

I R L A N D

Start- und Basismarken

Rundenverlauf 3-4 Spieler

- alle Spieler: ggf. eigene Geistliche zurück Ertragsrad drehen (Startspielerziffer prüfen) ggf. Stein ins Spiel bringen
- ggf. Siedlungsphase im Kurzspiel 2 Marken nehmen
- 2 Aktionen des Zugspielers (in der langen Version danach 1 Aktion des Gegenspielers) reihum jeder 1 Aktion (im Kurzspiel ggf. zusätzliche Ausschüttungen), danach Startspieler mit 2. Aktion
- Zugspielerwechsel (Startspielerwechsel (im Uhrzeigersinn))

Spielende mehrere Runden nach Siedlungsphase D

sobald noch max. 1 Gebäude in der Auslage (in der langen Version 3 Gebäude), keine Siedlungsphase E

Siedlungsphase

- Gebäudestein vor den nächsten Buchstaben schieben
- Jeder kann max. 1 Siedlung bauen (vorher max. 1 Landschaft kaufen)
- Siedlungs- und Gebäudekarten des aktuellen Buchstabens verteilen

Aktionsmöglichkeiten

Einen Geistlichen einsetzen

Holz fällen oder Torf stechen
(ohne einen Geistlichen einzusetzen)

Ein Gebäude bauen (Kloster- an Klostergebäude) zusätzlich eventuell Prior in das neu gebaute Gebäude schicken

Zusatzaktionen

1x pro Spielzug: 1 Landschaft kaufen (vorher oder nachher)

jederzeit:

Eventuell Arbeitsauftrag an einen Mitspieler

Der Mitspieler setzt einen eigenen Geistlichen ein.

Kosten: 1

an diesen Mitspieler, mit dem Bau der Whiskey-Distillerie sogar 2

oder als Gageschenke 1

der aufgetrunken wird und in den allgemeinen Vorrat kommt

Torf 4

Holz 1

Torfkohle 5

Vieh 2

Fleisch 3

Holz 1

Whiskey 2

Lehm 2

Keramik 3

Stein 1

Ornament 1

Wunder 5

1 Münze 1

Buch 2

3 Münzen 3

Reliquie 4

5 Münzen 5

Gerste 1

Malz 1

Stroh 1

Bier 1

Wasser

Küste

Ebene

Hang

Berg

Gebäudenname	Besonderheit	Gebäudenname	Besonderheit	Gebäudenname	Besonderheit
Mälzerei 5 4 2 1 Getreide → 1 Malz, 1 Stroh		Klosterwerkstatt 7 2 3 1 Lehm, 1 Energie → 3x → 1 Keramik & 1 Stein, 1 Energie → 1x → 1 Ornament		Burg 15 7 6 5 Aktion <i>Stiedlung</i> bauen	
Brauhaus 9 7 2 1 1 Malz, 1 Getreide → 1 Bier & danach 1 Bier → 1x → 7 Münzen		Kultstätte 3 6 1 Erhalte 2 Getreide / 2 Malz & 1 Bier / 1 Whiskey & 1 Buch		Prachtbau 18 7 20 1 Whiskey → 1x → Nutze ein beliebiges besetztes Gebäude	
Hausboot 4 6 1 Erhalte 1 Holz, 1 Malz, 1 Münze, 1 Torf		Schlachthof 8 -3 2 2 1 Vieh, 1 Stroh → 1 Fleisch		Böttcherei 5 3 3 1 3 Holz → 1x → Bier / Whiskey (Joker nutzen)	
Falscher Leuchtturm 5 5 2 1 Erhalte 1 Whiskey / 1 Bier & 3 Münzen		Skriptorium 3 5 1 1 1 Münze → 1x → 1 Buch, 1 Fleisch, 1 Whiskey		Refektorium 4 5 1 2 Erhalte 1 Bier, 1 Fleisch, zusätzlich Fleisch → 4x → Keramik	
Klosterhof 4 4 2 3 unterschiedl. Marken → 1x → 6 gleiche Basismarken		Klosterkapitel 2 5 3 1 Erhalte 1 Lehm, 1 Holz, 1 Torf, 1 Vieh, 1 Getreide, 1 Münze		Nebenkirche 6 7 3 4 5 unterschiedliche Marken → 1x → 1 Reliquie	
Steinhandlung 6 1 1 2 Nahrung, 1 Energie → 5x → 1 Stein		Druidenthaus 6 6 1 1 1 Buch → 1x → 5 gleiche, 3 andere gleiche Basismarken		Waldhütte 1 5 1 1 Entferne 1 Waldkarte, ohne Holz zu nehmen → 1x → 2 Vieh, 2 Holz, 1 Stein	
Torfköhlerei 4 -2 1 Erhalte 1 Torfkohle, 1 Münze, zusätzlich 1 Torf → 1 Torfkohle		Kapelle 10 8 3 3 1 Münze → 1x → 1 Buch & 1 Bier, 1 Whiskey → 3x → 1 Reliquie		Kohlenhafen 12 0 1 2 1 Torfkohle → 3x → 3 Münzen, 1 Whiskey	
Brennstoffhandlung 5 2 1 1 3 / 6 / 9 Energie → 1x → 5 / 8 / 10 Münzen		Steinbruch 7 4 5 Stein		Sakristei 10 7 3 2 1 Buch, 1 Keramik, 1 Ornament, 1 Reliquie → 1x → 1 Wunder	
Spinnerei 3 3 1 1 Habe 1 / 5 / 9 Vieh → 1x → 3 / 5 / 6 Münzen		Werft 15 -2 4 1 2 Holz → 1x → 1 Ornament, 5 Münzen		Rundturm 6 9 4 1 Whiskey, 5 Münzen, 14 Punkte → 1x → 1 Wunder	
Priorei 4 3 1 1 Nutze ein mit Prior besetztes Gebäude		Whiskey-Distillerie 6 5 2 2 1 Malz, 1 Holz, 1 Torf → 2 Whiskey		Schutzwehr 8 6 2 4 1 Buch → 1x → kostenlos 1 Landstrich, 1 Areal	
Baustoffhandlung 6 1 2 2 Münzen → 1x → 2 Holz, 2 Lehm, 1 Stein, 1 Stroh		Alehouse 3 6 1 1 1 Bier → 1x → 8 Münzen & 1 Whiskey → 1x → 7 Münzen		Festplatz 3 7 10 1 Bier → 1x → 1 Punkt pro eigener Moor-/Waldkarte	
Cottage 5 0 1 1 Erhalte 1 Malz & Nutze ein unbesetztes Nachbargebäude		Konvent 7 1 3 2 2 Münzen → 1x → Nimm Prior zurück, Aktion <i>Gebäude bauen</i>		Brüderhaus 3 3 1 1 5 Münzen → 1x → 2 Punkte pro eigenes Klostergebäude, 1 Punkt im <i>Solospiel</i> bzw. 1½ Punkte im <i>langen Zweipersensspiel</i>	
Grangie 2 3 1 1 Münze → 1x → 1 Buch, 4 Getreide		Portikus 2 6 2 1 Reliquie → 1x → 2 Basismarken von jeder Sorte, 2 Steine		Camera 5 3 2 1 Buch, 1 Keramik → 2x → 1 Münze, 1 Lehm, 1 Reliquie	
				Gästehaus 7 5 3 1 Nutze ein beliebiges noch nicht gebautes Gebäude	
				Gutshof 5 6 2 2 6 Energie / 10 Nahrung → 2x → 1 Buch, 1 Ornament	

→ bedeutet, dass die Aktion beliebig oft durchgeführt werden kann
 - 2x → bedeutet, dass die Aktion bis zu 2 Mal genutzt werden kann
 bedeutet Ertragsrad-Aktion
 & bedeutet **und/oder**, & bedeutet **und**

