



BUNNY KINGDOM

Ein Spiel von
RICHARD GARFIELD
Mit Illustrationen von
PAUL MAFAYON

„**Bunny Kingdom**“ ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler, in dem du als Hasenlord im Auftrag des Hasenkönigs eine neue Welt erobert.

Das Beste, was diese Länder zu bieten haben, willst du an dich bringen. Erkunde die entlegensten Ecken, errichte Städte, kümmere dich um die Landwirtschaft der florierenden Lehnsgüter und sammle die wertvollen Goldenen Karotten. Dabei solltest du nicht vergessen, den König zufriedenzustellen, indem du höchst geheime Aufträge im Namen seiner Majestät ausführst!

Jede Entscheidung kann dir Ruhm und Ehre einbringen, doch am Ende wird der Hasenkönig nur den Erfolgreichsten von euch zum „Langohr“ ernennen. Wirst du dich als würdig erweisen?

Worum geht es?

„Bunny Kingdom“ ist ein Kartenauswahl- und AufbauSpiel, das über 4 Runden verläuft.

In jeder Runde entwickeln die Spieler ihre Lehnsgüter weiter, errichten Städte, pflanzen neues Gemüse an und erhalten Schriftrollen.

Wähle deine Karten sorgfältig aus, um deine Strategie aufzubauen. Und denke daran: Die Karten, die du weitergibst, helfen möglicherweise deinen Gegnern!

Am Ende jeder Runde erntest du Goldene Karotten (🥕) – dabei sind dein Lehnsgut, deine Stärke und dein Wohlstand entscheidend. Die Schriftrollen werden erst am Ende der vierten Runde aufgedeckt ... und bestimmt alles über den Haufen werfen, was so sicher zu sein schien!

Nach der Endabrechnung gewinnt der Spieler mit den meisten 🥕.

Spielmaterial

- 1 Spielplan der Neuen Welt mit einer Wertungsleiste
- 144 Hasenfiguren (jeweils 36 pro Farbe)
- 39 Städte
 - 27 Städte der Stärke 1
 - 9 Städte der Stärke 2
 - 3 Städte der Stärke 3
- 24 Gebäudeplättchen
 - 12 Bauernhofplättchen
 - 6 Riesenturmplättchen (3 Paare mit jeweils 2 Plättchen)
 - 6 Lagerplättchen
- 182 Erkundungskarten
- 4 Spielübersichtskarten

Der Spielplan der Neuen Welt

Dieser Spielplan zeigt die Neue Welt. Er besteht aus einem Raster mit 10 x 10 Feldern. Jedes Feld ist ein Gebiet, das die Spieler kontrollieren und bewirtschaften.

Gebietskoordinaten

Jedes Gebiet hat seine eigenen Koordinaten und gehört zu einer bestimmten Landschaftsart. Für jedes Gebiet gibt es eine einzige Gebietskarte.

Landschaftsarten



- **Meeresfelder** produzieren Fisch (🐟).



- **Waldfelder** produzieren Holz (🪵).



- **Ackerfelder** produzieren Karotten (🥕).



- **Ebenenfelder** produzieren keine Ressourcen.



- **Bergfelder** produzieren keine Ressourcen. Städte der Stärke 3 können ausschließlich auf Bergfelder gestellt werden.



- **Lavaströme** blockieren die Verbindung zwischen zwei Bergen.



- **Städte** auf dem Spielplan der Neuen Welt sind neutral, bis ein Spieler sie übernimmt.



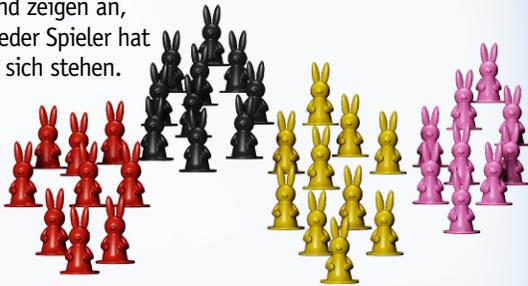
- Die **Wertungsleiste** zeigt an, wie viele Goldene Karotten (🥕) die Spieler gesammelt haben (am Ende jeder Runde und durch Schriftrollen am Ende der Partie).



Hasenfiguren

Diese Figuren stellen Hasen dar und zeigen an, wer welche Gebiete kontrolliert. Jeder Spieler hat zu Beginn seine Hasenfiguren vor sich stehen.

Anmerkung: Wenn dir in einer Partie zu dritt die Hasenfiguren ausgehen, kannst du ersatzweise welche der ungenutzten Farbe verwenden.



Städte

Städte sind Bauwerke. Es gibt Städte in 3 verschiedenen Stärkegraden:

- Städte mit der Stärke 1 haben einen Turm.
- Städte mit der Stärke 2 haben zwei Türme.
- Städte mit der Stärke 3 haben drei Türme.



Plättchen

Gebäudeplättchen sind Bauwerke. Es gibt 3 verschiedene Arten:

Bauernhöfe

Bauernhofplättchen ermöglichen die Produktion von Ressourcen. Es gibt 3 verschiedene Arten:

- 3 Basis-Bauernhöfe (🏡), die Holz, Fisch oder Karotten produzieren.



- 2 Handelsposten, die jede Runde eine andere Basis-Ressource produzieren können.

- 7 einzelne Luxus-Bauernhöfe (🏡), die Luxus-Ressourcen produzieren, aber nur auf bestimmten Landschaftsarten errichtet werden können.



Riesentürme

Bei den Riesentürmen gehören immer 2 Plättchen zusammen. Mit ihrer Hilfe können zwei einzelne Lehnsgüter miteinander verbunden werden.



Lager

Lagerplättchen ermöglichen die Kontrolle leerer Gebiete.



Erkundungskarten

Diese Karten werden gebraucht, um die Lehnsgüter weiterzuentwickeln und an die wertvollen Goldenen Karotten zu kommen. Es gibt 100 Gebietskarten (jeweils 1 Karte pro Gebiet auf dem Spielplan), 42 Bauwerkkarten (21 Städte, 12 Bauernhöfe, 3 Riesentürme und 6 Lager), 3 Vorratskarten und 37 Schriftrollen.

Gebietskarten

Jede Gebietskarte ist einem Feld auf dem Spielplan zugeordnet, dessen Koordinaten zusammen mit der Farbe des Gebiets in der linken oberen Ecke der Karte angezeigt werden. Diese Karten ermöglichen die Kontrolle über ein Feld, um Lehnsgüter zu bilden und zu vergrößern. Es gibt bei den Gebieten verschiedene Landschaftsarten:



Anmerkung: Jeder Spieler legt seine ausgespielten Karten auf seinen eigenen Ablagestapel vor sich auf dem Tisch. Es ist jederzeit möglich, sich den Ablagestapel eines Mitspielers anzusehen, wenn man etwas überprüfen möchte.

- **Äcker, Wälder und Meere** produzieren Basis-Ressourcen.

- **Ebenen und Berge** produzieren keine Ressourcen.

- Bereits errichtete **Städte** haben die Stärke 1.



- **Bauernhöfe** produzieren Basis-Ressourcen (weißer Hintergrund: 🍷) oder Luxus-Ressourcen (schwarzer Hintergrund: 🍷). Das Icon zeigt an, welche Ressource der Bauernhof produziert.

- Die Karten **Stadt mit der Stärke 1, 2 oder 3** ermöglichen den Bau einer entsprechenden Stadt.



Voraussetzung: Für den Bau von Luxus-Bauernhöfen (🍷) gibt es Voraussetzungen, die erfüllt werden müssen.



Voraussetzung: Für den Bau von Städten der Stärke 3 gibt es Voraussetzungen, die erfüllt werden müssen.

Ein **Handelsposten** ist ein Bauernhof, der nach Wahl des Spielers eine der drei Basis-Ressourcen produziert: Holz, Fisch oder Karotten.



- Mit einem **Lager** kann der Spieler leere Gebiete kontrollieren.



Bauwerkkarten

Mit Bauwerkkarten kann der Spieler Bauwerke errichten (entweder Gebäudeplättchen oder Städte), und zwar auf Gebieten, die der Spieler kontrolliert. Dadurch vergrößert er den Wohlstand oder die Stärke beziehungsweise die Größe des Lehnsguts.

Art des Bauwerks

Bauvoraussetzung



Es gibt 4 verschiedene Bauwerkkarten:



- Mit dem **Riesenturm** kann der Spieler zwei Lehnsgüter miteinander verbinden.



Die Bauvoraussetzungen

- Dieses Bauwerk kann nur auf einem Ackerfeld platziert werden.
- Dieses Bauwerk kann nur auf einem Waldfeld platziert werden.
- Dieses Bauwerk kann nur auf einem Meeresfeld platziert werden.
- Dieses Bauwerk kann nur auf einem Bergfeld platziert werden.

Schriftrollen

Schriftrollen werden bis zum Ende der Partie geheim gehalten und bringen Goldene Karotten (🥕) ein. Es gibt zwei verschiedene Arten von Schriftrollen:

- **Aufträge** werden mit 🥕 belohnt, wenn sie erfüllt worden sind.



- **Schätze** (👑) bringen ohne Bedingungen 🥕 ein.



Vorratskarten

Vorratskarten ermöglichen das Ziehen weiterer Erkundungskarten.



Spielvorbereitung

1. Der Spielplan der Neuen Welt wird in die Tischmitte gelegt. Auf jedes Stadtfeld des Spielplans wird 1 Stadt der Stärke 1 gestellt.
2. Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt die 36 Hasenfiguren dieser Farbe vor sich ab. Einer seiner Hasen kommt auf Feld 0 der Wertungsleiste.
3. Die restlichen Städte und Plättchen werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
4. Alle Erkundungskarten werden gemischt und als Stapel verdeckt neben dem Spielplan der Neuen Welt bereitgelegt.



Spielablauf

Ohne die Karten anzusehen, erhält jeder Spieler:

- 12 Karten in einer Partie zu dritt
- 10 Karten in einer Partie zu viert

Eine Partie verläuft über vier Runden. Jede Runde besteht aus drei Phasen (Erkunden, Bauen und Ernten), die von allen Spielern gleichzeitig gespielt werden. Nach der vierten Runde werden die Schriftrollen aufgedeckt und die Endabrechnung durchgeführt.



Die Lehnsgüter 1 und 2 sind nicht miteinander verbunden, da die angrenzenden Berge durch einen Lavastrom getrennt sind.

Die Phasen einer Runde

Phase 1: Erkunden

A- Karten auswählen

Jeder Spieler sieht sich seine Handkarten an und wählt 2 davon aus, die er spielen wird. Er legt diese beiden Karten verdeckt vor sich ab. Seine restlichen Karten legt der Spieler verdeckt vor seinen Nachbarn. (Achtet darauf, dass diese Karten nicht mit jenen verwechselt werden, die der Nachbar zum Spielen ausgewählt hat!) Der Nachbar nimmt diese Karten nach der Aktion „Karten spielen“ auf.

In den Runden 1 und 3 werden die Karten an den linken Nachbarn weitergegeben.
In den Runden 2 und 4 werden die Karten an den rechten Nachbarn weitergegeben.

B- Karten spielen

Zunächst spielt jeder Spieler die 2 Karten, die er ausgewählt hat.



- Wenn du eine **Schriftrolle** spielst, legst du sie verdeckt vor dir ab, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen. Du kannst dir deine abgelegten Schriftrollen jederzeit ansehen. Sie werden nach der vierten Runde (am Ende der Partie) aufgedeckt.

Anmerkung: Die Anzahl der Schriftrollen ist eine für alle Spieler zugängliche Information.



- Wenn du eine **Gebietskarte** spielst, stellst du einen deiner Hasen auf das Gebiet, das auf deiner Karte angegeben ist (es hat dieselben Koordinaten). Ab jetzt kontrollierst du dieses Gebiet. Die Gebietskarte legst du auf deinen Ablagestapel.

Anmerkung: Wenn sich auf dem Gebiet bereits das Lager eines Gegners befindet, entfernst du dessen Hasen sowie das Lagerplättchen, bevor du deinen eigenen Hasen auf dieses Gebiet stellst. Befindet sich in dem Gebiet dein eigenes Lager, entfernst du das Lagerplättchen. Nun kann in diesem Gebiet ein anderes Bauwerk errichtet werden.

Lehnsgut

Ein Lehnsgut (LG) ist eine Gruppe miteinander verbundener Gebiete, die von demselben Spieler kontrolliert werden. Gebiete sind miteinander verbunden, wenn sie eine gemeinsame Seite haben (oben, unten, links oder rechts – nicht diagonal) und nicht durch einen Lavastrom voneinander getrennt werden.



- Wenn du eine **Bauwerkkarte** spielst, legst du sie offen vor dir ab und platzierst die auf der Karte abgebildete Stadt oder das Plättchen (Bauernhof, Riesenturm oder Lager) darauf.

Während der Bauphase kannst du Bauwerke auf dem Spielplan der Neuen Welt platzieren. Mithilfe von Bauwerken werden deine Lehnsgüter wertvoller. Nachdem du das Bauwerk platziert hast, legst du die entsprechende Karte auf deinen Ablagestapel.



- Wenn du eine **Vorratskarte** spielst, ziehst du sofort 2 Karten vom Nachziehstapel und spielst sie. Deine Vorratskarte kommt auf deinen Ablagestapel.

Nun kannst du dir (gegebenenfalls) die Karten ansehen, die dein Nachbar an dich weitergegeben hat. Wiederholt diese beiden Aktionen (Karten auswählen und Karten spielen), bis ihre alle Handkarten gespielt habt (zum Beispiel insgesamt fünf Mal in einer Partie zu viert). Nachdem die letzten Karten gespielt worden sind, beginnt die Bauphase.

Sonderregeln für die Partie zu zweit

- In jeder Runde nehmen beide Spieler 10 Karten auf die Hand und legen weitere 10 Karten verdeckt vor sich ab, ohne sie sich anzusehen. Diese Karten sind ihre Reserve.

A- Karten auswählen

Jedes Mal bevor du Karten zum Spielen auswählst, ziehst du 1 Karte von deiner Reserve und nimmst sie auf die Hand.

Statt 2 Karten zum Spielen auszusuchen, wählst du dann 1 Karte, die du spielen wirst, und 1 Karte, die du ablegen wirst (verdeckt). Die anderen Karten gibst du verdeckt an deinen Gegner weiter. Die Aktion „Karten spielen“ bleibt unverändert.



Beispiel – Karten auswählen

Tim hat die Gebietskarten A3, G5, A4, H4 und F1, die Schriftrollen „Fischer“, „König der Diebe“ und „Krone des Königs“ sowie die Bauwerkkarten „Pilzfarm“ (Luxus-Bauernhof) und „Stadt mit der Stärke 2“.

- Er entscheidet sich, die Gebietskarte A3 und die Bauwerkkarte **Pilzfarm** zu spielen, und legt diese beiden Karten verdeckt vor sich ab.
- Dann gibt er die übrigen 8 Karten an seinen Nachbarn weiter.

Beispiel – Karten spielen

Tim deckt seine beiden Karten auf: Gebietskarte A3 und Bauwerkkarte Pilzfarm.

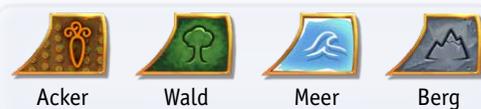
- Er zeigt seine Gebietskarte A3, legt sie ab und stellt eine seiner Hasenfiguren auf das entsprechende Gebiet auf dem Spielplan. Auf diese Weise vergrößert er sein Lehnsgut, indem er die Gebiete B3 und A4 miteinander verbindet, die er bereits kontrolliert.
- Er legt seine Bauwerkkarte vor sich ab und platziert ein Pilzfarm-Plättchen darauf.



Phase 2: Bauen

Während dieser Phase können die Spieler ihre Bauwerke auf dem Spielplan der Neuen Welt platzieren. Dabei gelten die nachfolgenden Voraussetzungen. Bauwerke vergrößern die Stärke, den Wohlstand oder die Größe der Lehnsgüter. Ein Spieler ist niemals gezwungen, ein Bauwerk zu platzieren; er kann es auch vor sich liegen lassen und später einsetzen.

- Bauwerke können ausschließlich auf Gebieten platziert werden, die der Spieler kontrolliert, mit Ausnahme des Lagers, das lediglich auf leere Gebiete gelegt werden darf.
- Die **Bauvoraussetzungen** für Luxus-Bauernhöfe (🍄) und Städte der Stärke 3 **müssen eingehalten werden**. Diese Bauwerke dürfen ausschließlich auf bestimmte Landschaftsarten gebaut werden, wie das Symbol auf der Karte und die Hintergrundfarbe des Plättchens anzeigen.
- Nachdem ein Bauwerk auf dem Spielplan platziert worden ist, **darf es nicht mehr bewegt werden**.
- In keinem Gebiet darf sich **mehr als ein einziges Bauwerk befinden (Stadt oder Plättchen)**.
- Wird ein Bauwerk auf einem Gebiet platziert, das bereits eine **Basis-Ressource produziert**, erfolgt diese Produktion nun zusätzlich zur Auswirkung des Bauwerks.



Beispiel:
Der Luxus-Bauernhof „Pilzfarm“ muss auf ein Waldfeld gelegt werden.



Bau-Beispiel: Tim platziert seine Pilzfarm auf dem Wald A3. Dieses Gebiet produziert nun Holz und Pilze.

Auswirkungen der Bauwerke

- Städte der Stärke 1, 2 und 3 vergrößern die Stärke des Lehnsguts um 1, 2 beziehungsweise 3. 
 - Bauernhöfe vergrößern den Wohlstand des Lehnsguts. 
 - Ein Riesenturm verbindet zwei Gebiete des Spielers, die in unterschiedlichen Lehnsgütern liegen, als wären sie benachbart. Diese Gebiete sowie alle Gebiete, die mit ihnen verbunden sind, gehören nun zum selben Lehnsgut. 
 - Lager ermöglichen dem Spieler die Kontrolle eines leeren Gebiets (ohne Hase oder Bauwerk) auf dem Spielplan. Jedes Lager hat **eine Prioritätszahl** (auf der Karte angegeben). Wenn ein Spieler ein Lager platzieren möchte, muss er dessen Prioritätszahl nennen, ohne zu sagen, auf welches Gebiet er das Lager legen will. Jeder Mitspieler, der ein Lager mit einer niedrigeren Prioritätszahl hat, kann den Spieler unterbrechen und sein Lager vor ihm spielen (beginnend bei demjenigen Mitspieler, der das Lager mit der niedrigsten Prioritätszahl besitzt). Nachdem seine Mitspieler ihre Lager eingesetzt (oder gepasst) haben, kann der Spieler sein Lager spielen oder passen, um sich das Lager für eine spätere Runde aufzuheben. Platziert ein Spieler ein Lager, stellt er einen seiner Hasen darauf, um anzuzeigen, dass er dieses Lager kontrolliert. 
- Spielt ein Spieler eine **Gebietskarte**, die einem Feld entspricht, auf dem ein gegnerisches Lager steht, muss der Gegner sein Lager und seinen Hasen entfernen; der Spieler stellt nun einen eigenen Hasen auf dieses Feld. Gehört das Lager dem Spieler, der die Gebietskarte spielt, entfernt er einfach das Lager. Ab jetzt kann er ein neues Bauwerk für dieses Gebiet ausspielen.

Beispiel: Tim legt ein Lager auf das Meeresfeld. Sein Lehnsgut enthält nun eine Stadt der Stärke 1 und produziert Fisch.



Phase 3: Ernten

Während dieser Phase ernten die Spieler 🐰 auf all ihren Lehnsgütern.

Erinnerung: Ein Lehnsgut ist ein Gebiet oder eine Gruppe miteinander verbundener Gebiete unter der Kontrolle desselben Spielers. Gebiete sind miteinander verbunden, wenn sie eine gemeinsame Seite haben (nicht diagonal).

Bsp.: Igor hat drei Lehnsgüter. Lehnsgut 2 liegt benachbart zu dem Berg von Lehnsgut 3, doch die Verbindung wird durch den Lavastrom unterbrochen.



Bsp.: Wenn Igor dieses Feld unter seine Kontrolle bringt, würde er seine drei Lehnsgüter miteinander verbinden, sodass sie gemeinsame Ressourcen und Städte hätten.

Wichtig: Ein Lehnsgut liefert nur 🐰, wenn sich darin **mindestens** eine Stadt und eine Ressource befinden.

Die geernteten 🐰 eines Lehnsguts berechnen

Während jeder Erntephase liefert jedes eigene Lehnsgut seinem Besitzer:

🐰 eines Lehnsguts = Stärke x Wohlstand

Die Stärke eines Lehnsguts ermitteln

Die Stärke eines Lehnsguts entspricht der Summe aller Türme in seinen Städten. Eine Stadt der Stärke 1 hat einen Turm, eine Stadt der Stärke 2 hat zwei und eine Stadt der Stärke 3 hat drei Türme.



Bsp.: Dieses Lehnsgut verfügt über zwei Städte der Stärke 1 und eine Stadt der Stärke 3. Seine Stärke beträgt folglich 5 (1+1+3=5).

Den Wohlstand eines Lehnsguts ermitteln

Der Wohlstand eines Lehnsguts entspricht der Anzahl an unterschiedlichen Ressourcen, die es produziert.

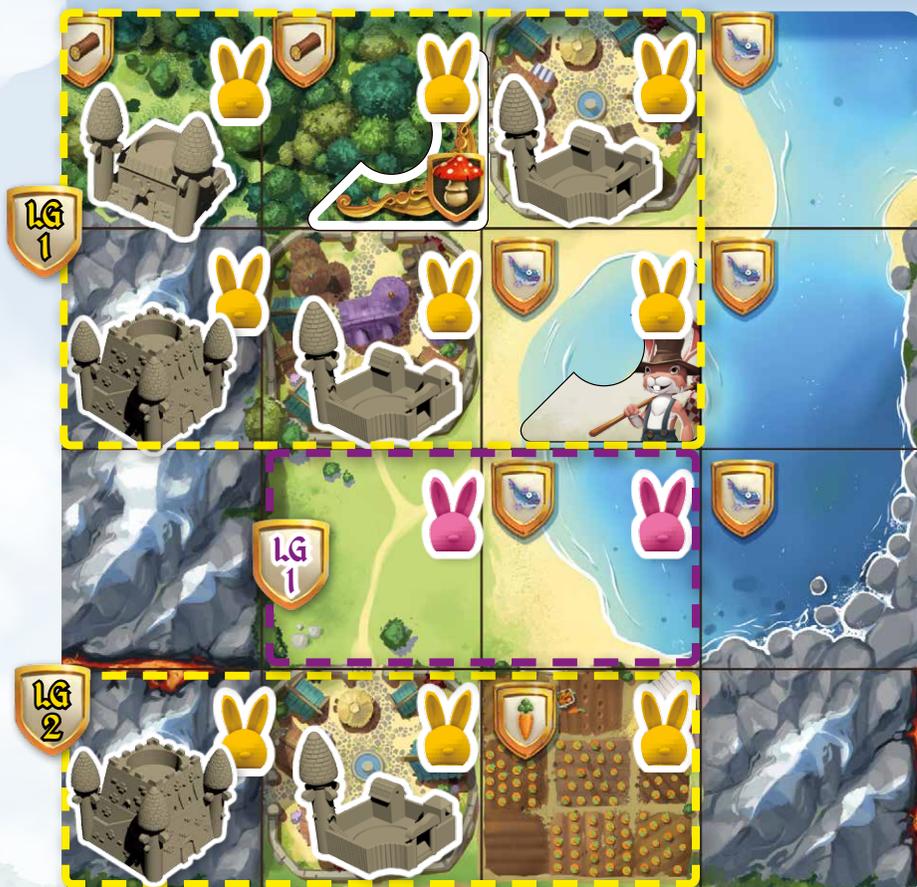


Bsp.: Dieses Lehnsgut verfügt über zwei Wälder, die 2 Holz produzieren. (Doch nur eins davon zählt bei der Berechnung des Wohlstands). In einem der Wälder gibt es eine Pilzfam, und ein anderes der Gebiete ist ein Meer, das Fisch produziert. Der Wohlstand des Lehnsguts ist also 3 (1 für das Holz, 1 für den Pilz und 1 für den Fisch = 3 verschiedene Ressourcen).

Dieses Lehnsgut liefert 15 🐰: 5 (Stärke) x 3 (Wohlstand).

- Die Spieler ziehen ihren Hasen **für jede gewonnene** 🐰 auf der Wertungsleiste vorwärts. Überschreitet ein Spieler die 100 🐰, stellt er einen zweiten Hasen auf das +100-Feld. Überschreitet der Spieler die 200 🐰, stellt er seinen zweiten Hasen auf das +200-Feld.
- **Wenn die vierte Runde abgeschlossen ist**, endet die Partie. Alle Spieler decken ihre Schriftrollen auf, und es kommt zur Endabrechnung!

Nach dem Ende der Erntephase **beginnt eine neue Runde**. Je nach Spielerzahl erhält jeder Spieler 10 oder 12 neue Karten.



Erntebeispiel in Runde 2

Tim (gelb) kontrolliert zwei Lehnsgüter. Lehnsgut 1 hat 6 Gebiete und Lehnsgut 2 hat 3 Gebiete. Ludwig (pink) kontrolliert ein Lehnsgut mit zwei Gebieten.



Tim's Lehnsgut 1 hat 4 Städte mit **einer Stärke von 7** (einmal Stärke 3 auf dem Berg, einmal Stärke 2 im Wald und zweimal Stärke 1). Er produziert hier Holz, Fisch und Pilze, also 3 verschiedene Ressourcen; das entspricht einem Wohlstand von 3.

Tim's Lehnsgut 1 liefert $7 \times 3 = 21$ 🥕.



Tim's Lehnsgut 2 hat 2 Städte mit **einer Gesamtstärke von 4** (einmal Stärke 3 und einmal Stärke 1) und produziert ausschließlich Karotten, was einem Wohlstand von 1 entspricht.

Tim's Lehnsgut 2 liefert $4 \times 1 = 4$ 🥕.

Es würde sich für Tim wirklich auszahlen, wenn er seine beiden Lehnsgüter miteinander verbinden könnte, doch das wird wohl schwierig, denn Ludwig kontrolliert bereits zwei Gebiete zwischen Tims beiden Lehnsgütern.

Ludwigs Lehnsgut liefert keine 🥕. Es produziert Fisch und hat deshalb einen **Wohlstand von 1**, verfügt aber über keine Städte (Stärke=0).



Tim's Lehnsgut 1 verfügt nach wie vor über 4 Städte mit einer **Gesamtstärke von 7**. Durch das Hinzufügen von Karotten und Gold hat er seinen Wohlstand **auf 5 erhöht**.

Tim's Lehnsgut 1 liefert nun $7 \times 5 = 35$ 🥕.



Tim's Lehnsgut 2 hat ein neues Berggebiet sowie einen Handelsposten hinzugewonnen. Er hat 2 Städte mit **einer Gesamtstärke von 4** und beschließt, mit seinem Handelsposten Fisch zu produzieren; so ergibt sich ein Wohlstand von 2.

Tim's Lehnsgut 2 liefert $4 \times 2 = 8$ 🥕.

Er gewinnt diese Runde $35 + 8 = 43$ 🥕.

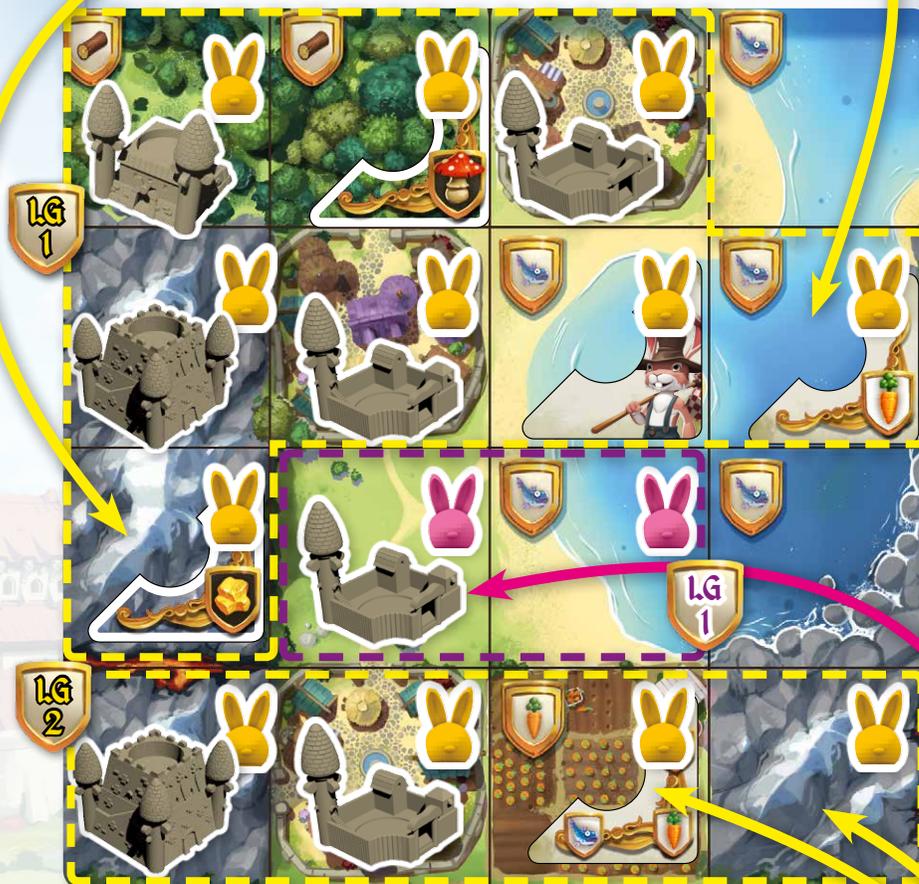


Ludwig hat in seinem Lehnsgut 1 eine Stadt der Stärke 1 errichtet. Er hat nun eine **Gesamtstärke von 1** und produziert 1 Ressource (Fisch), sodass sich ein Wohlstand von 1 ergibt.

Ludwigs Lehnsgut 1 liefert $1 \times 1 = 1$ 🥕.

Erntebeispiel in Runde 3

Im Laufe der nächsten Runde übernimmt Tim die Kontrolle über ein zusätzliches Meeresfeld und platziert eine Karottenfarm darauf. Außerdem kontrolliert er nun ein weiteres Bergfeld und platziert eine Goldfarm darauf.



Tim's Lehnsgut 1 verfügt nach wie vor über 4 Städte mit einer **Gesamtstärke von 7**. Durch das Hinzufügen von Karotten und Gold hat er seinen Wohlstand **auf 5 erhöht**.

Tim's Lehnsgut 1 liefert nun $7 \times 5 = 35$ 🥕.



Tim's Lehnsgut 2 hat ein neues Berggebiet sowie einen Handelsposten hinzugewonnen. Er hat 2 Städte mit **einer Gesamtstärke von 4** und beschließt, mit seinem Handelsposten Fisch zu produzieren; so ergibt sich ein Wohlstand von 2.

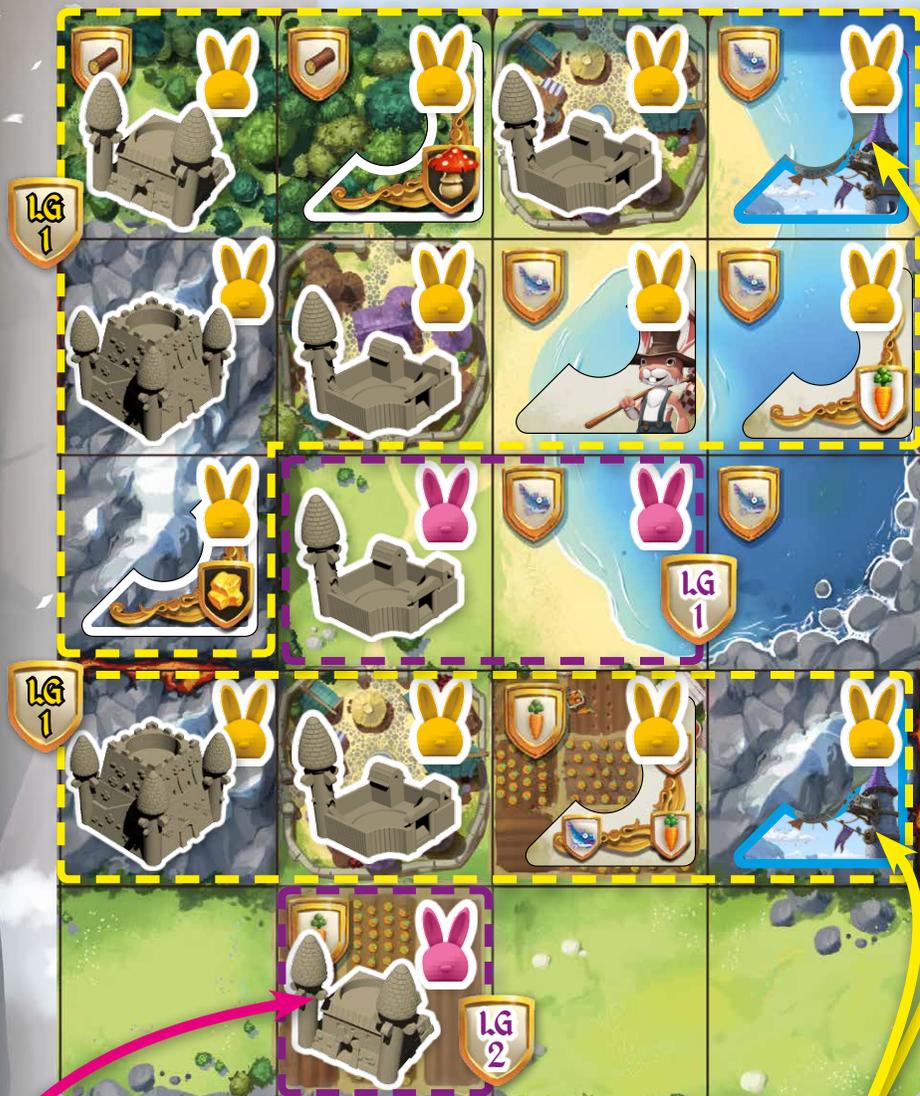
Tim's Lehnsgut 2 liefert $4 \times 2 = 8$ 🥕.

Er gewinnt diese Runde $35 + 8 = 43$ 🥕.



Ludwig hat in seinem Lehnsgut 1 eine Stadt der Stärke 1 errichtet. Er hat nun eine **Gesamtstärke von 1** und produziert 1 Ressource (Fisch), sodass sich ein Wohlstand von 1 ergibt.

Ludwigs Lehnsgut 1 liefert $1 \times 1 = 1$ 🥕.



Erntebeispiel in Runde 4

LG 1 Während der vierten Runde **verbindet Tim seine beiden Lehngüter, indem er einen Riesenturm errichtet**. Die beiden Lehngüter bilden nun ein einziges, größeres Lehngut mit 6 Städten (**Stärke 11**) und einer Produktion aller 3 Basis-Ressourcen sowie von Gold und Pilzen, was einem Wohlstand von insgesamt 5 entspricht. Die Karottenfarm und der Handelsposten liefern darüber hinaus nichts, da das Lehngut bereits alle 3 Basis-Ressourcen in seinen Gebieten produziert.

Tims Lehngut 1 liefert nun $11 \times 5 = 55$.

LG 1 Ludwigs Lehngut 1 hat noch immer eine **Stärke** und einen **Wohlstand** von 1.
Ludwigs Lehngut 1 liefert also nach wie vor $1 \times 1 = 1$.

LG 2 Aber er war in der Lage, eine Stadt der Stärke 2 auf dem Acker in seinem Lehngut 2 zu errichten. Mit einer Stadt der **Stärke 2** hat dieses Lehngut nun eine Stärke von 2 und produziert Karotten, sodass sich ein **Wohlstand von 1** ergibt.
Ludwigs Lehngut 2 liefert $2 \times 1 = 2$.



Schriftrollen aufdecken und Ende der Partie

Am Ende der Partie deckt jeder seine Schriftrollen auf. Einzel nacheinander drehen die Spieler ihre Schriftrollen um und prüfen gemeinsam, ob alle Bedingungen der Aufträge erfüllt sind.

Schätze bringen ohne Bedingungen $\frac{1}{2}$ ein, während der Gewinn von $\frac{1}{2}$ bei Aufträgen von den Gebieten, Lehngütern, Bauwerken oder sogar von anderen Schriftrollen abhängig ist.

Für jede $\frac{1}{2}$, die ein Spieler gewinnt, zieht er seinen Hasen auf der Wertungsleiste entsprechend vorwärts.

Der Spieler mit den meisten $\frac{1}{2}$ gewinnt und darf nun bis zur nächsten Partie den ehrenvollen Titel „Langohr“ tragen!

Bei Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.



Anmerkungen zu den Aufträgen

Ressourcen werten

Mehrere Aufträge beziehen sich auf Ressourcen, die du produzierst. (So bringt zum Beispiel der „Zimmermann“ $1 \frac{1}{2}$ pro Holz ein, das du produzierst). Im Gegensatz zu den Lehngütern zählen bei diesen Karten tatsächlich alle Ressourcen, selbst wenn ein Lehngut zwei oder mehr identische Ressourcen produziert, einschließlich der Ressourcen, die Bauernhöfe liefern.

Wichtig: Am Ende der Partie produzieren Handelsposten dieselbe Ressource, die sie am Ende der Runde 4 produziert haben. Du kannst nicht für die Erfüllung eines Auftrags am Ende der Partie eine andere Ressource wählen, als du bei der Berechnung des Wohlstands eines Lehnguts in der letzten Runde gewählt hast.

Erinnerung: Ein Gebiet kann 2 Ressourcen produzieren – eine Basis-Ressource auf dem Spielplan und eine zweite, wenn du einen Bauernhof darauf platziert hast.

Städte werten

Manche Aufträge beziehen sich auf die Anzahl der Städte, die du kontrollierst. Die Stärke ist dabei nicht wichtig: In diesem Fall sind Städte unterschiedlicher Stärke genauso viel wert.

Lehngüter werten

Andere Aufträge beziehen sich auf die Anzahl der Lehngüter, die du besitzt, oder auf die Anzahl der Gebiete, aus denen ein Lehngut besteht. Einen **Riesenturm** oder ein **Lager** darfst du bei diesen Aufträgen **nicht ignorieren**. Gebiete, die durch Bauwerke miteinander verbunden sind, gehören zu demselben Lehngut.

Besondere Schriftrollen

Pan Pan, der Barbar

Diese Karte bezieht sich auf alle Gebiete des Spielers (Ebenen und Berge), die weder Ressourcen produzieren noch über Städte verfügen, selbst wenn sie zu einem Lehnsgut gehören, das Gebiete enthält, die diese Bedingung nicht erfüllen.



Liberaler/Sozialist

Der Spieler kopiert die gesamte Karte: Wenn es sich um einen Schatz handelt, erhält der Spieler ebenfalls einen Bonus, wenn er auch den Auftrag „Schatzwächter“ und/oder „Schatzjäger“ hat.



Handschuhe

Sie bringen dem Spieler 1 ein, wenn er nur einen Handschuh hat, oder **jeweils 4**, wenn er beide Handschuhe hat (also insgesamt 8).



Kleiner Prinz

Wenn der Spieler mehrere Lehnsgüter hat, erntet er von allen Lehnsgütern noch einmal, mit Ausnahme seines besten Lehnsguts.

Glossar

Basis (): Eine Ressourcenart, die von bestimmten Gebieten oder Bauwerken produziert wird – Fisch, Holz oder Karotten.

Bauwerk: In jedem Gebiet kann sich nur ein einziges Bauwerk befinden. Städte der Stärke 1, die bereits zu Beginn der Partie auf dem Spielplan stehen, sind auch Bauwerke.

Verbunden: Bezieht sich auf zwei Gebiete, die derselbe Spieler kontrolliert, eine gemeinsame Seite haben und nicht durch einen Lavastrom getrennt sind, oder auf zwei Gebiete, die durch einen Riesenturm verbunden sind.

Nachziehstapel: Erkundungskarten, die nicht an die Spieler ausgeteilt worden sind. Durch eine „Vorratskarte“ darf der Spieler die beiden obersten Karten des Nachziehstapels ziehen und sofort spielen.

Karten auswählen: Der Spieler sucht eine oder mehrere seiner Handkarten aus und gibt dann die restlichen an einen anderen Spieler weiter, der auf dieselbe Weise verfährt.

Leer: Ein Gebiet ohne Hasen oder Bauwerke.

Lehnsgut (L.G.): Eine Gruppe von Gebieten, die miteinander verbunden sind. Ein Lehnsgut kann aus einem einzigen Gebiet bestehen.

Handkarten: Karten, die ein Spieler auf der Hand hat und von denen er in der Erkundungsphase welche auswählt.

Lavastrom (): Ein Element auf dem Spielplan der Neuen Welt, das zwei Bergfelder voneinander trennt. Hasen, die auf den beiden Seiten eines Lavastroms stehen, sind nicht miteinander verbunden.

Luxus-Ressource (): Eine Ressourcenart, die von Luxus-Bauernhöfen produziert wird.

Reserve: In der Partie zu zweit ein Kartenstapel, von dem die Spieler eine Karte ziehen und auf die Hand nehmen, bevor sie Karten auswählen.

Stärke: Gesamtanzahl der Türme aller Städte in einem Lehnsgut.

Wohlstand: Anzahl der verschiedenen Ressourcen, die ein Lehnsgut produziert.



Kurzfassung der Regeln

Spielvorbereitung

Eine Stadt der Stärke 1 auf jedes Stadtfeld des Spielplans stellen.

Alle Karten mischen und als verdeckten Nachziehstapel neben den Spielplan legen.

Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt sich alle entsprechenden Hasen und stellt 1 Hasen auf das Feld 0 der Wertungsleiste.

Spielablauf

Die Partie verläuft über 4 Runden. Jede Runde besteht aus 3 Phasen, die von allen Spielern gleichzeitig gespielt werden.

Jeder Spieler erhält:

- Bei 3 Spielern 12 Karten
- Bei 4 Spielern 10 Karten

1- Erkundungsphase

A-Karten auswählen

- Alle Spieler wählen gleichzeitig zwei Karten aus ihrer Hand, legen sie verdeckt vor sich ab und geben den Rest ihrer Karten an einen Nachbarn weiter.

B-Karten spielen

Alle Spieler spielen gleichzeitig ihre beiden gewählten Karten.

- Wenn du eine **Schrittrolle** spielst, legst du sie verdeckt vor dir ab, ohne den Mitspielern deren Vorderseite zu zeigen.
- Wenn du eine **Gebietskarte** spielst, stellst du einen deiner Hasen auf das Gebiet, dessen Koordinaten der Karte entsprechen.
- Wenn du eine **Bauwerkkarte** spielst, legst du sie offen vor dir ab und platzierst das entsprechende Gebäudeplättchen (Bauernhof, Riesenturm oder Lager) oder die entsprechende Stadt darauf.
- Wenn du eine **Vorratskarte** spielst, ziehst du sofort zwei Karten und spielst sie. Dann legst du die Vorratskarte auf deinen Ablagestapel.

Nun siehst du dir gegebenenfalls die Karten an, die dein Nachbar dir weitergegeben hat. Diese beiden Aktionen (Auswählen und Spielen) werden wiederholt, bis alle Karten gespielt sind. Sobald alle Karten gespielt sind, beginnt die Bauphase.

2- Bauphase

Während dieser Phase kannst du einige oder alle deiner Bauwerke auf dem Spielplan platzieren. Dabei gelten folgende Voraussetzungen:

- Du darfst deine Bauwerke nur auf Gebieten platzieren, die du kontrollierst (Ausnahme: Lager).
- Du musst etwaige Bauvoraussetzungen erfüllen, die für dieses Bauwerk gelten.
- Du darfst niemals ein Bauwerk bewegen, nachdem du es auf dem Spielplan platziert hast.
- In jedem Gebiet darf es nur ein einziges Bauwerk geben.
- Lager können nur auf leeren Gebieten platziert werden, in denen es weder Hasen noch Bauwerke gibt.

3- Erntephase

Am Ende jeder Runde ernten die Spieler ihre 🌾.

🌾 eines Lehnsguts =
Stärke x Wohlstand.

Stärke eines Lehnsguts

Die Stärke eines Lehnsguts entspricht der Gesamtsumme aller Türme in seinen Städten.

Wohlstand eines Lehnsguts

Der Wohlstand eines Lehnsguts entspricht der Anzahl verschiedener Ressourcen, die es produziert.

Sobald die Ernte beendet ist, beginnt eine neue Runde. Nach dem Ende der 4. Runde geht es mit dem Abschnitt „Ende der Partie“ weiter.

Lehnsgut

Ein Gebiet oder eine Gruppe von miteinander verbundenen Gebieten, die du kontrollierst. Gebiete sind über ihre gemeinsamen Seiten verbunden (oben, unten, links oder rechts – nicht diagonal), sofern sie nicht durch einen Lavastrom getrennt werden.

Ende der Partie

Du deckst deine Schritrollen auf und erhältst die angegebenen 🌾.

Der Spieler mit den meisten 🌾 gewinnt die Partie und darf nun bis zur nächsten Partie den ehrenvollen Titel „Langohr“ tragen!

Impressum

Autor: **Richard Garfield**

Illustrator: **Paul Mafayon**

Projektmanager: **Timothée Simonot**

Verpackung, Grafikdesign & Regel-Entwicklung:
Origames



Übersetzung ins Deutsche: **Birgit Irgan** Ein besonderer Dank gilt **Gabriel Durnerin**, der dieses Projekt angestoßen hat.

Vielen Dank den Testrunden, insbesondere Rodolphe, Yohann, Quentin, Vincent, Frédéric, Cindy und Clovis.

Richard Garfields Dank:

Ich möchte mich bei einigen Spielern bedanken, die dieses Spiel getestet haben: Skaff Elias, Jim Lin, Bill Rose, Mon Johnson, Paul Peterson, Koni Garfield, Schuyler Garfield, Kai Toh, Jay Heyman, Wei-Hwa Huang, Tom Lehman, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, David des Jardins, Rob Watkins, Mike Turian, Andrew Gross, Brian Weissman und vor allem bei Don Woods, der die Testrunden mit den Spielern in Kalifornien organisiert hat! Es tut mir leid, dass ich mir keine Notizen gemacht habe und deshalb möglicherweise einige Testspieler vergesse. Ein Dankeschön an euch alle.

www.iello.com

FOLGE UNS AUF:



HUTTER
Trade GmbH + Co KG

Distributor: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY.

Lot: BKDE102017

iello™