

Gal Zuckernan



Für 3-4 Spieler ab 10 Jahren

Spielregel

Im Schweiß Ihres Angesichts bewässern Sie unfruchtbares Ödland. Bald verfügen Sie über fruchtbaren Boden. Sie hegen und pflegen das Land und erste Pflanzen zeigen sich. Wohlgefällig schauen die Götter auf Sie herab und zur Belohnung verteilen sie „Mana“. Auch Ihren Mitspielern geht es so. Aber mit Göttergeschenken wusste die Menschheit noch nie sehr viel anzufangen. Und so kommen Ihre Mitspieler auf die Idee, ihr Mana einzusetzen, um anderen das fruchtbare Land abzujagen. Das lassen Sie aber nicht mit sich machen! Sie setzen sich zur Wehr und schon ist der schönste Kampf um die fruchtbarsten Ländereien entbrannt. Möge das Mana mit Ihnen sein!

SPIELZIEL

Wer zuerst Landschaftskärtchen mit einem Gesamtwert von 20 Fruchtbarkeitspunkten auf dem Plan liegen hat, gewinnt das Spiel.

SPIELINHALT:

1 Spielplan

49 Bewässerungskarten

17 Kultivierungskarten

54 Manakarten (in verschiedenen Werten)

96 Landschaftskärtchen (je Spieler 24)

4 Übersichtstafeln

SPIELVORBEREITUNG

- Der **Spielplan** wird in die Mitte gelegt. Er ist mit Hilfe eines Koordinatensystems in Felder unterteilt. Diese Koordinaten befinden sich auch auf den Bewässerungskarten, - für jedes Feld gibt es eine zugehörige Karte. So kann man durch Ausspielen der Bewässerungskarte AI das Feld AI bewässern, mit der Bewässerungskarte B] demnach nur das Feld B1.
- Die **Manakarten** werden von den übrigen Spielkarten getrennt. Jeder Spieler bekommt 100 Mana (1x 50, 1x 21), 2x 10 und 2x 5). Die Karten legen die Spieler als verdeckte Stapel vor sich ab, so dass die Mitspieler während des Spiels nicht wissen, wie



viel Mana man hat. Das restliche Mana wird nach Werten sortiert neben das Spielbrett gelegt. Ein Spieler übernimmt die Verwaltung dieser Mana-Kasse. Mit Mana können Sie Ihre Felder aufwerten und versuchen, Felder der Mitspieler in Ihren Besitz zu bringen.

- Jeder Mitspieler erhält sämtliche **Landschaftskärtchen** einer Farbe,



die er offen vor sich ablegt, Die Landschaftskärtchen stellen den zu kultivierenden Boden in verschiedenen Entwicklungsstufen dar. Je weiter der Boden kultiviert ist, desto prächtiger wachsen die Pflanzen. Verdeutlicht wird dies durch weiße und rote Fruchtbarkeitspunkte. Je mehr Punkte ein Kärtchen zeigt, desto wertvoller ist es. Der weiße Punkt zeigt die erste Stufe der Entwicklung an: Der karge Boden wurde in fruchtbares Land verwandelt. Die roten Punkte geben das Einkommen pro Runde an.

- Die **Bewässerungskarten** und die **Kultivierungskarten** werden zusammen gemischt und als verdeckter Kartenstapel neben dem Spielplan beiegelegt. Jeder Spieler erhält vom verdeckten Kartenstapel.



6 Karten, die er auf die Hand nimmt. Diese Handkarten hält er, wie sein Mana, vor den Mitspielern geheim. Mit Hilfe der Bewässerungskarten machen Sie das Land fruchtbar. Mit den Kultivierungskarten können Sie Ihr eigenes Land aufwerten.

ABLAUF EINES SPIELZUGES

Jeder Zug besteht aus drei verschiedenen Schritten, die ein Spieler, der an der Reihe ist, wie angegeben durchführt. Anschließend folgen im Uhrzeigersinn die anderen Spieler. Der älteste Spieler beginnt.

1. Mana erhalten
2. a) 1 oder 2 Bewässerungskarte(n) ausspielen und eventuell Landnahmen versuchen.

oder

- b) 1 Kultivierungskarte ausspielen und
Landschaftskärtchen aufwerten.

oder

- c) Passen
Zusätzlich, egal ob Aktion a, b oder c durchgeführt wurde, darf man Kultivierungskarten gegen Mana verkaufen und/oder offen liegende Kultivierungskarten kaufen.

- S. 1 Karte vom Kartenstapel nachziehen.

1. Mana erhalte»

Zählen Sie die roten Fruchtbarkeitspunkte auf ihren ausliegenden Landschaftskärtchen. Für jeden roten Punkt erhalten Sie 5 Mana aus der Kasse. Denken Sie selbst daran, Ihre Einkünfte anzumelden. Wenn Sie Ihren Zug beenden und Ihre Mana-Einnahmen vergessen haben, haben Sie Pech, Nachträglich erhalten Sie nichts mehr.

2. Karten ausspielen

2a. Bewässerungskarte



Sie legen 1 Bewässerungskarte auf den Ablagestapel und legen ein eigenes Landschaftskärtchen auf das Feld, das auf der Karte angegeben ist. Wenn Sie wollen, dürfen Sie auch noch eine zweite Bewässerungskarte ausspielen. Sofort nach dem Ausspielen einer Bewässerungskarte **können** Sie versuchen, **angrenzende** Landschaftskärtchen eines Mitspielers zu übernehmen (siehe: „Die Landnahme“). Spielen Sie zwei Karten, können Sie hintereinander zwei Landnahmen versuchen.

oder

2b. Kultivierungskarte

- Anstatt einer oder zwei Bewässerungskarten legen Sie **1 Kultivierungskarte** auf den Ablagestapel, um ihre Felder, die so wie auf der Karte angeordnet sind, um 1 Stufe im Wert zu erhöhen.

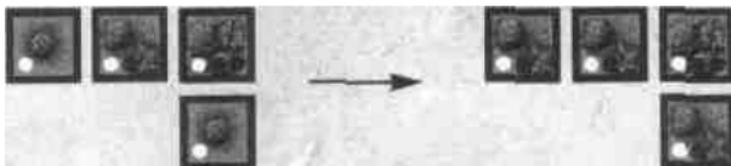


Beispiel: Sie spielen die abgebildete Kultivierungskarte. Dazu müssen Sie auf dem Spielplan, einen Bereich von 4 Landschaftskärtchen in dieser Anordnung haben.

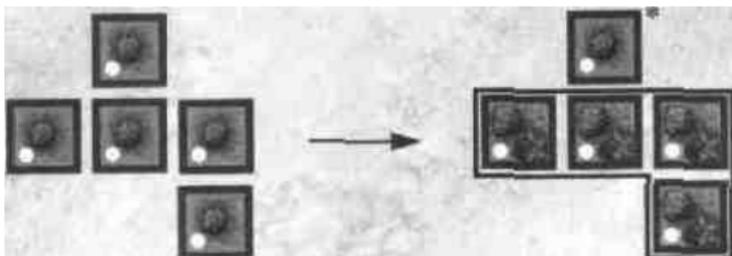
- Sie dürfen Kultivierungskarten beliebig drehen, um einen passenden Bereich auf dem Spielplan zu finden. Sie dürfen die Abbildung aber nicht spiegeln, d. h. die Karte sei lenverkehrt einsetzen.



- Es ist erlaubt, einen Bereich aufzuwerten, der aus Landschaftskärtchen verschiedener Stufen besteht. Allerdings wird dann nur die niedrigste Stufe aufgewertet.
Beispiel: Mit der Karte auf der vorherigen Seite können nur 2 Felder aufgewertet werden:



- Der Bereich, der aufgewertet werden soll, darf nur aus eigenen Landschaftskärtchen bestehen.
- Sie können eine Karte auch nutzen, wenn Sie einen Bereich haben, der aus mehr Kärtchen als den abgebildeten bestellt. Jedoch werden nur die auf der Karte abgebildeten Felder aufgewertet.



Beispiel: Das Feld * (außerhalb des Rahmens) wird nicht aufgewertet, da es nicht zum abgebildeten Bereich auf der Karte gehört.

DURCHFÜHRUNG EINER KULTIVIERUNG

1. Spielen Sie eine Kultivierungskarte.
2. Legen Sie das entsprechende Landschaftskärtchen der nächst höheren Stufe auf die Felder, die auf der Karte gezeigt werden. Landschaftskärtchen der Stufe 1 (ein Fruchtbarkeitspunkt) müssen Sie umdrehen, um Stufe 2 (zwei Fruchtbarkeitspunkte) zu erhalten. Wollen Sie Landschaftskärtchen der Stufe 2 aufwerten, müssen Sie diese durch Kärtchen der Stufe 3 (drei Fruchtbarkeitspunkte) ersetzen. Stufe 3 werten Sie auf Stufe 4 auf, indem Sie das Kärtchen umdrehen.
3. **Pro Feld**, das Sie aufwerten, müssen Sie **10 Mana** an die Kasse zahlen. Sie zahlen also nur für die Felder, die Sie tatsächlich aufwerten, auch wenn auf der Karte mehlabgebildet sind. Im Beispiel oben links zahlen Sie nur 20 Mana, da Sie nur 2 Felder aufwerten können.

oder

2c. Passen

-

Anstatt eine Karte zu spielen, können Sie einfach passen und nichts tun.

Kultivierungskarten «erkaufen und kaufen

Zusätzlich zu a, b oder c können Sie jederzeit in ihrem Spielzug Kultivierungskarten in Mana umwandeln, d. h. beliebig viele an die Kasse verkaufen oder/und beliebig viele offen ausliegende Karten von der Kasse gegen Zahlung von Mana kaufen.

Wenn Sie Kultivierungskarten an die Kasse verkaufen, so legen Sie diese offen neben dem Spielplan aus (nicht auf den Ablagestapel!). Pro Feld auf der Karte erhalten Sie von der Kasse 10 Mana.

Wenn Sie Kultivierungskarten aus dem Vorrat der offenen Liegenden kaufen, so zahlen Sie für diesen Kauf 10 Mana an die Kasse unabhängig von der Anzahl der abgebildeten Felder und dann für jedes Feld auf der Karte weitere 10 Mana. Es ist erlaubt, eine Kultivierungskarte zu kaufen und diese sofort einzusetzen, sofern sie im selben Zug noch keine Karte gespielt haben.

5. Eine Karte nachziehen

Haben Sie weniger als 5 Karten, ziehen Sie jetzt eine Karte nach - unabhängig davon ob und wie viele Karten Sie während Ihres Zuges abgegeben haben. Spielen Sie also in Ihrem Zug mehr als eine Karte aus, dann „schrumpft“ Ihr Kartenvorrat im Laufe des Spiels! Haben Sie bereits 5 Karten, dürfen Sie keine Karte nachziehen. Für das Kartenlimit werden nur ihre Bewässerungs- und Kultivierungskarten nicht jedoch ihre Mana-Karten gezählt.

DIE LANDNAHME

Durch eine Landnahme können Sie versuchen, einem Mitspieler mittels Mana-Einsatz Land wegzunehmen.

- Nachdem Sie eine Bewässerungskarte gespielt haben, können Sie ein gegnerisches Landschaftskärtchen, das an das von Ihnen besetzte  Feld grenzt, angreifen. Den Angriff dürfen Sie nur direkt

nach dem Legen des Kärtchens versuchen, später ist das nicht mehr möglich.

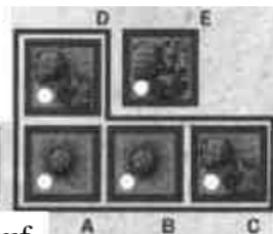
- Zusätzlich zu dem gerade gelegten Kärtchen dürfen Sie bei Ihrem Angriff mit **einem zweiten** Kärtchen angreifen. Dieses Kärtchen muss an Ihr gerade Gelegtes waagrecht oder senkrecht angrenzen.



- Sie dürfen immer nur **einen** Mitspieler angreifen. Grenzen Kärtchen mehrerer Spieler an, müssen Sie sich für einen Spieler entscheiden. Hier muss sich Rot. entscheiden,



- Sie dürfen auch mehrere Landschaftskärtchen eines Spielers angreifen - sofern die weiteren Landschaftskärtchen über die Kanten an angegriffene; Kärtchen angrenzen.



Beispiel: Spieler Rot greift außer Kärtchen A auch B, C und D an. Das Kärtchen E könnte er ebenfalls angreifen, vernichtet aber darauf.



ABLAUF EINER LANDNAHME

Was ein Angriff Sie selbst kostet, richtet sich nach der Anzahl der roten und weißen Fruchtbarkeitspunkte auf den Landschaftskärtchen, **die Sie angreifen.**

Umgekehrt richten sich die Kosten für den angegriffenen Spieler nach der Anzahl der roten und weißen Fruchtbarkeitspunkte, **mit denen er angegriffen wird.**

Also: Die Angriffskosten errechnen sich immer aus der

Multiplikation des Mana-Angebots mal der Anzahl der Fruchtbarkeitspunkte auf der gegnerischen Seite.

- Das Mindestgebot für einen Angriff beträgt 10 Mana pro Fruchtbarkeitspunkt des Gegners. Der Angreifer macht das erste Angebot und legt das gebotene Mana offen aus.
- Der angegriffene Spieler kann das Angebot annehmen oder er kann erhöhen. Dazu muss er das vorliegende Angebot um mindestens 5 Mana überbieten und ebenfalls sein Gebot offen auslegen.
- Der Angriff ist beendet, sobald einer der Spieler das Angebot des Gegners annimmt. Der Spieler, der das höchste Angebot gemacht hat, zahlt sein gebotenes Mana an seinen Gegner. Dann entfernt er dessen Landschaftskärtchen und ersetzt sie durch eigene derselben Stufe. *

I.Beispiel:

Sie legen ein Landschaftskärtchen (mit einem weißen Fruchtbarkeitspunkt) auf Feld B4. Auf Feld C4 liegt ein Kärtchen eines anderen Spielers, das ebenfalls einen weißen Fruchtbarkeitspunkt hat. Sie bieten ihm dafür 10 Mana. Ihr Mitspieler erhöht und bietet 15 Mana. Sie erhöhen nun auf 25. Ihr Gegner passt, akzeptiert also das Gebot und erhält von Ihnen 25 Mana. Nun entfernen Sie sein Landschaftskärtchen von Feld C4 und legen dafür ein eigenes Landschaftskärtchen mit ebenfalls einem weißen Fruchtbarkeitspunkt auf das Feld.

2. Beispiel:

Sie (Rot) greifen mit 2 Feldern (mit 2 Punkten) 3 Felder (mit 4 Punkten) von Spieler Blau an. D. h. wenn Sie 20 Mana bieten und die Landnahme gewinnen, müssen Sie an Ihren Mitspieler 80 Mana (20×4) zahlen. Bietet Ihr Gegner 25 Mana, müsste er im Erfolgsfall an Sie 50 Mana (25×2) zahlen. Erhöhen Sie darauf auf 30 Mana, würde Sie dies 120 Mann (30×4) kosten. Ihr Gegenspieler brauchte mit seinem nächsten Gebot von 35 Mana jedoch nur 79 Mana (35×2) zahlen. Für Sie ist also jedes Gebot kostspieliger als für Ihren Gegner. Daher sollten Sie solche Landnahmen nur versuchen, wenn Sie sich sicher sein können, sie zu gewinnen.



Auch wenn Sie mit nur einem Feld ein anderes Feld angreifen, können die Gebote sehr unterschiedlich gewichtet sein. Greifen Sie z. B. mit einem 1er-Feld (1 Fruchtbarkeitspunkt) ein 3er-Feld (3 Fruchtbarkeitspunkte) an, müssen Sie auch hier jedes Ihrer Gebote mit 3 multiplizieren, während Ihr Gegner nur „einfach“ rechnet.



SPIELENDE

Es gewinnt, wer Landschaftskärtchen mit einem Wert von 20 Fruchtbarkeitspunkten (weiße und rote) auf dem Spielplan ausliegen hat. Dazu muss der Spieler nicht an der Reihe sein. Mana ist am Ende nichts mehr wert.

Der Autor

Gal Zuckerman, Jahrgang 1971, arbeitet als Projekt-Manager im Kommunikationsbereich und lebt in Israel. Zu seinen Hobbys zählt er neben Klavierspielen, **Physik und** Astronomie die Entwicklung **neuer Spiele, Eden** gehört zu den **ersten Spielen, die der Autor in Deutschland** veröffentlicht.

Redaktionelle Bearbeitung

TM-Spiele

Illustration

Bernd Wagenfeld

Gestaltung

Pohl & Rick

Der Autor dankt Tzvika Harpaz, Yoel **Rotem** und Roy Wagner für die Hilfe bei der Entwicklung des Spiels.

Art.-Nr: 6S9216

© 2001 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

Telefon+49 (0)711-2191-0

Fax +49 (0)711-2191-422

www.kosmos.de

E-Mail: info@kosmos.de

ALLE RECHTE VORBEHALTEN

MADE IN GERMANY

T.Nr 2840066