



## SPIELHILFE

### Vorbereitung der 5 Durchgänge:

6 Handkarten verteilen / Rundenkarte wechseln / neue Auslage (7/10/13 Karten bei 2/3/4 Spieler)

### Aktionsmöglichkeiten in den 6 Runden:

Auffüllen auf 2 Handkarten – Auswahl einer Karte und Nutzung des Würfels (oben auf der Karte):

- Karte aus der Auslage nehmen und als Projekt auslegen (max. 3 Karten bei den Projekten)
- Platzieren eines Projektes im Fürstentum
  - sofortiger einmaliger Nutzen
  - bei dreier Setz: Boni prüfen
- Warenverkauf aus dem Lager
  - Siegpunkte plus 1 Silber je Ware
  - Erhalt der Startspielerkarte
- \*Aufstocken auf 2 Arbeiter
- \*Silber nehmen
- \*3 Arbeiter / Silber in Siegpunkte wandeln

Je Zug können 3 Silber einmal umgewandelt werden: 3 Karten ziehen und 1 als Projekt oder Aktion nutzen

\* Würfelergebnis irrelevant



## WERTUNG

### Erfolgt nach dem 5. Durchgang

- Wertung Tiere: 4/2/1 Siegpunkte (SP) bei 4/3/2 verschiedenen Tieren (mehrere Sets möglich)
- Drilling je Kartenart = aufgedruckte SP (auch mehrere gleiche Kartenarten möglich)
- BonusSPkarten für
  - Erster Drilling pro Kartenart
  - Alle 7 Karten-Arten im Fürstentum
- Verkaufte Waren je 1 SP
- SP für
  - umgewandelte/s Silber / Arbeiter
  - platzierte Wachtürme
  - Durchgangsbonus für Drillinge
- Startspielerkarte = 1 SP

Tiebreaker = ungenutztes „Material“ im Lager

bereitgestellt von:



**BRETTSPIELBOX**  
DEIN BRETTSPIELMAGAZIN

[brettspielbox.de](http://brettspielbox.de)