

Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler
ab 12 Jahren.

M. Kiesling | A. Schmidt

Heaven & Ale

Ein Heidenspaß in Gottes himmlischem Biergarten!

1 - Spielübersicht

Euch wurde die Leitung eines uralten Klosters aufgetragen, und ihr habt euch entschlossen, in der eigenen Klosterbrauerei das beste Bier auf Gottes Erden zu brauen und unter das Volk zu bringen!

Über mehrere Runden wetteifert ihr mit euren Mitspielerinnen um die besten Rohstoff- und Mönchsplättchen, um damit euren Klostergarten zu verbessern. Ihr müsst ständig abwägen, ob ihr noch weitere Plättchen kaufen wollt oder ob es an der Zeit ist eine der sehr limitierten Wertungen auszuführen, um so die

2 - Spielmaterial

Andreas Schmidt und Michael Kiesling kommen zusammen auf mehr als 30 Jahre Erfahrung beim Spieleentwickeln. Seit 2014 tun sie dies auch gemeinsam und arbeiten in Bremen stetig an neuen Spielideen. „Heaven and Ale“ ist ihr erstes gemeinsames Projekt, das sie nun stolz der Öffentlichkeit präsentieren.



Erträge von euren bereits gesammelten Plättchen zu erhalten. Wer seinen Klostergarten mit Bedacht plant, kann von wertvollen Synergien zwischen Rohstoff-, Mönchs- und Scheunenplättchen profitieren. Gewinnen kann aber nur, wer sowohl den Fortschritt der Rohstoffe, als auch den Fortschritt seines Braumeisters auf der Produktionsleiste geschickt vorantreibt, um am Ende des Spiels möglichst viel köstliches Bier in seine Fässer gefüllt zu haben.

1 Spielplan



100 Rohstoffplättchen

je 20 pro Farbe mit jeweils gleichmäßiger Verteilung der Ertragszahlen 1 bis 5

Vorderseiten



Holz Hopfen Gerste



Hefe Wasser

Rückseiten



I
II

24 Mönchsplättchen

je 6 pro Art



Vorderseite



Rückseite

12 große Fässer

mit 12 verschiedenen Zielen



Vorderseite

Rückseite

12 kleine Fässer

mit den gleichen 12 Zielen wie auf den großen Fässern



Vorderseite

Rückseite

49 Scheunenplättchen

5 Scheunengrößen, doppelseitig



4 Klostergarten-Pläne



20 Privilegkarten

4 Sets mit jeweils 5 Privilegkarten (1 Set je Spielerfarbe)

Vorderseiten



Rückseiten



4 Spielfiguren

je 1 in den Spielerfarben



4 Braumeister

je 1 in den Spielerfarben



20 Rohstoffmarker

4 Sets mit jeweils 5 Steinen (1 je Rohstoff-Farbe)



36 Wertungsscheiben



27 „1 Dukate“-Münzen

14 „5 Dukaten“-Karten

10 „10 Dukaten“-Karten



3 - Spielvorbereitung

I. Gemeinsame Vorbereitung

1. Legt den **Spielplan** gut erreichbar in die Tischmitte.
2. Legt die **Dukaten** und **Wertungsscheiben** jeweils als allgemeine Vorräte neben den Spielplan.
3. Legt die **Scheunenplättchen** neben den Spielplan. Teilt sie je nach Scheunengröße in 5 ähnlich große Vorräte auf. (Jedes Scheunenplättchen hat unterschiedliche Scheunengrößen auf Vorder- und Rückseite.)
4. Teilt die **Rohstoffplättchen** je nach ihrer Rückseite in zwei Vorräte auf: Ein Vorrat enthält alle Ier-Plättchen, der andere alle IIer-Plättchen. Legt danach jeweils 1 Rohstoffplättchen mit einer I auf der Rückseite *offen* auf jedes der 15 Rohstoff-Felder () auf dem Spielplan.
5. Teilt die 24 **Mönchsplättchen** je nach ihrer Rückseite (I oder II) auf. Mischt dann alle 12 Ier-Mönchsplättchen und platziert jeweils 4 davon als verdeckten Stapel auf jedem -er-Feld des Spielplans.
 - Im **Spiel zu zweit** legt ihr nun alle IIer-Mönchsplättchen zurück in die Schachtel. Sie werden nicht benötigt.
 - Im **Spiel zu dritt** mischt ihr alle 12 IIer-Mönchsplättchen und platziert danach **einen** verdeckten Stapel mit 4 dieser Plättchen auf dem -er-Feld des Spielplans, das sich am weitesten links befindet. Legt die restlichen 8 IIer-Mönchsplättchen unbesehen zurück in die Schachtel. Sie werden nicht benötigt.
 - Im **Spiel zu viert** mischt ihr alle 12 IIer-Mönchsplättchen und platziert jeweils 4 davon als verdeckten Stapel auf jedem -er-Feld des Spielplans.
6. Nehmt nun den am weitesten links liegenden Stapel mit Ier-Mönchsplättchen und legt je eines davon *offen* auf jedes Mönchsfeld () auf dem Spielplan.
7. Legt **je 1 Wertungsscheibe** aus dem Vorrat auf jedes der 6 Wertungsscheibenfelder () auf dem Spielplan.
8. Nehmt alle **12 kleinen Fässer** und legt je eines davon offen auf jeden Fassplatz auf dem Spielplan. Legt dann auf jedes kleine Fass das **passende große Fass**.



II. Persönliche Vorbereitung

Jede Spielerin wählt eine Farbe und macht Folgendes:

- A. Nimm den **Klostergarten-Plan**, die **5 Privilegkarten** und die **Spielfigur** in deiner Spielerfarbe und lege sie vor dir ab.
- B. Nimm dir **25 Dukaten** aus dem Vorrat. Wie viel Geld jede Spielerin besitzt, ist zu jeder Zeit für alle offen einsehbar.
- C. Nimm den **Braumeister** in deiner Spielerfarbe und stelle ihn auf das Braumeister-Startfeld deiner Produktionsleiste.
- D. Nimm dir 1 Set an **Rohstoffmarkern** der 5 Rohstofffarben und stelle sie jeweils auf das passende Rohstoffmarker-Startfeld deiner Produktionsleiste.

Legt danach alle nicht benötigten Spielmaterialien zurück in die Schachtel.

III. Startspielerin

Bestimmt eine Startspielerin nach eurer üblichen Hausregel. Die **Startspielerin** stellt ihre Spielfigur auf das „Nächste Startspielerin“-Feld im Startbereich. Entgegen dem Uhrzeigersinn setzt dann jede der anderen Spielerinnen ihre Spielfigur auf eines der übrigen freien Felder des Startbereichs und erhält dessen **Sofortbonus**.



Beispiel eines Spielaufbaus im Spiel zu dritt



Startbereich

„Nächste Startspielerin“-Feld.



Sofortbonus: Geh 1 Feld mit deinem Braumeister auf der Produktionsleiste vorwärts.



Sofortbonus: Ziehe einen deiner Rohstoffmarker auf der Produktionsleiste 2 Felder vorwärts.

Sofortbonus: Nimm dir 2 Dukaten aus dem Vorrat.



4 - Spielablauf

Heaven and Ale wird je nach Spieleranzahl über eine bestimmte Anzahl an Runden gespielt:

- 3 Runden im Spiel zu zweit,
- 4 Runden im Spiel zu dritt und
- 6 Runden im Spiel zu viert.

Die Startspielerin beginnt mit ihrem Spielzug. Das Spiel geht danach reihum im Uhrzeigersinn weiter, indem jede Spielerin ihren Spielzug ausführt:

In deinem **Spielzug** ziehst du deine Spielfigur entlang der Aktionsfelder beliebig weit vorwärts (im Uhrzeigersinn), allerdings nicht über den Startbereich hinaus (siehe dazu den Kasten rechts). Auf dem Aktionsfeld, auf dem du schließlich stehen bleibst, führst du eine Aktion aus. Danach führt die nächste Spielerin ihren Spielzug aus.



Es gibt 4 verschiedene Aktionsfelder:



Rohstoff-Feld



Mönchsfeld



Wertungsscheibenfeld



Fassfeld

Die Aktionsfelder erlauben bestimmte Aktionen, die weiter unten beschrieben werden.

Zusätzliche Zugregeln:

- Du darfst deine Spielfigur **nie rückwärts** ziehen oder auf demselben Feld stehen lassen.
- Du **darfst** deine Spielfigur auf ein Aktionsfeld ziehen, auf dem bereits andere Spielfiguren stehen.
- Du darfst aber **nie** auf ein Aktionsfeld ziehen, dessen Aktion du nicht ausführen kannst. Das bedeutet, dass du nie auf ein Rohstoff-Feld oder ein Mönchsfeld ziehen darfst, auf dem kein Plättchen liegt. Du darfst auch nie auf ein Wertungsscheibenfeld ziehen, auf dem keine Wertungsscheibe liegt, oder auf ein Fassfeld, wenn du keines der Ziele der Fässer erfüllt hast (siehe dazu Seite 6).

Rohstoff-Felder



Wenn du deine Spielfigur auf ein Rohstoff-Feld ziehst, **musst du mindestens 1 Rohstoffplättchen dort kaufen**. Liegen mehrere Plättchen dort (was ab der zweiten Runde vorkommen kann), darfst du auch mehrere davon kaufen, sofern du sie bezahlen kannst.

Wie viel ein Rohstoffplättchen kostet, hängt von seiner Ertragszahl ab **und** davon, auf welche Seite deines Klostergartens du das Rohstoffplättchen legen möchtest.

- Wenn du das Rohstoffplättchen auf die **Schattenseite** deines Klostergartens legen möchtest, musst du **so viele Dukaten** in den Vorrat zahlen, **wie die Ertragszahl** auf dem Plättchen angibt. Anschließend legst du das gekaufte Rohstoffplättchen auf ein leeres Feld der Schattenseite deines Klostergartens.
- Wenn du das Rohstoffplättchen auf die **Sonnenseite** deines Klostergartens legen möchtest, musst du **doppelt so viele Dukaten** in den Vorrat zahlen, **wie die Ertragszahl** auf dem Plättchen angibt. Anschließend legst du das gekaufte Rohstoffplättchen auf ein leeres Feld der Sonnenseite deines Klostergartens.

Rohstoffplättchen dürfen **nie** auf Scheunenplätze gelegt werden: .

Achtung: Immer wenn du mit einem Rohstoffplättchen einen Scheunenplatz komplett umschließt (da durch dieses Plättchen auf allen 6 an den Scheunenplatz angrenzenden Felder ein Plättchen liegt), musst du sofort die Schritte ausführen die auf Seite 6 im Abschnitt „Einen Scheunenplatz umschließen“ beschrieben sind.



Ertragszahl

Beispiel

Peter zieht seine Spielfigur auf das Rohstoff-Feld, auf dem ein gelbes Rohstoffplättchen mit der Ertragszahl 3 und ein grünes Plättchen mit der Ertragszahl 5 liegen.



Peter kauft das grüne Rohstoffplättchen (mit der Ertragszahl 5) für 5 Dukaten und legt es auf ein Feld auf der Schattenseite seines Klostergartens. Danach kauft er das gelbe Rohstoffplättchen (mit der Ertragszahl 3) für 6 Dukaten und legt es auf ein Feld auf der Sonnenseite seines Klostergartens.



In den Startbereich ziehen

Wenn du deine Spielfigur in den Startbereich des Spielplans ziehst, stellst du deine Spielfigur auf ein beliebiges freies Feld des Startbereichs. Ein Feld des Startbereichs ist frei, wenn dort keine andere Spielfigur steht. Falls dieses Feld einen **Sofortbonus** hat, erhältst du diesen jetzt (siehe dazu den weißen Kasten auf Seite 2).

Sobald du deine Spielfigur auf eines der Felder des Startbereichs gestellt hast, bist du aus dieser Runde raus. Für den Rest dieser Runde wird dein Spielzug übersprungen, während die in der Runde verbliebenen Spielerinnen ihre Spielzüge wie gewohnt ausführen. Sobald alle Spielfiguren im Startbereich sind, endet die Runde und ihr bereitet die nächste Runde vor. Falls dies die letzte Runde für eure Spieleranzahl war, geht ihr in die finale Wertung über. (Siehe Seite 7 für beide Fälle.)

Wichtig: Falls alle anderen Spielerinnen bereits mit ihrer Spielfigur im Startbereich stehen und das „Nächste Startspielerin“-Feld noch frei ist, **musst** die letzte Spielerin ihre Figur auf dieses Feld stellen sobald sie in den Startbereich zieht.



Mönchsfelder

Wenn du deine Spielfigur auf ein Mönchsfeld ziehst, **musst du mindestens 1 Mönchsplättchen dort kaufen**. Liegen mehrere Plättchen dort (was ab der zweiten Runde vorkommen kann), darfst du auch mehrere davon kaufen, sofern du sie bezahlen kannst.

Wie viel ein Mönchsplättchen kostet, hängt von den Mönchskosten des Mönchsfelds ab und davon, auf welche Seite deines Spielplans du das Mönchsplättchen legen möchtest.

- Wenn du das Mönchsplättchen auf die **Schattenseite** deines Klosters legen möchtest, musst du **so viele Dukaten** in den Vorrat zahlen, **wie die Mönchskosten** des Mönchsfelds angeben. Anschließend legst du das gekaufte Mönchsplättchen auf ein leeres Feld der Schattenseite deines Klosters.
- Wenn du das Mönchsplättchen auf die **Sonnenseite** deines Klosters legen möchtest, musst du **doppelt so viele Dukaten** in den Vorrat zahlen, **wie die Mönchskosten** des Mönchsfelds angeben. Anschließend legst du das gekaufte Mönchsplättchen auf ein leeres Feld der Sonnenseite deines Klosters.



Mönchsplättchen dürfen **nie** auf Scheunenplätze gelegt werden:



Achtung: Immer wenn du mit einem Mönchsplättchen einen Scheunenplatz komplett umschließt (da durch dieses Plättchen auf allen 6 an den Scheunenplatz angrenzenden Felder ein Plättchen liegt), musst du sofort die Schritte ausführen die auf Seite 6 im Abschnitt „Einen Scheunenplatz umschließen“ beschrieben sind.



Wertungsscheibenfelder

Damit die Plättchen in deinem Klostergarten dir Erträge bringen, musst du sie aktivieren. Am häufigsten aktivierst du Plättchen dadurch, dass du deine Spielfigur auf ein Wertungsscheibenfeld ziehst und die dortige Wertungsscheibe nutzt.

Wenn du deine Spielfigur auf ein Wertungsscheibenfeld auf dem Spielplan ziehst, musst du 1 Wertungsscheibe von diesem Feld nehmen. Je nach Art des Feldes (A, B, C oder A/B/C) musst du diese Scheibe dann auf ein freies Erntefeld auf deinem Klostergarten-Plan legen und damit dessen Wertung auslösen. Auf jedes Erntefeld darf maximal 1 Wertungsscheibe gelegt werden.



Wenn du eine Wertungsscheibe von dem Wertungsscheibenfeld **A** nimmst, legst du es auf das **Erntefeld mit dem X** auf deinem Klostergarten-Plan. (Du darfst dies natürlich nur machen, wenn das Feld noch frei ist.) Wähle jetzt eine Ertragszahl (1 bis 5) und **aktiviere** alle Rohstoffplättchen in deinem Klostergarten mit genau dieser Ertragszahl. Jedes Rohstoffplättchen, das du so aktivierst, gibt dir einen bestimmten Ertrag (siehe Kasten rechts).



Peter zieht seine Spielfigur auf das Wertungsscheibenfeld **A**. Er nimmt die Wertungsscheibe von dort und legt sie auf das Erntefeld mit dem X auf seinem Klostergarten-Plan. Er wählt die Ertragszahl 3 und aktiviert so alle Rohstoffplättchen mit der Ertragszahl 3, die in seinem Klostergarten liegen (in der Abbildung hervorgehoben durch einen roten Rand).

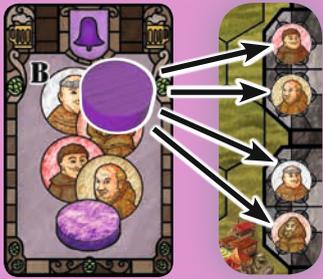
Aktivierungserträge von Rohstoffplättchen

Jedes aktivierte Rohstoffplättchen gibt dir einen Ertrag, der davon abhängt, auf welcher Seite deines Klostergartens dieses Plättchen liegt:

Wenn du ein Rohstoffplättchen aktivierst, das auf der **Schattenseite** deines Klostergartens liegt, nimmst du dir sofort so viele **Dukaten** aus dem Vorrat, wie die Ertragszahl auf dem Plättchen angibt.

Wenn du ein Rohstoffplättchen aktivierst, das auf der **Sonnenseite** deines Klostergartens liegt, **ziehst du den gleichfarbigen Rohstoffmarker auf deiner Produktionsleiste so viele Felder vorwärts**, wie die Ertragszahl auf dem Plättchen angibt.





Wenn du eine Wertungsscheibe von dem Wertungsscheibenfeld **B** nimmst, legst du sie auf ein freies **Mönchs-Erntefeld** auf deinem Klostergarten-Plan.

Dadurch kommt es sofort zu einem Ernteeinsatz genau dieser Mönchsart. Das heißt, jedes Mönchsplättchen dieser Art aktiviert alle Rohstoffplättchen, die direkt angrenzend zu ihm liegen (was dir den üblichen Aktivierungsertrag dieser Plättchen einbringt - siehe den weißen Kasten auf Seite 4).



Peter legt eine Wertungsscheibe auf das Wertungsfeld diese Mönchsart wodurch es zum Mönchseinsatz kommt. Dabei aktiviert jeder Mönch dieser Art jedes Plättchen, das direkt angrenzend zu ihm liegt (hervorgehoben durch einen roten Rand). Das blaue Rohstoffplättchen wird in diesem Beispiel also 2 Mal aktiviert.

Es kann natürlich vorkommen, dass an einen Mönch im Ernteeinsatz nicht nur Rohstoffplättchen, sondern auch Mönchsplättchen direkt angrenzen. Diese werden von ihm ebenfalls aktiviert. Allerdings bedeutet das nur, dass du für jeden davon den Aktivierungsertrag erhältst, der im weißen Kasten rechts beschrieben ist.

Beachte: Falls du mehrere Plättchen der Mönchsart im Ernteeinsatz hast arbeite diese Plättchen strikt nach einander ab: Beginne mit einem davon und erst, wenn du dir alle Aktivierungserträge der daran angrenzenden Plättchen genommen hast, gehe zum nächsten über etc.

Aktivierungsertrag der Mönchsplättchen

Für jedes Mönchsplättchen, das von einem Mönchsplättchen beim Ernteeinsatz aktiviert wird, gehst du **1 Feld mit deinem Braumeister** auf deiner Produktionsleiste voran. (Dies ist unabhängig davon, ob das aktivierte Mönchsplättchen auf der Sonnen- oder Schattenseite deines Klostergartens liegt.)



Beim Ernteeinsatz des -Mönchs, wird der -Mönch daneben aktiviert. Peter geht daher mit seinem Braumeister 1 Feld auf der Produktionsleiste voran.



Wenn du eine Wertungsscheibe von dem Wertungsscheibenfeld **C** nimmst, legst du es auf ein freies **Rohstoff-Erntefeld** auf deinem Klostergarten-Plan. Dies aktiviert alle Rohstoffplättchen dieser Art in deinem Klostergarten (du erhältst nun also den üblichen Aktivierungsertrag dieser Rohstoffplättchen - siehe den weißen Kasten Seite 4).



Peter zieht mit seiner Spielfigur auf das Wertungsscheibenfeld **C** und entscheidet sich die Wertungsscheibe auf sein gelbes Rohstoff-Erntefeld zu legen. Dadurch aktiviert er alle gelben Rohstoffplättchen in seinem Klostergarten (hervorgehoben durch einen roten Rand). Er dürfte die Wertungsscheibe nicht auf das grüne Rohstoffwertungsfeld legen, da dort bereits eine Scheibe liegt.



Wenn du eine Wertungsscheibe von dem Wertungsscheibenfeld **A/B/C** nimmst, legst du es auf ein beliebiges freies **Erntefeld** auf deinem Klostergarten-Plan:

- Wenn du die Wertungsscheibe auf das Erntefeld mit dem X legst, führe die Wertung aus, wie unter **A** beschrieben.
- Wenn du die Wertungsscheibe auf ein Mönchs-Erntefeld legst, führe die Wertung aus, wie unter **B** beschrieben.
- Wenn du die Wertungsscheibe auf ein Rohstoff-Erntefeld legst, führe die Wertung aus, wie unter **C** beschrieben.

Weitere Regeln

- Du darfst **niemals** auf ein Wertungsscheibenfeld ziehen, auf dem keine Wertungsscheibe liegt.
- Du darfst **niemals** auf ein Wertungsscheibenfeld ziehen, dessen in Frage kommenden Erntefelder du nicht nutzen kannst. Du kannst ein Erntefeld nicht nutzen, wenn es bereits mit einer Wertungsscheibe belegt ist oder wenn du in deinem Klostergarten kein einziges Plättchen der hierbei gewerteten Art liegen hast.
- In der letzten Runde im Spiel zu zweit oder zu dritt können mehrere Wertungsscheiben auf einem Wertungsscheibenfeld liegen (siehe Seite 7). Allerdings darfst du trotzdem nur **genau 1** Wertungsscheibe von dort nehmen, wenn du mit deiner Spielfigur dorthin ziehst.
- Wenn ein Rohstoffmarker das Produktionsfeld Nummer 20 erreicht, wird er nicht mehr weiter gezogen. Für jedes Feld, das du ab dann mit diesem Rohstoffmarker ziehen könntest, nimmst du dir jeweils **1 Dukate** aus dem allgemeinen Vorrat.
- Nachdem du eine Wertungsscheibe genommen und ihre Wertung ausgeführt hast, musst du prüfen, ob du ein **Privilegpaar** vervollständigt hast (siehe Seite 6).



Fassfelder



Die 12 Fässer in der Mitte des Spielplans zeigen 12 unterschiedliche Ziele, die du im Laufe des Spiels erfüllen kannst. Wenn du eines oder mehrere dieser Ziele erreicht hast, kannst du mit deiner Spielfigur auf ein Fassfeld ziehen und dir die entsprechenden Fässer als Belohnung nehmen. Eingesammelte Fässer geben dir am Ende des Spiels zusätzliche Siegpunkte.



Am Ende des Spiels ist jedes große Fass 4 Siegpunkte wert und jedes kleine Fass 2 Punkte.

Wenn du mit deiner Spielfigur auf eines der beiden Fassfelder des Spielplans ziehst, nimmst du dir aus der Mitte des Spielplans alle Fässer, deren Ziele du erreicht hast. Von jedem Ziel gibt es ein großes und ein kleines Fass. Wenn das große Fass eines Ziels noch da liegt, nimm dieses (und nicht das kleine Fass). Wenn nur noch das kleine Fass eines Ziels da liegt, nimm dieses, vorausgesetzt du hast nicht bereits das große Fass mit dem gleichen Ziel. Fässer, die bereits vor anderen Spielern liegen, darfst du natürlich nicht nehmen. Du darfst nicht auf ein Fassfeld ziehen, wenn du gar kein Fass nehmen kannst. Die Liste aller Ziele und ein Beispiel findest du auf Seite 8.

Um das bestmögliche Bier zu brauen, stehen dir noch zwei weitere Hilfsmittel zur Verfügung: Das Umschließen von Scheunenplätzen und das Vervollständigen von Privilegpaaren.

Einen Scheunenplatz umschließen



Jedes Mal, wenn du einen deiner 7 Scheunenplätze deines Klosters vollständig umschließt (da alle 6 angrenzenden Felder mit Rohstoff- und/oder Mönchsplättchen belegt sind), führst die folgenden Schritte aus:

- Zähle die Ertragszahlen aller Rohstoffplättchen zusammen, die direkt um diesen Scheunenplatz herum liegen. Das Ergebnis ist dein **Scheunenenertragswert**. (Anmerkung: Mönchsplättchen haben keine Ertragszahl, deswegen tragen sie auch nichts zum Scheunenenertragswert bei.)

Scheunenplatz

Der Scheunenenertragswert bestimmt, welche Belohnung du laut Belohnungstabelle erhältst:

- Geh mit deinem Braumeister so viele Felder auf der Produktionsleiste voran, wie es in der Belohnungstabelle für deinen Scheunenenertragswert angegeben ist (0 bis 6 Felder).
- Nimm danach das angegebene Scheunenplättchen vom Vorrat und lege es auf den Scheunenplatz. Jedes Scheunenplättchen zeigt an, wie viele Plättchen du nun aktivieren darfst. Jedes Rohstoff- und Mönchsplättchen gibt dir den üblichen **Aktivierungsertrag** (siehe die weißen Kästen auf den Seiten 4 und 5).

Scheunenenertragswerte

0-7	8-11
6	3
12-17	18-23
1	1
24+	4

Belohnungstabelle



Keine Aktivierung.



Aktiviere 2 Plättchen, die direkt an dieses Scheunenplättchen angrenzen. Die beiden Plättchen müssen aber an gegenüberliegenden Seiten des Scheunenplättchens liegen (durch gleichfarbene Pfeile markiert).



Aktiviere 1 beliebiges direkt angrenzendes Plättchen.



Aktiviere 3 Plättchen, die direkt an dieses Scheunenplättchen angrenzen. Diese 3 Plättchen dürfen aber nicht aneinander angrenzen (durch gleichfarbene Pfeile markiert).



Aktiviere 4 beliebige direkt angrenzende Plättchen.

Beispiel

Peter legt das sechste Plättchen neben einen Scheunenplatz in seinem Klostergarten.



Er zählt nun alle Ertragszahlen auf den Rohstoffplättchen zusammen, die neben dem Scheunenplatz liegen:

$$2 + 3 + 3 + 4 + 3 = 15$$

Sein Scheunenenertragswert ist somit 15 und er erhält folgende Belohnung:



Peter geht mit seinem Braumeister 1 Feld auf der Produktionsleiste voran. Danach nimmt er ein 2-er Scheunenplättchen aus dem Vorrat und legt es auf den Scheunenplatz.

Peter darf jetzt zwei Plättchen aktivieren, die auf gegenüberliegenden Seiten des Scheunenplättchens liegen. Er entscheidet sich das weiße Rohstoffplättchen mit der Ertragszahl 3 und das gelbe Rohstoffplättchen mit der Ertragszahl 4 zu aktivieren.



Ein Privilegpaar vervollständigen

Die 10 Erntefelder auf deinem Klostergarten-Plan bilden 5 Privilegpaare.



Jedes Mal, wenn du ein Privilegpaar mit einer Wertungsscheibe vervollständigst - weil nun auf beiden Erntefeldern des Privilegpaars eine Scheibe liegt - darfst du eine deiner Privilegkarten daneben ablegen und erhältst sofort die Belohnung der Karte (siehe die Auflistung auf Seite 8). Falls du dich dazu entscheidest dort keine Privilegkarte abzulegen, darfst du dies dort **nicht** später nachholen.



„Notgroschen“-Regel

Während deines Spielzugs darfst du jederzeit eine oder mehrere deiner Privilegkarten, die du noch nicht neben einem Privilegpaar abgelegt hast, zurück in die Schachtel legen, um dir dafür je **3 Dukaten** aus dem Vorrat zu nehmen.



Die Rückseite der Privilegkarte zeigt diese Möglichkeit an.

Vorbereitung der nächsten Runde

Am Ende einer Runde, nachdem jede Spielerin ihre Spielfigur in den Startbereich gestellt hat, führt ihr folgende Schritte aus:

1. Nehmt aus der Mitte des Spielplans den nächsten Stapel mit Mönchsplättchen und **legt jeweils eines davon offen auf jedes der 4 Mönchsfelder auf dem Spielplan.**
2. **Legt jeweils 1 Rohstoffplättchen** aus dem Vorrat offen auf jedes der 15 Rohstoff-Felder auf dem Spielplan.
Solange noch Ier-Rohstoffplättchen im Vorrat liegen, benutzt diese, um die Rohstoff-Felder zu bestücken. Erst wenn diese alle sind, werden die IIer-Rohstoffplättchen verwendet.

3. Füllt die Wertungsscheibenfelder mit Wertungsscheiben auf, so dass auf jedem Feld **1 Wertungsscheibe** liegt.

Achtung: Führt den 4. Schritt im weißen Kasten rechts nur aus, wenn ihr die **letzte Runde im Spiel zu zweit oder zu dritt** vorbereitet. *Dass ihr die letzte Runde vorbereitet, erkennt ihr daran, dass ihr den letzten verbliebenen Stapel an Mönchsplättchen in Schritt 1 verwendet habt.*

Im Spiel zu zweit oder zu dritt:

4. Legt eine zweite Wertungsscheibe auf die Wertungsscheibenfelder **B** und **C**.

Nur im Spiel zu dritt legt ihr außerdem eine zweite Wertungsscheibe auf das „vorderste“ **MB/C** Wertungsscheibenfeld.

Letzte Runde im Spiel zu dritt:



Die neue Runde beginnt dann mit dem Spielzug der Spielerin, deren Spielfigur auf dem „Nächste Startspielerin“-Feld im Startbereich steht.

5 - Spielende

Das Spiel endet nach der letzten Runde, sobald die letzte Spielerin ihre Spielfigur in den Startbereich gestellt und sich den jeweiligen Sofortbonus genommen hat (sofern sie sich nicht auf das Feld „Nächste Startspielerin“ gestellt hat). Jetzt ermittelt jeder von euch seine Siegpunkte anhand folgender Schritte:



Schau nach, auf welchem Produktionsfeld dein **Braumeister** steht und welchen **Umtauschwert** sowie welchen **Siegpunktwert** er dadurch freigeschaltet hat.



Wenn dein Braumeister zum Beispiel auf einem dieser drei Felder steht, so hat er den Umtauschwert 3:1 sowie den Siegpunktwert 4 freigeschaltet.



Falls dein Braumeister nur auf einem dieser vier Felder steht, so hat er nur den Umtauschwert 4:1 sowie den Siegpunktwert 3 freigeschaltet.

Falls dein Braumeister noch immer auf einem der vorderen Produktionsfelder steht, so hat er nur den Umtauschwert 5:1 sowie den Siegpunktwert 2 freigeschaltet.



Nun darfst du die Positionen der Rohstoffmarker auf deiner Produktionsleiste aneinander angleichen:

A. Wende dazu zunächst deinen freigeschalteten **Umtauschwert** an: Dieser gibt an, wie viele Felder du insgesamt mit Rohstoffmarkern rückwärts ziehen musst, um den (bzw. einen der) jeweils am weitesten hinten liegenden Rohstoffmarker 1 Feld vorwärts zu ziehen.

Beispiel

Dein Braumeister hat den Umtauschwert 2:1 freigeschaltet.

Um deinen hintersten Rohstoffmarker 1 Feld vorwärts zu ziehen, musst du also entweder:

Einen anderen Rohstoffmarker 2 Felder

ODER zwei verschiedene Rohstoffmarker je 1 Feld rückwärts ziehen.

Du darfst deinen Umtauschwert so häufig anwenden, bis du keinen deiner Rohstoffmarker mehr rückwärts ziehen kannst, ohne dass er hinter den Wert deines momentan hintersten Rohstoffmarkers zurückfällt.

B. Danach darfst du noch für **je 10 Dukaten**, die du zurück in den Vorrat legst, jeweils einen deiner Rohstoffmarker **1 Feld** vorwärts ziehen.



Schlussendlich errechnest du deine finalen Siegpunkte wie folgt:

1. Schau nach, auf welchem deiner Produktionsfelder sich der Rohstoffmarker befindet, der am weitesten zurück liegt. **Multipliziere die Zahl dieses Produktionsfeldes mit dem Siegpunktwert**, den dein Braumeister freigeschaltet hat. Dies ist dein Produktionswert in Siegpunkten. (Falls dein hinterster Rohstoffmarker, noch keines der braunen Produktionsfelder mit den Zahlen „1“ bis „20“ erreicht hat, so musst du mit 0 multiplizieren, wodurch auch dein Produktionswert 0 ist.)

Nachdem Peter seinen Umtauschwert eingesetzt hat, steht sein brauner Rohstoffmarker auf dem Produktionsfeld „9“ und liegt damit am weitesten zurück.

Peters Braumeister hat den Siegpunktwert 4 freigeschaltet. Somit ist sein Produktionswert: $9 \times 4 = 36$ Siegpunkte.

2. Zähle zu den Siegpunkten deines Produktionswerts noch die Siegpunkte für deine gesammelten Fässer hinzu: Pro großem Fass erhältst du 4 Siegpunkte, pro kleinem Fass 2 Siegpunkte. (Hast du die Fässer-Privilegkarte ausliegen, erhältst du für jedes Fass noch einen Punkt mehr.)

3. Abschließend erhältst du noch 1 Siegpunkt, falls deine Spielfigur auf dem Feld „Nächste Startspielerin“ des Startbereichs steht.

Die Spielerin mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Spielerinnen und *sollten die anderen gemeinsam auf ein Getränk einladen!*

Die Ziele der Fässer



Dein Braumeister hat mindestens das braune Produktionsfeld mit der „1“ erreicht.



Alle deine Rohstoffmarker haben mindestens das braune Produktionsfeld mit der „1“ erreicht.



Du hast mindestens 6 Rohstoffplättchen mit der Ertragszahl 1 in deinem Klostergarten liegen.



Du hast mindestens 6 Rohstoffplättchen mit der Ertragszahl 5 in deinem Klostergarten liegen.



Du hast eine Wertungsscheibe auf jedem deiner 4 Mönchs-Erntefelder liegen.



Du hast eine Wertungsscheibe auf jedem deiner 5 Rohstoff-Erntefelder liegen.



Du hast mindestens 3 Scheunenplättchen derselben Scheunengröße in deinem Klostergarten liegen.



Du hast mindestens 4 Scheunenplättchen mit jeweils unterschiedlicher Scheunengröße in deinem Klostergarten liegen.



Mindestens einer deiner Rohstoffmarker steht auf dem braunen Produktionsfeld mit der „20“.



Du hast mindestens 3 Privilegkarten an vollständige Privilegpaare angelegt.



Du hast auf jedem der 15 Felder der Sonnenseite deines Klostergartens ein Rohstoff- oder Mönchsplättchen liegen.



Du hast auf jedem der 15 Felder der Schattenseite deines Klostergartens ein Rohstoff- oder Mönchsplättchen liegen.

Die Privilegkarten



Wähle eine Rohstofffarbe. Pro Rohstoffplättchen dieser Farbe, das du in deinem Klostergarten liegen hast, darfst du deinen Rohstoffmarker der gleichen Farbe je 1 Feld vorwärts ziehen.



Ermittle, wie viele Wertungsscheiben du bereits auf deinen Erntefeldern liegen hast. Ziehe dann den Rohstoffmarker, der auf deiner Produktionsleiste **am weitesten hinten** liegt, genau so viele Felder vorwärts. (Falls mehrere Rohstoffmarker am weitesten hinten liegen, wähle einen davon aus.)



Die *Fass-Privilegkarte*: Du erhältst am Ende des Spiels **1 Siegpunkt zusätzlich für jedes Fass** (groß und klein), das du gesammelt hast.



Nimm dir sofort **12 Dukaten** aus dem Vorrat.



Geh sofort **5 Felder mit deinem Braumeister** auf der Produktionsleiste voran.

Beispiel: Fässer erhalten

Peter zieht seine Spielfigur auf ein Fassfeld. Er hat die Ziele von 3 Fässern erreicht, die in der Mitte des Spielplans verfügbar sind:



2 große Fässer sowie ein kleines. Diese nimmt er sich und legt sie vor sich ab.



Impressum

Autoren: Andreas Schmidt und Michael Kiesling

Illustrationen und Graphiken: Fiore GmbH

Entwicklung: Viktor Kobilke, Philippe Schmit

Regeln und Layout: Philippe Schmit

Copyright: © 2017 Plan B Games Europe GmbH,

Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg, Deutschland

Alle Rechte vorbehalten. | www.eggertspiele.de

eggertspiele ist eine Marke der Plan B Games Europe GmbH

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,

61169 Friedberg, Deutschland | www.pegasus.de

