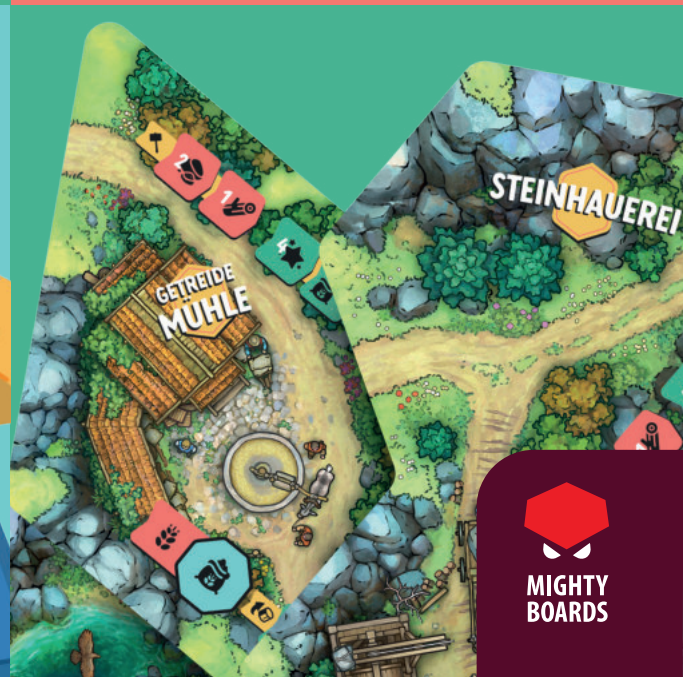




HAMLET

DAS DORFBAUSPIEL

SPIELANLEITUNG



SPIELZIEL

Hamlet ist ein kompetitives Dorfbauspiel. Im Englischen steht „hamlet“ für ein kleines Dorf ohne Kirche. Eine Partie Hamlet ist somit vorbei, wenn ihr die Kirche fertiggestellt habt – aus eurer bescheidenen Siedlung ist ein lebhaftes Dorf geworden.

Ihr baut euer Dorf zwar gemeinsam auf, aber am Ende gewinnt die Partie, wer beim Dorfbau den größten Beitrag geleistet und so die meisten Siegpunkte erhalten hat.

Siegpunkte kannst du auf unterschiedliche Weisen erhalten: Baue Orte und Wege, verkaufe Ressourcen auf dem Markt, verarbeite Rohstoffe zu Gütern, erreiche Meilensteine, erfülle Kirchenaufträge und wetteifere um Auszeichnungen. All dies kann dazu beitragen, dass du am Ende als Gründer/in eures Dorfs in die Geschichte eingehst!

PERSÖNLICHES SPIELMATERIAL



24 SPIELMARKER
6 pro Farbe



16 DORFBEWOHNER
4 pro Farbe



24 ESEL
6 pro Farbe



24 FLAGGEN
6 pro Farbe



20 WEGE
5 pro Farbe



32 GÜTER
8 pro Farbe
(und jeweils 2 jeder Art)



ALLGEMEINES SPIELMATERIAL



18 ROHSTOFFE

6 pro Rohstoffart
(Stein 🪨, Holz 🪵 und Getreide 🌾)

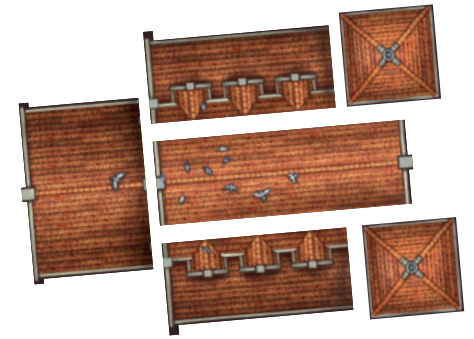


1 STARTPLÄTTCHEN



30 GOLDMÜNZEN

23 Münzen mit dem Wert 1 und
7 Münzen mit dem Wert 5



6 KIRCHENTEILE



9 ZIELPLÄTTCHEN

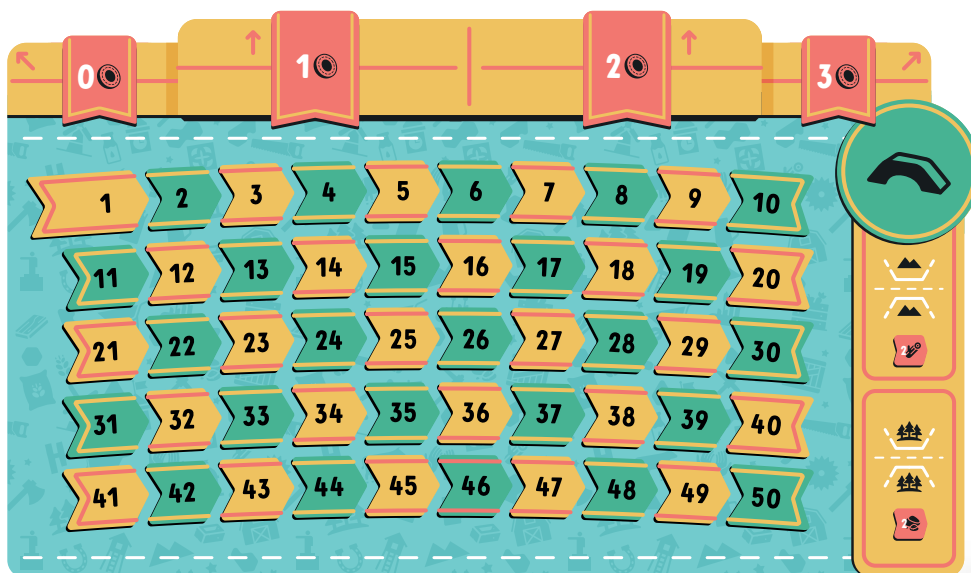
5 Meilensteine (türkise Schleife) und
4 Auszeichnungen (rosa Schleife)



12 HANDELSPLÄTTCHEN



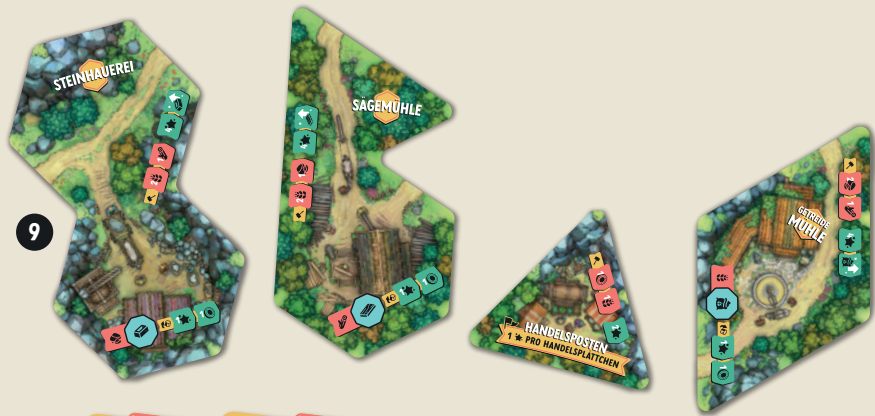
32 ORTSPLÄTTCHEN



1 SIEGPUNKTETAFEL

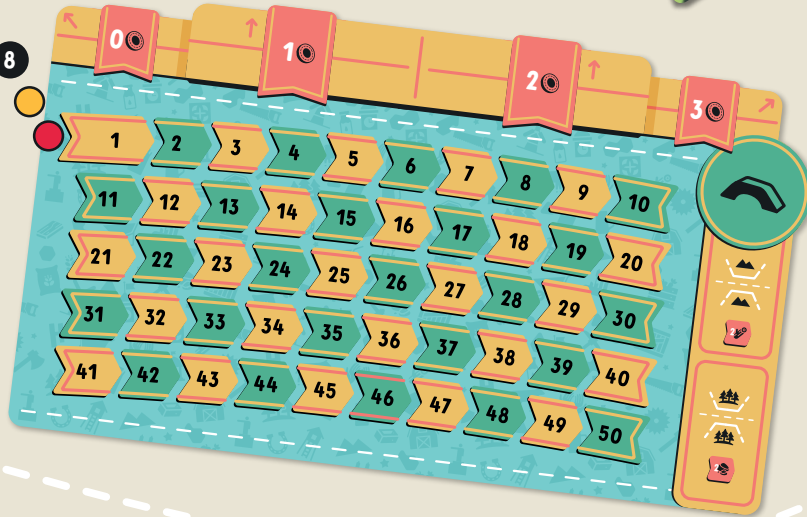


1 STOFFBEUTEL







9

8







12





7 Sortiert die restlichen Ortsplättchen anhand der Symbole über den Namen auf ihren Rückseiten – Mehl , Milch , Mauerstein  und Bauholz  – in 4 Stapel mit jeweils 4 Plättchen. (Im Schachtel-einsatz gibt es Fächer, in denen ihr die Plättchen vorsortiert aufbewahren könnt.) Legt die Stapel verdeckt neben die Spielfläche.


8 Legt die Siegpunktetafel neben die Spielfläche und legt jeweils 1 Spielmarker eurer Farbe vor das Feld 1.

9 Zieht 4 Ortsplättchen aus dem Stoffbeutel und legt jeweils 1 Plättchen über die Felder am oberen Rand der Siegpunktetafel, die mit Kosten markiert sind: 0 Gold , 1 Gold , 2 Gold  und 3 Gold .

10 Bestimmt zufällig, welche Person beginnt. Sie erhält das Startplättchen.

11 Nehmt euch jeweils 3 Gold  und legt es in euren persönlichen Vorrat.

• **Im Spiel zu zweit oder dritt** nimmt sich die letzte Person 1 zusätzliches Gold .

• **Im Spiel zu viert** nehmen sich die letzte und vorletzte Person jeweils 1 zusätzliches Gold .

12 Verteilt die Zielpflichter gut sichtbar neben der Spielfläche.

13 Teilt die Handelsplättchen anhand ihrer Stufen (erkennbar an den Zahlen auf ihren Rückseiten) in 3 verdeckte Stapel auf. Mischt die Stapel getrennt voneinander und passt sie wie folgt an eure Personenzahl an:

• **Im Spiel zu zweit:** Entfernt zufällig zwei Stufe-2-Plättchen und drei Stufe-3-Plättchen.

• **Im Spiel zu dritt:** Entfernt zufällig ein Stufe-2-Plättchen und zwei Stufe-3-Plättchen.

• **Im Spiel zu viert:** Entfernt zufällig ein Stufe-2-Plättchen und ein Stufe-3-Plättchen.

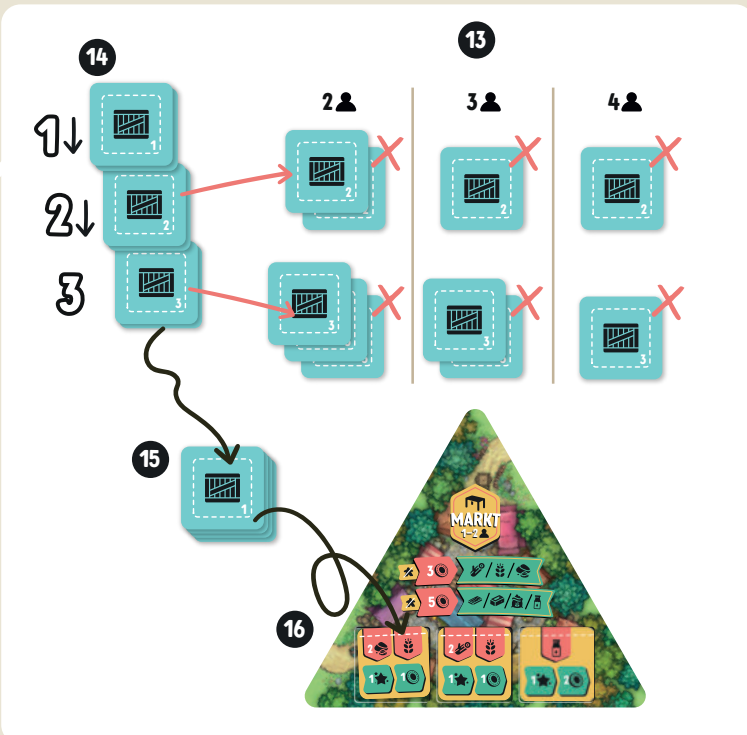
Legt die entfernten Plättchen zurück in die Schachtel; sie werden in dieser Partie nicht benötigt.


14 Bildet mit den verbliebenen Handelsplättchen den Handelsstapel, indem ihr die 3 Stapel verdeckt aufeinanderlegt (Stufe-3-Plättchen ganz unten, Stufe-1-Plättchen ganz oben).

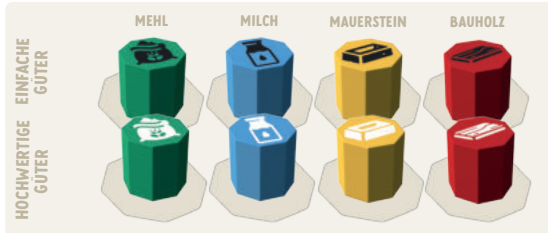
15 Legt den Handelsstapel neben der Spielfläche (in der Nähe des Markts) bereit.

16 Deckt die obersten 3 Handelsplättchen auf und legt sie offen auf die Felder auf dem Markt-Plättchen.

Nun kann es losgehen!



stein hat. Wer beispielsweise den Meilenstein „Tischler/in“ hat, produziert immer hochwertiges Bauholz  anstatt einfaches. Wenn ihr ein hochwertiges Gut produziert, stellt ihr das Gut mit dem weißen Symbol nach oben auf das produzierende Gebäude. Wenn ein hochwertiges Gut verbraucht wird, erhält die Person, die es produziert hat, sofort die doppelte Belohnung dieses Gebäudes.



Die Anzahl von Gütern ist begrenzt. Ihr habt jeweils 2 Güter jeder Art und könnt kein weiteres Gut einer Art produzieren, wenn ihr keins mehr in eurem persönlichen Vorrat habt. Wenn eines dieser Güter verbraucht wird, kommt es zurück in eurem persönlichen Vorrat und kann erneut produziert werden.

RESSOURCEN TRANSPORTIEREN & VERBRAUCHEN

Dorfbewohner müssen für fast alle Aktionen Ressourcen verbrauchen. Wenn sich die benötigten Ressourcen bereits am Ort eines Dorfbewohners befinden, kann er sie direkt verbrauchen. Andernfalls müssen sie zum Ort des Dorfbewohners

transportiert werden. Ressourcen werden nacheinander in beliebiger Reihenfolge transportiert und sofort verbraucht. Das ist relevant für den Freihandel (siehe *Markt* auf S. 9).

Wichtig: Falls es nicht möglich ist, **alle** für eine Aktion benötigten Ressourcen **in dieser Aktion** an den Ort des Dorfbewohners zu transportieren, **kann die Aktion nicht ausgeführt werden.** Ressourcen dürfen nur transportiert werden, wenn sie **sofort** in einer Aktion verbraucht werden.

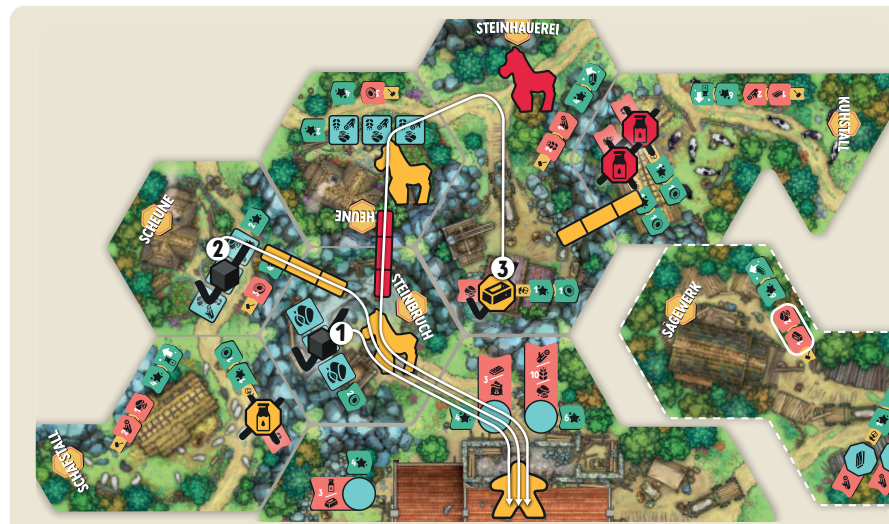
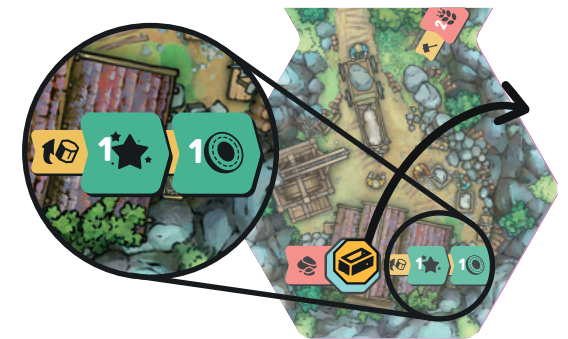
RESSOURCEN TRANSPORTIEREN




Jede beliebige Ressource kann von ihrem produzierenden Gebäude aus **zu einem angrenzenden verbundenen Ort** transportiert werden (also immer 1 Ortsplättchen weit). Die beiden Orte müssen durch einen Weg verbunden sein. Um Ressourcen weiter transportieren zu können, benötigt ihr Esel, die eine **Transportkette** bilden. Wenn eine Ressource den **Ort eines Esels** in der eigenen Farbe erreicht, kann sie mit seiner Hilfe erneut zu einem angrenzenden verbundenen Ort transportiert werden. Der Esel bleibt dabei stehen. Falls auf dem nächsten Ort **ein weiterer Esel** in der eigenen Farbe steht, kann die Ressource von dort aus weitertransportiert werden. Auf diese Weise geht die Transportkette weiter, bis die Ressource den Ort des Dorfbewohners erreicht, mit dem eine Aktion ausgeführt wird. **Esel bewegen sich beim Transport nicht**, sondern befördern nur Ressourcen an einen angrenzenden verbundenen Ort.





RESSOURCEN VERBRAUCHEN

Ressourcen werden für Aktionen verbraucht. Wenn das geschieht, werden sie aus dem Dorf entfernt: Rohstoffe kommen zurück in den allgemeinen Vorrat, Güter in den Vorrat der Person, die sie produziert hat.

- Wenn ein **einfaches Gut** verbraucht wird, erhält die Person, die es produziert hat, sofort die Belohnung des produzierenden Gebäudes (siehe Abbildung unten).
Hinweis: Eine Person erhält die Belohnung auch, wenn sie ihr eigenes Gut selbst verbraucht.
- Wenn ein **hochwertiges Gut** verbraucht wird, erhält die Person, die es produziert hat, sofort die **doppelte** Belohnung des Gebäudes.
- Für verbrauchte **Rohstoffe** gibt es keine Belohnung.





Beispiel: Der gelbe Dorfbewohner möchte als Aktion das Sägewerk neben der Kirche bauen. (1) Für den Bau müssen Ressourcen zum Bauort (Kirche) transportiert werden. Der Stein  auf dem Steinbruch kann leicht transportiert werden, weil der Steinbruch an die Kirche angrenzt. (2) Der Stein  auf der Scheune kann ebenfalls transportiert werden, weil er erst den Steinbruch erreicht und danach mithilfe des gelben Esels zur Kirche weitertransportiert wird. (3) Schließlich kann noch der Mauerstein  auf der Steinhauerei transportiert werden, weil er erst die Scheune mit dem gelben Esel erreicht, dann den Steinbruch (Erinnerung: Ihr könnt Wege unabhängig ihrer Farbe nutzen) und dann die Kirche. Das Sägewerk kann also gebaut werden!

Im Gegensatz dazu hätte der gelbe Dorfbewohner als Aktion nicht den Kirchenauftrag „3  / “ erfüllen können. Die Milch  auf dem Schafstall kann nicht zur Kirche transportiert werden, weil dafür ein Esel auf der angrenzenden Scheune fehlt, und die Milch  auf dem Kuhstall kann nicht transportiert werden, weil auf der Steinhauerei nur ein roter Esel steht (Erinnerung: Ihr könnt nur eure eigenen Arbeiter nutzen).

MEILENSTEINE & AUSZEICHNUNGEN

Ihr könnt um zwei Arten von Zielen wetteifern: Meilensteine und Auszeichnungen.

- **Meilensteine** (türkise Schleife) werden während der Partie jeweils an die Person vergeben, die eine bestimmte Bedingung als Erstes erfüllt. Wer einen Meilenstein erhält, legt ihn offen vor sich auf den Tisch. Meilensteine bringen entweder Siegpunkte , die am Ende der Partie berechnet werden, oder einen Vorteil, der im weiteren Verlauf der Partie genutzt werden kann.
- **Auszeichnungen** (rosa Schleife) bringen immer Siegpunkte  und werden am Ende der Partie während der Endwertung jeweils an die Person vergeben, die in einer bestimmten Kategorie am erfolgreichsten war.



SPIELABLAUF

Eine Partie *Hamlet* wird über mehrere Runden gespielt. Beginnend bei der Person mit dem Startplättchen spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn und seid jede Runde einmal am Zug. Ihr spielt so lange, bis ihr die Kirche fertiggestellt habt, was das Ende der Partie einleitet.

SPIELZUG

Wenn du am Zug bist, nutzt du deine Arbeiter im Dorf.

Du darfst jeden Dorfbewohner **einzel**n nutzen; Esel darfst du allerdings **nur einmal pro Zug als Herde** bewegen. Die **Reihenfolge**, in der du einzelne Dorfbewohner nutzen und deine Eselherde bewegen darfst, ist beliebig. Du darfst z. B. zwei Dorfbewohner nutzen, dann deine Eselherde bewegen und schließlich einen weiteren Dorfbewohner nutzen.


ESELHERDE BEWEGEN

Wenn du deine Eselherde bewegst, darfst du **beliebig viele** deiner Esel im Dorf entlang eines Wegs zu einem angrenzenden Ort bewegen. **Sobald du dies getan hast, darfst du die Esel in diesem Zug nicht noch einmal bewegen.**

EINEN DORFBEWÖHNER NUTZEN

Wenn du einen Dorfbewohner nutzt, darfst du mit ihm **genau 1 Aktion** ausführen.

Dazu **bewegst** du den Dorfbewohner (falls nötig) zu dem Ort, an dem du eine Aktion ausführen möchtest. Du darfst ihn zu jedem Ort bewegen, der mit dem Wegnetz des Dorfs verbunden ist. Unverbundene Orte sind nicht erreichbar.

Für fast alle Aktionen musst du **Ressourcen** zum Ort des Dorfbewohners transportieren (oder genug Gold  in deinem persönlichen Vorrat haben). Falls du nicht alle benötigten Ressourcen in einer Aktion transportieren kannst, kannst du die entsprechende Aktion nicht ausführen.

Nachdem du mit einem Dorfbewohner eine Aktion ausgeführt hast, **legst du ihn auf seine Seite**, um anzuzeigen, dass du ihn in diesem Zug genutzt hast.

ENDE DES SPIELZUGS

Wenn du keine Arbeiter mehr nutzen möchtest oder kannst, beendest du deinen Zug. Stelle alle Dorfbewohner, die du genutzt hast, wieder aufrecht hin. Dann ist die Person zu deiner Linken am Zug.

DORFBEWÖHNERAKTIONEN

Die möglichen Aktionen eines Dorfbewohners sind:

- 1 Ein Gebäude aktivieren**
und dessen spezifische Aktion ausführen
- 2 Einen Ort bauen**
(angrenzend an einen Ort im Dorf)
- 3 Einen Weg bauen**
und damit zwei angrenzende Orte verbinden

1. GEBÄUDE AKTIVIEREN

Um ein Gebäude zu aktivieren, musst du einen Dorfbewohner zu diesem Gebäude bewegen. Jedes Gebäude hat mindestens eine spezifische Aktion. Im Folgenden werden die Gebäudearten und die drei besonderen Start-Ortsplättchen erklärt; weitere Erklärungen findet ihr im Ortsglossar auf der Rückseite dieser Anleitung.

PRODUKTIONSGEBÄUDE





Diese Gebäudeart produziert die Rohstoffe, die auf den blauen Ressourcenfeldern des jeweiligen Plättchens abgebildet sind.

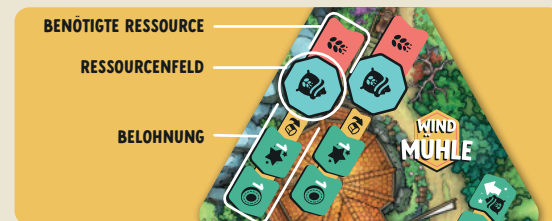


Rohstoffe produzieren

- Überprüfe, ob mindestens 1 Ressourcenfeld auf dem Plättchen leer ist. Falls alle Felder voll sind, kannst du die Aktion nicht ausführen.
- Fülle die Ressourcenfelder auf, indem du 1 passenden Rohstoff aus dem allgemeinen Vorrat auf jedes leere Feld legst.
- Erhalte sofort die Belohnung, die neben den Ressourcenfeldern abgebildet ist (unabhängig von der Anzahl der produzierten Rohstoffe).

VERARBEITUNGSGBÄUDE

Diese Gebäudeart verarbeitet Rohstoffe und produziert die Güter, die auf den blauen Ressourcenfeldern des jeweiligen Plättchens abgebildet sind. Sobald das erste Verarbeitungsgebäude für eines der 4 Güter (Mehl , Milch , Mauerstein  oder Bauholz ) gebaut wird, füllt den Stoffbeutel mit dem Stapel der entsprechenden Plättchen und schüttelt ihn gut durch.



Güter produzieren



- Überprüfe, ob mindestens 1 Ressourcenfeld auf dem Plättchen leer ist. Falls alle Felder voll sind, kannst du die Aktion nicht ausführen.
- Transportiere die benötigten Rohstoffe zu diesem Gebäude und verbrache sie. Falls das Gebäude 2 Ressourcenfelder hat, darfst du in dieser Aktion entweder eines oder auch beide auffüllen (falls du den benötigten Rohstoff zweimal zu diesem Gebäude transportieren kannst).
- Nimm für jedes produzierte Gut ein passendes Gut aus deinem persönlichen Vorrat und stelle es mit dem schwarzen Symbol nach oben auf ein Ressourcenfeld (bzw. mit dem weißen Symbol nach oben, falls du den passenden Meilenstein hast, um hochwertige Güter zu produzieren). Falls du kein passendes Gut in deinem Vorrat hast, kannst du die Aktion nicht ausführen.
- Die Produktion eines Guts bringt dir keine sofortige Belohnung. Du erhältst die Belohnung erst, wenn das Gut verbraucht wird. Alle dürfen das von dir produzierte Gut für Aktionen nutzen.

RATHAUS

Das Rathaus bietet zwei Aktionen, die du bei seiner Aktivierung **beide** in der folgenden Reihenfolge ausführen darfst:



Entwurf kaufen

- Überprüfe, wie viele Entwürfe du in deinem persönlichen Vorrat hast. Falls du bereits 3 Entwürfe hast, kannst du diese Aktion nicht ausführen.
- Wähle 1 der 4 Ortsplättchen, die über der Siegpunkttafel liegen. Das ganz links liegende Plättchen ist kostenlos. Falls du ein anderes Plättchen kaufen möchtest, musst du die darunter abgebildeten Kosten bezahlen, indem du jeweils 1 Gold  auf jedes weiter links liegende Plättchen legst. Falls du nicht genug Gold  hast, kannst du das entsprechende Plättchen nicht kaufen.

- Nimm dein gewähltes Plättchen (und ggf. das darauf liegende Gold ☉) und lege es in deinen persönlichen Vorrat. Du kannst den Entwurf später nutzen, um einen Ort im Dorf zu bauen.
- Schließe die entstandene Lücke über der Siegpunktetafel, indem du alle auf die Lücke folgenden Plättchen nach links verschiebst.
- Ziehe ein neues Plättchen aus dem Stoffbeutel und lege es über das am weitesten rechts gelegene Feld der Siegpunktetafel, sodass wieder 4 Plättchen ausliegen.

UND/ODER Arbeiter anheuern

- Du darfst in dieser Aktion so viele Arbeiter anheuern, wie du bezahlen kannst.
 - Bezahle für deinen ersten zusätzlichen Dorfbewohner 5 Gold ☉, für den zweiten 7 Gold ☉ und für den dritten 9 Gold ☉. Du kannst insgesamt nicht mehr als 4 Dorfbewohner haben.
 - Bezahle für Esel jeweils 3 Gold ☉. Du kannst insgesamt nicht mehr als 6 Esel haben.
- Nachdem du ihre Kosten bezahlt hast, nimmst du alle angeheuerten Arbeiter aus deinem persönlichen Vorrat. Lege Dorfbewohner auf die Kirche auf ihre Seite, um anzuzeigen, dass sie erst in deinem nächsten Zug einsatzbereit sind. Stelle Esel auf einen beliebigen Ort, der mit dem Wegnetz verbunden ist; Esel sind sofort einsatzbereit.



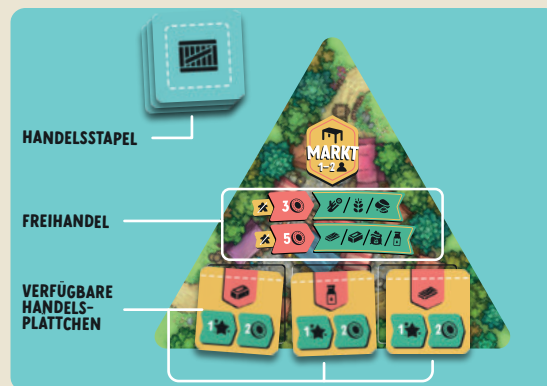
Beispiel: (1) Du aktivierst mit einem Dorfbewohner das Rathaus und möchtest einen Entwurf kaufen. In deinem persönlichen Vorrat befinden sich 10 Gold ☉. Du möchtest das zweite Ortsplättchen kaufen, also (2) legst du 1 Gold ☉ auf das Plättchen

ganz links und (3) nimmst dann das zweite Plättchen, auf dem schon 2 Gold ☉ liegen. Dadurch hast du nun 11 Gold ☉. (4) Du verschiebst die Plättchen nach links und (5) ziehst ein neues Plättchen aus dem Stoffbeutel, das du über das letzte Feld legst.

Nun möchtest du Arbeiter anheuern: 1 Dorfbewohner und 1 Esel. Da du bereits zwei Dorfbewohner im Dorf hast, kostet der nächste Dorfbewohner 7 Gold ☉ und der Esel 3 Gold ☉. Insgesamt bezahlst du also 10 Gold ☉. (6) Du legst deinen neuen Dorfbewohner auf die Kirche und (7) stellst deinen neuen Esel auf den Bauernhof.

MARKT

Der Markt ist eines der wichtigsten Gebäude im Dorf, da er dir sowohl den Verkauf als auch den Kauf von Ressourcen ermöglicht.



Ressourcen verkaufen

- Wähle ein verfügbares Handelsplättchen.
- Transportiere die benötigten Ressourcen zum Markt und verbrauche sie. Falls Güter darunter sind, erhalten die Personen, die sie produziert haben, sofort die entsprechende Belohnung.
- Nimm dein gewähltes Handelsplättchen und lege es vor dich. Erhalte dann sofort die Belohnung des Plättchens (Siegpunkte ★ und/oder Gold ☉).
- Ziehe ein neues Handelsplättchen vom Stapel (falls er noch nicht leer ist) und lege es offen aus, sodass wieder 3 Plättchen verfügbar sind. Falls der Stapel leer ist, ignoriere diesen Schritt.

Für den Verkauf von Ressourcen **darfst du nicht den Freihandel nutzen**.

Freihandel

Wenn einer deiner Dorfbewohner Ressourcen verbrauchen muss, darfst du den Freihandel nutzen, um benötigte Ressourcen vom Markt zu kaufen.

- Den Freihandel zu nutzen **ist keine Aktion** und du musst dafür keinen Dorfbewohner auf den Markt stellen. Die Kosten für Ressourcen sind auf dem Markt-Plättchen abgebildet. Du darfst so viele Ressourcen vom Markt kaufen, wie du

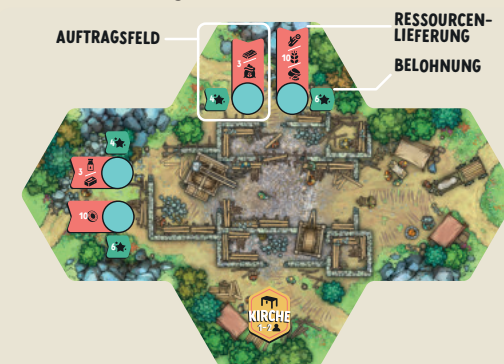
bezahlen kannst. Falls du in einer Aktion eines deiner eigenen Güter verbrauchst, darfst du das als Belohnung erhaltene Gold ☉ noch in dieser Aktion für den Freihandel nutzen.

- Um eine Ressource vom Markt kaufen zu können, **musst du sie vom Markt zum Ort des Dorfbewohners, mit dem du eine Aktion ausführen möchtest, transportieren** (ggf. mithilfe von Eseln). Der Ressourcen-Vorrat des Marktes ist nicht begrenzt. Gekaufte Ressourcen werden durch kein Spielmaterial dargestellt. Vom Markt gekaufte Güter sind einfache Güter, gehören keiner Person und bringen keine Belohnung.

Du darfst **keine Ressourcen mit dem Freihandel kaufen**, um sie für ein Handelsplättchen zu verkaufen.

KIRCHE

Du kannst einen der Aufträge zur Fertigstellung der Kirche erfüllen und Ressourcen oder Gold ☉ für den Bau liefern. Die Kirche ist ein gewaltiges Bauprojekt und braucht mehrere Lieferungen für ihre Fertigstellung, die durch **Auftragsfelder** auf dem Kirchen-Plättchen dargestellt werden. Jedes Auftragsfeld erfordert andere Ressourcen oder Gold ☉ und bringt unterschiedlich viele Siegpunkte ★. Die Aufträge können in beliebiger Reihenfolge erfüllt werden und die Kirche gilt als fertiggestellt, sobald der letzte Auftrag erfüllt wurde.



Kirchenauftrag erfüllen

- Bezahle das benötigte Gold ☉ oder transportiere die benötigten Ressourcen zur Kirche und verbrauche sie. Falls Güter darunter sind, erhalten die Personen, die sie produziert haben, sofort die entsprechende Belohnung. Falls du eines deiner eigenen Güter verbrauchst, darfst du das als Belohnung erhaltene Gold ☉ noch in dieser Aktion für den Freihandel nutzen.
- Lege einen deiner Spielmarker auf das Auftragsfeld, um anzuzeigen, dass du diesen Auftrag erfüllt hast. Lege anschließend 1 beliebiges Kirchenteil auf die Kirche.
- Erhalte sofort so viele Siegpunkte ★, wie die Belohnung deines erfüllten Auftrags angibt.

Hinweis: Ein Trennstrich (/) zwischen Ressourcen bedeutet „und/oder“ und erlaubt dir, eine beliebige Kombination der abgebildeten Ressourcen zu liefern. Zum Beispiel bedeutet der Kirchauftrag „3 / “, dass du 3 Milch , 3 Mauerstein oder eine beliebige Kombination dieser Güter liefern darfst.

Betteln

Wenn die Zeiten hart sind, kannst du vor der Kirche betteln, um 1 Gold zu erhalten. **Du kannst diese Aktion nur ausführen, falls die drei Start-Produktionsgebäude (Steinbruch, Holzfällerhütte und Bauernhof) voll sind und du dort keine Aktion ausführen kannst.**

2. ORT BAUEN

Um einen Ort (also ein Gebäude oder eine Sonderstätte) zu bauen, gehst du wie folgt vor:

- 1 Bewege einen Dorfbewohner zu einem Ortsplättchen mit mindestens einem freien Segment, an das ein neues Plättchen angelegt werden kann.
- 2 Wähle einen Entwurf aus deinem persönlichen Vorrat und stelle sicher, dass er regelkonform an das Ortsplättchen angelegt werden kann, auf dem dein Dorfbewohner steht. Du musst dein gewähltes Plättchen so anlegen können, dass mindestens 1 volles Segment ein volles Segment des ausliegenden Plättchens berührt und dass insgesamt keine Segmente gegen die Anlegeregeln verstoßen (siehe *Ortsplättchen anlegen* auf S. 6).
- 3 Bezahle das benötigte Gold und/oder transportiere die benötigten Ressourcen (Baukosten) an den Ort deines Dorfbewohners und verbrauche sie. Falls Güter darunter sind, erhalten die Personen, die sie produziert haben, sofort die entsprechende Belohnung. Falls du eines deiner eigenen Güter verbrauchst, darfst du das als Belohnung erhaltene Gold noch in dieser Aktion für den Freihandel nutzen.
- 4 Lege dein gewähltes Plättchen regelkonform an.
- 5 Erhalte sofort die Baubelohnung des Plättchens in Form von **Siegpunkten** .
 - Falls der **Meilenstein**, der zum produzierten Gut eines Verarbeitungsgebäudes passt (siehe das Symbol mit dem Pfeil bei der Baubelohnung), noch nicht vergeben ist, nimmst du ihn und legst ihn vor dich. Falls eine andere Person den Meilenstein bereits erhalten hat, darfst du ihn ihr nicht wegnehmen.
 - Sobald das erste Verarbeitungsgebäude für eines der 4 Güter (Mehl , Milch , Mauerstein oder Bauholz) gebaut wird, füllt den Stoffbeutel mit dem **Stapel der entsprechenden Plättchen** und schüttelt ihn gut durch.



SONDERSTÄTTEN

Eine Sonderstätte erkennst du am Flaggen-symbol vor dem Namen auf der Vorderseite des Plättchens. Die Flagge signalisiert, dass du diesen Ort markieren musst, damit er dir am Ende der Partie Siegpunkte bringt. Wenn du eine Sonderstätte baust, stellst du also eine Flagge in deiner Farbe darauf. **Die Anzahl deiner Flaggen ist nicht begrenzt.** Wenn sie dir im Laufe der Partie ausgehen, verwende einen geeigneten Ersatz. Sonderstätten müssen mit dem Wegnetz verbunden sein, um gewertet zu werden (außer ein Ortsplättchen besagt etwas anderes).



3. WEG BAUEN

Es ist oft nicht möglich, Orte nur durch das Aneinanderlegen von Wegsegmenten mit dem Wegnetz des Dorfs zu verbinden. Deshalb kannst du deine eigenen Wege bauen, um Orte miteinander zu verbinden und es Arbeitern zu ermöglichen, sich zu ihnen zu bewegen.

Es gibt zwei Arten von Wegen, die du bauen kannst:

- **Brücken (zwischen Felsen):** Brücken verbinden zwei aneinander angrenzende Felssegmente. Für den Bau benötigst du **2 Holz** .

- **Pflasterpfade (durch Wälder):** Pflasterpfade verbinden zwei aneinander angrenzende Waldsegmente. Für den Bau benötigst du **2 Stein** . Zur besseren Übersicht sind die jeweiligen Kosten auch auf der Siegpunkttafel abgebildet.

Wege können nur **zwischen gleichartigen Segmenten** gebaut werden. Wenn ein Wald- und ein Felssegment aneinander angrenzen, entsteht eine **Steilwand**; an dieser Stelle darfst du keinen Weg bauen. Du darfst auch keinen Weg zwischen Orten bauen, die schon **direkt miteinander verbunden** sind (also ohne einen Umweg über andere Orte).

Weg bauen

- 1 Bewege einen Dorfbewohner zu einem Ort, von dem aus du einen Weg zu einem angrenzenden Ort bauen willst.
- 2 Transportiere die benötigten Rohstoffe zum Ort des Dorfbewohners und verbrauche sie.
- 3 Lege einen deiner Wege (gilt als Brücke oder als Pflasterpfad) auf die zu verbindenden Segmente. Die beiden Orte sind nun durch deinen Weg miteinander verbunden.
 - Falls der **Meilenstein „Planer/in“** noch nicht vergeben ist, nimmst du ihn und legst ihn vor dich. Falls eine andere Person den Meilenstein bereits erhalten hat, darfst du ihn ihr nicht wegnehmen.

Hinweis: Der Bau eines Wegs bringt dir keine sofortige Belohnung, aber bringt dir am Ende der Partie Siegpunkte .



Beispiel: Den oberen Weg darfst du nicht bauen, weil die Scheune und das Sägewerk bereits direkt durch einen aufgedruckten Weg verbunden sind. Den unteren Weg darfst du nicht bauen, weil die aneinander angrenzenden Segmente nicht gleichartig sind, sondern eine Steilwand bilden.

SPIELENDE

Sobald eine Person den letzten Kirchauftrag erfüllt hat, ist die Kirche fertiggestellt. Dies leitet das Ende der Partie ein. Schließt noch die aktuelle Runde ab, sodass alle die gleiche Anzahl an Zügen hatten. Dann ist die Partie vorbei und ihr führt die Endwertung durch.

ENDWERTUNG

AUSZEICHNUNGEN

Vergebt die 4 Auszeichnungen jeweils an die Person, die in einer bestimmten Kategorie am erfolgreichsten war. Bei Gleichstand werden die Siegpunkte ★ unter den Beteiligten aufgeteilt (abgerundet). Bei einem Gleichstand bei den Kirchaufträgen werden die Siegpunkte ★ der Auszeichnungen „Geistliche/r“ und „Seelsorger/in“ addiert und unter den Beteiligten aufgeteilt (abgerundet).

SONDERSTÄTTEN

Geht nacheinander alle Sonderstätten im Dorf durch und verteilt Siegpunkte ★ gemäß ihren Beschreibungen. Vergesst nicht, dass Sonderstätten mit dem Wegnetz verbunden sein müssen, um gewertet zu werden (außer ein Ortsplättchen besagt etwas anderes).

Gebaute Wege

Erhaltet jeweils 1 Siegpunkt ★ für jeden eurer eigenen gebauten Wege. Die Person, die den Meilenstein „Planer/in“ hat, verdoppelt die Punktzahl für ihre gebauten Wege.

Längster Weg

Bestimmt jeweils euren längsten Weg, also die längste verbundene Reihe von Orten, die **nur durch aufgedruckte Wege und durch eure eigenen gebauten Wege** entsteht. Euer längster Weg muss mindestens 1 eurer eigenen gebauten Wege einschließen, darf aber nicht die Kirche einbeziehen. Erhaltet dann jeweils 2 Siegpunkte ★ pro Ort an diesem Weg.

GOLD

Erhaltet jeweils 1 Siegpunkt ★ für jedes Set aus 3 Gold ☉ in eurem persönlichen Vorrat.

EURE BESCHIEDENE SIEDLUNG IST JETZT EIN LEBHAFTES DORF!

Zählt jeweils eure Siegpunkte ★ zusammen. Wer die meisten Siegpunkte ★ hat, gewinnt die Partie und geht als Gründer/in des Dorfs in die Geschichte ein. Im Falle eines Punktegleichstands gewinnt, wer die meisten Kirchaufträge erfüllt hat. Bei einem weiteren Gleichstand gewinnt, wer die meisten Handelsplättchen hat. Herrscht danach immer noch Gleichstand, füllt zwei Gläser mit Milch (oder einer geeigneten Milch-Alternative) und veranstaltet ein Wetttrinken um den endgültigen Sieg.

Gebt dem Dorf einen Namen, fotografiert es, teilt das Foto mit dem Hashtag #MyHamlet mit der Welt und behaltet es in liebevoller Erinnerung – das nächste Dorf, das ihr aufbaut, wird komplett anders aussehen!

Wertungsbeispiel:

Spielerin Rot hat drei Wege gebaut: einen zwischen Steinbruch und Steinhauerei, einen zwischen Steinbruch und Scheune und einen weiteren zwischen Teich und Schafstall – sie erhält 3 Siegpunkte ★, 1 pro gebautem Weg. Spieler Gelb hat zwei Wege gebaut: einen zwischen Kuhstall und Steinhauerei und einen zwischen Kuhstall und Hufschmied. Er erhält 2 Siegpunkte ★.

In diesem Beispiel werten Rot und Gelb ihre längsten Wege jeweils wie folgt: Rot erhält 12 Siegpunkte ★ – ihr längster Weg beginnt beim Teich und führt über den Schafstall, die Scheune, den Steinbruch und die Steinhauerei zum Hufschmied. Gelb erhält 10 Siegpunkte ★ – sein längster Weg beginnt beim Hufschmied und führt über den Kuhstall, die Steinhauerei und den Schafstall zur Scheune.

Gelb erhält zusätzlich 5 Siegpunkte ★ für den Hufschmied, der ihm 1 weiteren Siegpunkt ★ pro Ort an seinem längsten Weg bringt. Rot erhält 3 Siegpunkte ★ für den Teich, der mit dem Wegnetz verbunden ist.



HAMLET

DAS DORFBAUSPIEL



CREDITS

AUTOR DAVID CHIRCO

SPIELENTWICKLUNG JOHNATHAN HARRINGTON

DESIGN DES SOLOMODUS NICK SHAW & DÁVID TURCZI

ILLUSTRATIONEN YUSUF ARTUN & SARA CAMPOS

GRAFIKDESIGN ANDREW CACHIA

ZUSÄTZLICHES DESIGN & DRUCKVORBEREITUNG CHRIS BORG

DESIGN DER SPIELANLEITUNG ANDREW CACHIA & MARK CASHA

REDAKTION DER SPIELANLEITUNG MIHÁLY VINCZE & JEFF FRAZER

KOORDINATION DER TESTSPIELER ALEXANDRE LIMOGES,

CHARALAMPOS APARTOGLIOU, CHRISTIAN PALLER, CYPRIAN

SALA, EVELINE FOUBERT, HEIDI ZAMBRANO, JOE FARRELL,

PAUL PORTANIER, NINO TOZZI & CORY CUNNINGHAM

BESONDERER DANK AN GORDON CALLEJA, EVELINE FOUBERT,

MARIANA ALMEIDA, SANDRA SANSEIGNE, SHERVIN ZADEH,

JACE RAVENSBURG, FRANK DE JONG, DÁVID TURCZI, DAVID

DIGBY & ALL UNSERE KICKSTARTER-UNTERSTÜTZER/INNEN!

DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

ÜBERSETZUNG JESSICA ULLRICH

REDAKTION & LEKTORAT BENJAMIN FISCHER, SUSANNE

KRAFT & JESSICA ULLRICH

SATZ & LAYOUT MAX BREIDENBACH



© 2022 Mighty Boards

Veröffentlicht von Mighty Boards.
Alle Rechte vorbehalten.

www.mighty-boards.com

ORTSGLOSSAR

PRODUKTIONSGEBÄUDE

Bauernhof: Wenn mindestens 1 Ressourcenfeld des Bauernhofs leer ist, fülle alle leeren Felder mit Getreide 🌾 auf und erhalte 2 Gold 🟡.

Holzfallerrhütte: Wenn mindestens 1 Ressourcenfeld der Holzfallerrhütte leer ist, fülle alle leeren Felder mit Holz 🪵 auf und erhalte 2 Gold 🟡.

Scheune (2x): Wenn mindestens 1 Ressourcenfeld der Scheune leer ist, fülle alle leeren Felder mit einer beliebigen Kombination aus Rohstoffen (Stein 🪨, Holz 🪵 und Getreide 🌾) auf und erhalte 2 Siegpunkte ★. Für die Scheunenaktion erhältst du kein Gold 🟡.

Steinbruch: Wenn mindestens 1 Ressourcenfeld des Steinbruchs leer ist, fülle alle leeren Felder mit Stein 🪨 auf und erhalte 2 Gold 🟡.

VERARBEITUNGSGEBÄUDE

Getreidemühle: Wenn das Ressourcenfeld der Getreidemühle leer ist, darfst du 1 Getreide 🌾 verbrauchen, um 1 Mehl 🍞 zu produzieren. Stelle ein Mehl 🍞 mit dem schwarzen Symbol nach oben auf das Ressourcenfeld (bzw. mit dem weißen Symbol nach oben, falls du den Meilenstein „Müller/in“ hast). Wenn dein Mehl 🍞 verbraucht wird, erhalte 1 Gold 🟡 und 1 Siegpunkt ★ (bzw. 2 Gold 🟡 und 2 Siegpunkte ★ als „Müller/in“).

Kuhstall: Wenn mindestens 1 Ressourcenfeld des Kuhstalls leer ist, darfst du für jedes leere Feld 1 Getreide 🌾 verbrauchen, um 1 Milch 🥛 zu produzieren. Stelle eine Milch 🥛 mit dem schwarzen Symbol nach oben auf ein leeres Ressourcenfeld (bzw. mit dem weißen Symbol nach oben, falls du den Meilenstein „Hirt/in“ hast). Wenn deine Milch 🥛 verbraucht wird, erhalte 1 Gold 🟡 und 1 Siegpunkt ★ (bzw. 2 Gold 🟡 und 2 Siegpunkte ★ als „Hirt/in“). Wenn beide Ressourcenfelder des Kuhstalls leer sind, darfst du in dieser Aktion entweder eines oder auch beide auffüllen (falls du 2 Getreide 🌾 zum Kuhstall transportieren kannst).

Sägemühle: Wenn das Ressourcenfeld der Sägemühle leer ist, darfst du 1 Holz 🪵 verbrauchen, um 1 Bauholz 🪚 zu produzieren. Stelle ein Bauholz 🪚 mit dem schwarzen Symbol nach oben auf das Ressourcenfeld (bzw. mit dem weißen Symbol nach oben, falls du den Meilenstein „Tischler/in“ hast). Wenn dein Bauholz 🪚 verbraucht wird, erhalte 1 Gold 🟡 und 1 Siegpunkt ★ (bzw. 2 Gold 🟡 und 2 Siegpunkte ★ als „Tischler/in“).

Sägewerk: Wenn mindestens 1 Ressourcenfeld des Sägewerks leer ist, darfst du für jedes leere Feld 1 Holz 🪵 verbrauchen, um 1 Bauholz 🪚 zu produzieren. Stelle jeweils ein Bauholz 🪚 mit dem schwarzen Symbol nach oben auf ein leeres Ressourcenfeld (bzw. mit dem weißen Symbol nach oben, falls du den Meilenstein „Tischler/in“ hast). Wenn dein Bauholz 🪚 verbraucht wird, erhalte 1 Gold 🟡 und 1 Siegpunkt ★ (bzw. 2 Gold 🟡 und 2 Siegpunkte ★ als „Tischler/in“). Wenn beide Ressourcenfelder des Sägewerks leer sind, darfst du in dieser Aktion entweder eines oder auch beide auffüllen (falls du 2 Holz 🪵 zum Sägewerk transportieren kannst).

Schafstall: Wenn das Ressourcenfeld des Schafstalls leer ist, darfst du 1 Getreide 🌾 verbrauchen, um 1 Milch 🥛 zu produzieren. Stelle eine Milch 🥛 mit dem schwarzen Symbol nach oben auf das Ressourcenfeld (bzw. mit dem weißen Symbol nach oben, falls du den Meilenstein „Hirt/in“ hast). Wenn deine Milch 🥛 verbraucht wird, erhalte 1 Gold 🟡 und 1 Siegpunkt ★ (bzw. 2 Gold 🟡 und 2 Siegpunkte ★ als „Hirt/in“).

Steinhauerei: Wenn das Ressourcenfeld der Steinhauerei leer ist, darfst du 1 Stein 🪨 verbrauchen, um 1 Mauerstein 🧱 zu produzieren. Stelle einen Mauerstein 🧱 mit dem schwarzen Symbol nach oben auf das Ressourcenfeld (bzw. mit dem weißen Symbol nach oben, falls du den Meilenstein „Maurer/in“ hast). Wenn dein Mauerstein 🧱 verbraucht wird, erhalte 1 Gold 🟡 und 1 Siegpunkt ★ (bzw. 2 Gold 🟡 und 2 Siegpunkte ★ als „Maurer/in“).

Steinmetzmeisterei: Wenn mindestens 1 Ressourcenfeld der Steinmetzmeisterei leer ist, darfst du für jedes leere Feld 1 Stein 🪨 verbrauchen, um 1 Mauerstein 🧱 zu produzieren. Stelle jeweils einen Mauerstein 🧱 mit dem schwarzen Symbol nach oben auf ein leeres Ressourcenfeld (bzw. mit dem weißen Symbol nach oben, falls du den Meilenstein „Maurer/in“ hast). Wenn dein Mauerstein 🧱 verbraucht wird, erhalte 1 Gold 🟡 und 1 Siegpunkt ★ (bzw. 2 Gold 🟡 und 2 Siegpunkte ★ als „Maurer/in“). Wenn beide Ressourcenfelder der Steinmetzmeisterei leer sind, darfst du in dieser Aktion entweder eines oder auch beide auffüllen (falls du 2 Stein 🪨 zur Steinmetzmeisterei transportieren kannst).

Windmühle: Wenn mindestens 1 Ressourcenfeld der Windmühle leer ist, darfst du für jedes leere Feld 1 Getreide 🌾 verbrauchen, um 1 Mehl 🍞 zu produzieren. Stelle jeweils ein Mehl 🍞 mit dem schwarzen Symbol nach oben auf ein leeres Ressourcenfeld (bzw. mit dem weißen Symbol nach oben, falls du den Meilenstein „Müller/in“ hast). Wenn dein Mehl 🍞 verbraucht wird, erhalte 1 Gold 🟡 und

1 Siegpunkt ★ (bzw. 2 Gold 🟡 und 2 Siegpunkte ★ als „Müller/in“). Wenn beide Ressourcenfelder der Windmühle leer sind, darfst du in dieser Aktion entweder eines oder auch beide auffüllen (falls du 2 Getreide 🌾 zur Windmühle transportieren kannst).

SONDERSTÄTTEN

Außenposten (2x): Zähle die Orte auf dem kürzesten Weg vom Außenposten zur Kirche, einschließlich des Außenpostens und der Kirche. (Der kürzeste Weg kann auch gebaute Wege anderer Personen einschließen.) Erhalte die Anzahl der Orte als Siegpunkte ★.

Dorfplatz: Erhalte 3 Siegpunkte ★ pro an diese Sonderstätte angrenzendem Wegsegment. Du erhältst keine Siegpunkte ★ für gebaute Wege.

Handelsposten: Erhalte 1 Siegpunkt ★ pro Handelsplättchen, das vor dir liegt.

Hufschmied: Wenn du während der Endwertung deinen längsten Weg wertest, erhalte 3 (statt 2) Siegpunkte ★ pro Ort an diesem Weg.

Kleiner Berg / Großer Berg: Erhalte 1 Siegpunkt ★ (bzw. 2 Siegpunkte ★) pro an diese Sonderstätte angrenzendem Felssegment. Diese Sonderstätte muss nicht mit dem Wegnetz verbunden sein, um gewertet zu werden.

Kleiner Forst / Großer Forst: Erhalte 1 Siegpunkt ★ (bzw. 2 Siegpunkte ★) pro an diese Sonderstätte angrenzendem Waldsegment. Diese Sonderstätte muss nicht mit dem Wegnetz verbunden sein, um gewertet zu werden.

Lagerhaus: Erhalte 1 Siegpunkt ★ pro eigenem gebauten Weg. Während der Endwertung wertest du deine gebauten Wege trotzdem noch wie üblich.

Monument: Erhalte 2 Siegpunkte ★ pro gleichartigem Segment, das an diese Sonderstätte angrenzt. Das Monument hat insgesamt 9 Segmente: 3 Wald-, 3 Fels- und 3 Wegsegmente.

Schrein: Erhalte 2 Siegpunkte ★ pro Kirchenauftrag, den du erfüllt hast.

Eselstall: Erhalte 2 Siegpunkte ★ pro eigenem Esel im Dorf.

Taverne: Erhalte 1 Siegpunkt ★ pro 1 Gold 🟡 in deinem persönlichen Vorrat, bis zu einem Maximum von 8 Siegpunkten ★. Während der Endwertung wertest du dein Gold 🟡 trotzdem noch wie üblich.

Teich (2x): Erhalte 3 Siegpunkte ★, falls der Teich mit dem Wegnetz verbunden ist.

