Welkin
Spielregeln

In einer Welt, in der bewohnbares Land hoch in der Luft schwebt, werdet ihr zu himmlischen Baumeistern! Beschafft euch begehrte Materialien, um die schönsten Bauwerke zu errichten, die die Welt je gesehen hat. Lernt, mit den Schwankungen am Markt umzugehen, und werdet der angesehenste Baumeister weit und breit … und auch der reichste!

ZIEL DES SPIELS

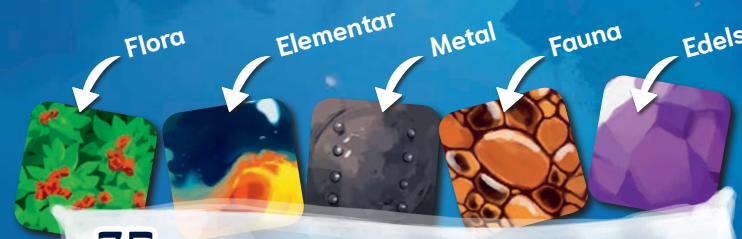
Am Spielende gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld!

SPIELINHALT

1 Hauptspielbrett

4 Spielertableaus

46 Baustellenkarten



75 Ressourcenchips (15 von jeder Sorte)

10 Handelschips

70 Geldchips

20 Produktionschips

SPIELAUFBAU

Legt das Hauptspielbrett in die Mitte des Tischs. Nehmt die 10 **Handelschips** und legt sie mit beliebiger Seite nach oben auf das Spielbrett. Verteilt sie auf den einzelnen Spielbrettzonen, je nachdem, welche **Ressource** auf dem jeweiligen Chip zu sehen ist (1).

Mischt anschließend die **Baustellenkarten** und bereitet folgenden Kartenstapel vor:

- 20 Karten bei 2 Spielern
- 24 Karten bei 3 und 4 Spielern

Legt diesen Stapel in die Tischmitte neben das Hauptspielbrett (2). Legt die restlichen Karten in die Schachtel zurück. Sie werden für diese Partie nicht mehr benötigt.

Zieht 5 Karten vom Kartenstapel und legt sie mit der Vorderseite nach oben auf die dafür vorgesehenen Aussparungen am Hauptspielbrett (3).

Legt die **Geld–**(4) und **Ressourcenchips** (5) in die Tischmitte neben das Hauptspielbrett.

Jeder Spieler nimmt sich ein Spielbrettchen sowie 5 verschiedene **Produktionschips** und legt sie so auf die vorgesehenen Felder, dass die **Ressourcenseite** nach oben zeigt ist(6).

Der Spieler, der den Wolken am nächsten ist (also der größte), fängt an.

SPIELABLAUF

Während seines Zugs führt der Spieler, der an der Reihe ist, eine der folgenden Aktionen aus:

1. EINE BAUSTELLE ERÖFFNEN

2. RESSOURCEN HERSTELLEN

3. RESSOURCEN VERWENDEN

1. EINE BAUSTELLE ERÖFFNEN

Nehmt eine verfügbare **Baustellenkarte** vom Hauptspielbrett und legt sie an eine der beiden für **Baustellen** vorgesehenen Aussparungen eures Spieltableaus.

Wichtig: Wenn beide Aussparungen eures Spielertableaus bereits belegt sind, könnt ihr diese Aktion nicht ausführen.

Ersetzt die genommene Karte, indem ihr die erste **Baustellenkarte** oben vom Stapel zieht und an der freien Aussparung des Hauptspielbretts platziert.

Wenn die **Baustellenkarte**, die ihr euch genommen habt, oben links das Symbol zeigt, dann wählt einen **Handelschip** vom Hauptspielbrett und dreht ihn um. Legt ihn anschließend in der Zone des Hauptspielbretts ab, die der neuen **Ressource** auf dem Chip entspricht.

Beispiel

Alice wählt eine Karte. Sie legt sie an eine der Aussparungen ihres Spielertableaus (1) und ersetzt sie anschließend (2). Da die von ihr gewählte Karte das Symbol (3) zeigt, nimmt Alice einen **Handelschip** vom Hauptspielbrett, dreht ihn um und legt ihn in der entsprechenden Zone ab (4).

TIPP: Auf Seite A eines jeden **Handelschips** befindet sich ein kleinerer Ausschnitt, der die **Ressource** auf Seite B anzeigt (und umgekehrt).

2. RESSOURCEN HERSTELLEN

Mit dieser Aktion kann man **Ressourcen** mithilfe der **Produktionschips** auf dem eigenen Spielertableau herstellen.

Die +1-Seite stellt eure Produktionsmenge dar und auf der **Ressourcenseite** sind die **Ressourcen** abgebildet, die ihr herstellen könnt.

Um diese Aktion auszuführen:

Müsst ihr mindestens einen **Produktionschip** auf eurem Spielertableau auswählen und umdrehen. Das erste Umdrehen eines **Produktionschips** ist kostenlos. Im Anschluss könnt ihr noch so viele zusätzliche **Produktionschips** umdrehen, wie ihr möchtet, müsst allerdings für jeden zusätzlichen Chip 1 zahlen.

Anschließend nehmt ihr aus der Spielreserve so viele **Ressourcenchips** wie +1-Symbole auf euren **Produktionschips** sichtbar sind und legt sie in euren Vorrat. Ihr könnt nur die **Ressourcen** herstellen, die auf euren **Produktionschips** zu sehen sind.

HINWEIS: Achtung, euer Vorrat ist auf 4 **Ressourcen** begrenzt. Sobald ihr mehr als 4 **Ressourcenchips** in eurem Vorrat habt, müsst ihr sofort überschüssige Chips auswählen und zurücklegen, bis ihr wieder bei 4 seid.

! Wichtig: Es ist möglich, denselben Produktionschip ein weiteres Mal umzudrehen. Ein Spieler kann also einen Produktionschip kostenlos umdrehen und anschließend 1 bezahlen, um ihn erneut umzudrehen.

Beispiel

Alice muss einen **Produktionschip** kostenlos umdrehen. Sie dreht anschließend 2 weitere **Produktionschips** um und bezahlt dafür 2x 1, die sie in die Spielreserve zurücklegt.

Da 3 +1-Symbole sichtbar sind, wählt sie 3 **Ressourcenchips** aus den sichtbaren **Ressourcenarten** aus: oder (3x ODER 3x ODER 2x + 1x ODER 2x + 1x) und legt sie in ihren Vorrat.

3. RESSOURCEN VERWENDEN

Mit dieser Aktion könnt ihr alle oder einen Teil eurer **Ressourcenchips** auf den leeren Feldern desselben Typs auf euren **Baustellenkarten** ablegen. Eine **Baustelle** ist fertig, wenn alle **Ressourcensymbole** auf der Karte mit einem Chip des entsprechenden Typs belegt sind.

Wenn eine **Baustelle** fertig ist, wird sie sofort verkauft. Um euren Gewinn zu ermitteln, zählt den Wert der **Ressourcen** auf der **Baustellenkarte** zusammen.

Jeder **Ressourcenchip** auf einer fertiggestellten **Baustelle** bringt so viel Geld, wie Handelschips derselben Ressourcenart auf dem Hauptspielbrett liegen.

Nehmt euch den entsprechenden Geldbetrag aus der Spielreserve. Legt alle **Ressourcenchips** der fertiggestellten **Baustelle** in die Spielreserve zurück und legt die **Baustellenkarte aufgedeckt** neben euer Spielertableau.

HINWEIS: Habt ihr eine **Baustelle** fertiggestellt, rücken die anderen offenen **Baustellen** nach links, damit die leeren Aussparungen eures Spielertableaus wieder belegt werden können.

Beispiel:

Alice legt 3 **Ressourcen** auf ihre **Baustellen**: 2 Fauna und 1 Stahl (1). Die **Baustelle** auf der rechten Seite ist fertig (2)! Auf dem Hauptspielbrett liegen 3 **Handelschips** mit der sichtbaren Seite „Fauna“ und 3 mit der sichtbaren Seite „Stahl“ (3). Alice nimmt also 2x 1 1 1 und 1x 1 1 1, legt die **Baustellenkarte** anschließend neben ihr Spielertableau und die verwendeten **Ressourcen** in die Spielreserve zurück.

SPEZIALBAUSTELLEN

Manche **Baustellen** unterliegen „speziellen“ Bedingungen. Auf ihren Feldern können beliebige **Ressourcen** abgelegt werden. Diese verleihen dem Spieler dann allerdings keine Spezialfähigkeit mehr (s. Spezialfähigkeiten von fertiggestellten **Baustellen**).

SPEZIALFÄHIGKEITEN VON FERTIGGESTELLTEN BAUSTELLEN

Für eine fertiggestellte **Baustelle** kann man eine Spezialfähigkeit erhalten, die einmal pro Partie einsetzbar ist. Ihr könnt diese Spezialfähigkeit vor und/ oder nach eurer Aktion während eures Zugs verwenden. Sobald ihr eine Spezialfähigkeit verwendet habt, legt die entsprechende Karte verdeckt hin (sie kann nicht mehr verwendet werden). Ihr könnt in einem einzigen Zug so viele Spezialfähigkeiten verwenden, wie ihr wollt. Das Benutzen einer Spezialfähigkeit zählt nicht als Aktion eures Zugs.

Bis zum Ende eures Zugs könnt ihr **Baustellen** verkaufen, selbst wenn sie noch nicht fertiggestellt sind. Allerdings müsst ihr dort mindestens eine **Ressource** platziert haben. In dem Fall erhaltet ihr nur 1 für die **Ressourcen**, die auf der jeweiligen **Baustelle** vorhanden sind.

Führt die Aktion „**Ressourcen** verwenden” aus.

Führt die Aktion „Eine **Baustelle** eröffnen” aus. Wenn ihr bereits zwei offene **Baustellen** habt, könnt ihr mit dieser Spezialfähigkeit eine zusätzliche eröffnen, ohne auf die **Baustellenbegrenzung** achten zu müssen (legt die **Baustellenkarte** rechts neben euren anderen offenen **Baustellen** ab).

Ihr könnt 1 zahlen, um 2 **Ressourcen** eurer Wahl aus der Spielreserve zu nehmen und in eurem Vorrat abzulegen. Wenn ihr auf diese Weise die maximal erlaubten 4 **Ressourcen** in eurem Vorrat überschreitet, müsst ihr überschüssige sofort ablegen.

Wählt zwei **Handelschips** mit unterschiedlichen **Ressourcen** aus und dreht sie um.

ENDE DES SPIELS

Nimmt ein Spieler eine **Baustellenkarte** und sie kann nicht ersetzt werden, weil der Stapel leer ist, beendet dieser Spieler seinen Zug. Im Anschluss spielen alle anderen Spieler ihren letzten Zug. Danach ist die Partie beendet.

Der Spieler, der das meiste Geld angehäuft hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten fertiggestellten **Baustellen**. Sollte immer noch Gleichstand herrschen, gewinnt der Spieler dessen fertig gestellte **Baustellen** die höchsten Kosten aufweisen (Anzahl der dort dargestellten **Ressourcen**). Sollte dann immer noch kein Sieger feststehen, wird es Zeit für ein Entscheidungsspiel!

MITWIRKENDE

Autor: Fabien Tanguy.

Entwicklung: Matthis Gaciarz.

Regelwerk: Matthis Gaciarz und Forgenext.

Illustration Sylvain Sarrailh.

Grafik: Justine Levasseur.

Lektorat: Jean-Michel Caillat

Danksagungen des Autors: Herzlichen Dank an Jacques, Nicolas, Lionel und den Schatten der grünen Eichen, die ersten Gefährten, die sich an einem schönen Julisonntag ins Abenteuer gestürzt haben. Florence, Mathilde und Damien für ihre unerschütterliche Unterstützung. Ich danke außerdem Igor, Gaëtan, Martine und dem großartigen Team von Forgenext.

BOARD GAME BOX

© 2019 Board Game Box
Luegstrasse 16,
CH-6037 Root
www.boardgamebox.life

FORGENEXT

© 2019 Ankama
75 boulevard d'Armentières,
FR-51900 Roubaix
www.ankama.com

ankama