

SPIELANLEITUNG



SAVE THE MEEPLES

FLORIAN SIRIEIX

GRUNDSATZ DES SPIELS



Der **Meeple-War**, Krieg unseligen Angedenkens zwischen den Meeple-Völkern, endete vor langer Zeit.

Seitdem leben diese Völker frei und glücklich im Land der Meeples.

(Anmerkung der Redaktion: Land, dessen genauen geografischen Lage hier aus Sicherheitsgründen nicht bekannt gegeben werden kann!)

Vor kurzem wurde jedoch die Ruhe dieser idyllischen kleinen Welt durch das Verschwinden vieler ihrer Holzbewohner gestört: die Menschen haben das Land der Meeples entdeckt! (Es heißt, kaum zu fassen, die Menschen würden sie einfangen, um sie zur Arbeit zu zwingen...und dies in Spielschachteln?!)

Angesichts dieser furchtbaren Gefahr können die Meeples die **menschlichen Eindringlinge bekämpfen**, so schwierig dies für die kleinen Holzhelden auch sein mag, oder Raketen herstellen, um **so schnell wie möglich zu einem anderen Planeten zu flüchten!**

ZIEL DES SPIELS



Mit dem Eisenbahnzug können Sie die Meeples Ihres Volkes zwischen die wichtigsten Orte ihres Landes fortbewegen: dadurch können sie **neue Meeples rekrutieren**, ihre **Verwundeten reparieren**; aber auch **Rohstoffe erwerben**, um **Raketen herzustellen und zu starten**; schließlich können Sie auch Ihre Meeples in den Wald führen, um die **menschlichen Eindringlinge zu bekämpfen** und sie einzukerkern.

Vorsicht ist jedoch angebracht: Die Anerkennung des großen Meeple-Volkes hängt vom Ergebnis des Spiels ab. Erfolgt die **Menscheninvasion**, bevor die Meeples in den Weltraum flüchten, werden diejenigen, die die Invasion am besten bekämpft haben, belohnt. Gelingt es den Meeples jedoch, bevor die Menscheninvasion stattfindet, **in den Weltraum zu entkommen**, werden diejenigen geehrt, die am meisten zur Flucht beigetragen haben. Wählen Sie also Ihre Strategie mit Sorgfalt!

Anmerkung

Da die Gleichstellung der Geschlechter auch von der Sprache abhängt, wurde diese Spielanleitung nicht geschlechtsspezifisch verfasst.

Ebenso ist von Meeple-Völker die Rede, anstatt von Spielern oder Spielerinnen.

VORBEREITUNG DES SPIELZUBEHÖRS



ACHTUNG!

In Save the Meeples müssen einige Spielgegenstände montiert oder gefaltet werden:

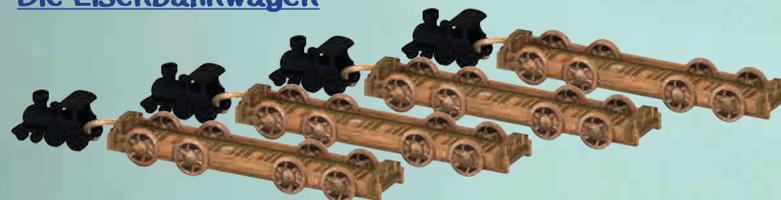
Die Kirigamis der Orte



Die Raketen



Die Eisenbahnwagen



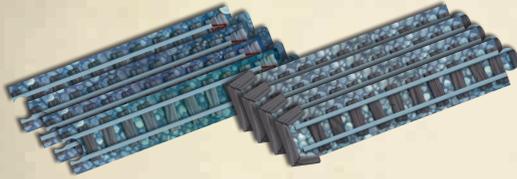
Um Ihnen die Aufgabe bestmöglich zu erleichtern, sind Videos und Bedienungsanleitungen zur Montage der Spielgegenstände auf www.bluecocker.com zu finden.

Videos: https://bluecocker.com/jeux/SaveTheMeeples/montage/STM_video_montage.mp4

Bedienungsanleitungen: https://bluecocker.com/jeux/SaveTheMeeples/montage/STM_fiche_montage.pdf

SPIELMATERIAL

- ✦ 8 Eisenbahnschienen (4 Zielbahnhöfe und 4 Abfahrtsbahnhöfe)



- ✦ 4 Orte (Wirtshaus, Bergwerk, Schmiede, Wald), die jeweils aus einem faltbaren Kirigami und einem zweiseitigen (Seite I und II, mit Ausnahme des Waldes) Spielplan bestehen



- ✦ 4 Lokomotiven



- ✦ 4 Eisenbahnwagen zum zusammenbauen (6 Stück, siehe Montageanleitung)



- ✦ 6 Raketen zum zusammenbauen (2 kleine, 2 mittelgroße, 2 große, 6 bis 8 Stück, siehe Montageanleitung)



- ✦ 24 Raketenteil-Plättchen (6 Cockpits, 12 Kabinen, 6 Motoren)



- ✦ 1 Doppelte Raketenwerf



- ✦ 27 Menschen (15 kleine und 12 große)



- ✦ 27 Durchsichtige Haltefüßchen

- ✦ 64 Siegpunkte-Plättchen (Werte 1, 2, 3 und 5)



- ✦ 58 Stimmungskarten ("zufrieden" oder "nicht zufrieden")



- ✦ 40 Meeples (je 10 pro Volk)



- ✦ 15 Erdölkanister (10 kleine Holzzylinder, Wert 1, und 5 große Holzzylinder, Wert 2)



- ✦ 30 Goldmünzen (20 kleine Holzscheiben, Wert 1 und 10 große Holzscheiben, Wert 2)



- ✦ 20 Holzscheite (15 kleine Holzscheiben, Wert 1 und 5 große Holzscheiben, Wert 2)



- ✦ 25 Erdmetall-Stücke (15 kleine Kunststoffkristalle, Wert 1, und 10 große Kunststoffkristalle, Wert 2)



- ✦ 4 Dorfplättchen (je 1 pro Volk)



- ✦ 4 Spielhilfen (je 1 pro Volk, Spielzugs-Ablauf auf der Vorderseite und Stimmungsbonus-Übersicht auf der Rückseite)



- ✦ 4 Flaggen (je 1 pro Volk)



- ✦ 1 Countdown-Zähler



- ✦ 1 Verletzungsplättchen



- ✦ 1 Bergwerkrohstoff-Plättchen (Vorderseite im 3er-Spiel, Rückseite im 2er-Spiel)



- ✦ 1 Aktionsplättchen der Waldesarbeitsstätten (Vorderseite im 3er-Spiel, Rückseite im 2er-Spiel)



- ✦ 1 Spielvorbereitungs- und Spielende-Übersicht (Vorderseite kurzes Spiel ★☆, Rückseite normales Spiel ★★)



- ✦ 1 Planetenplättchen



- ✦ 8 Gepäckplättchen (4 kleine im 3er-Spiel und 4 große im 2er-Spiel)



Anmerkung: In den folgenden Regeln bezeichnet der Begriff **Rohstoff** Holz, Metall, Gold sowohl als auch Erdöl.

Große Rohstoff-Spielteile (Wert 2) sind 2 Rohstoff-Einheiten (Wert 1) wert.

Die Siegpunkte werden **verdeckt** gehalten.

SPIELVORBEREITUNG

Die Spielvorbereitung hängt von der Anzahl an Meeple-Völkern ab. Folgende Spielvorbereitung gilt für ein **kurzes 4er-Spiel**.



Die Orts-Spielplättchen (mit Ausnahme des Waldes) sind doppelseitig, Seite I und Seite II: die auf jeder Seite vorgeschlagenen Aktionen sind unterschiedlich - aber weder einfacher noch schwieriger. Wählen Sie je nach Ihrem Geschmack die eine oder andere Seite, um unter Ihre Spielrunden Abwechslung zu schaffen.

- | | | |
|--|--|--|
| A Je 1 Kirigami und 1 Aktionsplättchen pro Ort | F Rohstoffvorrat (Gold, Holz, Metall, Erdöl) | L Vorrat an Raketenteilen (Herstellungspreis und Siegpunkte sichtbar) 1 Stapel Cockpits, 1 Stapel Kabinen, 1 Stapel Motoren |
| B Je 4 Meeples pro Volk im Wirtshaus | G Meeple-Planet | M Raketenwerft |
| C Je 1 Dorf + 1 Spielhilfe + 1 Flagge + 6 Meeples + 1 Holz + 1 Metall + 1 Erdöl + 3 Gold pro Volk | H Vorrat an Siegpunkten | N Countdown-Zähler auf der Schmiede |
| D Eisenbahnschienen | I Hergestellte Rakete | O Vorrat an hergestellten Raketen |
| E Lokomotiven + Wagen | J Vorrat an Stimmungskarten | P Vorrat an Menschen + Verletzungsplättchen |
| | K Spielvorbereitungs- und Spielende-Übersicht | Q Menschen im Wald |

2er- und 3er-Spielvorbereitung

Um ein 2er oder 3er-Spiel vorzubereiten, folgen Sie die Anweisungen der Spielvorbereitungs-Übersicht **K** um:

- † die **Anfangsanzahl an kleinen Menschen** im Wald anzupassen **Q**
- † die **Größe der ersten Rakete** anzupassen. **I**

Platzieren Sie außerdem:

- † **das Gepäck** auf jeden Eisenbahnwagen
- † **den Bergwerkrohstoff-Plättchen** auf Seite I des Bergwerksplättchens
- † **den Aktionsplättchen der Waldes-arbeitsstätten** auf das Waldplättchen.

Auf jedem Spielelement wird die Anzahl der im Spiel vorhandenen Meeple-Völker angegeben (2 oder 3, die durch das  Symbol angezeigt werden).



VORBEREITUNG JE NACH DER GEWÜNSCHTEN SPIELDAUER

Wir schlagen verschiedene Vorbereitungen entsprechend der gewünschten Spieldauer vor:

- † **ein kurzes Spiel** ★☆ (ca.40 Minuten), für die Esten Spielrunden zu bevorzugen.
- † **ein normales Spiel** ★★ (ca.1 Stunde), um das Spiel und die möglichen Strategien voll ausnutzen zu können.

Die durchzuführenden Vorbereitungs-änderungen sind auf der Spielvorbereitungs- und Spielende-Übersicht angegeben.

Anzahl der Meeple Völker

Anzahl der Menschen im Wald und Größe der gebauten Rakete

Bedingungen für Spielende

Endspielpunkte je nach Invasion / Flucht

2	3	4
2	3	4
6	5	4
12	3	

ERSTES VOLK

Das Volk, das eine Runde Karte-Würfel-Meeple gewinnt, macht den ersten Zug. (Anmerkung der Redaktion: die Regeln des Karte-Würfel-Meeples sind auf Anfrage erhältlich, aber sie sind denen des Knobelspiels Schere-Stein-Papier ähnlich.)

SPIELLENDE

Ein Save-the-Meeples-Spiel kann auf zwei verschiedenen Weisen enden:

† ENTWEDER DRINGEN DIE MENSCHEN IN DEN WALD EIN:

Dies geschieht, wenn eine gewisse **Anzahl an Menschen** (unabhängig von deren Größe) **am Ende des Spielzuges eines Volkes** (dass heißt sobald alle Aktionen ausgeführt sind) **im Wald vorhanden ist**.

Diese Anzahl entspricht **9** für ein kurzes Spiel und **12** für ein normales Spiel.

Das Spiel endet auch durch einer **Menscheninvasion**, wenn Menschen in den Wald hinzugefügt werden müssen, doch **der Vorrat dafür nicht mehr ausreicht**.

† ODER DIE MEEPLES FLÜCHTEN IN DEN WELTRAUM:

Dies geschieht, wenn eine gewisse **Anzahl an Raketen** (unabhängig von ihrer Größe und Besatzung, voll oder leer) **am Ende des Spielzuges eines Volkes** (dass heißt sobald alle Aktionen ausgeführt sind) **in den Weltraum geflogen sind**.

Diese Anzahl entspricht **2** für ein kurzes Spiel und **3** für ein normales Spiel.

In beiden Fällen endet das Spiel **unmittelbar nach dem Ende des Spielzuges des aktiven Volkes und die Siegpunkte werden gezählt**.

Rechnen Sie die während des Spiels gesammelten Siegpunkte mit den durch das Spielende erworbenen Siegpunkten zusammen.

Achtung: je nachdem wie das Spiel Endet (**Menscheninvasion oder Flucht der Meeples**), werden verschiedene **Siegpunkte erworben**:

- † Bei einer **Menscheninvasion bringen die in einem Gefängnis des Volksdorfes gefangenen Menschen jeweils 2 Punkte ein**. Aber **die Meeples die auf den Meeple-Planeten geschickt worden sind, sind keinen Punkt wert**.
- † Bei einer **Flucht der Meeples in den Weltraum bringen die Meeples, die auf den Meeple-Planeten geschickt worden sind, jeweils 3 Punkte ein**. Aber **die im Gefängnis des Volksdorfes gefangenen Menschen sind keinen Punkt wert**.

Das Volk mit den meisten Siegpunkten gewinnt.



Im Falle eines Gleichstands gewinnt das Volk, das die meisten Meeples rekrutiert hat. Im Falle eines weiteren Gleichstands Spielen Sie Karte-Würfel-Meeple, um den Sieger zu bestimmen. (Anmerkung der Redaktion: die Regeln des Karte-Würfel-Meeples sind auf Anfrage erhältlich, aber sie sind denen des Knobelspiels Schere-Stein-Papier ähnlich.)



SPIELZUG

Während Ihres Zuges können Sie in dieser Reihenfolge:

1. **EINEN (und nur einen) Ihrer Meeples reparieren**, falls erforderlich.
2. **Eine der 4 Aktionen ausführen**:
 - Eine Gruppe Ihrer Meeples in einen Eisenbahnzug einsteigen lassen.
 - Eine Gruppe Ihrer Meeples in eine hergestellte Rakete einsteigen lassen.
 - Einen Eisenbahnzug zu einem Ort aufbrechen lassen.
 - Einen Eisenbahnzug von einem Ort zu seinem Abfahrtsbahnhof zurückkehren lassen.
3. **Überprüfen Sie, dass Ihr Warenlager nicht mehr als 10 Rohstoffeinheiten enthält**. Ansonsten legen Sie Ihre überschüssigen Rohstoffe wieder in den Vorrat.

EINEN MEEPLE REPARIEREN

Ihre Meeples können durch einige Ortsaktionen verletzt werden. In diesem Fall kehren sie, auf der Seite liegend, in die Krankenstation Ihres Dorfes zurück.

Um einen Meeple zu reparieren, **bewegen Sie einen (und nur einen) Ihrer** sich auf der Reparaturspur befindenden **Meeples um einen Feld nach vorne**.

Sobald ein Meeple den Dorfplatz erreicht, ist er vollständig repariert und kann sofort verwendet werden.



EINE MEEPLE-GRUPPE IN EINEN EISENBAHZZUG EINSTEIGEN LASSEN

Versetzen Sie **1, 2 oder 3 Meeples** von Ihrem Dorfplatz in **einen Eisenbahnzug**.

Diese Meeples müssen **nebeneinander in einen und denselben** Eisenbahnzug platziert werden. Dieser Eisenbahnzug muss sich am **Abfahrtsbahnhof** befinden (Sie können keine Meeples in einen Eisenbahnzug, der sich bereits am Zielbahnhof befindet, dass heißt am

Ende seiner Eisenbahnlinie, platzieren).

Die Eisenbahnwagen müssen immer vom Ende des Eisenbahnzuges aus besetzt werden: Die Meeples werden nacheinander auf die freien Plätze gesetzt, wobei man mit dem ersten freien Platz hinten im Eisenbahnzug beginnt.

Achtung: in einen Eisenbahnzug können nicht mehr als 3 Meeples des gleichen Volkes nebeneinander platziert werden. Wenn ein Volk bereits 1 oder 2 Meeples in einen Eisenbahnzug platziert hat, **kann diese Gruppe später mit 1 oder 2 zusätzlichen Meeples vervollständigt werden** (sofern nicht mehr als 3 Meeples des gleichen Volkes nebeneinander platziert werden).



In diesem Beispiel besetzen 3 grüne Meeples 3 Plätze nebeneinander am Ende des Eisenbahnzuges. Bevor das grüne Volk wieder Meeples in diesen Eisenbahnzug platzieren konnte, musste ein anderes Volk (hier orange) mindestens einen seiner Meeples platzieren.

EINE MEEPLE-GRUPPE IN EINE ERGESTELLTE RAKETE EINSTEIGEN LASSEN

Versetzen Sie **1 oder 2 Meeples** von Ihrem Dorfplatz **in eine und dieselbe hergestellte Rakete**.

Das Cockpit oder die Motoren dürfen nur 1 Meeple enthalten. Jede Kabine darf 2 Meeples enthalten. Die maximale Insassenanzahl wird durch die Liegeplätze angegeben.

Eine Rakete kann daher je nach Größe 4, 6 oder 8 Meeples enthalten. Meeples verschiedener Völker können in derselben Rakete und sogar in derselben Kabine reisen.

Sie müssen mindestens **2 Meeples** im Spiel behalten! Es ist daher verboten, seine 2 letzten Meeples in eine Rakete zu schicken.

EINEN EISENBAHZZUG ZU EINEM ORT AUFBRECHEN LASSEN (BERGWERK, SCHMIEDE, WIRTSHAUS ODER WALD)

Platzieren Sie Ihre Flagge auf die Lokomotive und **bringen Sie den Eisenbahnzug an den Zielort**.

Achtung: Sie können einen Eisenbahnzug nur aufbrechen lassen, wenn sich mindestens 1 Meeple Ihres Volkes darin befindet.

Sobald der Eisenbahnzug aufbricht, stellen Sie, unabhängig vom Ziel, 1 Mensch in den Wald (beginnen Sie mit den kleinen).

Zur Erinnerung: Wenn die für die Invasion notwendige Menschenmenge erreicht ist, endet das Spiel am Ende des Spielzuges des aktiven Volkes.

Mit den Meeples an der Spitze des Eisenbahnzuges beginnend, geht jede Meeple-Gruppe von Bord: jedes Volk platziert seine Meeples auf einer der verfügbaren Aktionen des Ortes, dann führt es sofort die entsprechende Aktion aus.

Nehmen Sie dann Ihre Flagge zurück.

Anmerkung: Die Flagge mag unnötig erscheinen, aber Meeples einer Aktion zuzuordnen, kann eine Weile dauern. Daher ist die Flagge sehr nützlich, um sich zu merken, welches Volk zunächst zum Zug kommt!

Es ist niemals möglich Meeples einer gleichen Gruppe, die aus dem Eisenbahnzug aussteigt, auf mehrere Aktionen aufzuteilen. Das heißt, dass **die Meeples einer Gruppe alle gemeinsam eine und dieselbe Aktion ausführen**.

Ein Volk kann jedoch mehrere Aktionen auf dem Ort ausführen (dafür müssen mehrere Gruppen in den gerade eingetroffenen Eisenbahnzug anwesend sein).

EINEN EISENBAHNZUG VON EINEM ORT ZURÜCKKEHREN LASSEN

Versetzen Sie einen Eisenbahnzug von seinem Zielbahnhof in den Abfahrtsbahnhof zurück und **nehmen Sie eine Stimmungskarte** Ihrer Wahl («zufrieden» oder «nicht zufrieden»).

Alle Meeples, die Ortsaktionen ausgeführt haben, kehren in das Dorf ihres jeweiligen Volkes zurück.

Wenn sie bei der Ausführung ihrer Aktionen verletzt wurden, kehren sie, **auf der Seite liegend**, zur **Krankenstation** zurück.



Wenn dies nicht der Fall ist, kehren sie zum **Dorfplatz** zurück und **sind sofort verfügbar**.



DAS WARENLAGER ÜBERPRÜFEN

Am Ende des Spielzuges eines Volkes darf das Warenlager in seinem Dorf insgesamt **nicht mehr als 10 Rohstoffeinheiten** enthalten.

Zur Erinnerung: **Kleine Rohstoff-Spielteile zählen für 1 Rohstoffeinheit und Große Rohstoff-Spielteile für 2 Rohstoffeinheiten.**

Wenn ein Volk mehr als 10 Rohstoffeinheiten im Warenlager hat, legt es die Rohstoffe seiner Wahl in den Vorrat zurück.

Anmerkung: Ein Volk kann während des Spielzuges anderer Völker mehr als **10 Rohstoffeinheiten** in seinem Warenlager haben. Erst am Ende seines eigenen Spielzuges überprüft jedes Volk sein Warenlager.

DIE ORTSAKTIONEN

SINNBILDER

Es gibt **2 Aktionsarten**, die entweder durch einen Kreis oder durch ein Quadrat symbolisiert werden:

✦ Die    Kreisaktionen können nur durch **eine einzige Meeple-Gruppe** ausgeführt werden. Außerdem muss diese Gruppe **aus mindestens so viele Meeples** bestehen, wie im Sinnbild erscheinen.

Zum Beispiel kann eine  Aktion durch eine einzelne aus 1, 2 oder 3 Meeples bestehende Gruppe ausgeführt werden.

Eine  Aktion kann auch durch eine einzige Gruppe ausgeführt werden; sie muss jedoch unbedingt aus 3 Meeples bestehen.

✦ Die  quadratischen Aktionen können durch eine unbegrenzte Anzahl an Gruppen beliebiger Größe ausgeführt werden. Diese Gruppen können verschiedenen Völkern angehören.

Die Konsequenzen der Aktionen werden durch die Beachtung einer möglichen Bedingung, eines oder mehrerer Pfeilen und einer Auswirkung gezogen.

Wenn nur ein Pfeil vorhanden ist, geht die Auswirkung einmal in Erfüllung, unabhängig von der Anzahl an Meeples in der Gruppe, die die Aktion ausführt.

Wenn mehrere Pfeile vorhanden sind, geht die Auswirkung einmal pro Meeple in der Gruppe in Erfüllung, solange die Bedingung jedes Mal erfüllt wird.

Alle Orte ermöglichen die Ausführung der Aktion „Faulenzen“.



Eine Meeple-Gruppe, unabhängig von ihrer Größe, bringt Ihnen **1 Stimmungskarte** Ihrer Wahl („zufrieden“ oder „nicht zufrieden“) ein.

SEITEN I UND II DER ORTE

Die Orts-Spielpläne (mit Ausnahme des Waldes) sind doppelseitig, Seite I und Seite II: die vorgeschlagenen Aktionen sind auf jeder Seite unterschiedlich - aber weder einfacher noch schwieriger.

Wählen Sie je nach Ihrem Geschmack die eine oder andere Seite, um unter Ihre Spielrunden Abwechslung zu schaffen.



DAS BERGWERK

GRABEN, BEHAUEN, BEARBEITEN

Seite I:



Platzieren Sie jeden Meeple der Gruppe, die die Aktion ausführt, **auf 2 freie Rohstoff-Felder** und nehmen Sie diese Rohstoffe aus dem Vorrat, um sie in das Warenlager Ihres Dorfes zu legen. Meeples werden **vertikal oder horizontal** platziert, niemals diagonal. Meeples werden nicht notwendigerweise nebeneinander platziert.

Wenn ein Meeple nur auf ein einzelnes Rohstoff-Feld platziert werden kann, erwirbt sein Volk nur diesen einzigen Rohstoff.

Zur Erinnerung: Am Ende des Spielzuges eines Volkes und nur am Ende seines **EIGENEN** Spielzuges darf das Warenlager dieses Volkes nicht mehr als 10 Rohstoffeinheiten enthalten.

Seite II:



Platzieren Sie den ersten Meeple der Gruppe, die die Aktion durchführt, **auf 2 freie Rohstoff-Felder neben einen anderen Meeple (sei er vom gleichen Volk oder nicht)**. Den ersten Meeple der ersten Gruppe können Sie auf 2 Rohstoff-Felder Ihrer Wahl platzieren. Platzieren Sie die anderen Meeples gleichermaßen.

Nehmen Sie die Rohstoffe aus dem Vorrat, um sie in das Warenlager Ihres Dorfes zu legen.

Wenn ein Meeple nur auf ein einzelnes Rohstoff-Feld platziert werden kann, erwirbt sein Volk nur diesen einzigen Rohstoff.

Zur Erinnerung: Am Ende des Spielzuges eines Volkes und nur am Ende seines **EIGENEN** Spielzuges darf das Warenlager dieses Volkes nicht mehr als 10 Rohstoffeinheiten enthalten.

ERDÖL FÖRDERN

Seite I und II:



Für jeden Meeple in der Gruppe, die die Aktion durchführt, **zahlen Sie 1 Gold** aus Ihrem Warenlager, indem Sie es wieder in den Vorrat legen. **Nehmen Sie 1 Erdöl aus dem Vorrat** und legen Sie es in Ihr Warenlager.

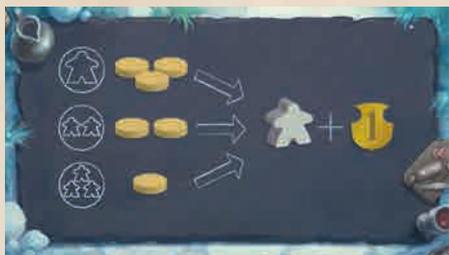
Es muss nicht unbedingt einen Erdölkanister pro Meeple in der Gruppe erworben werden. 3 Meeples können einen einzelnen Kanister kaufen, indem Sie nur ein Gold zahlen.

Zur Erinnerung: Am Ende des Spielzuges eines Volkes und nur am Ende seines **EIGENEN** Spielzuges darf das Warenlager dieses Volkes nicht mehr als 10 Rohstoffeinheiten enthalten.

DAS WIRTSHAUS

NEUE MEEPLE REKRUTIEREN

Seite I:



Zahlen Sie die erforderliche Goldmenge (1, 2 oder 3 Gold je nach Aktion) aus Ihrem Warenlager, indem Sie sie wieder in den Vorrat legen. **Nehmen Sie 1 Meeple Ihres Volkes** aus dem Wirtshaus und fügen Sie ihn der Meeple-Gruppe, die die Aktion ausführt, hinzu. Sie erhalten **1 Siegpunkt**.

Dieser neue Meeple wird, wie die anderen in der Gruppe, erst verfügbar, wenn der Eisenbahnzug zurückgekehrt ist.

Seite II:



Um die Aktion, die mindestens einen Meeple erfordert, auszuführen, **zahlen Sie 3 Gold** aus Ihrem Warenlager, indem Sie es wieder in den Vorrat legen. **Nehmen Sie 1 Meeple Ihres Volkes**, der neben einem Fass steht, aus dem Wirtshaus und fügen Sie ihn der Meeple-Gruppe, die die Aktion ausführt, hinzu. Sie erhalten **1 Siegpunkt**.

Um die Aktion, die 3 Meeples erfordert, auszuführen, **nehmen Sie 1 Meeple Ihres Volkes**, der neben einem Fass steht, aus

dem Wirtshaus und fügen Sie ihn der Meeple-Gruppe, die die Aktion ausführt, hinzu. Sie erhalten **1 Siegpunkt**.

Dieser Meeple ist verletzt und kehrt in die Krankenstation Ihres Dorfes zurück, wenn der Eisenbahnzug zurückkehrt.

GESCHIRR SPÜLEN

Seite I und II:



Unabhängig von der Größe der Gruppe, die die Aktion ausführt, **nehmen Sie 1 Gold und entweder 1 Holz oder 1 Metall** und legen Sie sie in Ihr Warenlager.



DIE SCHMIEDE

EINE RAKETE STARTEN

Diese Aktion ist unmöglich, solange keine Rakete hergestellt worden ist.

Seite I:

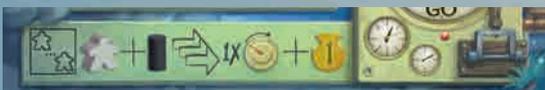


Zahlen Sie die erforderliche Erdölmenge (1, 2 oder 3 Erdöl je nach Aktion) aus Ihrem Warenlager, indem Sie sie wieder in den Vorrat legen.

Erhöhen Sie den Countdown je nach der verbrauchten Erdölmenge um 1, 2 oder 3 Stufen.

Sie erhalten die angegebene Anzahl an Siegpunkten.

Seite II:



Für jeden Meeple in der Gruppe, die die Aktion durchführt, zahlen Sie 1 Erdöl aus Ihrem Warenlager, indem Sie es wieder in den Vorrat legen. Erhöhen Sie den Countdown um einer Stufe. Sie erhalten 1 Siegpunkt.

Wenn der Zähler "GO" erreicht, gehen weitere Fortschritte verloren, aber die Erdölkanister werden trotzdem ausgegeben und die Siegpunkte werden erhalten.

Raketenstart:

Wenn der Countdown-Zähler "GO" anzeigt, startet eine hergestellte Rakete Ihrer Wahl.

Diese Rakete kann leer, voll oder teilweise mit Meeples besetzt sein.

Platzieren Sie die in der Rakete vorhandenen Meeples auf den Planeten und legen Sie die Rakete in den Vorrat zurück.

Setzen Sie den Countdown-Zähler wieder auf 3.

Zur Erinnerung: Wenn die zur Flucht erforderliche Raketenanzahl erreicht ist, endet das Spiel am Ende des Spielzuges des aktiven Volkes.

MEEPLES REPARIEREN

Seite I:



Für jeden Meeple in der Gruppe, die die Aktion durchführt, zahlen Sie 1 Holz aus Ihrem Warenlager, indem Sie es wieder in den Vorrat legen. Entweder rückt 1 Ihrer Meeples 2 Felder der Reparaturspur Ihres Dorfes vor oder 2 Meeples rücken jeweils 1 Feld vor.

Außerdem kann Ihnen jedes andere Meeple-Volk 1 Gold zahlen, um einen seiner Meeples um ein einziges Feld der Reparaturspur seines Dorfes vorrücken zu lassen. Legen Sie das erhaltene Gold in Ihr Warenlager.

Seite II:



Für jeden Meeple in der Gruppe, die die Aktion durchführt, zahlen Sie die erforderliche Holzmenge (3, 2 oder 1 je nach Aktion) aus Ihrem Warenlager, indem Sie sie wieder in den Vorrat legen. 1 Ihrer Meeples rückt die angegebene Anzahl an Feldern der Reparaturspur Ihres Dorfes vor. Diese Vorwärtsbewegungen können auf mehrere reparaturbenötigende Meeples verteilt werden.

ARBEITEN

Seite I und II:



Unabhängig von der Größe der Gruppe, die die Aktion ausführt, nehmen Sie 2 Gold und legen Sie sie in Ihr Warenlager.

DER WALD

EINE NEUE RAKETE HERSTELLEN



Stellen Sie je nach gewählter Aktion **einen Teil einer neuen Rakete** her.

Sie können **ein Cockpit** mit Aktionen, die mindestens 1 Meeple erfordern, herstellen.

Sie können **eine Kabine** mit Aktionen, die mindestens 2 Meeples erfordern, herstellen.

Sie können **einen Motor** mit Aktionen, die mindestens 3 Meeples erfordern, herstellen.

Zahlen Sie die Rohstoff-Baukosten, die auf dem in einer der beiden Raketenwerften ausgewählten Raketenteil angegeben sind, indem Sie die Rohstoffe aus Ihrem Warenlager nehmen und Sie sie wieder in den Vorrat legen. **Sie erhalten die angegebene Anzahl an Siegpunkten**. **Wenden Sie den Raketenteil auf die „Hergestellt“-Seite** (Seite ohne Kosten- und Punktangabe) um.

Wenn 1 oder 2 Raketenwerften leer sind, können Sie eine in Betrieb nehmen. Nehmen Sie das erste Cockpit und den ersten Motor aus ihrem jeweiligen Stapel und nehmen Sie 1, 2 oder 3 Kabinen, um eine Raketenwerft in Betrieb zu nehmen. Sie wählen also die Größe der Rakete, die gebaut werden soll. Es können nicht mehr als **2 Herstellungsprozesse** zugleich geführt werden.



Wenn eine Rakete vollständig hergestellt worden ist, legen Sie die Plättchen unter ihren jeweiligen Stapel und **platzieren Sie eine Rakete der entsprechenden Größe in die Mitte des Spielplans**.

Da nur 2 Herstellungsprozesse zugleich geführt werden können, gibt es nur **2 Startvorrichtungen** für die hergestellten Raketen. Wird ein Herstellungsprozess abgeschlossen, während die beiden Startvorrichtungen mit Raketen belegt sind, bleibt die Werft, so wie sie ist. Sobald eine der 2 Raketen startet, kann der Herstellungsprozess **endgültig abgeschlossen** werden (legen Sie die Plättchen unter ihren jeweiligen Stapel und beginnen Sie die Herstellung einer neuen Rakete).

DIE MENSCHEN BEKÄMPFEN



Für jeden Meeple in der Gruppe, die die Aktion durchführt, nehmen Sie **1 Menschen aus dem Wald** und **platzieren Sie ihn in Ihr Dorfgefängnis**. Nehmen Sie **1 Gold** aus dem Vorrat und legen Sie es in Ihr Warenlager. Sie erhalten **1 Siegpunkt**.

Ihre Meeples, die während des Angriffs verletzt wurden, kehren zur Krankenstation zurück, wenn der Eisenbahnzug zurückkehrt. Um sich daran zu erinnern, legen Sie sie auf die Seite, auf die Aktion.

Achtung: die großen Menschen

Zu Beginn des Spiels kommen nur kleine Menschen aus dem Vorrat in den Wald.

Wenn es keine kleinen Menschen mehr gibt, erscheinen die großen Menschen.

Diese bringen **nicht mehr Siegpunkte ein und zählen für die Invasion jeweils als einen einzigen Menschen**, aber sie lassen sich schwerer festnehmen: **es bedarf 2 Meeples, um 1 Großen Menschen festzunehmen**.

Wenn große und kleine Menschen im Wald vorhanden sind, wählen Sie welche festgenommen werden.

Wenn ein großer Mensch nur von einem einzigen Meeple angegriffen wird, platzieren Sie das Verletzungsplättchen auf den Kopf des Menschen.

Die nächste Gruppe, die diesen Menschen angreift, benötigt also nur einen Meeple, um ihn festzunehmen.



STIMMUNGSKARTEN

Zu jeder Zeit Einmal pro Spielzug kann ein Meeple-Volk seine Stimmungskarten für eine Bonusaktion (eine Aktion zusätzlich zu seiner normalen Aktion) ausgeben.

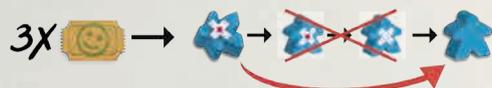
Zur Erinnerung: Stimmungskarten werden erworben, wenn Sie an einem Ort die Aktion «faulenz» durchführen oder wenn Sie einen Eisenbahnzug zum Abfahrtsbahnhof zurückbringen.

Um die Bonusaktion durchzuführen, müssen Sie die entsprechenden Stimmungskarten ausgeben, indem Sie sie wieder in den Vorrat legen.

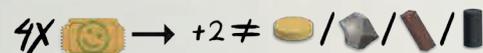
LISTE DER BONUSAKTIONEN



Für 2 "zufrieden"-Tickets können Sie **den Raketenstart-Countdown um eine Stufe vorrücken**, ohne Erdöl auszugeben; jedoch erhalten Sie keinen Siegpunkt.



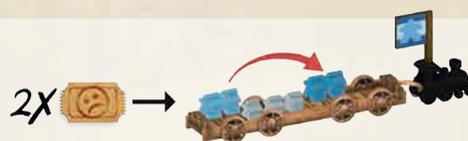
Für 3 "zufrieden"-Tickets können Sie **einen Ihrer verletzten Meeples vollständig reparieren**. Nehmen Sie einen Ihrer Meeples aus Ihrer Krankenstation oder aus der Reparaturspur und platzieren Sie ihn auf Ihren Dorfplatz. Er ist daher sofort verfügbar.



Für 4 "zufrieden"-Tickets nehmen Sie **2 verschiedene Rohstoffe** aus dem Vorrat und legen Sie sie in Ihr Warenlager ab.

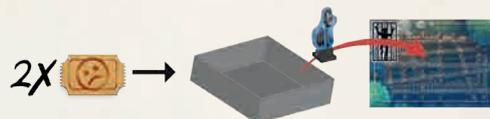


Für 5 "zufrieden"-Tickets **nehmen Sie 1 Meeple Ihres Volkes aus dem Wirtshaus** und platzieren Sie ihn auf Ihren Dorfplatz. Er ist daher sofort verfügbar.

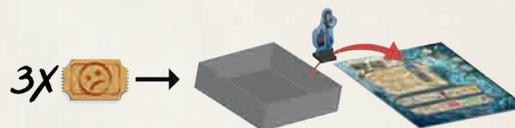


Für 2 "nicht zufrieden"-Tickets **verschieben Sie eine ganze Gruppe Ihrer in einem Eisenbahnzug platzierten Meeples auf die ersten Plätze dieses Eisenbahnzugs**.

Achtung: Diese Plätze müssen leer sein und es ist nicht möglich, eine Gruppe aufzuteilen.



Für 2 "nicht zufrieden"-Tickets **nehmen Sie 1 Menschen aus dem Vorrat und platzieren Sie ihn in Ihr Dorfgefängnis**.



Für 3 "nicht zufrieden"-Tickets **nehmen Sie 1 Menschen aus dem Vorrat und platzieren Sie ihn in den Wald**.

Anmerkung: Wenn möglich nehmen Sie kleine Menschen.

Zur Erinnerung: Wenn die für die Invasion notwendige Menschenmenge erreicht ist oder kein Mensch mehr zur Verfügung steht, während Sie aufgefordert werden einen Menschen in den Wald hinzuzufügen, endet das Spiel am Ende des Spielzuges des aktiven Volkes.



Für 4 "Nicht zufrieden"-Tickets können Sie **einen Eisenbahnzug an ein anderes normalerweise diesem Eisenbahnzug unzugänglichen Zielbahnhof gelangen lassen**. Platzieren Sie den Eisenbahnzug neben seinen neuen Zielort und fahren Sie wie bei einer normalen Ankunft fort, einschließlich des Zusatzes von 1 Menschen zum Wald. Wenn als Folge 2 Züge den gleichen Platz einnehmen, bringt eine "Rückkehr zum Abfahrtsbahnhof"-Aktion die 2 Eisenbahnzüge zurück und 2 Stimmungskarten ein.

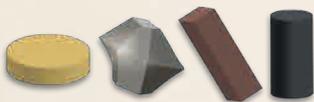
ZUSAMMENFASSUNG DER AKTION-SINNBILDER



„Erhalten Sie einen Meeple“
oder
„Per Meeple in der Gruppe“



„Der verwendete Meeple wird während
der Aktion verletzt“



„Zahlen Sie oder erhalten
Sie Rohstoffeinheiten durch
eine Aktion“



„Erhalten Sie eine Stimmungskarte
durch eine Aktion.“



„Bewegen Sie einen Meeple um ein
Feld der Reparaturspur Ihres Dorfes
vor“



„Erhöhen Sie den Countdown um einer
Stufe“



„Nehmen Sie einen Menschen aus
dem Wald gefangen, indem Sie ihn ins
Gefängnis Ihres Dorfes platzieren“



CREDITS



Haben versucht, die Meeples zu retten:

Autor: **FLORIAN SIRIEIX**

Illustratorin und Grafikerin: **ANNE HEIDSIECK**

Entwicklung: **BLUECOCKER**

Künstlerische Leitung: **ANNE HEIDSIECK & BLUECOCKER**

Verfassung der Spielregeln: **DOMINIQUE BODIN**

Übersetzung: **JEAN-PIERRE HUFEN**

Korrekturlesen: **SANDRA GRÈS**

Danksagung:

Der blaue Hund leckt Andrée FRANCES, Bruno DESH, Matthieu HALFEN, Alain BLAIZEAU, Jean-Emanuel GILBERT, Michel SCHOENACKER, Nathalie GEOFFRIN, Renaud CHAILLAT und alle «Tester» des Spiels ab. Und einen „Wuff“ an Hans im Glück für die Verwendung des Meeples, der ursprünglich für Carcassonne hergestellt wurde, sowie für die fantastischen Spiele, die sie uns bringen.

Vielen Dank an alle Testern des Spiels, die so freundlich waren, die Meeples mit Sorgfalt zu behandeln. Nein, wirklich: Estelle, Ben, Gilles, Anne C, Cedric und die anderen, es war schön. An meiner Familie, meiner lieben Emilie und allen Freunden, die mich bei der Herstellung und Entwicklung meiner Spiele unterstützen. An Nicholas, der mich motiviert hat, am Prototyp zu arbeiten, aber nicht nur das. An Valmeiniers Freunden, ohne die meine Spielkultur weniger ausgebildet und interessant wäre. Am blauen Hund, der auf mein unvollendetes Prototyp sabberte und mich motiviert hat, daraus ein Spiel zu machen... An Anne, die angesichts der Qualität der Illustrationen des Prototyps viel phantasievolle Arbeit geleistet hat!

Der Autor, Florian SIRIEIX.

