

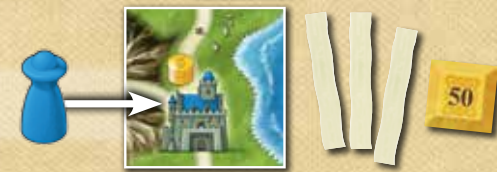
## SPIELAUFBAU

Nehmt euch das Spielmaterial in eurer Spielerfarbe. Dreht das **Fortschrittstableau** je nach Spielerzahl auf die richtige Seite (*Vorderseite: 2-4 Spieler; Rückseite: 5 Spieler*) und legt je ein Klötzchen an den Anfang jeder Leiste. Diese drei Klötzchen werden fortan als **Fortschrittsmarker** bezeichnet.

Mischt die **Bonusplättchen** mit der Bildseite nach unten und verteilt sie – entsprechend der römischen Zahl auf der Rückseite – auf die vorgesehenen Felder des Fortschrittstableaus. Deckt die Bonusplättchen anschließend auf. Legt ein Klötzchen auf das entsprechende Bonusplättchen (*siehe Abbildung*) und legt die übrigen beiden Klötzchen vor euch ab. Diese drei Klötzchen werden fortan als **Wegemarker** bezeichnet.



Stellt die **Wandererfigur** auf eure Burg. Legt drei **Straßen** und ein „50/100 Punkte“-Plättchen zunächst beiseite.



## ÜBERBLICK

Das Fortschrittstableau besteht aus drei Fortschrittsleisten, deren Felder unterschiedliche Symbole zeigen. Diese Symbole gilt es, in eurem Clangebiet „einzusammeln“, um auf den Leisten voranzuschreiten. Dadurch schaltet ihr gelegentlich wertvolle Vorteile frei. Das „Einsammeln“ geschieht, wenn Landschaftsplättchen im Clangebiet verbaut werden, und zwar legt ihr dazu Wegemarker in eurem Clangebiet aus und lauft diese mit eurer Wandererfigur ab. Pro eingesammelten Wegemarker könnt ihr auf einer Fortschrittsleiste vorrücken, wenn das Landschaftsplättchen den Anforderungen des nächsten Leistenfeldes entspricht.



Die **Kriegerleiste (oben)** bringt euch Runde für Runde zusätzliche Siegpunkte. (*Auf Grund ihrer Länge, wird sie am rechten Rand „über Eck“ fortgeführt. Ein kleiner Pfeil weist euch darauf hin.*)

Die **Händlerleiste (Mitte)** erhöht euer Einkommen sowie die Schrittweite eures Wanderers.

Die **Heroldleiste (unten)** bietet sofortige und dauerhafte Siegpunktprämien.



**Beispiel:** Angenommen, dies ist der erste Wegemarker, den ihr im Spiel einsammelt. Dafür könnt ihr auf das erste Feld der Händlerleiste (für das Schiff) oder der Heroldleiste (für den Bauernhof) vorrücken.

## DEN WÄNDERER BEWEGEN

Das Gros dieser Erweiterung spielt sich in **Phase 5** ab. **Nachdem** ihr eure neuen Landschaftsplättchen verbaut habt, plant und führt ihr die Bewegung eures Wanderers aus.

Als erstes plant ihr **gleichzeitig**, welche Landschaftsplättchen euer Wanderer aufsuchen soll, indem ihr Wegemarker in eurem Clangebiet auslegt. Sobald alle Spieler ihre Planung abgeschlossen haben, führt ihr die Bewegung **in Spielreihenfolge** aus. Dabei sammelt ihr die gelegten Wegemarker ein und rückt auf den Leisten entsprechend vor.

**Anmerkung:** In der Kaufphase werdet ihr zudem auf der Kriegerleiste (*oben*) vorrücken, und zwar immer dann, wenn euch ein Landschaftsplättchen abgekauft wird (*siehe „Vorrücken in der Kaufphase“*).

## DIE BEWEGUNG PLANEN

Legt eure Wegemarker auf die Landschaftsplättchen, die ihr hinterher mit eurem Wanderer aufsuchen wollt. Dazu stehen euch zu Beginn des Spiels zwei Wegemarker zur Verfügung. (*Einen dritten Wegemarker könnt ihr euch über das entsprechende Bonusplättchen freischalten, siehe „Bonusplättchen“*.)

**Auf jedes Landschaftsplättchen dürft ihr höchstens einen Wegemarker legen.** Außerdem müsst ihr in der Lage sein, alle gelegten Wegemarker innerhalb eurer begrenzten Schrittweite aufzusuchen. Ihr müsst nicht alle eure Wegemarker auslegen.

Eure Schrittweite findet ihr auf der Händlerleiste. Sie wird mit einem **Schuhsymbol** angegeben: am Anfang beträgt sie **4 Bewegungspunkte**. Euer Wanderer kann waagrecht und senkrecht von einem Landschaftsplättchen zum anderen ziehen. Das kostet jeweils **2 Bewegungspunkte** (*unabhängig von den durchgezogenen Landschaften*). Sind zwei Plättchen über eine durchgehende Straße miteinander verbunden (*egal ob vorgedruckt oder selbst gelegt – siehe „Straßen legen“; Sackgassen zählen nicht*), kostet es nur **1 Bewegungspunkt**, um von einem Plättchen zum anderen zu ziehen. Wegemarker einzusammeln kostet niemals Bewegungspunkte.

**Beispiel:** Auf das Plättchen mit den zwei Kurven zu ziehen, kostet einen Bewegungspunkt. Davon wegzuziehen, kostet einen weiteren, da es über Straßen mit seinen Nachbarn verbunden ist. Auf das Plättchen ganz rechts zu ziehen, kostet zwei Bewegungspunkte, da Sackgassen nicht zählen.



Es ist erlaubt, einen Wegemarker auf das Landschaftsplättchen zu legen, auf dem sich der Wanderer bereits befindet. Diesen Wegemarker könnt ihr dann zu Beginn eurer Bewegung oder später einsammeln. Es ist durchaus erlaubt, dasselbe Landschaftsplättchen mehrmals während einer Bewegung aufzusuchen, sofern eure Schrittweite das zulässt.

## DIE BEWEGUNG AUSFÜHREN

Sobald ihr an die Reihe kommt, bewegt ihr euren Wanderer wie geplant und sammelt dabei einen Wegemarker nach dem anderen ein (*in einer Reihenfolge eurer Wahl*). Pro eingesammeltem Wegemarker, könnt ihr **auf genau einer Fortschrittsleiste** vorrücken. Dazu muss das Landschaftsplättchen, von dem ihr den Wegemarker entfernt, den Anforderungen des nächsten Leistenfeldes entsprechen (*siehe „Anforderungen der Leistenfelder“*). Auch wenn das Landschaftsplättchen den Anforderungen mehrerer Leisten auf einmal entspricht, dürft ihr pro **Wegemarker nur auf einer Leiste** vorrücken.

Gelegentlich wird beim Vorrücken auf der Heroldleiste eine Gebühr fällig (*5, 8 bzw. 12 Gold*). Zum Beispiel kostet es 5 Gold, um vom zweiten auf das dritte Feld vorzurücken (*siehe Abbildung*).

**Eure Bewegung endet sofort, sobald ihr den letzten Wegemarker eingesammelt habt.** Eventuell übrig gebliebene Bewegungspunkte verfallen. Habt ihr euch bei der Planung vertan und könnt nicht alle Wegemarker aufsuchen, bleibt ihr einfach beim zuletzt eingesammelten Wegemarker stehen (*oder lauft erst gar nicht los*). Die nicht erreichten Wegemarker verfallen diese Runde.

**Anmerkung:** Auf den Leisten vorzurücken ist optional. Ihr könnt einen Wegemarker auch allein aus dem Grund auslegen und aufsuchen, damit euer Wanderer für die nächste Runde besser aufgestellt ist.

## ANFORDERUNGEN DER LEISTENFELDER

Die meisten Leistenfelder fordern, dass das Landschaftsplättchen, von dem der Wegemarker aufgesammelt wird, ein bestimmtes Symbol aufweist (*Bauernhof, Broch, Leuchtturm, Rind, Schaf, Schiff oder Whisky-Fässer*). Im Folgenden erklären wir euch die Bedeutung der anderen Anforderungen:



Um auf dieses Feld vorzurücken, müsst ihr einen Wegemarker auf eurer Burg einsammeln. Das Einsammeln dieses Wegemarkers kostet nichts (*im Gegensatz zum „Vorrücken über die Burg“, siehe nächste Seite*).



Diese Symbole fordern ein Landschaftsplättchen, das mindestens 2, 3 bzw. 4 Felder von eurer Burg entfernt ist. Die Entfernung wird dabei waagrecht und senkrecht – auch über Lücken hinweg – gemessen.



Diese Symbole fordern ein **abgeschlossenes** Gebirge, Gewässer bzw. Weideland. Der Wegemarker muss sich dabei auf einem Landschaftsplättchen befinden, das Teil eines solchen Gebiets ist (*oder ein solches enthält*).



Dieses Symbol fordert gleichzeitig ein abgeschlossenes Gebirge und ein abgeschlossenes Gewässer. Der Wegemarker muss sich dabei auf einem Landschaftsplättchen befinden, das Teil beider solcher Gebiete ist (*oder solche enthält*). (*Siehe „Vorrücken über die Burg“, wie man diese Anforderung umgehen kann.*)



Dieses Symbol steht für eine beliebige Schriftrolle. Es spielt keine Rolle, ob sich die Schriftrolle in einem abgeschlossenen Gebiet befindet oder nicht. Der Wegemarker muss sich auf dem Landschaftsplättchen mit der Schriftrolle befinden.



Diese Symbole stehen für Norden (*oben*), Süden (*unten*), Osten (*rechts*) und Westen (*links*), d. h. sie beziehen sich auf das am weitesten oben, unten, rechts bzw. links liegende Plättchen in eurem Clangebiet. Trifft dies auf mehrere Landschaftsplättchen zu, spielt es keine Rolle, auf welchem von ihnen der Wegemarker liegt.

## VORRÜCKEN ÜBER DIE BURG

Abgesehen von den Feldern, auf denen die Burg explizit gefordert wird (*siehe Seite 3*), könnt ihr eure Burg auch dazu nutzen, um auf einer beliebigen Leiste vorzurücken – **unabhängig davon, was auf dem nächsten Leistenfeld gefordert wird**. Legt dazu einen Wegemarker auf eure Burg. Sobald ihr ihn einsammelt, müsst ihr die Kosten bezahlen, die ganz oben über dem Feld stehen, auf das ihr vorrücken möchtet. Dazu ist das Fortschrittstableau durch senkrechte Linien in vier Bereiche unterteilt, die unterschiedliche Kosten für das Vorrücken über die Burg fordern (*1, 3, 5 bzw. 8 Gold*).



**Beispiel:** Die ersten drei Felder der Krieger- und Händlerleiste kosten über die Burg jeweils 1 Gold. Das vierte Feld kostet bereits 3 Gold, wenn ihr über die Burg darauf zieht.

**Zur Erinnerung:** Auf ein Feld vorzurücken, das explizit die Burg fordert, kostet nichts. Auch auf das Burgplättchen darf **höchstens ein Wegemarker** gelegt werden!

## VORTEILE FREISCHALTEN

Das Vorrücken auf den Fortschrittsleisten kann viele verschiedene Vorteile mit sich bringen: sofortige Siegpunktprämien, zusätzliches Einkommen bzw. Sonderpunkte pro Runde, eine höhere Schrittweite sowie Bonusplättchen.

**Goldene Regel:** Mit Ausnahme der sofortigen Siegpunktprämien könnt ihr auf den Fortschrittsleisten neu freigeschaltete Vorteile frühestens ab der folgenden Phase nutzen, in der ihr sie freischaltet.



### Sofortige Siegpunktprämien

Gelegentlich bekommt ihr sofort Siegpunkte, wenn ihr von einem Leistenfeld zum nächsten zieht. Diese Prämien sind **zwischen den Feldern** abgedruckt.



Ein Sonderfall sind die letzten beiden Felder jeder Leiste. Auf diesen beiden Feldern ist es erlaubt, **hin und her zu springen** (*indem ihr Wegemarker entsprechend auslegt*), um die sofortige Siegpunktprämie (*3 bzw. 4 Siegpunkte*) immer und immer wieder zu bekommen. Das wird durch einen Doppelpfeil am Siegpunktsymbol zwischen den Feldern angezeigt.

**Anmerkung:** Denkt daran, dass ihr höchstens einen Wegemarker pro Landschaftsplättchen legen dürft. Nichtsdestotrotz ist es möglich, die Leistenende-Prämien bis zu dreimal pro Runde zu bekommen. Im gezeigten Beispiel könntet ihr als erstes das westlichste Plättchen aufsuchen, dann die Burg und schließlich ein anderes westlichstes Plättchen (*angenommen, ihr habt deren zwei*).

Dauerhafte Vorteile wie die folgenden sind unter den Leistenfeldern abgedruckt (*auf Bannern*). Um sie freizuschalten, müsst ihr auf das entsprechende Leistenfeld vorrücken. Sie gelten auch dann noch, wenn ihr von dem Feld aus weiterzieht, außer sie werden durch einen besseren Wert ersetzt (*siehe nächste Seite*).





### Zusätzliches Einkommen

Auf der Händlerleiste könnt ihr euch zusätzliches Einkommen in Höhe von 2, 4 bzw. 7 Gold sichern (zu fünf: 2, 5 bzw. 7 Gold). Dieses Gold erhaltet ihr in Phase 1 jeder Runde. **Dabei gilt nur der zuletzt freigeschaltete Wert** (die Werte sind nicht kumulativ). Schaltet ihr beispielsweise „4 Gold“ frei, so erhaltet ihr in jeder Runde zusätzlich 4 und **nicht** 2+4=6 Gold.



### Zusätzliche Siegpunkte

Auf der Krieger- und Heroldleiste könnt ihr zusätzliche Siegpunkte freischalten, die ihr in Phase 6 jeder Runde bekommt, bevor ihr die Wertungsplättchen auswertet. Beide Leisten werden unabhängig voneinander gewertet. **Auf jeder Leiste gibt es nur den zuletzt freigeschalteten Wert** (die Werte einer Leiste sind nicht kumulativ). Schaltet ihr beispielsweise „3 Punkte“ auf der Kriegerleiste frei, so bekommt ihr jede Runde 3 und **nicht** 1+2+3=6 Siegpunkte.



### Höhere Schrittweite

Auf der Händlerleiste könnt ihr eure Schrittweite auf bis zu 8 Bewegungspunkte erhöhen (zu fünf: bis zu 6). **Nur die zuletzt freigeschaltete Zahl zählt** (die Werte sind nicht kumulativ). Beachtet, dass ihr die höhere Schrittweite nicht sofort nutzen könnt, sondern erst ab der nächsten Phase.

## BONUSPLÄTTCHEN

Nehmt neu freigeschaltete Bonusplättchen vom Fortschrittstableau und legt sie zunächst vor euch ab. Die ersten beiden Plättchen jeder Leiste (mit der „I“ bzw. „II“ auf der Rückseite) bringen euch einmalig Vorteile und werden dann abgeworfen. Das dritte Plättchen (mit der „III“) hat einen dauerhaften Effekt, der bis Spielende gilt.

„I“-er Plättchen



**Einmal Vorrücken** – Wirf dieses Bonusplättchen am Ende der laufenden Phase ab und rücke auf einer Leiste deiner Wahl auf das nächste Feld vor.

**Anmerkung:** Auf der Heroldleiste wird ggf. eine Gebühr fällig.



**Eine Straße** – Wirf dieses Bonusplättchen am Ende der laufenden Phase ab, erhalte 1 Siegpunkt und nimm dir 1 Straße, die du zu einem Zeitpunkt deiner Wahl einsetzen kannst (jedoch nicht in der laufenden Phase, siehe „Straßen legen“).



**Dritter Wegemarker** – Wirf dieses Bonusplättchen am Ende der laufenden Phase ab, aber behalte den Wegemarker, der darauf lag. Von nun an kannst du (bis Spielende) jede Runde bis zu drei Wegemarker auslegen.

„II“-er Plättchen



**Fünf Gold** – Wirf dieses Bonusplättchen am Ende der laufenden Phase ab und erhalte 5 Gold aus der Bank.



**Extra Schrittweite** – Behalte dieses Bonusplättchen, bis du es einsetzen möchtest (jedoch nicht in derselben Phase). Wirf es dann ab und erhalte **einmalig** 4 zusätzliche Bewegungspunkte. Nicht genutzte Bewegungspunkte verfallen.



**Zwei Straßen** – Wirf dieses Bonusplättchen am Ende der laufenden Phase ab und nimm dir 2 Straßen, von denen du jede zu einem Zeitpunkt deiner Wahl einsetzen kannst (jedoch nicht in derselben Phase, siehe „Straßen legen“).

„III“-er Plättchen



**Keine Axt** – Am Ende der laufenden Phase bekommst du (einmalig) 3 Siegpunkte. Lass dieses Bonusplättchen vor dir liegen. In Phase 1 jeder Runde erhältst du zusätzlich 3 Gold. In Phase 2 jeder Runde **kannst** du für alle drei deiner Landschaftsplättchen Preise festsetzen. Tust du dies, wirfst du in Phase 3 kein Landschaftsplättchen ab.



**Bank zahlt** – Am Ende der laufenden Phase bekommst du (einmalig) 3 Siegpunkte. Lass dieses Bonusplättchen vor dir liegen. Immer wenn du in Phase 4 einer Runde ein Landschaftsplättchen von einem Mitspieler kaufst, erhält dieser sein Geld aus der Bank und nicht von dir (unabhängig davon, ob du es dir hättest leisten können).



**Zwei Käufe** – Am Ende der laufenden Phase bekommst du (einmalig) 3 Siegpunkte. Lass dieses Bonusplättchen vor dir liegen. In Phase 4 jeder Runde **kannst** du, nachdem jeder Spieler ein Landschaftsplättchen kaufen konnte, ein zweites kaufen (von demselben oder einem anderen Spieler). Haben mehrere Spieler dieses Bonusplättchen freigeschaltet, findet die zweite Kaufrunde in Spielreihenfolge statt. Hast du zusätzlich das Bonusplättchen „Bank zahlt“ freigeschaltet, bezahlt die Bank beide Käufe.

## STRASSEN LEGEN

Über zwei Bonusplättchen könnt ihr euch bis zu drei Straßen freischalten. Diese dürft ihr zu einem Zeitpunkt eurer Wahl einsetzen, jedoch nicht in der Phase, in der ihr sie freigeschaltet habt (Goldene Regel). Straßen werden quer zur gemeinsamen Kante zweier angrenzender Landschaftsplättchen gelegt und verbinden diese Plättchen miteinander so, als ob die Plättchen vorgedruckte Straßenstücke hätten.



**Anmerkung:** Gelegte Straßen binden immer an gedruckte Straßen an, falls vorhanden, auch wenn das optisch nicht zu passen scheint. Dadurch können Kreuzungen entstehen wie im oberen Beispiel. Durch die gelegte Straße wird aus den beiden Kurven eine Kreuzung.

Straßen eignen sich prima dafür, Bewegungspunkte einzusparen und Whisky-Fässer an das Straßennetz eurer Burg anzubinden. Wir schließen nicht aus, dass es andere Gründe geben kann, für die es sich lohnt, Straßen zu legen.



**Beispiel:** Das links abgebildete Landschaftsplättchen enthält zwei Whisky-Fass-Symbole, die nur dann Einkommen generieren, wenn ihr sie über Straßen an das Straßennetz eurer Burg anbindet. (Auf dem Plättchen befindet sich zudem ein Wanderer-Symbol, siehe „Vorrücken in der Kaufphase“.)

Ihr dürft Straßen auch über Wasser (als Brücken) sowie über vorgedruckte Straßen bauen (z. B., um zwei Plättchen zu verbinden, wovon nur eines eine vorgedruckte Straße zeigt). Die Anzahl an Straßen auf einem Landschaftsplättchen ist nicht begrenzt (so könntet ihr auch alle drei Straßen auf demselben Plättchen haben).

## VORRÜCKEN IN DER KAUFPHASE

Immer wenn euch in Phase 4 ein Landschaftsplättchen abgekauft wird, dürft ihr sofort auf der Kriegerleiste vorrücken (aber nur auf dieser!) – unabhängig von der Anforderung.



Immer wenn ihr ein Landschaftsplättchen kauft, auf dem ein **Wanderer-Symbol** abgebildet ist (einschließlich der Plättchen, die ihr nehmen müsst, weil keiner sie euch abgekauft hat), dürft ihr sofort auf einer Leiste eurer Wahl vorrücken – unabhängig von der Anforderung. Das gilt auch dann, wenn ihr das Plättchen gar nicht erst einbauen könnt.

**Anmerkung:** Auf der Heroldleiste wird ggf. eine Gebühr fällig.

Schaltet ihr dabei neue Vorteile frei, könnt ihr sie erst ab der nächsten Phase nutzen (Goldene Regel).

## DIE NEUEN WERTUNGSPLÄTTCHEN



Ihr bekommt doppelt so viele Siegpunkte wie die **kürzeste Entfernung** – auch über Lücken hinweg – zwischen der Position eures Wanderers und eurer Burg.



Ihr bekommt 1 Siegpunkt pro **Zeile und Spalte** in eurem Clangebiet, in der sich ein **Broch** befindet. Dabei kann derselbe Broch sowohl für eine Zeile als auch eine Spalte zählen.



Ihr bekommt 2 Siegpunkte pro **Zeile (nicht Spalte)** in eurem Clangebiet, in der **auf mindestens zwei Plättchen dasselbe Symbol** abgebildet ist (z. B. Bauernhof, Schriftrolle, Wanderer usw.). Zweimal dasselbe Symbol auf einem Plättchen zu haben, reicht hierfür nicht aus.



Ihr bekommt 1 Siegpunkt pro **Brücke** auf eurem Fortschrittstableau, die eure Fortschrittsmarkern überquert haben. (Die Brücken sind über den senkrechten Linien abgebildet, die das Tableau in vier Bereiche unterteilen.)

**Anmerkung:** Das Spiel endet, wie in den Regeln des Grundspiels beschrieben.



Eine Erweiterung für das preisgekrönte Legespiel von Alexander Pfister & Andreas Pelikan

König der Insel zu werden ist eine Sache – das Königreich zu regieren eine andere. Es braucht mächtige Krieger, um das Gesetz zu wahren und das Königreich gegen Bedrohungen abzusichern; gerissene Kaufleute, die dazu beitragen, die Staatskasse prall gefüllt zu halten; sowie flinke Herolde, die in alle Lande verkünden, wie herrlich eure Exzellenz ist. Gute Vorbereitung ist der Schlüssel zu allem! Zum Glück hat dein treuester Freund eingewilligt, die Knochenarbeit zu erledigen, so dass du dich ganz allein auf das Königwerden konzentrieren kannst ...

## SPIELMATERIAL

In den fünf Spielerfarben jeweils:



1 Fortschrittstableau (mit drei Fortschrittsleisten)



6 Klötzchen (Fortschritts- und Wegemarker)

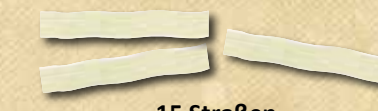


1 Wandererfigur



9 verschiedene Bonusplättchen

Zusätzliches Spielmaterial:



15 Straßen



5 „50/100 Siegpunkte“-Plättchen

Nehmt euch ein „50/100 Siegpunkte“-Plättchen und dreht es auf die richtige Seite, wenn ihr 50 bzw. 100 Siegpunkte erreicht.



4 neue Wertungsplättchen



8 neue Landschaftsplättchen (mit Wanderer-Symbol)



7 „1 Gold“-Münzen – fügt sie dem übrigen Gold bei

Autoren: Alexander Pfister & Andreas Pelikan  
Redakteur: Grzegorz Kobiela  
Illustrator: Klemens Franz



© 2015 Lookout GmbH  
Hiddigwarder Straße 37,  
D- 27804 Berne, Deutschland.  
Alle Rechte vorbehalten.

Fragen, Anregungen oder Kritik?  
Schreiben Sie uns an  
buero@lookout-spiele.de