

# Ei my Goods! Royal Eggs

von Alexander Pfister  
für 2-4 Spieler ab 10 Jahren  
Dauer: 30 Minuten

## Spielidee

*Es ist Osterzeit in Newdale! Und wie jedes Jahr erzählen sich die Leute allerlei Geschichten vom fleißigen Hasenvolk. Aber es bleibt nicht viel Zeit, denn wenn die Ostereiersuche abgeschlossen ist, sollte auch klar sein, wer wo wieviel und vor allem was produziert! Schokolade, Blumengestecke, Backwaren ... hach, das wird wieder ein schönes Osterfest!*

## Spielmaterial

- 110 Karten
- Anleitung



# Spielvorbereitung

- Sortiere alle Karten mit **grünem** Rand aus:

- Jeder Spieler erhält **1 zufällige Hühnerfarm**, sowie **1 Arbeiter/in** (brauner Hintergrund). Die übrigen Arbeiter und Hühnerfarmen kommen aus dem Spiel.



Spieler: Arbeiter und Hühnerfarm

- Bei 2/3/4 Spielern werden 4/6/8 zufällige Gehilfen mit einer beliebigen Seite nach oben etwas abseits der Tischmitte ausgelegt. Übrige Gehilfen kommen aus dem Spiel.



Gehilfen:  
Spielerzahl x 2

- Die restlichen Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält 5 Handkarten. Zusätzlich legt jeder Spieler 7 Karten vom Nachziehstapel quer und verdeckt auf seine Hühnerfarm. Jede verdeckte Karte auf der Hühnerfarm ist ein Hühnerei (mit einem Wert von 1 Münze). Wer zuletzt Eier gesammelt hat, beginnt und wird zum ersten aktiven Spieler.



7 Eier und  
5 Handkarten



5x

- Eine Karte kann auf 3 Arten genutzt werden:
  - Entweder als **Rohstoff** (*links mittig abgebildet*)
  - oder als das abgebildete **Gebäude**
  - oder als Ware, die das Gebäude produziert. Dazu liegt sie verdeckt auf einem Produktionsgebäude.

*Kaufpreis  
des Gebäudes*

*Rohstoff*

*halbes Osterei*

*benötigte  
Rohstoffe*



*Siegpunkte*

 = Rohstoff

 = Waren

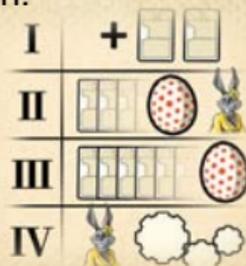
*Produktionskette*

*produzierte Ware  
und ihr Wert*

## Spielablauf

Das Spiel besteht aus mehreren Runden zu je 4 Phasen, die nacheinander abgehandelt werden.

- I. **Neue Handkarten**
- II. **Beginn der Eiersuche**
- III. **Ende der Eiersuche**
- IV. **Produzieren und Bauen**



## I. Neue Handkarten

Jeder Spieler kann seine komplette Kartenhand abwerfen und die gleiche Anzahl Karten vom Nachziehstapel ziehen. Dann teilt der aktive Spieler jedem Spieler **2 Karten** aus, die diese auf die Hand nehmen. Es gibt kein Handkartenlimit.

*Ist irgendwann im Spielverlauf der Nachziehstapel aufgebraucht, so wird der Ablagestapel gemischt und wird zum neuen Nachziehstapel. Sollte der extrem unwahrscheinliche Fall eintreten, dass es weder im Nachzieh- noch im Ablagestapel Karten gibt, verlieren alle Spieler die Hälfte ihrer Handkarten (nach eigener Wahl und abgerundet abwerfen).*

## II. Beginn der Eiersuche

- Der aktive Spieler deckt vom Nachziehstapel solange Karten auf und legt sie als Marktauslage in die Tischmitte, bis 2 halbe Ostereier ausliegen.



2 halbe Ostereier

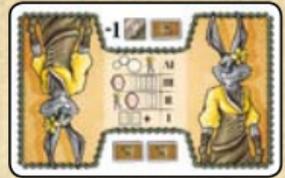
Der Markt ist damit eröffnet.

*Hinweis: In der Marktauslage zählen nur die Rohstoffe. Die Karten können deshalb überlappend gelegt werden, sodass nur der Rohstoff sichtbar ist.*

- Nun legen alle Spieler **gleichzeitig** fest, in welchem eigenen Gebäude sie arbeiten gehen und was sie in Phase 4 bauen wollen.

- **Arbeiten:** Jeder Spieler nimmt seine Arbeiterkarte und legt sie unten an ein eigenes Produktionsgebäude an. Dabei hat er 2 Möglichkeiten:

Er kann **ordentlich** produzieren oder **schlampig**. Durch die Ausrichtung der Arbeiterkarte wird angezeigt, welche Möglichkeit genutzt wird.



Der Spieler arbeitet **schlampig** in seiner Hühnerfarm.

**Hinweis:** Bei **ordentlicher** Produktion müssen in Phase 4 alle Rohstoffe vorhanden sein, die auf dem Gebäude links unten abgebildet sind. Dafür erhält er dann auch 2 Waren. Bei **schlampiger** Produktion benötigt der Spieler 1 Rohstoff weniger, dafür wird aber nur 1 Ware produziert. In Phase 3 werden noch weitere Rohstoffe in den Markt gelegt, sodass man darauf hoffen kann, dass fehlende Rohstoffe noch aufgedeckt werden. Außerdem können noch Handkarten als Rohstoffe ausgespielt werden.



- **Bauplanung:** Jeder Spieler darf 1 Karte verdeckt vor sich auslegen. Das ist das Gebäude, welches er in dieser Runde bauen möchte.

### III. Ende der Eiersuche

Der aktive Spieler deckt vom Nachziehstapel solange Karten auf und legt sie in eine **zweite Reihe** in die Marktauslage, bis wiederum 2 halbe Ostereier ausliegen. Die Ostereiersuche ist damit beendet und der Markt geschlossen.

### IV. Produzieren und Bauen

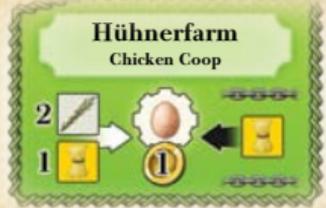
- Diese Phase wird **reihum** – beginnend beim aktiven Spieler – gespielt. Zuerst produziert der Spieler, danach darf er ein Gebäude bauen oder einen Gehilfen anwerben.
- Ein Produktionsgebäude benötigt die links unten abgebildeten Rohstoffe, um produzieren zu können. Diese Rohstoffe müssen sich in ausreichender Menge in der **Marktauslage** befinden. Fehlende Rohstoffe dürfen durch **Ausspielen aus der Hand** auf den Ablagestapel ergänzt werden. Die Marktauslage bleibt für alle Spieler immer unverändert, da die Rohstoffe für die Produktion nur vorhanden sein müssen, aber nicht entnommen werden. Nur die Rohstoffe, die ein Spieler aus seiner Kartenhand ausspielt, müssen auf den Ablagestapel gelegt werden.
- Hat sich der Spieler in Phase 2 für die **ordentliche** Produktion entschieden, müssen alle abgebildeten Rohstoffe vorhanden sein. Im Erfolgsfall produziert er 2 Waren, d. h., er nimmt 2 Karten vom Nachziehstapel und legt diese quer und verdeckt auf das Gebäude. War er nicht erfolgreich, produziert das Gebäude nichts.



*Diese Hühnerfarm benötigt  
2 Weidenzweige und  
1 Getreide, um Hühnereier  
zu produzieren.*

- Ein von der Hand ergänzter Rohstoff gilt immer nur für 1 Gebäude, die Marktauslage dagegen für alle Gebäude.
- Hat sich der Spieler in Phase 2 für die **schlampige** Produktion entschieden, so darf 1 beliebiger Rohstoff fehlen. Dafür wird aber auch nur 1 Ware produziert.

**Beispiel:** Der Arbeiter will in der Hühnerfarm schlampig produzieren. Die Hühnerfarm verlangt 2 Weidenzweige und 1 Getreide. In der Marktauslage befindet sich aber nur 1 Weidenzweig, somit fehlen 1 Weidenzweig und 1 Getreide. Da schlampig produziert wurde, darf ein Rohstoff fehlen. Der Spieler muss also von der Hand entweder 1 Getreide oder 1 Weidenzweig abwerfen, um dort 1 Hühnerei zu produzieren. Hätte der Arbeiter ordentlich produziert, so hätte er beides abwerfen müssen. Dafür hätte er aber auch 2 Karten als Hühnereier auf die Hühnerfarm legen dürfen.



- **Gehilfe:** Liegt ein Gehilfe bei einem Gebäude, so müssen alle geforderten Rohstoffe vorhanden sein bzw. von der Hand ergänzt werden. Im Erfolgsfall wird 1 Ware produziert.

- **Produktionskette:** Hat ein Gebäude mindestens 1 Ware produziert, dann darf die rechts unten abgebildete Produktionskette beliebig oft genützt werden.



Der Dekorateur verarbeitet Hühnereier und Stecken zu Osterstecken

Die Produktionskette gibt an, welchen **eigenen Rohstoff** von der Hand oder welche **eigene** schon produzierte **Ware** der Spieler auf das Produktionsgebäude legen kann. Es werden damit zusätzlich zur normalen Produktion weitere Waren veredelt.

**Beispiel 1:** *Produziert die Schnitzerei Stecken, dürfen zusätzlich beliebig viele eigene Weidenzweige von der Hand verdeckt auf das Gebäude gelegt werden. Die Karten sind damit zusätzliche Stecken – aus eigenen Weidenzweigen werden Stecken. Der Spieler zeigt den Mitspielern seine Weidenzweige von der Hand und legt sie dann verdeckt und quer auf die Schnitzerei.*



**Beispiel 2:** *Produziert die Imkerei Honig, dürfen zusätzlich eigene Bienenkörbe zu Honig verarbeitet werden. Der Spieler nimmt die auf seinen Flechtereien befindlichen Karten (jede Karte entspricht 1 Bienenkorb) und legt sie auf seine Imkerei (jede Karte entspricht nun 1 Honig). Ein gutes Geschäft, da Honig 8 Münzen wert ist, Bienenkörbe jedoch nur 6 Münzen!*



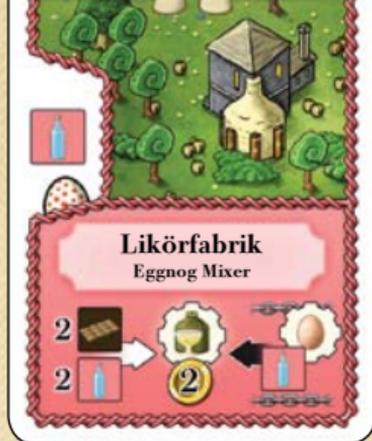
**Sind 2 Rohstoffe oder Waren in der Produktionskette abgebildet, so können nur beide als Set auf das Produktionsgebäude gelegt werden. Es kommen dafür beide Karten auf das Gebäude. Für jedes abgegebene Set werden also 2 Waren produziert!**

**Beispiel:** Die Produktionskette der Likörfabrik - hicks! – gibt an, dass 1 Hühnererei und 1 Flasche gemeinsam zu Eierlikör verarbeitet werden können. Hat der Spieler 3 Flaschen auf der Hand, aber nur 2 Hühnerereier in der Hühnerfarm, so nimmt er 2 Hühnerereier und 2 Flaschen und legt sie auf die Likörfabrik. Er hat damit 4 Eierlikör produziert. Prost!

**Hinweis:** Auch ein erfolgreicher Gehilfe löst eine Produktionskette aus. Nach der Produktion und der Nutzung der Produktionsketten wird der Arbeiter wieder zur Seite gelegt, der Gehilfe bleibt aber beim Handwerksgebäude liegen.

- **Bauen:** Der Spieler darf das in der Phase 2 verdeckt abgelegte Gebäude bauen. Kann oder will er es nicht bauen, nimmt er die Karte zurück auf die Hand. Bezahlt wird das Gebäude durch Abwerfen von Waren. Dabei wird der **Wert der abgeworfenen Waren** addiert. Es darf überzahlt werden, es gibt jedoch kein Wechselgeld.

**Beispiel:** Es soll ein Gebäude mit einem Preis von 7 gebaut werden. Der Spieler bezahlt mit 2 Schokoeiern (jedes hat einen Wert von 3 Münzen) und 1 Stecken (2 Münzen), also  $3+3+2=8$ .



- **Gehilfe:** Anstatt ein Gebäude zu bauen, darf jeder Spieler maximal 1 Gehilfen pro Runde anwerben. Diese kosten einerseits Münzen, andererseits muss der Spieler Gebäude in den auf dem Gehilfen abgebildeten Farben gebaut haben. *(Die Gebäude bleiben vor dem Spieler liegen.)*



Der Gehilfe wird **sofort** an ein eigenes Produktionsgebäude angelegt. **Beachte:**

- In jedem Gebäude darf **nur 1 Hase** *(Arbeiter oder Gehilfe)* arbeiten.
- Grundsätzlich bleiben die Gehilfen bei ihrem Gebäude liegen. In Phase 2 darf ein Gehilfe allerdings gegen Zahlung von **2 Geld an ein anderes Gebäude versetzt** werden.
- Am Ende der Phase 4 kommen alle Karten der Marktauslage auf den Ablagestapel und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird aktiver Spieler.

## Spielende

Hat ein Spieler **8 Gebäude** *(inklusive Hühnerfarm)* ausliegen, so wird die laufende Runde fertig gespielt. Danach folgt noch eine komplette Runde. In dieser letzten Runde dürfen die Spieler die Produktionsketten aller Gebäude nutzen. Dies gilt auch für Gebäude ohne Arbeiter oder Gehilfe oder wenn diese nichts produziert haben. Anschließend zählt jeder Spieler die Siegpunkte seiner **Gebäude und Gehilfen**.

Weiterhin wird der Wert aller eigenen Waren berechnet und **für je 5 Münzen gibt es einen weiteren Siegpunkt**. Bei Gleichstand gewinnt, wer nach dem Tausch 5 Münzen = 1 Siegpunkt das meiste Restgeld hat.

## Die Karten

Jede Gebäudefarbe entspricht einem Rohstoff. Gelbe Gebäude sind am häufigsten, alle anderen Rohstoffe kommen gleich oft vor. Braune Gebäude sind keine Produktionsgebäude, sondern bringen einen permanenten Spielvorteil. Wer mehrere gleiche **Lieferservices** hat, erhält auch den Vorteil mehrfach (kumulativ).



*Die Zuckerbäckerei benötigt 11 beliebige Rohstoffe, um Osterbrot zu produzieren*

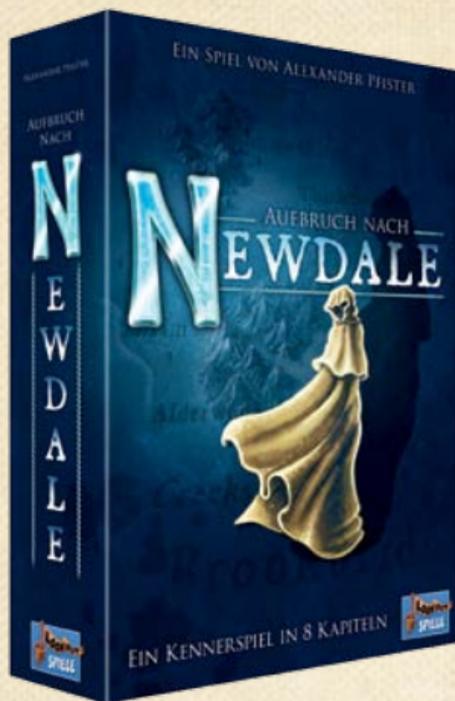


*Der Besitzer erhält in Phase 1 eine zusätzliche Handkarte, wenn er zu Beginn der Phase maximal 3 Karten auf der Hand hat.*



*Für den Besitzer liegt immer 1 Rohstoff mehr in der Marktauslage. Dieser kann nur für die Produktion (auch bei der Zuckerbäckerei) eingesetzt werden, nicht beim Nutzen einer Produktionskette.*

**Erfahrt mehr über die Geschichte von Newdale!  
Im großen Brettspiel von Alexander Pfister.**



***Erhältlich auch in unserem Online-Shop!  
[shop.lookout-spiele.de](http://shop.lookout-spiele.de)***



© 2020 Lookout GmbH

Geschäftssitz:

Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
Deutschland  
[www.lookout-spiele.de](http://www.lookout-spiele.de)

Ersatzteilservice:

Hiddigwarder Str. 37  
27804 Berne  
Deutschland  
[ersatzteile@lookout-spiele.de](mailto:ersatzteile@lookout-spiele.de)

Regelfragen, Anregungen oder Kritik?

Schreiben Sie uns an [regeln@lookout-spiele.de](mailto:regeln@lookout-spiele.de)

Für alle anderen Belange schreiben Sie uns an [buero@lookout-spiele.de](mailto:buero@lookout-spiele.de)