandschaften in Reichweite 1 Haus. Oder du wandelst eine andere Landschaft in Reichweite um und darfst darauf sofort 1 Haus bauen. Gebaute Häuser geben dir in der Regel Einkommen in Phase 1.

• GEBÄUDE AUFWERTEN

Mit dieser Aktion wertest du Häuser zu Kontoren oder Kontore zu Palästen auf. Kontore geben dir Einkommen in Phase 1, während jeder Palast dir eine besondere Fähigkeit gibt. Manche Paläste geben dir auch Einkommen.

• SCHIFFFAHRT VERBESSERN

Der Wert deiner Schifffahrt gibt deine Reichweite über den Fluss an, um neue Landschaften zu erschließen. Mit dieser Aktion kannst du ihn erhöhen.

• BRÜCKENBAU

Mit dieser Aktion kannst du eine Brücke über den Fluss bauen.

• MACHTAKTIONEN

Bei Machtaktionen gibst du aufgeladene Macht aus Schale III aus und darfst dafür, je nach Machtaktion, unterschiedliche Dinge tun. Jede Machtaktion darf nur einmal pro Runde ausgeführt werden.

• SONDERAKTIONEN

Sonderaktionen sind spezielle Aktionen, die nur dir zur Verfügung stehen und nichts kosten. Du darfst sie nur einmal pro Runde ausführen.

• PASSEN

Kannst oder möchtest du keine Aktion mehr ausführen, passt du und steigst aus der laufenden Runde aus. Du legst dein Vorteilsplättchen zurück und wählst ein neues für die nächste Runde.

• ZUSATZOPTION: MACHTTAUSCH

Mit dieser **Zusatzoption** darfst du zu bestimmten Zeitpunkten Macht gegen Geld tauschen.

DIE RUNDENWERTUNG

Jede Runde hat ihre eigene Wertung. Das Rundenwertungsplättchen zeigt an, wofür ihr in Phase 2, der Aktionsphase der aktuellen Runde, Punkte bekommt. Immer wenn ihr in dieser Runde das Abgebildete tut, z. B. ein Haus bauen, erhaltet ihr Punkte. Eine genaue Erklärung der einzelnen Rundenwertungen findet ihr auf S.10.

Beispiel: In dieser Runde erhältst du, immer wenn du ein Haus baust, 2 Punkte.



NACHBARSCHAFT UND REICHWEITE

Nachbarschaft

Als **benachbart** gelten Landschaftsfelder und Gebäude, wenn sie über eine Sechseckseite der Landschaften direkt aneinander grenzen oder durch eine Brücke verbunden sind.

Reichweite

Als **in Reichweite** gelten, von einem deiner Gebäude, aus alle Landschaften und Gebäude in Nachbarschaft und Landschaften sowie Gebäude, die für dich durch Schifffahrt über den Fluss erreichbar sind. Dabei gibt dein Schifffahrtswert an, wie viele Flussfelder zwischen der Landschaft mit deinem Gebäude und der erreichbaren Landschaft / dem Gebäude höchstens liegen dürfen.

Beispiel: Alle mit Häkchen markierten Landschaften sind für dich benachbart. (Das untere rote Ödland durch deine Brücke.)

Dein Schifffahrtswert beträgt 2. Alle mit einem Schiff markierten Landschaften sind zusätzlich für dich in Reichweite, da sie von deinem Haus aus über bis zu 2 Flussfelder erreichbar sind.



Die Aktionsmöglichkeiten im Detail

• BEWOHNBAR MACHEN UND BAUEN

Mit dieser Aktion führst du eine der folgenden Optionen aus:

- Baue 1 Haus auf eine unbebaute Heimatlandschaft in deiner Reichweite.
- Wandle 1 unbebaute andere Landschaft in deiner Reichweite in deine Heimatlandschaft um. Du darfst darauf sofort 1 Haus bauen.

a) Baue 1 Haus auf eine unbebaute Heimatlandschaft in deiner Reichweite.

Baue 1 Haus auf eine **unbebaute Heimatlandschaft in Reichweite** eines deiner Gebäude (für die Definition von Reichweite siehe den oberen Kasten *Nachbarschaft und Reichweite*). Zahle dafür **4 Geld**, nimm das am weitesten links stehende Haus von deinem Völkertableau und setze es auf die gewählte Landschaft. Hast du kein Haus mehr auf deinem Völkertableau, darfst du diese Aktion nicht ausführen.

Beachte: Baust du ein Haus neben Gebäuden der anderen Völker, erhalten sie Macht. Näheres dazu im Kasten *Dank anderen Macht erhalten* auf S.7.



Ist dies das Rundenwertungsplättchen der aktuellen Runde, dann erhältst du immer, wenn du ein Haus baust, 2 Punkte.

BEWOHNBAR MACHEN UND BAUEN (FORTSETZUNG)

b) Wandle 1 unbebaute andere Landschaft in deiner Reichweite in deine Heimatlandschaft um. Du darfst darauf sofort 1 Haus bauen.

Um eine Landschaft in deine Heimatlandschaft umzuwandeln, benötigst du immer 1 oder 2 Spaten. Wie viele Spaten du benötigst, zeigt dir der **Landschaftskreis** auf deinem Völkertableau: Zähle die abgebildeten Spaten zwischen der Landschaft, die du umwandeln möchtest und deiner Heimatlandschaft. **Jeder Spaten** kostet dich **6 Geld**. Hast du die erforderlichen Kosten bezahlt, dann legst du auf die umgewandelte Landschaft sofort ein **Plättchen** mit deiner Heimatlandschaft.

Danach darfst du darauf sofort ein **Haus** bauen. Zahle **4 Geld** als Kosten für das Haus und stelle das am weitesten links stehende Haus von deinem Völkertableau auf die Landschaft.

Bestimmte Machtaktionen (auf dem Spielplan und die Fähigkeit des linken Palasts des Feenvolkes) und die Sonderaktion auf einem Vorteilsplättchen erlauben dir, diese Aktion mit 1 oder 2 kostenlosen Spaten auszuführen. Mehr dazu bei den **Machtaktionen** auf S.8 bzw. der Erklärung des Vorteilsplättchens (S.11) und der Völkerfähigkeiten (S.11 f.).

Beachte: Baust du ein Haus neben Gebäuden von anderen Völkern, erhalten diese Macht. Näheres dazu im Kasten **Dank anderen Macht erhalten** unten links auf S.7.



Ist dies das Rundenwertungsplättchen der aktuellen Runde, dann erhältst du immer, wenn du ein Haus baust, 2 Punkte.



Ist dies das Rundenwertungsplättchen der aktuellen Runde, dann erhältst du für jeden eingesetzten Spaten 2 Punkte.

Beispiel: Dein Volk sind die **Flaschengeister**. Du möchtest das **Ödland** neben deinem Haus für dein Volk bewohnbar machen. Für die entsprechende Umwandlung benötigst du 2 Spaten. Für diese 2 Spaten bezahlst du 12 Geld.
(1) Du legst ein **Seeplättchen** (deine Heimatlandschaft) darauf und darfst dort sofort 1 Haus für 4 Geld bauen. (2) Nachdem du die Kosten bezahlt hast, nimmst du das linke Haus von deinem Völkertableau und stellst es auf die Landschaft.



Dir gefällt **TERRA NOVA** und du möchtest mehr?

Dann hol dir den Klassiker **TERRA MYSTICA** aus dem Feuerland Verlag.

Entdecke 14 verschiedene Völker mit unterschiedlichen Fähigkeiten, mehr Gebäude, mehr Landschaften, mehr Strategie!



GEBÄUDE AUFWERTEN

Mit der Aktion **Gebäude aufwerten** tauschst du eines deiner Häuser gegen ein Kontor oder eines deiner Kontore gegen einen beliebigen Palast aus. Paläste können nicht weiter aufgewertet werden.

Bei einer Aufwertung führst du die folgenden Schritte immer in dieser Reihenfolge aus:

1. Wähle ein **Gebäude**, das du aufwerten möchtest.
2. Bezahle die **Kosten** für das neue Gebäude. Da die Landschaft bereits für dich bewohnbar ist, musst du keine Kosten zum Bewohnbar machen bezahlen.



Wertest du ein **Haus in ein Kontor** auf, dann hängen die Kosten davon ab, ob das aufgewertete Haus benachbart zu mindestens einem Gebäude eines anderen Volkes ist (siehe **Nachbarschaft und Reichweite** auf S.5).

- a) Ist **kein Gebäude** eines anderen Volkes **benachbart**, dann zahlst du **10 Geld**.
- b) Ist mindestens ein **Gebäude** eines anderen Volkes **benachbart**, zahlst du nur **7 Geld**.


Beispiel: Die Aufwertung von Haus 1 würde dich 10 Geld kosten, weil kein Gebäude eines anderen Volkes benachbart steht. Die Aufwertung von Haus 2 würde nur 7 Geld kosten, da der rote Palast neben deinem Haus steht.



Wertest du ein **Kontor in einen Palast** auf, bezahlst du immer **14 Geld**.

3. Nimm das **alte Gebäude** vom Spielplan und stelle es auf deinem Völkertableau auf die **am weitesten rechts** gelegene **freie** Schriftrolle in der entsprechenden Reihe.
4. Nimm von deinem Völkertableau ein **Gebäude der neuen Art** und stelle es auf dem Spielplan auf das eben geräumte Landschaftsfeld:

- a) Wertest du ein Haus in ein **Kontor** auf, dann nimm immer das **am weitesten links** stehende Kontor von deinem Völkertableau.
- b) Wertest du ein Kontor in einen **Palast** auf, dann darfst du dir **ausuchen**, welchen deiner beiden Paläste du mit dieser Aufwertung ins Spiel bringst. Ein Palast gibt dir sofort nach dem Bau eine zusätzliche **Palastfähigkeit**. Diese Fähigkeit ist bei beiden Palästen unterschiedlich. Überlege gut, welche Fähigkeit du zuerst benötigst. Die linke Palastfähigkeit ist bei allen Völkern unterschiedlich. Die rechte Palastfähigkeit ist bei den einfacheren Völkern (Seite A) gleich und bei den fortgeschrittenen Völkern (Seite B) unterschiedlich.

Zeigt die Palastfähigkeit ein orangefarbenes Achteck , dann ist sie eine **persönliche Macht- oder Sonderaktion** (mehr zu **Machtaktionen** auf S.8 und zu **Sonderaktionen** auf S.9). Nimm dir

1 X-Marker und lege ihn neben das orangefarbene Achteck. Du darfst die Aktion ab deinem nächsten Zug einmal pro Runde ausführen. Nachdem du sie ausgeführt hast, deckst du sie mit dem X-Marker ab.

5. Falls die aktuelle Rundenwertung den Bau des gerade platzierten Gebäudes belohnt, erhältst du die entsprechenden Punkte (mehr dazu auf S.5 bei *Die Rundenwertung*).

Beachte: Wertest du ein Gebäude neben Gebäuden von anderen Völkern auf, erhalten diese Macht. Näheres dazu im unteren Kasten *Dank anderen Macht erhalten*.

Beachte: Durch die Aufwertung verändert sich dein Einkommen für die nächste Runde. Du wirst das Einkommen des alten Gebäudes nicht mehr erhalten, dafür aber das Einkommen des neuen Gebäudes.



Ist dies das Rundenwertungsplättchen der aktuellen Runde, dann erhältst du immer, wenn

du in ein Kontor aufwertest, 3 Punkte.



Ist dies das Rundenwertungsplättchen der aktuellen Runde, dann erhältst du immer, wenn

du in einen Palast aufwertest, 5 Punkte.

Beispiel: Auf dem **See** steht eines deiner Häuser. Du wertest es in ein Kontor auf.

1. Du zahlst die Kosten. Sie betragen 7 Geld, da Gebäude anderer Völker zum Haus benachbart sind.
2. Du nimmst das Haus vom Spielplan und stellst es auf das am weitesten rechts gelegene freie Feld deines Völkertableaus. Das jetzt wieder abgedeckte Einkommen von 3 Geld erhältst du in der nächsten Runde nicht mehr.
3. Du nimmst das am weitesten links gelegene Kontor von deinem Völkertableau und stellst es auf die Landschaft. Durch die Aufwertung hast du für die nächste Runde weiteres Einkommen von 1 Macht und 3 Geld freigespielt.



DANK ANDEREN MACHT ERHALTEN


Baust du ein Haus oder wertest du ein Gebäude auf, dann erhalten **alle anderen** Macht, die **benachbarte** Gebäude zu deinem neuen Gebäude haben. Sie erhalten **1 Macht pro eigenem Gebäude**, das zu deinem neuen Gebäude benachbart ist und dürfen entsprechend Machtsteine verschieben (siehe *Der Machtkreislauf* auf S.4). Du selbst erhältst **nie** unmittelbar Macht durch den Bau / die Aufwertung deiner eigenen Gebäude.



Beispiel oben: **Blau** hat das Haus auf dem See in ein Kontor aufgewertet. Deswegen erhalten alle Völker mit benachbarten Gebäuden Macht. **Gelb** hat 2 benachbarte Gebäude zum aufgewerteten Kontor und erhält dafür 2 Macht, während **Schwarz** für das 1 benachbarte Gebäude nur 1 Macht erhält.

STADTGRÜNDUNG



Im Lauf des Spiels wirst du eine oder mehrere Städte gründen. Die Gründung einer Stadt erfolgt dabei **automatisch** und ist keine Aktion. Jedes deiner Gebäude hat einen **Stadtwert**, der auf deinem Völkertableau links neben den Gebäudekosten mit der Anzahl der Wappen  angezeigt wird. Jedes Haus hat den Stadtwert 1, jedes Kontor den Stadtwert 2 und jeder Palast den Stadtwert 3.

Hast du nach deiner Aktion mindestens **4 eigene miteinander benachbarte Gebäude** (auch über Brücken verbundene Gebäude sind benachbart), deren **Stadtwerte insgesamt mindestens 7** ergeben, dann gründest du sofort eine Stadt.

Als **Belohnung** wählst du eines der **Stadtplättchen** aus deinem Vorrat. Nimm dir sofort den darauf abgebildeten Bonus und lege das Plättchen dann unter eines der zur Stadt gehörigen Gebäude, um anzuzeigen, dass diese benachbarten Gebäude von nun an zu einer Stadt gehören. Für jedes Stadtplättchen bekommst du immer eine gewisse Anzahl an Punkten sowie meist einen weiteren Bonus. Jedes Stadtplättchen darfst du nur 1x im Spiel einsetzen. Die Stadtplättchen sind auf S.11 einzeln erklärt.

Beachte folgende Details zu Städten:

- Jedes Gebäude kann nur Teil **einer** Stadt sein.
- Baust du ein Gebäude benachbart zu einer bereits von dir gegründeten Stadt, dann erweiterst du diese Stadt. Das heißt, das neue Gebäude wird Teil der bereits gegründeten Stadt und kann daher nicht Teil einer neuen Stadt werden.
- Solltest du durch den Bau eines Gebäudes zwei bereits bestehende Städte verbinden, hat das keinen Nachteil für dich. Beide Städte behalten ihre Stadtplättchen.

Tipp: Sobald du eine Stadt gegründet hast, versuche an anderen Siedlungsgebieten weiterzubauen, um weitere Stadtgründungen zu erreichen.



Ist dies das Rundenwertungsplättchen der aktuellen Runde, dann erhältst du immer, wenn du eine Stadt gründest, 5 Punkte.

Beispiel: Du baust eine Brücke und hast dadurch 4 miteinander benachbarte Gebäude mit einem gesamten Stadtwert von 7. Somit gründest du automatisch eine Stadt. Du wählst aus den Stadtplättchen in deinem Vorrat das Plättchen mit 6 Geld und 5 Punkten, die du sofort erhältst. Dann legst du das Stadtplättchen unter das linke Haus, um anzuzeigen, dass die benachbarten Gebäude zu einer Stadt gehören.



SCHIFFFAHRT VERBESSERN

Bezahle **8 Geld** und bewege deinen Marker auf der Schifffahrtsleiste **1 Schritt** nach rechts. Du erhältst sofort die Punkte, die auf dem neuen Schifffahrtsfeld angezeigt sind.

Dein Schifffahrtswert gibt an, welche Landschaftsfelder über Flussfelder für dich zum **Bewohnbar machen und Bauen in Reichweite** sind (siehe *Nachbarschaft und Reichweite* auf S.5). Dabei muss der Ausgangspunkt immer eines deiner Gebäude sein.



Ist dies das Rundenwertungsplättchen der aktuellen Runde, dann erhältst du immer, wenn du deine Schifffahrt verbesserst, 2 Punkte.

Beispiel: Du bezahlst 8 Geld und rückst auf der Schifffahrtsleiste 1 Schritt weiter. Dafür erhältst du 3 Punkte. Landschaften, die über bis zu 2 Flussfelder mit einem deiner Gebäude verbunden sind, gelten ab jetzt für dich als in Reichweite.



BRÜCKENBAU

Bezahle **10 Geld**, um **1 Brücke** zu bauen. Nimm eine Brücke aus deinem Vorrat und lege sie auf einen freien Brückenplatz (dargestellt durch 2 direkt gegenüberliegende Brückenköpfe) angrenzend an eine Landschaft mit einem deiner Gebäude. Ist an einer Stelle am Fluss zwischen zwei Landschaften keine Brücke angedeutet, dann darfst du dort auch keine Brücke bauen.

Beispiel: Dies sind freie Brückenplätze. Da der obere und der mittlere Platz benachbart zu deinem Haus sind, darfst du dort eine Brücke bauen.



MACHTAKTIONEN

Machtaktionen findest du auf dem Spielplan sowie auf manchen Völkertableaus. Sie stehen auf einem hängenden Holzschild und haben ein orangefarbenes Achteck . Bei allen musst du für die Ausführung **Macht ausgeben** (von Schale III über den schwarzen Pfeil in Schale I schieben). Du darfst eine Machtaktion nur ausführen, wenn das orangefarbene Achteck noch **nicht abgedeckt** ist und du die benötigte Macht ausgeben kannst. Wie viel Macht du ausgeben musst, ist bei der Aktion angegeben. Hast du die Aktion ausgeführt, dann deckst du das orangefarbene Achteck mit dem daneben liegenden **X-Marker** ab. Damit wird angezeigt, dass sie in dieser Runde nicht mehr genutzt werden darf. Denn jede Machtaktion darf nur **einmal pro Runde** genutzt werden. Machtaktionen auf einem Völkertableau darf nur das Volk selbst nutzen.

Die unterschiedlichen Machtaktionen sind:



Brückenbau

Gib 3 bzw. 4 Macht aus, um 1 Brücke zu bauen ohne Geld dafür zu bezahlen.

Diese Machtaktionen funktionieren wie die Aktion *Brückenbau* (oben). Allerdings gibst du hier Macht aus anstatt Geld zu bezahlen. Die Machtaktionen sind (wie alle Machtaktionen) jeweils nur einmal pro Runde verfügbar. Die Aktion *Brückenbau* darfst du dagegen auch mehrfach pro Runde (in mehreren Zügen) ausführen.



Schifffahrt verbessern

Gib 4 Macht aus, um deine Schifffahrt um 1 Schritt zu verbessern ohne Geld dafür zu bezahlen. Bewege deinen Marker 1 Schritt nach rechts. Du erhältst sofort die auf dem neuen Schifffahrtsfeld angezeigten Punkte.

Diese Machtaktion funktioniert wie die Aktion *Schifffahrt verbessern* (links). Allerdings gibst du hier Macht aus anstatt Geld zu bezahlen. Die Machtaktion ist (wie alle Machtaktionen) nur einmal in einer Runde verfügbar. Die Aktion *Schifffahrt verbessern* darfst du dagegen auch mehrfach pro Runde (in mehreren Zügen) ausführen.



Ist dies das Rundenwertungsplättchen der aktuellen Runde, dann erhältst du immer, wenn du deine Schifffahrt verbesserst, 2 Punkte.



7 Geld

Gib 4 Macht aus und erhalte sofort 7 Geld.



Bewohnbar machen und Bauen mit 1 kostenlosen Spaten

Gib 4 Macht aus, um sofort eine vollständige Aktion *Bewohnbar machen und Bauen* (siehe S.5 f.) mit 1 kostenlosen Spaten auszuführen. Es gelten die üblichen

Regeln der Aktion *Bewohnbar machen und Bauen* (inklusive eventuellen Punkten durch das Rundenwertungsplättchen). Möchtest du eine Landschaft umwandeln, für die du 2 Spaten benötigst, dann darfst du den zweiten Spaten auch mit Geld zukaufen.



Bewohnbar machen und Bauen mit 2 kostenlosen Spaten

Gib 6 Macht aus, um sofort eine vollständige Aktion *Bewohnbar machen und Bauen* (siehe S.5 f.) mit 2 kostenlosen Spaten auszuführen. Du darfst damit:

- 1 Landschaft** bewohnbar machen, für die du 1 oder 2 Spaten benötigst
- 2 Landschaften** bewohnbar machen, für die du jeweils 1 Spaten benötigst. Dabei müssen beide Landschaften in Reichweite zu einem bereits **vorher gebauten Gebäude** liegen.

Du darfst keine weiteren Spaten zukaufen. Du musst auf die umgewandelte(n) Landschaft(en) wie gewohnt sofort ein Landschaftsplättchen mit deiner Heimatlandschaft legen. Du darfst nur auf 1 dieser Landschaften sofort 1 Haus zu den normalen Kosten bauen.

Ansonsten gelten die üblichen Regeln der Aktion *Bewohnbar machen und Bauen* (inklusive evtl. Punkten durch das Rundenwertungsplättchen).

Beachte: Für beide Machtaktionen *Bewohnbar machen und Bauen mit kostenlosen Spaten* gilt:




Ist dies das Rundenwertungsplättchen der aktuellen Runde, dann erhältst du immer, wenn du ein Haus baust, 2 Punkte.



Ist dies das Rundenwertungsplättchen der aktuellen Runde, dann erhältst du für jeden eingesetzten Spaten 2 Punkte.

SONDERAKTIONEN

Sonderaktionen findest du auf einem **Vorteilsplättchen** und als **Palastfähigkeiten**. Sie zeigen wie Machtaktionen ein orangefarbenes Achteck . (Im Gegensatz zu Machtaktionen musst du für sie keine Macht ausgeben.) Sonderaktionen dürfen ebenfalls nur **einmal pro Runde** ausgeführt werden. Hast du eine Sonderaktion ausgeführt, dann legst du daher einen X-Marker auf das orangefarbene Achteck. Sonderaktionen auf einem Völkertableau darf nur das Volk selbst nutzen. Die Sonderaktionen sind bei den zugehörigen Völkern (S.11 f.) sowie den Vorteilsplättchen (S.11) erklärt.

Beispiel: Dein Volk sind die Flaschengeister und du hast bereits den linken Palast gebaut. Dessen Fähigkeit ist, neben dem Einkommen von 2 Macht in Phase 1 eine Sonderaktion. In deinem Zug führst du als Aktion diese Sonderaktion aus und legst dann den X-Marker darauf, um anzuzeigen, dass du sie in dieser Runde bereits genutzt hast.

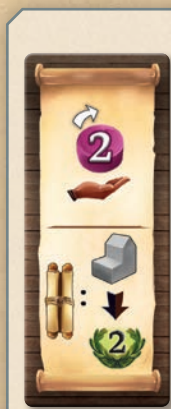


PASSEN

Kannst oder möchtest du in dieser Runde keine andere Aktion mehr ausführen, dann passt du und steigst somit aus der aktuellen Runde aus. Nachdem du deine Aktion *Passen* abgeschlossen hast, wirst du beim Ausführen der Aktionen bis zum Ende von Phase 2 übersprungen. Du kannst allerdings weiterhin Macht erhalten, wenn andere benachbart zu einem deiner Gebäude bauen oder aufwerten (siehe *Dank anderen Macht erhalten* auf S.7).

Beim Passen führst du diese Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Hat in dieser Runde vor dir noch niemand anderes gepasst, nimm dir den **Startmarker**. Du machst in der nächsten Runde also die 1. Aktion.
2. Prüfe, ob auf deinem Vorteilsplättchen, deiner Völkerfähigkeit oder auf einer deiner aktiven Palastfähigkeiten eine **Bedingung Beim Passen** (dargestellt durch eine geschlossene Schriftrolle) angegeben ist. Ist das der Fall, nimm dir jetzt die entsprechenden Boni.
3. Wähle dann eines der neben dem Spielplan ausliegenden **Vorteilsplättchen** und **tausche** es gegen dein altes Vorteilsplättchen aus. Du darfst dein Vorteilsplättchen aus dieser Runde nicht behalten. Du darfst ein Vorteilsplättchen wählen, das in dieser Runde bereits jemand anderes zurückgelegt hat. Falls auf dem neuen Vorteilsplättchen Geld liegt, nimm es in deinen Vorrat.
4. Drehe dein neues **Vorteilsplättchen** auf die **Rückseite**. Dies ist für alle das Zeichen, dass du in dieser Runde bereits gepasst hast.
5. Bist du die **letzte** Person, die in dieser Runde passt, dann beginnt nun **Phase 3: Rundenende**.



Beispiel: Du hast das abgebildete Vorteilsplättchen vor dir liegen und passt. Du hast 2 Kontore auf dem Spielplan und erhältst daher 4 Punkte. Du wählst ein neues Plättchen und tauschst dieses gegen das neu gewählte aus.

ZUSATZOPTION: MACHTTAUSCH

Mit dieser **Zusatzoption** kannst du beliebig viel Macht aus Schale III ausgeben, um Geld zu erhalten. Du erhältst **1 Geld pro Macht**, die du ausgibst.

Diese Zusatzoption darfst du zu diesen Zeitpunkten ausführen:

- In **Phase 2**: Immer in deinem Zug zusätzlich **vor und / oder nach** deiner **Aktion**. Das gilt auch in dem Zug, in dem du als Aktion passt.
- In **Phase 3** (Rundenende).
- Am **Ende des Spiels**.

Der Tausch in deinem Passen-Zug oder am Rundenende kann z. B. interessant sein, wenn du in der nächsten Runde Macht als Einkommen erhältst, aber viele deiner Machtsteine bereits in Schale III liegen. (Für Details zum Machtkreislauf siehe *Der Machtkreislauf* auf S.4.)

PHASE 3: RUNDENENDE

Sobald ihr alle gepasst habt, beginnt Phase 3. Dies ist eine Vorbereitung für die nächste Runde. Daher könnt ihr sie in Runde 5, der letzten Runde, auslassen.

Bevor ihr die nächste Runde beginnt:

- Nehmt alle **X-Marker** von Macht- und Sonderaktionen und legt sie wieder griffbereit daneben.
- Legt auf die neben dem Spielplan ausliegenden **Vorteilsplättchen** jeweils 1 Geld. (Lag bereits Geld darauf, dann legt ihr 1 Geld dazu.)
- Dreht das **Rundenwertungsplättchen** der aktuellen Runde um, so dass nur noch die Rundenwertungsplättchen der kommenden Runden offen liegen. Dies ist auch gleichzeitig der Rundenzähler.

SPIELEND

Das Spiel endet in Runde 5, sobald in der Aktionsphase (Phase 2) alle gepasst haben. Es folgt nun noch die **Schlusswertung**. Diese besteht aus der Geldwertung und der Gebietswertung. Hast du nach der Schlusswertung die meisten Punkte, gewinnst du diese Partie Terra Nova.

GELDWERTUNG

Wandle jede Macht in Schale III mit der Zusatzoption *Machttausch* (siehe oben) in je 1 Geld um. Erhalte dann für je 3 Geld in deinem Vorrat 1 Punkt.

GEBIETSWERTUNG

Zähle, wie viele deiner Gebäude über deine Reichweite (siehe *Nachbarschaft und Reichweite* auf S.5) verbunden sind. Vergleiche die Anzahl eurer verbundenen Gebäude in eurer jeweils **größten verbundenen** Gruppe. Je nach deiner Platzierung erhältst du Punkte:

1. Hast du die **meisten** verbundenen Gebäude, erhältst du **12 Punkte**.
2. Hast du die **zweitmeisten** verbundenen Gebäude, erhältst du **8 Punkte**.
3. Hast du die **drittmeisten** verbundenen Gebäude, erhältst du **4 Punkte**.
4. Hast du die **viertmeisten** verbundenen Gebäude, erhältst du **keine Punkte**.

Ein Beispiel findet ihr auf der nächsten Seite.

Sollten mehrere von euch die gleiche Gruppengröße haben, dann addiert die Punkte der erreichten Platzierung und der Platzierungen darunter (je nach Anzahl der Beteiligten) und teilt sie durch die Anzahl der Beteiligten. Die Beteiligten erhalten alle Punkte entsprechend des Ergebnisses.

Beispiel: Alle haben Schifffahrt 2. Das größte Gebiet aus verbundenen Gebäuden besteht bei **Blau** und **Rot** je aus 10 Gebäuden. **Gelb** hat nur 5 Gebäude im größten Gebiet. Für **Blau** und **Rot** werden daher die Punkte des 1. und des 2. Platzes addiert und geteilt, so dass beide je 10 Punkte erhalten ($12 + 8 = 20 \rightarrow 20 \div 2 = 10$). **Gelb** erhält nur 4 Punkte für den 3. Platz.



VARIANTE PASSREIHENFOLGE

Statt eure Züge im Uhrzeigersinn auszuführen, könnt ihr auch in der Reihenfolge spielen, in der ihr in der vorherigen Runde gepasst habt. Beim Spiel mit 2 Personen besteht bei dieser Variante kein Unterschied zum normalen Spiel.

ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU

- 1 Legt in Schritt 1) des allgemeinen Aufbaus den Spielplan wie gewohnt aus und das Reihenfolgetableau daneben.
- 7 Ergänzt Schritt 7) des allgemeinen Aufbaus (Völkerwahl) wie folgt: Sofort wenn ihr ein Volk gewählt habt, legt ihr das zugehörige Völkerplättchen auf das oberste freie Feld der linken Spalte des Reihenfolgetableaus.

ÄNDERUNGEN WÄHREND DES SPIELS

PHASE 2: AKTIONEN

Führt eure Züge nicht reihum aus, sondern spielt in der Reihenfolge, die auf dem Reihenfolgetableau von oben nach unten vorgegeben ist.

In der 1., 3. und 5. Runde wird die Spielrunde in der linken Spalte angezeigt und in der 2. und 4. Runde in der rechten Spalte. Die Zahlen über den Spalten weisen euch darauf hin.

AKTION PASSES

Entscheidest du dich für die Aktion *Passen*, dann schiebe dein Völkerplättchen auf dem Reihenfolgetableau auf den obersten freien Platz der anderen Spalte. Führe die Schritte der Aktion *Passen* wie gewohnt aus.

In der nächsten Runde spielt ihr nach der neuen Reihenfolge, wie auf dem Reihenfolgetableau angegeben.


Beispiel: Du spielst als Volk die Flaschengeister und entscheidest dich in deinem Zug als Aktion zu *Passen*. Du schiebst dein Völkerplättchen auf das oberste freie Feld der anderen Spalte. Da du in dieser Runde zuerst gepasst hast, wirst du in der nächsten Runde die Aktionsphase beginnen.





VARIANTEN FÜR 2 PERSONEN

Wenn ihr mit dem normalen Spiel vertraut seid und zu zweit spielt, dann empfehlen wir euch diese Varianten für ein anspruchsvolleres Spiel. Dabei habt ihr die Wahl zwischen einer strategischeren (*Planer*) und einer glückslastigeren (*Glücksgräber*) Variante. In beiden Varianten kommen neutrale Häuser ins Spiel.

REGELN FÜR BEIDE VARIANTEN


- Legt beim **Aufbau** den Spielplan mit dem Symbol für 2 Personen (linke untere Ecke) nach oben aus. 
- **Während des** ganzen Spiels gelten die Häuser in den neutralen Farben als Häuser eines anderen Volkes.
- Das Einsetzen von neutralen Häusern löst **keine** Effekte (Machtgewinn für benachbarte Gebäude oder Völkerfähigkeiten) aus.

REGELN FÜR DIE VARIANTE PLANER

- Nachdem ihr beim **Aufbau** den Spielplan ausgelegt habt, aber bevor ihr die anderen Schritte des Aufbaus ausführt, bestimmt ihr zufällig eine Völkerfarbe als **neutrales Volk**. Nehmt beide je 1 Haus dieser Farbe und setzt es auf ein freies, unten mit einem Haus markiertes Feld der zugehörigen Heimatlandschaft (es gibt 4 Felder, auf die dies zutrifft). Fahrt dann mit dem Aufbau fort. Ihr dürft bei der Völkerwahl das neutrale Volk nicht als euer eigenes Volk wählen. 
- In **Phase 3 (Rundenende) der dritten Runde** (und nur dann) setzt ihr auf die anderen beiden mit einem Haus markierten Heimatlandschaften des neutralen Volks, **sofern sie noch frei sind**, ebenfalls 1 Haus ein. 

REGELN FÜR DIE VARIANTE GLÜCKSGRÄBER

Vor der Einkommensphase **jeder Runde** (auch der ersten Runde):

1. Die Person mit dem Startmarker nimmt je 1 Haus der 3 nicht von euch gewählten Völkerfarben und zieht 1 zufälliges davon. Sie setzt das Haus auf ein freies, unten mit einem Haus markiertes Feld der zugehörigen Heimatlandschaft. Gibt es kein passendes Feld, legt sie das Haus beiseite. 
2. Die andere Person zieht von den übrigen 2 Häusern 1 zufälliges und setzt es auf ein freies, unten mit einem Haus markiertes Feld der zugehörigen Heimatlandschaft. Gibt es kein passendes Feld, legt sie das Haus beiseite. Legt das übrig gebliebene der 3 Häuser beiseite.

ANHANG

Hier findet ihr Erläuterungen zu den Rundenwertungsplättchen, Stadtplättchen, Vorteilsplättchen und den verschiedenen Völkern.

DIE RUNDENWERTUNGSPLÄTTCHEN

Die Rundenwertungsplättchen zeigen an, wofür ihr in der Aktionsphase der aktuellen Runde Punkte bekommt. Hier sind sie im Detail:



Jedes Mal, wenn du in dieser Runde ein Haus baust, erhältst du 2 Punkte.



Jedes Mal, wenn du in dieser Runde ein Haus in ein Kontor aufwertest, erhältst du 3 Punkte.



Jedes Mal, wenn du in dieser Runde ein Kontor in einen Palast aufwertest, erhältst du 5 Punkte.



Jedes Mal, wenn du in dieser Runde eine Stadt gründest, erhältst du zusätzlich 5 Punkte.



Jedes Mal, wenn du in dieser Runde deine Schiffahrt verbesserst, erhältst du 2 Punkte (zusätzlich zu den Punkten des neu erreichten Feldes auf der Schiffahrtsleiste). Dabei ist es egal, wie du die Verbesserung erhältst.



Du erhältst 2 Punkte für jeden Spaten, den du in dieser Runde einsetzt, um eine Landschaft für dein Volk bewohnbar zu machen. Dabei ist es egal, ob du die Spaten wie üblich bezahlst oder ob es sich um kostenlose Spaten durch z. B. Machtaktionen handelt.

DIE STADTPLÄTTCHEN

Diese Stadtplättchen kannst du einsetzen, wenn du eine Stadt gründest. Ihre Boni sind:



Erhalte 6 Geld und 5 Punkte.



Erhalte 8 Macht und 6 Punkte.



Erhalte 9 Punkte.



Verbessere deine Schiffahrt um 1 und erhalte 4 Punkte sowie wie gewohnt die Punkte für den Fortschritt auf der Schiffahrtsleiste.

Beispiel Rundenwertungsplättchen Spaten: In dieser Runde ist das Rundenwertungsplättchen 2 Punkte pro Spaten, den du in dieser Runde einsetzt. Du nutzt die Machtaktion *Bewohnbar machen* und *Bauen* mit 1 kostenlosen Spaten und bezahlst 6 Geld für einen weiteren Spaten. Mit diesen 2 Spaten wandelst du eine benachbarte Wüste in einen See um. Für die Rundenwertung erhältst du daher 4 Punkte.

DIE VORTEILSPLÄTTCHEN

Dein Vorteilsplättchen gilt immer nur für 1 Runde. Es gibt dir immer zusätzliches Einkommen in Phase 1. Manche geben auch Punkte beim Passen oder einen anderen Vorteil.



Du erhältst in Phase 1: Einkommen 6 Geld.



Du erhältst in Phase 1: Einkommen 3 Geld und 3 Macht.



Du erhältst in Phase 1: Einkommen 3 Macht.
In Phase 2: *Aktionen* gilt deine Reichweite als um 1 Feld erhöht. Dies gilt nicht für die Endwertung. (Verschiebe nicht den Marker, sondern addiere 1 zu deinem Schiffahrtswert.)



Du erhältst in Phase 1: Einkommen 2 Geld.
In Phase 2: *Aktionen* darfst du als Sonderaktion eine vollständige Aktion *Bewohnbar machen* und *Bauen* mit 1 kostenlosen Spaten ausführen. Es gelten die üblichen Regeln der Aktion *Bewohnbar machen* und *Bauen* (inklusive eventuellen Punkten durch das Rundenwertungsplättchen). Möchtest du eine Landschaft bewohnbar machen, für die du 2 Spaten benötigst, dann darfst du den zweiten Spaten für 6 Geld zukaufen.



Du erhältst in Phase 1: Einkommen 2 Geld.
In Phase 2: *Aktionen* erhältst du beim Passen 1 Punkt pro eigenem Haus auf dem Spielplan.



Du erhältst in Phase 1: Einkommen 2 Macht.
In Phase 2: *Aktionen* erhältst du beim Passen 2 Punkte pro eigenem Kontor auf dem Spielplan.



Du erhältst in Phase 1: Einkommen 4 Macht.
In Phase 2: *Aktionen* erhältst du beim Passen 4 Punkte pro eigenem Palast auf dem Spielplan.



Du erhältst in Phase 1: Einkommen 3 Macht.
In Phase 2: *Aktionen* erhältst du beim Passen 3 Punkte pro Fortschritt auf deiner Schiffahrtsleiste (also dein Schiffahrtswert x 3).

DIE VÖLKER

FLASCHEGEISTER



Völkerfähigkeit

Immer wenn du eine Stadt gründest, erhältst du 4 Punkte zusätzlich.

Palast links

Ab dem Bau erhältst du in jeder Einkommensphase 2 Macht. Außerdem darfst du als Sonderaktion einmal pro Runde 1 kostenloses Haus auf einem beliebigen Seefeld bauen. Dieses Seefeld muss nicht benachbart sein oder in Reichweite liegen. Die Sonderaktion gilt als Bau eines Hauses. Du darfst während dieser Aktion keine Spaten aufwenden, um das Haus auf eine beliebige Landschaft zu bauen.

Palast rechts

Ab dem Bau gründest du bereits mit einem Stadtwert von 6 eine Stadt. Die Stadt muss allerdings weiterhin aus mindestens 4 Gebäuden bestehen. Durch den Bau des Palasts können sofort eine oder mehrere Stadtgründungen ausgelöst werden.

SEEBÄREN



Völkerfähigkeit

Du darfst Städte auch über 1 Flussfeld hinweg gründen, ohne die Gebäude durch eine Brücke zu verbinden. Es bleibt dir überlassen, ob und wann du diese Fähigkeit einsetzt. Immer wenn du auf diese Art eine Stadt gründest, legst du das Stadtplättchen auf das betreffende Flussfeld. Auch als Seebär darfst du Brücken bauen.

Palast links

Ab dem Bau erhältst du in jeder Einkommensphase 4 Macht. Beim Bau des Palasts darfst du sofort und einmalig deine Schiffahrt kostenlos um 1 verbessern. Du erhältst wie üblich die Punkte für die neue Stufe und ggf. für die Rundenwertung.

Palast rechts

Ab dem Bau darfst du als Sonderaktion einmal pro Runde kostenlos 1 Haus in 1 Kontor aufwerten.

GOLEMS



Völkerfähigkeit

Beim Passen erhältst du für eigene Kontore auf dem Spielplan Punkte. Für 1 oder 2 Kontore 2 Punkte, für 3 Kontore 3 Punkte und für 4 Kontore 4 Punkte.

Palast links

Ab dem Bau erhältst du in jeder Einkommensphase 4 Macht. Für jedes Bewohnbar machen einer Landschaft, das 2 Spaten kostet, benötigst du nur 1 Spaten.

Palast rechts

Ab dem Bau gründest du bereits mit einem Stadtwert von 6 eine Stadt. Die Stadt muss allerdings weiterhin aus mindestens 4 Gebäuden bestehen. Durch den Bau des Palasts können sofort eine oder mehrere Stadtgründungen ausgelöst werden.

IFRIT



Völkerfähigkeit

Für alle Machtaktionen musst du 1 Macht weniger ausgeben. Dies gilt nicht für die Zusatzoption *Machttausch* (Macht in Geld tauschen).

Palast links

Ab dem Bau erhältst du in jeder Einkommensphase 4 Macht. Außerdem darfst du sofort und einmalig 1 beliebige unbebaute Landschaft am Rand des Spielplans für dein Volk kostenlos bewohnbar machen und dort kostenlos ein Haus bauen. Sie muss für dich nicht in Reichweite liegen. Dies gilt nicht als Einsatz von Spaten, aber als Bau eines Hauses.

Palast rechts

Ab dem Bau erhältst du, immer wenn du passt, 1 Punkt pro eigener Ansiedlung, von der mindestens 1 Gebäude auf einem Randfeld des Spielplans steht. Als Ansiedlung gelten mehrere benachbarte eigene Gebäude oder ein Gebäude ohne benachbarte eigene Gebäude. Eine Stadt gilt als Ansiedlung.

Beispiel: Du hast 3 Ansiedlungen am Rand.



KOBOLDE



Völkerfähigkeit

Für jeden von dir eingesetzten Spaten zum Bewohnbar machen erhältst du 2 Macht. Kostenlose Spaten zählen ebenfalls.

Palast links

Ab dem Bau erhältst du in jeder Einkommensphase 2 Macht und 5 Geld. Beim Bau dieses Palasts erhältst du sofort und einmalig 6 Macht.

Palast rechts

Ab dem Bau gründest du bereits mit einem Stadtwert von 6 eine Stadt. Die Stadt muss allerdings weiterhin aus mindestens 4 Gebäuden bestehen. Durch den Bau des Palasts können sofort eine oder mehrere Stadtgründungen ausgelöst werden.

ERFINDERINNEN



Völkerfähigkeit

Immer wenn ein anderes Volk ein Haus baut (egal an welcher Stelle), erhältst du Macht. Beim Spiel mit 2 Personen erhältst du 2 Macht und beim Spiel mit 3 oder 4 Personen 1 Macht.

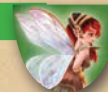
Palast links

Ab dem Bau erhältst du in jeder Einkommensphase 2 Macht. Außerdem darfst du als Aktion 6 Macht ausgeben, um ein beliebiges Landschaftsfeld in Reichweite kostenlos für dein Volk bewohnbar zu machen und direkt kostenlos ein Kontor darauf zu setzen. Dies gilt nicht als Einsatz von Spaten, aber als Aufwertung zum Kontor. Du darfst diese Aktion auch mehrfach pro Runde ausführen.

Palast rechts

Immer wenn du ein Haus baust, erhältst du 2 Punkte.

FEEN



Völkerfähigkeit

Du bekommst in Phase 1: Einkommen zusätzlich 2 Macht.

Palast links

Ab dem Bau erhältst du in jeder Einkommensphase 3 Macht und 2 Geld. Außerdem darfst du als persönliche Machtaktion 2 Macht ausgeben, um eine vollständige Aktion *Bewohnbar machen und Bauen* mit 1 kostenlosen Spaten auszuführen. Es gelten die üblichen Regeln der Aktion *Bewohnbar machen und Bauen* (inklusive eventuellen Punkten durch das Rundenwertungsplättchen). Möchtest du eine Landschaft bewohnbar machen, für die du 2 Spaten benötigst, dann darfst du den zweiten Spaten für 6 Geld zukaufen. Baust du ein Haus, musst du dafür die normalen Kosten (4 Geld) bezahlen.

Palast rechts

Ab dem Bau gründest du bereits mit einem Stadtwert von 6 eine Stadt. Die Stadt muss allerdings weiterhin aus mindestens 4 Gebäuden bestehen. Durch den Bau des Palasts können sofort eine oder mehrere Stadtgründungen ausgelöst werden.

DRUIDEN



Völkerfähigkeit

Du hast eine zusätzliche Möglichkeit zum Tausch bei der Zusatzoption: *Machttausch*. Du darfst beliebig oft 3 Macht aus Schale III ausgeben, um 2 Punkte zu erhalten. Du darfst diese Möglichkeit zu den gleichen Zeitpunkten einsetzen wie die normale Zusatzoption: *Machttausch* (Macht gegen Geld, S.9).

Palast links

Ab dem Bau erhältst du in jeder Einkommensphase 4 Macht. Außerdem erhältst du, immer wenn du passt 2 Macht pro eigener Ansiedlung. Als Ansiedlung gelten mehrere benachbarte eigene Gebäude oder ein Gebäude ohne benachbarte eigene Gebäude. Eine Stadt gilt als Ansiedlung. (Ein Beispiel für Ansiedlungen findest du links bei den *Ifrits*.)

Palast rechts

Ab dem Bau dieses Palasts erhältst du immer, wenn du ein Haus in ein Kontor aufwertest, 3 Punkte.

WÜSTENTÖCHTER



Völkerfähigkeit

Du beginnst das Spiel mit 3 Häusern auf dem Spielplan. Setze dein drittes Haus ein, nachdem alle Völker ihre beiden Starthäuser gesetzt haben.

Palast links

Ab dem Bau erhältst du in jeder Einkommensphase 2 Macht. Außerdem darfst du als Sonderaktion einmal pro Runde kostenlos eine benachbarte Landschaft auf dem gleichen Kontinent (nicht über den Fluss) für dein Volk bewohnbar machen. Du darfst darauf sofort ein Haus zu den üblichen Kosten bauen. Dies gilt nicht als Einsatz von Spaten, aber als Bau eines Hauses.

Palast rechts

Ab dem Bau gründest du bereits mit einem Stadtwert von 6 eine Stadt. Die Stadt muss allerdings weiterhin aus mindestens 4 Gebäuden bestehen. Durch den Bau des Palasts können sofort eine oder mehrere Stadtgründungen ausgelöst werden.

FELINE



Völkerfähigkeit

Immer wenn ein anderes Volk ein Gebäude aufwertet, erhältst du Geld. Beim Spiel mit 2 Personen 2 Geld und beim Spiel mit 3 oder 4 Personen 1 Geld.

Palast links

Ab dem Bau erhältst du in jeder Einkommensphase 2 Macht. Außerdem bezahlst du für die Aufwertung zu einem Kontor nur noch 5 Geld (mit Nachbarschaft zu anderem Volk) bzw. 7 (ohne Nachbarschaft zu anderem Volk). Überdecke mit dem Palastplättchen die normalen Kosten für Kontore auf deinem Völkertableau.

Palast rechts

Ab dem Bau erhältst du, immer wenn du passt 1 Punkt pro eigenem Gebäude, das nicht an den Fluss angrenzt.