

BOONLAKE

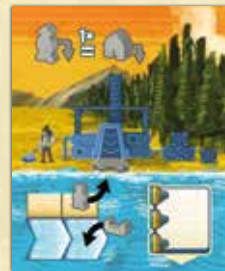
ARTEFAKTE

Seit einigen Wochen tummeln sich allerlei Schatzsucher*innen in Boonlake. Sonderbare Artefakte wurden im See gefunden und haben eure Aufmerksamkeit auf sich gezogen. Sie sind besonderer Natur und benötigen eine seltsame Form der Energiequelle. Es scheint, als würden sie mit einer Variablen Atomischen System-Energie – kurz V.A.S.E. – betrieben werden. Seit ihr herausgefunden habt, dass Vasen euch eine Möglichkeit bieten, Strom zu erzeugen, haben sie noch eine ganz neue Bedeutung in Boonlake bekommen. Also: Errichtet eine Werft und los geht's mit der Bergung der Schätze!

SPIELMATERIAL



1 See-Spielplan



4 Werft-Erweiterungen



55 Projektkarten

Alle Projektkarten dieser Erweiterung erkennt ihr an diesem Symbol:



5 doppelseitige Artefakte



4 Werften
(je 1 pro Person)



12 verbesserte Wertungsmarker
(3 pro Person)



5 Vasen



8 See-Bedingungen



1 Zwischenwertungsanzeiger



1 besonderes Bauplättchen



8 Preisplättchen



1 Bewohner (in lila)



4 Hafentplättchen

SPIELVORBEREITUNG

1. Mischt die **Projektkarten** aus der Erweiterung mit denen des Grundspiels.

2. Führt die Schritte 1 bis 15 der Spielvorbereitung so durch, wie im Grundspiel beschrieben. Legt danach auf jedes Hafen-Feld, das als Belohnung eine Vase und/oder ein Produktionsgebäude zeigt, 1 **Hafenplättchen**. Legt den **Zwischenwertungsanzeiger** passend links an die Wertungsübersicht oben am Spielplan an.



3. Legt den **See-Spielplan** auf den Tisch.

4. Stellt jeweils einen eurer Bewohner aus dem **Vorrat** (nicht von der Ranch) auf das Startfeld des See-Spielplans. Das sind eure **Schatzsucher**.

5. Mischt die **See-Bedingungen**. Legt dann eine zufällige See-Bedingung mit der Seite I auf das obere Feld auf dem See-Spielplan und eine See-Bedingung mit der Seite II auf das untere Feld auf dem See-Spielplan. Legt die übrigen See-Bedingungen zurück in die Schachtel.

6. Nehmt euch jeweils eine **Werft-Erweiterung** und legt sie mit der unten abgebildeten Seite links oben an euer Spielertableau an. Die übrigen Werft-Erweiterungen legt ihr zurück in die Schachtel.

7. Nehmt euch jeweils die 3 **verbesserten Wertungsmarker** sowie die **Werft** eurer Farbe und legt sie neben euer Spielertableau. Legt die übrigen Werften und verbesserten Wertungsmarker zurück in die Schachtel (ihr benötigt weiterhin die Wertungsmarker aus dem Grundspiel).

8. Mischt die doppelseitigen **Artefakte** und legt 1 mehr aus (mit einer zufälligen Seite), als der Spielerzahl entspricht. Wurde ein Artefakt aufgedeckt, welches den lila Bewohner oder das besondere Bauplättchen zeigt, legt ihr diese darauf, andernfalls legt ihr den lila Bewohner bzw. das besondere Bauplättchen zurück in die Schachtel. Legt die **Preisplättchen** bereit.



ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Ihr spielt Boonlake wie gewohnt. Allerdings gibt es noch ein paar weitere Elemente, die deine Entscheidungen beeinflussen werden. Außerdem gibt es vor dem ersten Zug in der Partie eine neue Phase – die Artefaktphase.

ARTEFAKTPHASE

In dieser Phase werden die Preise der Artefakte festgelegt. Folgt dabei den folgenden Schritten.

1. Nehmt euch jeweils die 2 Preisplättchen, die eurer Position in der Spielerreihenfolge entsprechen.
2. Beginnend bei der Person rechts von der Person mit dem Startspielermarker und dann **gegen** den Uhrzeigersinn legt ihr jeweils 1 eurer beiden Preisplättchen zu einem der Artefakte. Du darfst das Preisplättchen zu einem beliebigen Artefakt legen, unabhängig davon, wie viele Preisplättchen sich schon dort befinden.
3. Wiederholt nun Schritt 2, mit dem Unterschied, dass die Person mit dem Startspielermarker **zuerst** ihr zweites Preisplättchen zu einem beliebigen Artefakt legt und die anderen **im** Uhrzeigersinn folgen.
4. Sobald alle 4/6/8 Preisplättchen zu Artefakten gelegt wurden, endet diese Phase.

Die Preisplättchen legen fest, was du bezahlen musst, wenn du dieses Artefakt heben möchtest.

Spielposition (hier Vierter)



Für die Erweiterung verändern sich außerdem 2 Regeln aus dem Grundspiel.

1. Häfen

Im Gegensatz zum Grundspiel darfst du mit deinem **Schiff** nur dann in einem **Hafen** stoppen, wenn sich dort kein anderes Schiff befindet. Hafen-Felder mit anderen Schiffen werden genauso wie alle anderen Felder nicht mitgezählt, wenn sie besetzt sind.

Überspringst du ein Hafen-Feld, auf dem sich ein Schiff einer anderen Person befindet, darfst du dir den Bonus des übersprungenen Hafen-Feldes nehmen. Dafür musst du aber auf den Bonus des Feldes, auf dem dein Schiff landet, verzichten.


Beispiel: Du überspringst das blaue Schiff im Hafen (wo du auch nicht landen darfst!) und landest auf dem Feld, das 1 Bewohner zeigt. Da das Hafen-Feld von Blau besetzt war, darfst du entweder 1 Bewohner nehmen oder 1 Vase nehmen (da diese im Hafen abgebildet ist).

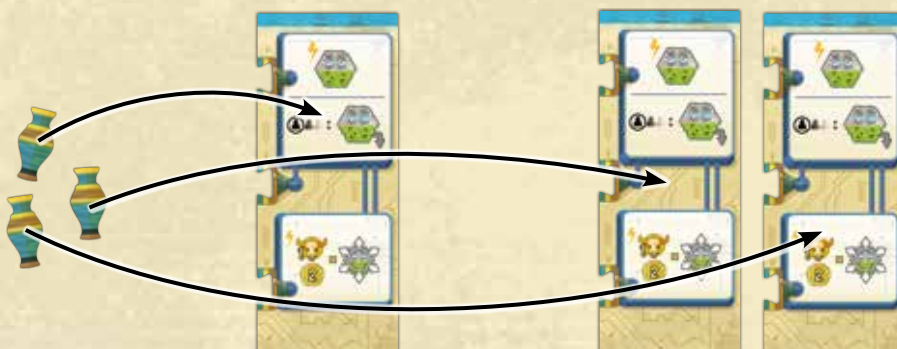


2. Veränderte Zwischenwertung



Vor jeder Zwischenwertung führt ihr ab nun eine weitere Phase durch.

- (A)  Manche Artefakte erlauben dir in dieser Phase einen Effekt auszuführen, sobald du sie in der Grundstufe aktiviert hast (siehe Seite 7).
- (B) Legt auf jedes Artefakt in der Auslage 1 Vase aus dem Vorrat. Wer das Artefakt hebt, erhält die Vase(n) darauf als Bonus dazu. Haben schon alle ein Artefakt gehoben, ignoriert ihr diese Teilphase.



NEUE ELEMENTE

DER SEE-SPIELPLAN

Der neue See-Spielplan gibt dir weitere Möglichkeiten, Boni und Punkte zu erhalten.

Du beginnst das Spiel mit einem Bewohner auf dem Startfeld des See-Spielplans – das ist dein **Schatzsucher**. Während der Partie kannst du (durch einen Effekt „**Erschliessen**“) eine Werft errichten (siehe Seite 6). Sobald du eine Werft errichtet hast, ersetzt du deinen Schatzsucher durch eines der beiden **Boote** von deinem Spielertableau und setzt es auf das dazugehörige Wasserfeld.

Während der **Schatzsucher** immer den Weg über **Land** geht, bewegt sich dein **Boot** immer auf dem See.

Da für viele Regeln zum See-Spielplan unerheblich ist, ob du dort gerade einen Schatzsucher oder ein Boot hast, werden beide als **Figur** bezeichnet. Nur wenn eine bestimmte Regel nur für eine der beiden gilt, ist dies klar gekennzeichnet.

Vom Startfeld aus gibt es 2 Richtungen, in die sich deine Figur bewegen kann – nach rechts oder nach unten. Rechts winken Boni, die deine Produktion ankurbeln, unten winken Boni, die dir Siegpunkte bringen.

Wenn du deinen ersten Schritt erhältst, musst du dich entscheiden, ob du nach rechts oder nach unten gehen willst. Bewege deine Figur dafür 1 Feld weiter: Der Schatzsucher wird auf der Küste entlang bewegt, das Boot auf dem Wasser. Auf jedem Feld können sich beliebig viele Schatzsucher bzw. Boote befinden.

! Wichtig: Du erhältst den auf der Küste abgebildeten Bonus **nicht sofort!**

Zu jedem Zeitpunkt (auch während eine andere Person an der Reihe ist oder du einen anderen Effekt ausführst (z.B. während der Endwertung)), darfst du deine Figur zurück zum Startfeld stellen, um dafür den auf der Küste bei diesem Feld abgebildeten Effekt zu erhalten. Je länger du wartest, desto besser wird der Effekt. Anstatt den Effekt dieses Feldes auszuführen, darfst du auch den Effekt eines vorherigen Feldes in Anspruch nehmen (in beiden Fällen musst du aber deine Figur zurück auf das Startfeld stellen).



Auf manchen Feldern gibt es Effekte, die du nur erhältst, wenn du ein **Boot** auf dem See-Spielplan hast. Das sind alle Soforteffekte, die du genau dann ausführen darfst, wenn du mit deinem Boot auf das jeweilige Feld ziehst. Durch deinen Schatzsucher erhältst du diese Effekte nicht!

Dein Schatzsucher bzw. dein Boot können nicht weiter als bis zur Schleuse bzw. bis zum Hügel kommen. Dann musst du sie – wann immer du möchtest – zurück auf das Startfeld stellen und einen Effekt wählen. Erst dann kannst du sie wieder vorwärts bewegen.



EFFEKTE, DURCH DIE DU DEINE FIGUR AUF DEM SEE-SPIELPLAN VORZIEHEN DARFST

Wann immer du diesen Effekt erhältst, darfst du deine Figur 1 Feld auf dem See-Spielplan vorrücken.

Es gibt 3 Möglichkeiten, die dir erlauben, deine Figur auf dem See-Spielplan zu ziehen.



A) Bewegst du dein **Schiff** in Phase C deines Zuges um **3 oder 4 Felder** voran, erhältst du . Übersprungene Felder (die mit anderen Schiffen besetzt sind) zählen wie gewohnt nicht zur Bewegung. Nicht vergessen: In der Partie mit der Erweiterung werden Hafen-Felder, in denen sich schon ein Schiff befindet, übersprungen!



B) Auf dem See-Spielplan wurden zu Spielbeginn 2 Bedingungen platziert.

- **Wann immer** du in der **1. Runde** die obere Bedingung erfüllst, erhältst du .
- **Wann immer** du in der **2. Runde** die untere Bedingung erfüllst, erhältst du .
- Erfüllst du die obere Bedingung in der 2. Runde (oder vice versa), erhältst du **nicht**.

Zur Erinnerung: Die 1.Runde dauert bis zum Ende der 2.Zwischenwertung, die 2.Runde dann bis zum Ende der Partie.

C) Manche Karten zeigen einen Soforteffekt .



EFFEKTE AUF DEM SEE-SPIELPLAN

Einkommens-Seite

Du erhältst 1 Münze.

Du erhältst 1 Bewohner.

Du darfst entweder 1 Produktionsgebäude auf deinem Tableau errichten oder 1 Vase nehmen.

Rücke deinen Marker auf der Münzen-Leiste 1 Feld vor.

Nicht vergessen! Du erhältst den Effekt auf der Küste nur, wenn du deine Figur dafür zurück auf das Startfeld stellst!

Siegpunkte-Seite

Du erhältst 1 Siegpunkt.

Bezahle 2 Münzen und leg 2 Karten ab, um sofort 1 Haus zu 1 Siedlung aufzuwerten. Dafür musst du keine Bewohner abgeben (auch nicht, wenn das deine dritte oder vierte Siedlung ist) und ignorierst die Präsenzen-Regel. Errichtest du die Siedlung in einer Region, in der sich schon eine deiner Siedlungen befindet, verlierst du aber wie gewohnt 5 Siegpunkte.

Du erhältst 5 Siegpunkte.

Bezahle 8 Münzen und erhalte 10 Siegpunkte. Setze außerdem 1 Rind von deinem Spielertableau auf die Weide links unten am See-Spielplan. Dafür musst du keine Bewohner abgeben. Auf dieser Weide dürfen sich beliebig viele Kühe befinden.

Leg 8 Karten ab um 14 Siegpunkte zu erhalten.

Gib 2 Bewohner ab, um für jede ausgespielte Karte neben deinem Tableau 2 Siegpunkte zu erhalten (allerdings max. 20 Siegpunkte). Diese Siegpunkte sind unabhängig von jenen, die rechts unten auf den Karten abgebildet sind.

Erhalte 10 Siegpunkte.

Erhalte 2 Bewohner und zieh 2 Karten.

Rücke deinen Marker auf der Karten-Leiste 2 Felder vor.

Erhalte 2 Vasen und 7 Münzen.

Wenn du mindestens 1 der folgenden 3 Bedingungen erfüllst, erhältst du 20 Siegpunkte:

- 1) Du hast alle 5 deiner Rinder gesetzt.
- 2) Du besitzt min. 7 Hebelplättchen.
- 3) Du hast min. 12 Karten ausgespielt, die sich neben deinem Tableau befinden.

Soforteffekte (die du nur durch dein Boot erhältst)



Erhalte sofort 2 Münzen.



Wirf 1 Karte ab, um 2 bzw. 3 Münzen zu erhalten.

SEE-BEDINGUNGEN

Du darfst deine Figur 1 Feld auf dem See-Spielplan vorrücken, wann immer du...

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Runde 1</p>	 <p>... während eines Effekts „Erschließen“ einen Bewohner (oder deine Werft) auf einen Bauplatz stellst, und auf dem Bauplatz eine Belohnung von 1 Münze, 1 Karte oder keine Kosten bzw. Boni abgebildet sind.</p>	 <p>... eine Karte ausspielst, die zumindest 3 Rohstoffe (in Summe) benötigt.</p>	 <p>... erstmals in einer Region erschließt, in der du noch keine Präsenzen hast.</p>	 <p>... Wertungsplättchen erfolgreich wertest. Wenn du es sogar meisterst (siehe Seite 9), darfst du 1 weiteres Feld vorrücken.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Runde 2</p>	 <p>... auf der Münzen-Leiste oder der Karten-Leiste eine (Sofort-)Belohnung erhältst.</p>	 <p>... ein Produktionsgebäude auf Stufe 2 errichtest.</p>	 <p>... ein Hebelplättchen in eine der 4 Reihen auf deinem Spielertableau legst, in der sich noch kein anderes Hebelplättchen befindet.</p>	 <p>... 1 Bewohner zu 1 Haus aufwertest. Dies gilt nicht für Effekte, die dir erlauben, ein Haus einzusetzen.</p>

DIE WERFT

Einmal in der Partie darfst du während eines Effekts „**Erschließen**“, anstatt 1 Bewohner auf einen Bauplatz zu stellen, stattdessen deine **Werft** errichten. Die Werft zählt auch als eine Präsenz. Über einen Effekt „**Aufwerten**“ ist es nicht möglich, die Werft zu errichten!

Um die Werft zu errichten, wählst du – wie gewohnt - einen beliebigen freien Bauplatz und errichtest dort deine Werft. Du erhältst dafür auch wie gewohnt die Belohnungen auf dem Bauplatz bzw. bezahlst die Kosten. Es gelten hierfür die gleichen Regeln wie im Grundspiel.

Danach führst du die folgenden 2 Schritte aus:

1. Ersetze deinen **Schatzsucher** auf dem See-Spielplan mit **einem deiner beiden Boote** von deinem Spielertableau. Das Boot setzt du auf das Feld auf gleicher Höhe, auf dem sich dein Schatzsucher befand, allerdings ins Wasser (und nicht an die Küste). Ist dort ein Soforteffekt abgebildet, erhältst du diesen allerdings nicht. Den Schatzsucher stellst du zurück in den Vorrat.
Ab nun hast du 1 Boot weniger auf deinem Spielertableau zur Verfügung, darfst aber dafür auch sofort 1 Artefakt heben.
2. **Wähle eines der Artefakte aus der Auslage, das du heben möchtest.** Bezahle die auf den Preisplättchen angegebenen Kosten. Kannst du die Kosten nicht begleichen, musst du ein anderes Artefakt wählen (oder darfst den Effekt nicht ausführen).
Lege dann die Preisplättchen auf dem von dir gewählten Artefakt zurück in die Schachtel. Wende dann deine Werft-Erweiterung und lege das Artefakt darunter passend an.



Dieser Effekt bedeutet, dass du ein Hebelplättchen nach unten schieben musst, ohne den Effekt zu erhalten.

So funktionieren Artefakte

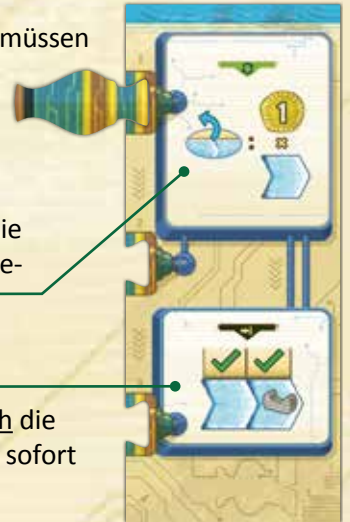
Artefakte sind besondere Objekte mit herausragenden Eigenschaften. Um zu funktionieren, müssen sie mit Strom versorgt werden – was für ein Glück, dass ihr unlängst herausgefunden habt, dass Vasen eine enorme Energie speichern und dafür perfekt in Frage kommen!

Jedes Artefakt zeigt 2 Stufen: Die Grundstufe und die Verbesserung. **Ein Artefakt hat für dich erst dann einen Effekt, wenn du seine Grundstufe aktiviert hast.**

Zu jedem Zeitpunkt darfst du eine Vase von deinem Vorrat in das Artefakt einsetzen, um die Energieversorgung zu aktivieren. Du setzt die Vasen von oben nach unten ein. Einmal eingesetzte Vasen erhältst du nicht zurück.

Sobald du zwei Vasen in der Grundstufe eingesetzt hast, besitzt du die dort abgebildete Spezialfähigkeit.

Sobald du auch die Vase in die Verbesserung eingesetzt hast, erhältst du außerdem auch die dort abgebildete Fähigkeit. Manchmal handelt es sich um einen Soforteffekt, den du dann sofort ausführst.

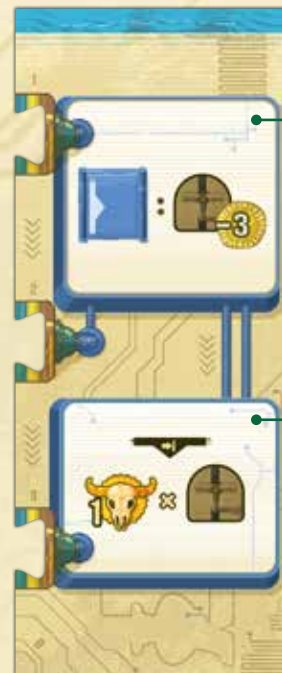


ÜBERBLICK ARTEFAKTE



Wann immer du dein Boot auf dem See-Spielplan zurück auf das Startfeld stellst (und dafür den abgebildeten Effekt erhältst), erhältst du außerdem 1 Münze je erreichtes Feld.

Während der Endwertung: Erhalte nicht nur den Effekt des Feldes auf dem See-Spielplan, bei dem sich dein Boot gerade befindet, sondern auch den Effekt des vorherigen Feldes.



Zu Beginn jeder Zwischenwertung darfst du einmal „Modernisieren“ und zahlst dafür 3 Münzen weniger.

Bei der Endwertung erhältst du 1 Siegpunkt für jedes deiner Hebelplättchen.



Sobald du die Grundstufe dieses Artefakts freischaltest, setzt du sofort 1 deiner Häuser von deinem Spielertableau neben eines deiner Produktionsgebäude. Wann immer du dieses Produktionsgebäude verwendest (d.h. du spielst eine Karte mit diesem Rohstoff aus) erhältst du 1 Münze. (Du erhältst während der Zwischenwertung außerdem auch das Einkommen des von dir entfernten Hauses.)

Sobald du die Verbesserung freischaltest, darfst du 1 weiteres Haus zu einem anderen deiner Produktionsgebäude setzen. Verwendest du 1 bzw. 2 deiner Produktionsgebäude, neben denen sich deine Häuser befinden, erhältst du 1 bzw. 3 Münzen. Außerdem erhältst du sofort 5 Siegpunkte.



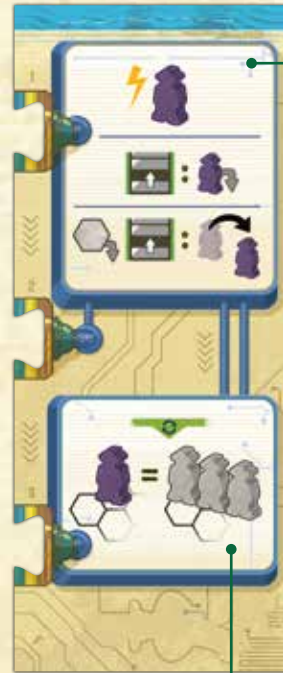
Zu Beginn jeder Zwischenwertung darfst du 1 Haus von deinem Spielertableau auf einen freien Bauplatz setzen (und erhältst dafür wie gewohnt den Bonus bzw. bezahlst die Kosten). Dafür musst du keine Bewohner abgeben.

Am Spielende erhältst du 1 Siegpunkt je Haus, das du von deinem Spielertableau entfernt hast.



Du erhältst den lila Bewohner und setzt ihn auf deine Ranch. Du darfst ihn nur während eines Effekts „**Erschließen**“ einsetzen, um ihn auf einen Bauplatz zu setzen. Während der Phase „2x Karte ausspielen und/oder „**Aufwerten**““ in der Zwischenwertung hast du auch die Möglichkeit, 1 dieser beiden Effekte verfallen zu lassen um mit deinem lila Bewohner zu „**Erschließen**“ (sofern er in deiner Ranch ist). Wann immer du deinen lila Bewohner zu einem Haus **aufwertest**, erhältst du ihn auf deine Ranch zurück.

Am Spielende erhältst du für jede deiner Präsenzen auf dem Spielplan 1 Siegpunkt.



Sobald du die Grundstufe des Artefakts freischaltest, erhältst du sofort den lila Bewohner und setzt ihn auf deine Ranch. Du musst nach Phase C dieses Zuges mit ihm „**Erschließen**“. Danach gilt: Wann immer während einer Aktion zumindest 1 Bauplättchen auf den Spielplan gelegt wird, darfst du, nach Phase C dieses Zuges, deinen lila Bewohner auf einen beliebigen anderen Bauplatz versetzen (und den zugehörigen Effekt erhalten). Das Versetzen zählt allerdings nicht als „**Erschließen**“ (was wichtig für manche andere Effekte sein kann). Der lila Bewohner wird nie vom Spielplan entfernt und kann auch nicht zu einem Haus aufgewertet werden.

Der lila Bewohner zählt für dich wie 3 Präsenzen (anstatt 1).



Sobald du die Grundstufe des Artefakts freischaltest, darfst du das besondere Bauplättchen an dich nehmen. Wann immer du als aktiver Spieler an der Reihe bist, darfst du zusätzlich zur von dir gewählten Aktion dieses Bauplättchen so auf den Spielplan legen, als würdest du „**Erkunden**“ (und erhältst auch den Bonus, den du überdeckst). Das Bauplättchen besteht aus 2 Hälften, auf denen nur du „**Erschließen**“ bzw. Rinder setzen darfst. Keine Präsenzen anderer Personen können sich auf diesem Bauplättchen befinden. Erschließt du hier, darfst du dein Boot auf dem See-Spielplan 2 Felder vorrücken. Auf der Weide dürfen sich mehrere deiner Rinder befinden (aber vergiss nicht, dass das 1./2./3. Rind auch hier 1/2/3 Bewohner „kostet“).

Wenn du die Verbesserung freischaltest, erhältst du sofort 1 Siegpunkt und 2 Münzen für jede an das besondere Bauplättchen benachbarte Präsenz sowie jede Präsenz auf dem Bauplättchen selbst.



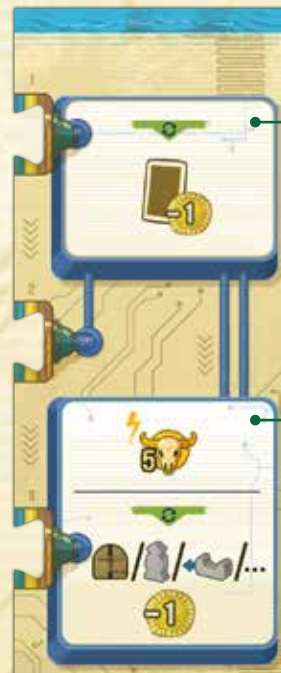
Wann immer du eine Karte ausspielst (oder ein besonderes Projekt auf einem Wertungsplättchen verwirklichst), darfst du zuvor 1 bzw. 2 Rohstoff-Joker für 1 bzw. 3 Münzen kaufen.

Du erhältst für den Tauschhandel außerdem 1 Siegpunkt bzw. 2 Siegpunkte.



Lege sofort (bis zu) 4 Karten verdeckt aus deiner Hand auf das Artefakt. Zu Beginn jeder Zwischenwertung darfst du 1 dieser Karten kostenlos ausspielen.

Erhalte 1 Siegpunkt wann immer du eine Karte ausspielst.



Alle Karten kosten dich 1 Münze weniger.

Alle Kosten sind für dich um 1 Münze gesenkt (Bewohner, Hebelplättchen, Wertungsplättchen, Bauplatz-Kosten, Karteneffekte...), aber niemals unter 0 Münzen. Außerdem erhältst du sofort 5 Siegpunkte.

MEISTERN VON WERTUNGSPLÄTTCHEN

Während des **Wertens der Wertungsplättchen** kannst du nun während der ersten 3 Zwischenwertungen das **Wertungsplättchen meistern**. Das bedeutet, dass du nicht nur die Bedingung auf dem Wertungsplättchen für diese Zwischenwertung erfüllst, sondern auch die Bedingung für die **nächste** Zwischenwertung (d.h. den Wert rechts von dem, den du zumindest erreichen musst).

Gelingt es dir, ein Wertungsplättchen zu meistern, darfst du den Wertungsmarker für die **nächste** Zwischenwertung gegen den passenden **verbesserten** Wertungsmarker austauschen.



1. Zwischenwertung:



2. Zwischenwertung:



3. Zwischenwertung:



Die verbesserten Wertungsmarker funktionieren auch wie im Grundspiel, mit dem Unterschied, dass sie dir mehr Siegpunkte bringen (bzw. du mehr Siegpunkte verlierst, solltest du eine Bedingung nicht erfüllen).

Beispiel: Mario hat während der ersten Zwischenwertung seinen Marker auf der Münzen-Leiste 3 Felder vorgerückt. Dadurch hat er nicht nur die übliche Bedingung (1 Feld) erfüllt, sondern auch die nachfolgende, schwierigere (2 Felder). Er kann also dieses Wertungsplättchen meistern. Dafür legt er seinen Wertungsmarker, der 1 Siegpunkt zeigt, wie gewohnt zu diesem Wertungsplättchen und tauscht seinen 2. Wertungsmarker gegen die verbesserte Variante aus.



ÄNDERUNGEN FÜR DEN SOLOMODUS

Die Solo-Regeln bleiben genauso wie im Grundspiel bestehen, mit der folgenden Ausnahme:

- Wähle vor Beginn der Partie 1 Artefakt deiner Wahl und lege es neben den Spielplan. Sobald du ein Artefakt heben darfst, nimmst du es an dich. Du bezahlst dafür keine Kosten. (Möchtest du lieber eine Auswahl haben, kannst du auch stattdessen 2 oder 3 Artefakte offen auslegen und erst eines davon auswählen, wenn du ein Artefakt heben darfst).
- Die weise Eminenz erhält kein Artefakt und ist auch auf dem See-Spielplan nicht vertreten.
- Am Spielende erhält die weise Eminenz für jedes **A-Plättchen**, das **noch nicht aufgedeckt** wurde, 3 Siegpunkte.

Kannst du mit allen Artefakten gegen die weise Eminenz gewinnen?

NEUE KARTENEFFEKTE

Einmaleffekte



Effekte mit diesem Symbol darfst du einmal in der Partie zu einem beliebigen Zeitpunkt ausführen, nachdem du die Karte ausgespielt hast. Danach musst du sie auf den Ablagestapel legen (und erhältst dementsprechend am Spielende keine Siegpunkte für sie!). Du musst also abwägen, ob du lieber den Effekt oder die Siegpunkte haben möchtest.



Du darfst während einer Zwischenwertung die Bedingung des Wertungsplättchens vereinfachen. Du darfst dafür den Wert des Feldes links vom eigentlich benötigten Wert heranziehen. Mehrere solche Effekte sind kumulativ und vereinfachen die Bedingung noch mehr. Der erste der vier Werte kann niemals vereinfacht werden. Lege danach die Karte auf den Ablagestapel.

Dieser Einmaleffekt ist auch mit dem Meistern eines Wertungsplättchens kompatibel – um es also mit Hilfe dieses Effekts zu meistern, müsstest du nur den üblichen Wert erreichen, und nicht den höheren.



Beispiel: Aktivierst du diesen Effekt, dann müsstest du, um die Bedingung auf diesem Wertungsplättchen in der 3. Zwischenwertung zu erfüllen, nur 2 Felder auf der Kartenleiste vorgerückt sein (anstatt 4). Aktivierst du sogar 2 solcher Effekte, bräuchtest du nur 1 Feld auf der Kartenleiste vorgerückt sein (anstatt 4).



Lege diese Karte von deiner Auslage auf den Ablagestapel und nimm dir 1 bzw. 2 Bewohner.



Lege diese Karte von deiner Auslage auf den Ablagestapel und nimm dir so viele Münzen wie abgebildet.

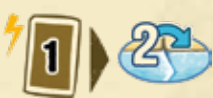


Lege diese Karte von deiner Auslage auf den Ablagestapel und senke die Rohstoffkosten einer Karte oder eines besonderen Projekts um 2 Rohstoffe.

Soforteffekte



Bewege deine Figur auf dem See-Spielplan (egal ob Schatzsucher oder Boot) 1 Feld vor.



Du darfst sofort 1 Karte ablegen um deine Figur auf dem See-Spielplan (egal ob Schatzsucher oder Boot) 2 Felder vorzubewegen.



Rücke deinen Marker auf der Münzen- bzw. Karten-Leiste um 1 Feld zurück (ohne dabei die Belohnung zu erhalten, über die dein Marker möglicherweise zieht). Du kannst so eine Belohnung auf der Leiste ein weiteres Mal erhalten, wenn du mit deinem Marker wieder vorziehst. Du erhältst außerdem eine Vase, sofern du zurückgerückt bist.



Ersetze eines deiner Häuser auf dem Spielplan mit einer Siedlung von deinem Spielplan. Setze das Haus wieder in die letzte freie Ausparung. Hast du die Siedlung in einer Region errichtet, in der sich schon eine deiner Siedlungen befindet, musst du **nicht** 5 Siegpunkte abgeben.



Du darfst sofort 1-mal „**Modernisieren**“. Bezahle dafür die Münzen wie gewohnt.

Permanente Effekte



Wann immer jemand die Aktion „Baumeister“ wählt, darfst du 1 Karte ziehen.



Wann immer eine Präsenz auf dem Bauplättchen mit deiner Werft oder auf einem dazu benachbarten errichtet wird, darfst du 2 Karten ziehen.



Wann immer jemand die „Gebietswertung“ wählt, wertest du alle Regionen, unabhängig davon, zu welcher Region der Regionenmarker gelegt wurde.



Manche Bauplättchen zeigen 2 Bauplätze. Wann immer du beim **Erschließen** deinen Bewohner (oder die Werft) auf den unteren dieser beiden Bauplätze setzt, erhältst du 3 Siegpunkte.



Wann immer du **erschließt**, erhältst du 2 Münzen. Dazu zählt auch der Bau deiner Werft.



Wann immer du durch einen Effekt mindestens 1 Bewohner erhältst, erhältst du außerdem für jeden so erhaltenen Bewohner 1 Münze.



Wann immer du ein Rind von deinem Tableau auf den Spielplan (oder den See-Spielplan) setzt, darfst du deine Figur auf dem See-Spielplan (egal ob Schatzsucher oder Boot) 1 Feld voran bewegen.



Wirfst du eine Karte dieser Art (Tag, Dämmerung, Nacht) ab, erhältst du 1 Bewohner. Dieser Effekt gilt immer, wenn du eine solche Karte abwirfst – z.B. auch wenn du darauf verzichtest ein Rind zu setzen und stattdessen eine Karte ausspielen oder abwerfen darfst.

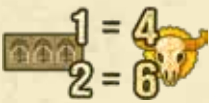
Spielendeeffekte



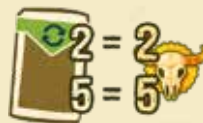
Erhalte am Spielende 3 bzw. 5 Siegpunkte, wenn du mindestens 5 bzw. 8 Präsenzen auf dem Spielplan hast. Deine Werft zählt auch als Präsenz.



Für jedes deiner Rinder in einer unterschiedlichen Region erhältst du 2 Siegpunkte (d.h. bis zu 8 Siegpunkte). Der See-Spielplan zählt nicht als Region.



Für 1 oder 2 komplette Reihen mit 3 Hebeln auf deinem Spielertableau erhältst du 4/6 Siegpunkte. Eine Reihe zählt als komplett, wenn du alle 3 Hebel gekauft hast.



Erhalte für 2 bzw. 5 Karten in deiner Auslage mit permanenten Effekten 2 bzw. 5 Siegpunkte.

IMPRESSUM

Autoren: Alexander Pfister,
Mario Rossi

Illustrationen: Klemens Franz

Grafik und Layout: atelier198

Redaktion: Markus Müller

www.dlp-games.de



dlp games

© 2023 dlp games Verlag GmbH
Eurode-Park 86
52134 Herzogenrath
Tel.: 02406-8097200
E-Mail: info@dlp-games.de

Wir danken allen Testspieler*innen und Korrekturleser*innen für ihr wertvolles Feedback!