



SPIELANLEITUNG



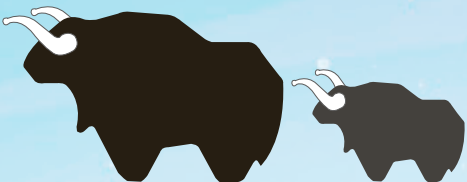
In den abgelegenen Hochebenen des Himalayas sind Yaks die Lebensgrundlage der Einheimischen. Dank ihnen können Händler die beschwerliche Reise zu abgelegenen Dörfern aufnehmen, um diese mit Waren des täglichen Bedarfs zu versorgen.

Allerdings kann der dichte Nebel, der die Berge des Öfteren bedeckt, die Orientierung stören. Um also die Händler und ihre treuen Yaks zu unterstützen, hat euch der Dorfälteste beauftragt, einen hohen und prächtigen Steinturm zu errichten.

Damit dieser gut aus der Ferne zu erkennen ist und der Bau auch bei aufkommendem Nebel nicht ins Stocken gerät, müsst ihr intuitiv und klug reagieren!

SPIELMATERIAL

4 Yaks

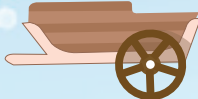


1 Baby-Yak



4 Karren

(*siehe Bauplan)



8 Karren-Tafeln

(2 von jeder Sorte)



*** Bauplan: Fuhrwerk**



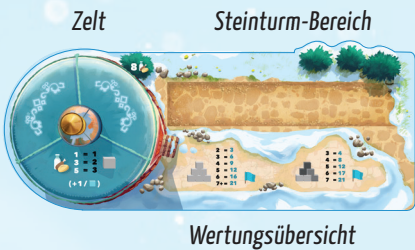
Befestigt 2 Hörner an jedem Yak und dem Baby-Yak, 2 Räder an jedem Karren und bringt je ein identisches Paar Karren-Tafeln (Keine-Milch-, Kein-Fleisch-, Kein-Brot- oder Max-2-Sorten-Tafeln) an jedem Karren an.

Zuletzt befestigt ihr an jedem Karren noch je ein Yak.

1 Spielplan



4 Spielerablagen

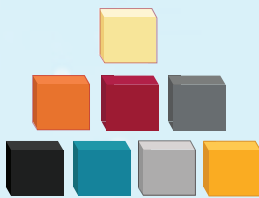


1 Steinbruch-Beutel



64 farbige Steine

(8 Steine je Farbe)



45 Nahrungstoken

(15 Milch + 15 Fleisch + 15 Brot)



8 Kristallsteine



1 Berg (mit Nebel-Leiste)



1 Nebel-Marker



5 Nebel



1 Stupa-Marker



1 Wertungsblock



12 Aktionskarten

(in den 4 Spielerfarben)






8 Bonuskarten

(für die Variante)





SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte.
2. Jeder Spieler nimmt sich eine **Spielerablage** und ein Set von 3 unterschiedlichen **Aktionskarten** mit derselben Kartenrückseitenfarbe. Anschließend legt jeder 1x Fleisch , 1x Milch  und 1x Brot  auf sein Zelt.
3. Platziert die Spielerablagen entsprechend eurer Spieleranzahl, um den Spielplan (wie rechts gezeigt). Stellt dann 4 **Fuhrwerke** bei 4 Spielern bzw. 3 **Fuhrwerke** bei 2 und 3 Spielern auf die Straße des Spielplans. Achtet darauf, dass vor jeder Spielerablage genau 1 Fuhrwerk steht, dessen Yak **nach links** schaut.

Hinweis: Die weiteren Anpassungen für das 2- und 3-Spieler-Spiel sind im Kasten rechts genauer beschrieben.




Legt je 3 Nahrungstoken **pro Sorte** (also insgesamt 9 Stück) in die 3 hinteren Fächer des  Fuhrwerks.

Legt dann je 3 Nahrungstoken der beiden Sorten, die **nicht unter die Einschränkung** des jeweiligen Fuhrwerks fallen (insgesamt jeweils 6 Stück) in die hinteren Fächer der übrigen Fuhrwerke. (Also kein Brot in das  Fuhrwerk, kein Fleisch in das  Fuhrwerk und keine Milch in das  Fuhrwerk).

4. Legt zudem 2 Nahrungstoken je Sorte (insgesamt also 6 Stück) in die Mitte des Spielplans. Dies ist der **Markt**.
5. Füllt den **Steinbruch-Beutel** mit allen **farbigen Steinen** und den **Kristallsteinen** (insgesamt 72 Steine).

Hinweis: Entfernt im 2- und 3-Spieler-Spiel zuvor alle 8 Steine einer beliebigen Farbe (nicht die Kristallsteine) sowie jeweils 1 Stein jeder anderen Farbe und 1 Kristallstein vollständig aus dem Spiel. Legt die insgesamt 16 entfernten Steine sowie die nicht zugeteilten Nahrungstoken, Aktionskarten, Bonuskarten und Spielerablagen zurück in die Schachtel.

Zieht nun für jedes Fuhrwerk je 3 Steine zufällig aus dem Beutel und legt sie in die vorderen Fächer des Fuhrwerks.

6. Fügt jetzt die 5 Nebel dem Steinbruch-Beutel hinzu, mischt den Inhalt gut durch und stellt ihn neben den Spielplan.
7. Stellt den **Berg** neben den Spielplan und platziert den **Nebel-Marker**  auf das ganz rechte Feld des **Bergpfads**.
8. Der zusammengesteckte **Stupa-Marker**  wird am Spielplanrand platziert.
9. Zuletzt wird das **Baby-Yak**  vor den haarigsten Spieler gestellt. Dieser ist Startspieler in der 1. Runde.

ZIEL DES SPIELS

Den punkteträchtigen Steinturm zu errichten!

SPIELÜBERBLICK

Das Spiel geht über mehrere Runden, die jeweils als Tag bezeichnet werden, der in 3 Phasen unterteilt ist: Morgen, Mittag und Abend.

An jedem Morgen steht ein anderer Händler (mit seinem Fuhrwerk) vor eurer Spielerablage, mit dem ihr mittags interagiert. Hierfür führt ihr in der Mittags-Phase eure zuvor geheim gewählte Aktion reihum nacheinander aus. Mit ihrer Hilfe kommt ihr eurem Ziel, einen prächtigen Steinturm zu bauen (wie rechts beschrieben), näher. Am Abend, also nachdem ihr alle eure gewählte Aktion abgehandelt habt, wird **jedes Fuhrwerk in Blickrichtung der Yaks** bis vor die nächste Spielerablage weitergezogen. Dieser Ablauf wiederholt sich bis zum Spielende.

Fuhrwerk: Zwar gehören die Fuhrwerke keinem, aber in dieser Anleitung wird dasjenige Fuhrwerk, das **vor deiner Spielerablage** steht, stets als „dein Fuhrwerk“ bezeichnet.

Steine: Die Bezeichnung „Stein(e)“ bezieht sich sowohl auf farbige Steine als auch auf Kristallsteine.

4-Spieler-Spiel





3-Spieler-Spiel



2-Spieler-Spiel

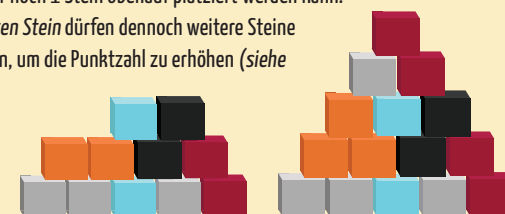


Entfernt im **3-Spieler-Spiel** das Fuhrwerk  und legt es in die Schachtel. Stellt je 1 der übrigen 3 Fuhrwerke auf die Straße vor jede Spielerablage mit den Yaks nach links schauend.

Entfernt im **2-Spieler-Spiel** ebenfalls das Fuhrwerk  und legt es in die Schachtel. Stellt je 1 der übrigen 3 Fuhrwerke auf die Straße vor jede Spielerablage und das dritte zwischen diese beiden mit den Yaks nach links schauend.

Steinturm:

Die unterste Reihe des Turms muss immer aus 5 Steinen bestehen. Jede weitere Reihe darüber enthält genau 1 Stein weniger. Dabei liegen die Steine (die nicht Teil der untersten Reihe sind) stets versetzt, sodass sie hälftig auf 2 anderen Steinen aufliegen, bis nur noch 1 Stein obenauf platziert werden kann. Auf diesem **letzten Stein** dürfen dennoch weitere Steine gestapelt werden, um die Punktzahl zu erhöhen (siehe „Spielende“).



SPIELABLAUF

Ein Tag besteht aus diesen 3 Phasen:

1. MORGEN

2. MITTAG

3. ABEND

1. MORGEN

Zu Beginn des Tages wählen alle Spieler gleichzeitig geheim 1 ihrer 3 Aktionskarten (Bauen – Nachschub – Markt) und legen diese verdeckt vor sich ab.

2. MITTAG

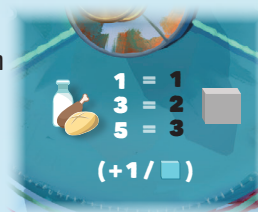
Der Spieler mit dem Baby-Yak  deckt seine gewählte Karte zuerst auf und führt die abgebildete Aktion aus. Dies wird reihum fortgeführt, bis alle Spieler 1 der folgenden 3 Aktionen abgehandelt haben:

Bauen


Tausche Nahrung in einer zulässigen Kombination gegen Steine deines Fuhrwerks. Zulässig ist jede Kombination von Nahrung, die nicht den **Einschränkungen deines Fuhrwerks** widerspricht (siehe Kasten rechts).

Anschließend nimmst du dir je nach eingetauschter Anzahl Nahrungstoken (siehe „Tauschtablelle“ rechts) die entsprechende Anzahl Steine von deinem Fuhrwerk und platzierst sie (einen nach dem anderen) im Steinturm-Bereich deiner Ablage.

Tauschtablelle:



1	=	1
3	=	2
5	=	3

(+ 1 / )

Wichtig: Ein Fuhrwerk kann höchstens 9 Nahrung transportieren. Überschüssige Token aus deiner Zahlung legst du zum Markt.

Der erste Stein wird beliebig (in der untersten Reihe) platziert. Jeder nachfolgende Stein muss angrenzend an einen schon liegenden Stein oder auf 2 anderen Steinen platziert werden. Steine sind verbunden, wenn sie gleichfarbig sind und sich berühren. Verbundene Steine bilden **Gruppen**. Einmal platzierte Steine dürfen nicht mehr verschoben (oder entfernt) werden.

Leeres Fuhrwerk auffüllen (nur Steine)

Sollte dein Fuhrwerk nach deiner Aktion *Bauen* keinerlei Steine mehr geladen haben, bestückst du es sofort mit 3 zufällig gezogenen Steinen aus dem Beutel, bevor das Spiel fortgesetzt wird.

Kristallsteine

Kristallsteine sind Steine, die jeweils bei der Endwertung **unterschiedlich farbigen** Gruppen aus Steinen zugeordnet werden können, um deren Punktzahl zu erhöhen (siehe „Endwertung“). Gruppen derselben Farbe (die nicht verbunden sind) dürfen also insgesamt nur 1 Kristallstein aufweisen. Eine Gruppe kann auch niemals 2 Kristallsteine enthalten.

Du kannst Kristallsteine genauso mit Nahrung ertauschen wie andere Steine; allerdings musst du für **jeden** Kristallstein **1 zusätzliches Nahrungstoken** zahlen. Diese zusätzlichen Nahrungskosten müssen ebenso die Fuhrwerk-Einschränkungen einhalten.

(+ 1 / )

Nachschub

Nimm alle Nahrungstoken **EINER** Sorte von deinem Fuhrwerk und lege sie auf dein Zelt (links auf deiner Ablage).

Wichtig: Auf deinem Zelt kannst du höchstens 8 Nahrung lagern. Nahrungstoken, die dieses Limit überschreiten würden, verbleiben auf dem Fuhrwerk.

Anschließend ziehst du **1 Stein** aus dem Steinbruch-Beutel und legst ihn in dein Fuhrwerk. Sollte das Fuhrwerk bereits 4 Steine tragen, ziehst du keinen Stein.

Wichtig: Jedes Fuhrwerk kann nämlich höchstens 4 Steine tragen.

Fuhrwerk-Einschränkungen:



Brot kann nicht für Steine eingetauscht werden.



Fleisch kann nicht für Steine eingetauscht werden.



Milch kann nicht für Steine eingetauscht werden.



Maximal 2 kombinierte Sorten können für Steine eingetauscht werden.

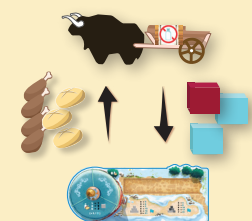
Beispiel 1:

Nina besitzt 6 Nahrung (3 Milch, 2 Brot und 1 Fleisch). Ihr Fuhrwerk tauscht nicht gegen Brot, also kann sie damit keine Steine bezahlen. Sie könnte 1 Milch oder 1 Fleisch gegen 1 Stein tauschen, entscheidet sich aber, 2 Milch und 1 Fleisch gegen 2 Steine zu tauschen. Die Steine platziert sie einen nach dem anderen im Steinturm-Bereich ihrer Ablage.



Beispiel 2:

André möchte 1 roten Stein und 2 Kristallsteine ertauschen. Hierfür muss er entsprechend insgesamt 7 Nahrung abgeben (5 Nahrung, weil es 3 Steine sind + 2 zusätzliche Nahrung, weil 2 Kristallsteine ertauscht werden). Dabei muss er stets die Fuhrwerk-Einschränkungen beachten (also „Keine-Milch“ in diesem Beispiel).



Markt

Nimm bis zu 2 Nahrungstoken in beliebiger Kombination vom Markt und lege sie auf dein Zelt (links auf deiner Ablage).

Sollte der Markt leer sein, oder es liegen bereits 8 Nahrungstoken auf deinem Zelt, kannst du keine Nahrung nehmen.

Anschließend ziehst du **3 Steine gleichzeitig** aus dem Steinbruch-Beutel, wählst davon 1 Stein und wirfst die beiden übrigen Steine zurück in den Beutel. Den gewählten Stein legst du dann auf ein beliebiges Fuhrwerk, das einen freien Platz für diesen hat.

Sollten alle Fuhrwerke bereits jeweils 4 Steine tragen, kannst du diesen Teil der Aktion nicht ausführen und ziehst keinerlei Steine.

EREIGNIS: NEBEL STEIGT AUF

Immer, wenn jemand 1 oder mehr Nebel aus dem Beutel zieht, handelt sofort folgende Schritte ab:

Hinweis: Nebel wird niemals auf ein Fuhrwerk gelegt oder in einem Steinturm platziert.

1. Unabhängig von der Anzahl Nebel, die gleichzeitig gezogen wurden, wechseln **alle** Fuhrwerke 1x sofort die Fahrtrichtung (sie werden also um 180° gedreht).
2. Für jeden gezogenen Nebel wird nun je 1 Ersatzstein (gleichzeitig) gezogen.
Sollten hierbei wiederum 1 oder mehr Nebel gezogen werden, wiederholt die Schritte **1** und **2** so lange, bis die **benötigte Anzahl Steine** für den gerade durchgeführten (und durch „Nebel steigt auf“ unterbrochenen) Teil einer Aktion erreicht ist.
3. **Nachdem** die gerade unterbrochene Aktion wieder fortgesetzt und beendet wurde, werden die gezogenen Nebel auf die Nebel-Leiste am Berg gesetzt (siehe rechts, falls Leiste voll).

Wichtig: An jedem Tag kann der Nebel mehrmals aufsteigen. Immer wenn ein Spieler 1 oder mehr Nebel gleichzeitig zieht, werden die oben beschriebenen Schritte der Reihe nach durchgeführt.

Beispiel 3:

Nina ist an der Reihe und deckt zunächst ihre geheim gewählte Aktionskarte *Markt* auf. Sie nimmt 2 Nahrung vom Markt und zieht anschließend 1 roten Stein und 2 Nebel gleichzeitig aus dem Beutel. — Nebel steigt auf!

1. Alle Fuhrwerke wechseln sofort 1x die Fahrtrichtung.
2. Nina zieht dann für jeden gezogenen Nebel je 1 Ersatzstein, also 2 Stück und erhält noch 1 roten Stein sowie 1 weiteren Nebel. Dieser steigt erneut auf, weswegen Schritte **1** und **2** nochmals ausgeführt werden. Da Nina noch nicht die benötigten 3 farbigen Steine erreicht hat, zieht sie 1 weiteren Ersatzstein. Dies ist ein gelber Stein, den sie auch wählt und auf Andrés Fuhrwerk legt. Die beiden übrigen roten Steine wirft sie zurück in den Beutel.
3. Nina setzt schließlich die 3 gezogenen Nebel auf die Nebel-Leiste am Berg (und würde nun „Nebel-Leiste zum ersten Mal gefüllt“ abhandeln - siehe rechts).

Nebel steigt auf! Nebel steigt auf!



Nebel-Leiste zum ersten Mal gefüllt:

Sofort, wenn ein dritter Nebel auf die Nebel-Leiste gesetzt wurde, wird der **Nebel-Marker** aus dem Spiel entfernt und das vierte Feld der Leiste verfügbar. Die 3 Nebel, die auf der Leiste liegen (und eventuell übriger Nebel, der gerade gezogen wurde), werden alle in den Steinbruch-Beutel gegeben und dieser gut durchgemischt.



Nebel-Leiste zum zweiten Mal gefüllt:

Sobald ein vierter Nebel auf die Nebel-Leiste gesetzt wurde, **verbleiben** alle 4 Nebel auf der Leiste für den Rest des Spiels. Von nun an ist nur noch genau 1 Nebel im Beutel! Sollte dieser letzte Nebel gezogen werden, werden die Schritte **1** und **2** wie üblich ausgeführt. Nachdem die dadurch soeben unterbrochene Aktion wieder fortgesetzt und beendet wurde, wird dieser letzte Nebel **wieder in den Beutel** gegeben.



Wichtig: Sollten nicht mehr ausreichend Steine beim Ziehen aus dem Steinbruch-Beutel vorhanden sein, werden so viele wie möglich gezogen. Dementsprechend steigt auch der Nebel zum letzten Mal auf. Anschließend werden der Beutel und der letzte Nebel zurück in die Schachtel gelegt und verbleiben dort für den Rest des Spiels.

Beispiel 4:

Hier befinden sich bereits 2 Nebel auf der Nebel-Leiste. André hat auch schon insgesamt 2 Nebel gezogen, wovon nun einer die **Nebel-Leiste zum ersten Mal füllt**. Er entfernt sofort den Nebel-Marker aus dem Spiel, sodass das vierte Feld der Leiste nun verfügbar ist. Alle 4 Nebel, also auch der 1 übrige Nebel, gibt er in den Steinbruch-Beutel und mischt diesen gründlich durch.



Im späteren Spielverlauf setzt Moritz den vierten Nebel auf die Nebel-Leiste und **füllt diese damit zum zweiten Mal auf**. Von nun an verbleiben alle 4 Nebel für den Rest des Spiels auf der Leiste.

3. ABEND

Nachdem alle Spieler ihre gewählte Aktion nacheinander abgehandelt haben, endet der Tag.

- Nehmt eure gespielte **Aktionskarte** zurück auf die Hand.
- Das **Baby-Yak** wird an den nächsten Spieler im **Uhrzeigersinn** weitergegeben.
- Zieht eure **Fuhrwerke** in **Blickrichtung der Yaks** weiter bis vor die nächste Spielerablage.
- Anschließend beginnt ein neuer Tag.

Hinweis: Im 2-Spieler-Spiel kann jeder nur genau 1 Fuhrwerk vor sich haben. Eines der Fuhrwerke steht also **immer** zwischen beiden Spielern. Fuhrwerke können nicht überholen und jedes kann Ziel des letzten Teils der Aktion *Markt* sein.

SPIELENDEN



Das Spielende wird am Ende des Tages eingeläutet, an dem wenigstens 1 Spieler die **vierte Reihe** seines Steinturms vervollständigt hat (also wenigstens 14 Steine verbaut hat). Dieser Spieler erhält zudem den **Stupa-Marker***. Anschließend wird noch ein letzter Tag gespielt, auf den die Endwertung folgt.


*Stupas sind buddhistische Bauwerke, die im Himalaya oft an Wanderwegen, in der Nähe von spirituellen Orten oder auf hohen Punkten in den Bergen zu finden sind.


Beispiel 5:

André hat bereits 13 Steine verbaut. Er deckt seine Aktionskarte *Bauen* auf und fügt seinem Steinturm 2 weitere Steine hinzu. Dadurch löst er nicht nur das Spielende aus, sondern erhält auch den Stupa-Marker, weil er der erste Spieler ist, der einen 14. Stein platziert hat. Am letzten Tag spielt André erneut seine Aktionskarte *Bauen* und platziert 3 weitere Steine. Sein Turm besteht nun aus insgesamt 18 Steinen.



ENDWERTUNG

Am Ende des letzten Tages berechnet ihr den Punktwert eurer Steintürme und der Spieler mit den meisten  (=Punkten) gewinnt. Sollte dabei Gleichstand herrschen, ist besser, wer weniger Steine verbaut hat. Herrscht auch dabei Gleichstand, teilt ihr euch die Platzierung.


Die  werden in 3 Kategorien vergeben: **Gruppengröße**, **Anzahl von Gruppen** und **Zusatzpunkte**. (Diese Werte sind auf dem Wertungsblock sowie auf eurer Spielerablage zu sehen.)

Hinweis: Eine Gruppe besteht immer aus mindestens 2 verbundenen Steinen. Verbunden sind sie, wenn sie **gleichfarbig** sind und sich **berühren**. Ausnahme: „Wertung der Kristallsteine“ (folgt unten).

Gruppengröße  :


Entsprechend der Größe einer **jeden** Gruppe in eurem Turm erhaltet ihr .

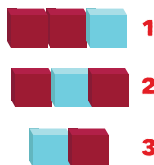
Anzahl von Gruppen  :

Entsprechend der Anzahl **aller** Gruppen in gesamten Turm erhaltet ihr ebenfalls .






Ihr könnt hierbei mehrere Gruppen derselben Farben werten (sofern diese nicht verbunden sind).

Wertung der Kristallsteine:










Jeder Kristallstein muss einer **anderen Farbe** zugeordnet werden, um die Größe der gewählten farbigen Gruppe zu erhöhen. Beim Zuordnen der Kristallsteine muss **jeder** mit einer anders farbigen Gruppe verbunden sein (**1**) oder **mindestens 2 gleichfarbige Steine berühren** und somit eine Gruppe erzeugen (**2**). Sollte keins von beidem möglich sein (**3**), sind Kristallsteine je 1  bei den Zusatzpunkten wert (siehe unten).

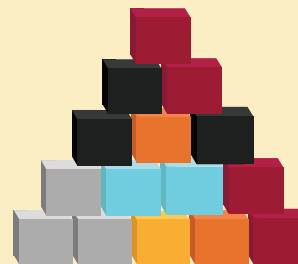


Zusatzpunkte:

- Einzelne Steine: Jeder einzelne farbige Stein und auch einzelne Kristallstein sind je 1  wert.
- Stupa-Marker: Der Besitzer des Stupa-Markers  erhält zusätzlich 3 .
- Nahrungstoken: Wer nun noch die meiste Nahrung übrig hat, erhält 2 . Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten diese 2 .

Wertungsbeispiel:

- Gruppengröße:
Nina hat **3 Gruppen** (1 schwarze und 2 rote) mit je 2 Steinen, die jeweils 3  wert sind.
Sie hat **1 Gruppe**, bestehend aus 3 Steinen (2 orangefarbene und 1 Kristallstein), die 6  wert ist.
Und noch **1 Gruppe**, bestehend aus 4 Steinen (3 graue und 1 Kristallstein), die 9  wert ist.
- Anzahl von Gruppen:
Nina hat insgesamt **5 Gruppen** und erhält daher 12 .
- Zusatzpunkte:
Für den einzelnen schwarzen und gelben Stein erhält sie jeweils 1 , also insgesamt 2 .
- Für die meisten übrigen Nahrungstoken erhält sie schließlich noch 2 .
- Da André zuerst einen 14. Stein verbaut hatte, erhält Nina nicht die 3  für den .
- Ihre Gesamtpunktzahl beträgt 40!



2 	3 	x	3	=	9
3 	6 	x	1	=	6
4 	9 	x	1	=	9
5 	12 	x		=	
6 	16 	x		=	
7+ 	21 	x		=	
3 	4 	=			
4 	8 	=			
5 	12 	=			12
6 	16 	=			
7+ 	20 	=			
1 	1 	x	2	=	2
	2 	=			2
	3 	=			
		=			
Σ					40

VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE!

Sobald ihr mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr die Bonuskarten hinzufügen.

ZUSÄTZLICHE SPIELVORBEREITUNG

Mischt die 8 Bonuskarten, zieht zufällig 3 davon und platziert sie auf den **3 Zelten auf dem Spielplan**. Legt die übrigen 5 Bonuskarten zurück in die Schachtel. (Wenn ihr möchtet, könnt ihr auch weniger als 3 Bonuskarten auslegen, um das Spiel zunächst einfacher zu halten.)








Hinweis: Entfernt im 2- und 3-Spieler-Spiel zuvor die Bonuskarte, die der (bei 5.) entfernten Steinfarbe entspricht und zieht dann erst zufällig 3 Bonuskarten.


ZUSÄTZLICHE ENDWERTUNG


Für bestimmte farbige Steine, die Teil eures Steinturms sind, erhaltet ihr jeweils Zusatzpunkte. Beachtet aber, dass manche Bonuskarten eine bestimmte Positionierung im Turm verlangen oder Minuspunkte geben, wenn ihr sie nicht berücksichtigt habt.


Notiert die zusammengezählten Zusatzpunkte durch Bonuskarten bei der Endwertung.



Der Spieler mit den meisten Steinen der abgebildeten Farbe erhält die obere (größere) Anzahl . Der Spieler mit den zweitmeisten Steinen der abgebildeten Farbe erhält die untere (kleinere) Anzahl . Bei Gleichstand um die meisten Steine erhalten alle Beteiligten die untere Anzahl  und es werden keine  für die zweitmeisten vergeben. Bei Gleichstand um die zweitmeisten Steine wird nur die obere Anzahl  für die meisten vergeben.

Jeder Stein platziert in einer der gezeigten Positionen, ist je 1  wert.

Spieler, die von der abgebildeten Farbe keinen Stein im Turm haben, verlieren die angezeigten Anzahl .

Jeder Stein platziert in einer der gezeigten Positionen, ist je 2  wert.

Wichtig: Nur farbige Steine zählen für die Bonuskarten. Die Kristallsteine zählen also hierfür nicht.

IMPRESSUM

Autor: Michael Luu
Realisation: Sophie Gravel
Illustration: Chris Quilliams
Übersetzung: André Bierth, Moritz Thiele

Entwicklung: Pierre-Olivier Gravel, Martin Bouchard
Grafikdesign: Maryse Hébert-Lemire, Tarek Saoudi, Nina Allen
3D Modelle: Tarek Saoudi



Alle Rechte vorbehalten.
 ©2021 Plan B Games GmbH
 Am Römerkastell 10
 70376 Stuttgart, Germany
 info@planbgames.com
 www.planbgames.com

Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche Erlaubnis des Verlages weder im Ganzen noch in Teilen vervielfältigt werden. Made in China.