



Anleitung

SNOWCREST

SNOWCREST

Ein Spiel von:
PHILIP DuBARRY

Illustriert von:
KERRI AITKEN

Wir danken allen, die unser Spiel während der Entwicklung getestet haben, sowie unseren Backern auf Gamefound, die dieses Spiel ermöglicht haben!

Ein besonderer Dank geht an: Isabel duBarry, Ingrid duBarry, Imogen duBarry, Gail Terrell, Ryan Vogel, Dan Bowling, Travis Chance, Ryan Bruns, Mike Hinson, Brent Dickman, Seth Jaffee, Stephen Buonocore, Kevin Emmons, Chad Broznik, Andrew Bradley, Tony Miller, Randy Lanquist.

Dieses Spiel entstand auf Land der Cadigal und Wangal.



www.grailgames.games
grailgames in den sozialen Netzwerken und auf BGG
Hergestellt von: Grail Games
1 Chemin de la Coume • 09300 LAVELANET
FRANKREICH

Snowcrest ist © 2024 Grail Games. Alle Rechte vorbehalten. Das Snowcrest-Logo ist © von Grail Games. Das Grail-Games-Logo ist TM und © von Grail Games. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt in China.

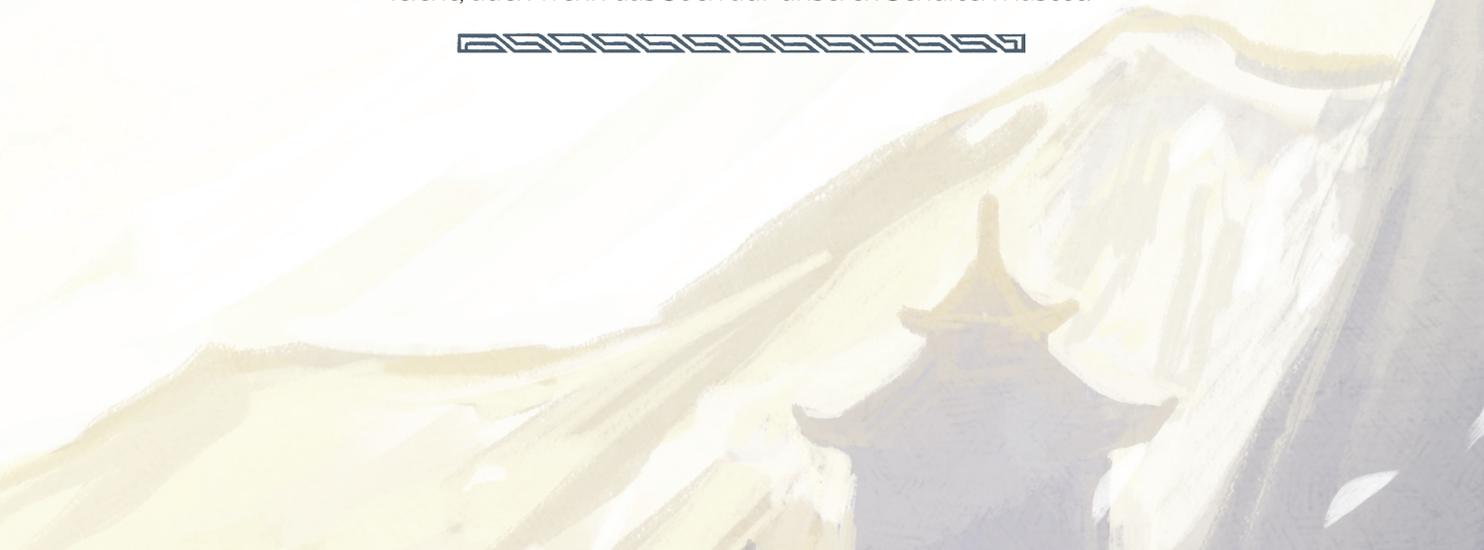
Deutschsprachige Ausgabe – Asmodee Germany
Redaktion & Lektorat: Sophia Keßler, Susanne Kraft, Steffen Trzensky
Satz & Layout: Vanessa Lühr

Phantasio
GAMES



Das Leben in den Bergen ist hart. Wenn der Boden gefriert, können wir ihn nicht pflügen. Wenn die Ernte gefriert, haben wir nichts zu essen. Und wenn wir im Tempel keine Opfer darbringen können, kommt großes Unheil über uns und unsere Familien.

Und trotzdem pflanzen wir, bauen wir, beten wir. Denn wir leben in den Bergen, und wo der Schnee fällt, sind wir zu Hause. Wir finden unseren inneren Frieden auf den Gipfeln, denn unsere Heimat ist in den Wolken. Unsere Seelen sind leicht, auch wenn das Joch auf unseren Schultern lastet.



WILLKOMMEN ZU SNOWCREST

Hoch auf den Bergen der Schneelände suchen manche das verlorene Wissen aus längst vergangenen Zeiten. Die alten Schriftrollen sind nicht nur versteckt, sondern werden, so erzählt man sich, von mystischen Kreaturen bewacht. Durch Meditation und Opfergaben soll sich das alte Wissen offenbaren, wodurch ein Zeitalter des Friedens und des Wohlstands anbrechen wird.

In *Snowcrest* führst du dein Dorf auf den Pfad der Erleuchtung. Schütze deine Dorfgemeinschaft aus Priestern, Bauern und Arbeitern. Baue Gebäude, bestelle die kargen Felder, sammle Wacholder im Wald, bringe Opfer dar, vertiefe dich in die Meditation und enthülle die Geheimnisse aus längst vergangenen Zeiten. Besänftige die mächtigen Wächter des Wissens und bringe Frieden und Wohlstand über die Schneelände!

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan aus Stoff für Karten und Ressourcen
- 210 Ressourcenplättchen (50 × Gerste, 44 × Opferschale, 44 × Gebetsglocke, 36 × Wacholder, 36 × Gold)
- 53 Gebäudeplättchen (21 × Bauernhof, 16 × Tempel, 16 × Schmiede)
- 51 Schriftrollenplättchen
- 24 Unheilplättchen
- 4 Unheilanzeiger für die Unheilleiste (1 für jede Person)
- 1 Startmarker
- 4 Ruhemarker (mit Zahlen von 1 bis 4, für die Solovariante)
- 35 Allgemeine-Bewohner-Karten (in Weiß)
- 12 Wächterkarten (in Braun)
- 10 Herausforderungskarten (in Gelb)
- 6 Waldkarten (in Grün)
- 4 Dorfpläne aus Stoff in Rot, Blau, Grün und Gelb
- 56 Karten in Rot, Blau, Grün und Gelb. Jedes Set besteht aus:
 - 4 Start-Bewohnern mit dem Startsymbol (☐*)
 - 9 Bewohnern
 - 1 Spielhilfe

Die Ressourcenplättchen sind nicht auf die enthaltene Menge begrenzt. Wenn euch während des Spielens Plättchen ausgehen, verwendet einen beliebigen Ersatz.

SPIELAUFBAU

Hinweis: Die Regeln für die Einstiegs- und die Solovariante findet ihr auf Seite 13.

1. Legt den **Spielplan** auf den Tisch. Auf diesem Plan werden die verschiedenen Karten und Ressourcen gelagert.
2. Zählt die in der Tabelle angegebene Anzahl an **Schriftrollenplättchen** für eure Personenzahl ab und legt sie auf das passende Feld des Spielplans. Legt die übrigen Schriftrollen neben dem Spielplan bereit. (*Hinweis: Die übrigen Schriftrollen benötigt ihr eventuell am Spielende. Bis dahin dürft ihr sie allerdings nicht verwenden.*)

Personen	Schriftrollen
2	20
3	25
4	30



3. Legt die **Ressourcenplättchen** für Gerste, Opferschalen, Gebetsglocken und Gold auf die passenden Felder des Spielplans. Legt die **Gebäudeplättchen** (Bauernhof, Schmiede und Tempel) auf die passenden Felder des Spielplans (die Stapelgröße spielt keine Rolle, Hauptsache sie stehen stabil). Legt die Unheilplättchen neben dem Spielplan bereit.
4. Mischt die **Wächterkarten** und legt sie als verdeckten Stapel auf das passende Feld des Spielplans.
5. Mischt die **Waldkarten** und legt sie als verdeckten Stapel auf das passende Feld des Spielplans. Legt 3 **Wacholderplättchen** pro Person auf den Waldstapel. Legt die übrigen Wacholderplättchen neben dem Spielplan bereit.
6. Mischt die **Allgemeine-Bewohner-Karten** und legt sie als verdeckten Stapel auf das passende Feld des Spielplans. Deckt dann 5 Allgemeine Bewohner auf und legt sie in die Reihe darunter.
7. Mischt die **Herausforderungskarten**, deckt 1 Karte pro Person plus 1 weitere Karte auf (3/4/5 Karten für 2/3/4 Personen) und legt sie auf die passenden Felder des Spielplans. Legt die übrigen Herausforderungen zurück in die Schachtel.



Auf der Rückseite der Anleitung findet ihr eine Plättchen- und Symbolübersicht. Dort könnt ihr nachschauen, wie die Plättchen aussehen.

Spielablauf für 2 Personen



Übrige Schriftrollen-, Wacholder-
und Unheilplättchen.
Legt sie neben dem Spielplan
bereit, bis ihr sie braucht.



Felder für >
Ressourcenplättchen



< Felder für Schriftrollen-
und Unheilplättchen

< Ablagestapel

- Alle nehmen sich 1 **Dorfplan** und die 14 **Karten** der dazugehörigen Farbe. Nun bereitet ihr alle euren eigenen Spielbereich wie folgt vor:
- Nimm dir einen **Unheilanzeiger** und ein **Bauernhofplättchen**. Lege den Bauernhof auf das linke Gebäudefeld unten auf deinem Dorfplan und den Unheilanzeiger auf Feld 0 der Unheilleiste. Über der Unheilleiste befinden sich 9 Kartenfelder. Suche die Spielhilfe aus deinen Karten heraus und lege sie vor dich. Suche dann jeweils die 4 Start-Bewohner heraus. Du erkennst sie an diesem Symbol in der linken oberen Ecke auf der Vorderseite: . Mische sie, verteile sie zufällig auf die 4 Eckfelder des Dorfes und decke sie auf. Mische dann die 9 übrigen Bewohner

und lege sie als verdeckten Nachziehstapel links neben dein Dorf. Lasse rechts Platz für einen Ablagestapel.

- Ziehe 3 Bewohner von deinem Nachziehstapel. Halte deine Handkarten vor den anderen geheim, aber alle dürfen immer wissen, wie viele Karten du auf der Hand hältst.
- Wer am schnellsten friert, beginnt die Partie und legt den **Startmarker** vor sich.
- Die Startperson nimmt sich 3 **Gerste** und legt sie links auf das passende Ressourcenfeld ihres Dorfes. Das ist der persönliche Vorrat. Die nächste Person im Uhrzeiger nimmt sich 4 Gerste, die dritte Person nimmt sich 5 Gerste, die vierte 6.

BEWOHNER, GEBÄUDE UND GOLD

13. Beginnend bei der Startperson und dann im Uhrzeigersinn wählt ihr jeweils genau 1 Bewohner von der Hand. Die Kosten der Karte findest du in der linken oberen Ecke. Lege die passende Anzahl an Gerstestplättchen ab (lege sie zurück auf das Gerstefeld des Spielplans), um die Karte zu bezahlen. Hast du nicht genügend Gerste, um eine Karte zu bezahlen, bewege deinen Unheilanzeiger für jede fehlende Gerste 1 Feld nach rechts (zur negativen Seite). Hast du noch Gerste, musst du diese immer zuerst ausgeben, bevor du den Unheilanzeiger bewegst. Lege die Karte auf das mittlere Feld in deinem Dorf.



Hinweis: Nur während des Spielaufbaus dürft ihr fehlende Gerste ersetzen, indem ihr Unheil nehmt. Im weiteren Spielverlauf ist das nicht mehr möglich.

Alle sollten nun jeweils 5 Bewohner in ihren Dörfern und 2 auf der Hand haben. Jetzt kann es losgehen!



In *Snowcrest* brauchst du Ressourcen, um deine Bewohner zu ernähren, Gebäude zu bauen und Aktionen durchzuführen. Über den gesamten Spielverlauf hinweg sammelst du Ressourcenplättchen auf deinem Dorfplan und gibst sie wieder aus, um die Kosten der verschiedenen Aktionen zu bezahlen. Auf vielen Karten sind vorne in der rechten oberen Ecke ebenfalls Ressourcen dargestellt. Auch mit ihnen kannst du bezahlen, indem du Karten von der Hand ablegst oder Karten, die in deinem Dorf liegen, erschöpfst. Da du die Handkarten der anderen nicht sehen kannst, kannst du also nie ganz sicher sein, wie viele Ressourcen den anderen genau zur Verfügung stehen. Gebäude können ebenfalls Ressourcen produzieren. Mit diesen drei Arten, Ressourcen auszugeben, solltest du in deinem Zug so gut wie immer Aktionsmöglichkeiten haben.

Bewohner: Die Bewohner-Karten sind alle ähnlich aufgebaut. Die Kosten geben an, wie viel Gerste du ausgeben musst, um den Bewohner zu spielen und seine Kartenaktion zu aktivieren. Bereits gespielte Bewohner kannst du entweder für ihre Kartenaktion aktivieren oder erschöpfen, um die oben rechts abgebildeten Ressourcen auszugeben. Wenn du eine Karte in deinem Dorf erschöpfst, um ihre Ressourcen auszugeben oder ihre Kartenaktion zu aktivieren, drehe sie um, sodass sie verdeckt liegt. Ein erschöpfter Bewohner kann nicht erneut erschöpft werden, bis du ihn durch eine Aktion wieder aufdeckst. Das gilt auch, wenn auf seiner Rückseite Ressourcensymbole abgebildet sind.

Aufbau einer Bewohner-Karte

Beruf des Bewohners >

STARKER HOLZFÄLLER

< Ressourcen

Kosten >

4



< Kartenaktionen

Mit den Ressourcen auf Bewohnern auf deiner Hand kannst du ebenfalls bezahlen. Lege dafür die Karte offen auf deinen Ablagestapel. Du erhältst Ressourcen, die du durch das Erschöpfen oder Ablegen eines Bewohners gewinnst, allerdings niemals als Ressourcenplättchen. Du musst sie sofort ausgeben und kannst sie nicht für später aufbewahren.

Gebäude: Mit den Kartenaktionen der Bewohner kannst du Gebäude bauen. Baust du ein Gebäude, nimmst du das passende Gebäudeplättchen vom Spielplan und legst es aufgedeckt auf das erste freie Gebäudefeld von links auf deinem Dorfplan. Sind alle Gebäudefelder bereits belegt, musst du zuerst ein Gebäude von deinem Dorfplan zurück auf den Spielplan legen. Du darfst deine Gebäude jederzeit beliebig umsortieren, aber es dürfen keine freien Felder zwischen Gebäuden liegen.

Jedes Gebäude produziert eine bestimmte Ressource. Um die Ressource auszugeben, drehe das entsprechende Gebäudeplättchen um, sodass es verdeckt liegt. Es ist verbraucht und produziert vorerst keine Ressourcen mehr, bis du es durch eine Aktion wieder aufdeckst. Du erhältst Ressourcen, die du durch das Verbrauchen von Gebäuden gewinnst, allerdings niemals als Ressourcenplättchen. Du musst sie sofort ausgeben und kannst sie nicht für später aufbewahren.



Ein Bauernhof produziert
1 Gerste.



Eine Schmiede produziert
1 Gebetsglocke.



Ein Tempel produziert
1 Opferschale.

Beispiel 1: Phil möchte einen Bewohner von seiner Hand in sein Dorf spielen. Die Karte kostet 4 Gerste. Er hat 3 Gerste im persönlichen Vorrat. Die letzte Gerste bezahlt Phil, indem er 1 seiner aufgedeckten Bauernhöfe verbraucht. Er hätte dafür auch 1 Bewohner in seinem Dorf erschöpfen können, aber er möchte ihn lieber für eine andere Aktion aufsparen.

Beispiel 2: Dierdre führt eine Meditation-Aktion durch (siehe Meditation, S. 11) und setzt 2 Gebetsglocken ein. Phil möchte sie übertreffen, aber hat keine Gebetsglockenplättchen. Er verbraucht stattdessen seine Schmiede und legt 1 Bewohner mit 2 abgebildeten Gebetsglocken von der Hand ab. Jetzt hat er 3 Gebetsglocken! Er gibt sie sofort aus und erhält sie nicht als Plättchen.

Gold: Gold ist ein Joker, der als eine beliebige andere Ressource ausgegeben werden kann (Gerste/Wacholder/Gebetsglocke/Opferschale).



SPIELABLAUF

Beginnend mit der Startperson seid ihr reihum im Uhrzeigersinn am Zug. In deinem Zug führst du genau 1 der drei folgenden Aktionen durch:

1. **AKTIVIERE** einen Bewohner in deinem Dorf.
2. **SPIELE** einen neuen Bewohner für dein Dorf und aktiviere ihn.
3. **RUHE**, um Ressourcen zu sammeln und erschöpfte Bewohner wieder aufzudecken.

Im Folgenden werden die drei Aktionen beschrieben:

1. EINEN BEWOHNER IN DEINEM DORF AKTIVIEREN

- Wähle 1 aufgedeckten Bewohner in deinem Dorf und führe seine Kartenaktion durch (siehe *Kartenaktionen*, S. 9).
- Drehe dann die Karte um, sodass sie verdeckt liegt. Der Bewohner ist erschöpft, aber er kann durch bestimmte Aktionen wieder aufgedeckt werden.

Die Bewohner deines Dorfes arbeiten hart, lernen fleißig und beten demütig, um in den Schneeländen zu überleben.

2. EINEN NEUEN BEWOHNER SPIELEN

- Wähle 1 Bewohner von deiner Hand oder 1 aufgedeckten Allgemeinen Bewohner vom Spielplan, bezahle die Gerste-Kosten und lege ihn aufgedeckt auf ein freies Feld in deinem Dorf.
- Führe die Kartenaktion des Bewohners durch.
- Drehe dann die Karte um, sodass sie verdeckt liegt. Der Bewohner ist erschöpft, aber er kann durch bestimmte Aktionen wieder aufgedeckt werden.

Hast du einen Allgemeinen Bewohner gespielt, lege einen neuen Allgemeinen Bewohner vom Stapel auf den Spielplan.

Den gespielten Bewohner legst du immer auf ein freies Feld auf deinem Dorfplan. Alternativ kannst du einen bereits vorhandenen Bewohner in deinem Dorf ersetzen, sofern er nicht erschöpft ist. War die ersetzte Karte ein Allgemeiner Bewohner, legst du sie verdeckt unter den Stapel mit den Allgemeinen Bewohnern. War sie einer deiner Bewohner (z. B. ein Start-Bewohner), legst du sie offen auf deinen Ablagestapel.

Hinweis: Die Start-Bewohner decken fast jede wichtige Aktion im Spiel ab. Sei also vorsichtig, wenn du einen Start-Bewohner ersetzt!

Du kannst niemals mehr als 9 Bewohner in deinem Dorf haben.

Neue Bewohner möchten ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen. Nur wenn alle ihre Kräfte vereinen, bringen sie das Dorf zu neuer Blüte!

3. RUHEN

Hast du zu Beginn deines Zuges drei erschöpfte Bewohner in einer Reihe (vertikal, horizontal oder diagonal), **MUSST** du ruhen. Nur zu diesem Zeitpunkt darfst du diese Aktion durchführen (und musst es sogar). Ruhen besteht aus zwei Schritten:

- Schau dir alle Bewohner in deinem Dorf an. Nimm dir passende Ressourcenplättchen für jedes aktuell sichtbare Symbol in der oberen rechten Ecke.
- Drehe dann alle erschöpften Bewohner in deinem Dorf um, sodass sie wieder aufgedeckt liegen. Du darfst die Karten dabei nicht umsordieren. Sie stehen dir in folgenden Zügen wieder zur Verfügung.

Spielst du einen neuen Bewohner, führst du sofort seine Aktion durch und erschöpfst ihn. Wann du welche Karte spielst und aktivierst, ist ein entscheidender Teil der Strategie in *Snowcrest*. Ruhst du, bremst dich das für einen Zug aus, aber es beschert dir auch neue Ressourcen und Aktionsmöglichkeiten für folgende Züge.

Wichtig: Die Start-Bewohner unterscheiden sich von den übrigen Bewohnern. Die meisten Bewohner bringen dir beim Ruhen nur Ressourcen, wenn sie aufgedeckt liegen. Die Start-Bewohner hingegen bringen dir nur Ressourcen, wenn sie **erschöpft** sind. Du wirst diese Karten also vermutlich häufiger aktivieren. Auf den **Rückseiten** dieser Karten findest du das Gerste-Symbol. Dieses Symbol ist ausschließlich für das Ruhen wichtig. Du kannst erschöpfte Start-Bewohner nicht umdrehen, um die Gerste auf der Rückseite als Ressource auszugeben. Nur beim Ruhen darfst du einen erschöpften Bewohner wieder aufdecken.

Ruhen ist wichtig für Körper und Geist. Wer nicht zur Ruhe kommt, wird niemals Frieden finden.



Hast du eine der drei Aktionen durchgeführt, ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug. So spielt ihr weiter, bis alle Schriftrollen genommen wurden (siehe *Spielende*, S. 12).

KARTENAKTIONEN

Spielst du einen neuen Bewohner oder aktivierst einen aufgedeckten Bewohner in deinem Dorf, führst du die Aktion auf der Karte durch. Kannst du eine Aktion nicht durchführen (z. B. weil du Wacholder bezahlen musst, du aber keinen Wacholder hast), überspringst du die Aktion, musst die Karte aber trotzdem anschließend erschöpfen. Hat eine Karte mehrere Aktionen, führe immer so viele wie möglich davon durch. Es ist möglich, eine Karte zu aktivieren, deren Aktionen du gerade nicht durchführen kannst, aber überlege dir gut, ob du das tun willst.

Die Kartenaktionen werden häufig mit folgenden Symbolen beschrieben. Du findest sie auch auf der Plättchen- und Symbolübersicht auf der Rückseite dieser Anleitung.



Ressourcen/Schriftrollen/Unheil/Karten erhalten

Siehst du eins der oben abgebildeten Symbole auf einer Kartenaktion, erhältst du in der Regel die abgebildete Menge davon. Manchmal musst du etwas ausgeben, um die Sache zu erhalten.

Schriftrollen erhalten: Nimm dir die gezeigte Menge Schriftrollen vom Spielplan. Ist der Vorrat leer, neigt sich das Spiel dem Ende zu. In dem Fall darfst du dir die erhaltenen Schriftrollen von den bereitgelegten Schriftrollen neben dem Spielplan nehmen.

Unheil erhalten: Bewege deinen Unheilanzeiger nach rechts (zur negativen Seite). Ist dein Marker bereits auf Feld -5, nimmst du dir stattdessen 1 Unheilplättchen und legst es auf das Feld rechts auf deinem Dorfplan. Unheilplättchen sind am Spielende Minuspunkte und können niemals abgelegt werden. Unheil zu erhalten, ist also ein negativer Effekt.

Karte erhalten: Ziehe die gezeigte Menge an Karten von deinem Nachziehstapel auf die Hand. Ist dein Nachziehstapel leer, mischst du deinen Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel. Hast du dann immer noch nicht genügend Karten im Nachziehstapel, ziehe einfach so viele, wie du kannst. Sind sowohl dein Nachzieh- als auch dein Ablagestapel leer, ziehst du keine Karte.



Wacholder erhalten

Wacholder erhalten funktioniert ein wenig anders als bei anderen Ressourcen. Wacholder ist eine wichtige Ressource, aber das Abholzen von Wacholder zerstört den Wald, was die Waldgeister erzürnt.

- Immer wenn du Wacholder erhältst, nimmst du dir die abgebildete Menge vom Waldstapel. Nimmst du das letzte Wacholderplättchen vom Stapel, deckst du die oberste Waldkarte vom Stapel auf. Du darfst nicht weniger Wacholder sammeln als abgebildet, um das Aufdecken der Karte zu verhindern. Oben links ist immer ein negativer Effekt, der dich betrifft. Das ist deine Strafe der Waldgeister. Sie verlangen, dass du die abgebildeten Karten und Ressourcen abgibst (durch das Ablegen von Plättchen, das Erschöpfen/Ablegen von Bewohnern und/oder das Verbrauchen von Gebäuden). Für jede Ressource und jede Karte, die du nicht ablegen kannst oder möchtest, erhältst du 1 Unheil. Bewege deinen Unheilanzeiger entsprechend viele Felder nach rechts. Ist dein Marker bereits auf Feld -5, nimmst du dir stattdessen 1 Unheilplättchen für jedes Feld, das der Marker nicht weiter rücken kann.
- Oben rechts ist ein negativer Effekt, der alle anderen Personen betrifft. Sie müssen ebenfalls eine Ressource ablegen. Auch sie haben an der Zerstörung des Waldes mitgewirkt und werden bestraft.
- Danach erhältst du die Belohnung unten auf der Karte (1 Schriftrolle).
- Zum Schluss legst du die Karte verdeckt unter den Waldstapel und legst 3 Wacholderplättchen pro Person auf den Stapel (von dem bereitgelegten Wacholder neben dem Spielplan).

Aufbau einer Waldkarte

Name des Waldgeistes >



Negative Effekte für >
die Person am Zug
(1 Gerste und 1 Hand-
karte ablegen oder
Unheil erhalten)

< Negativer Effekt für alle
anderen (1 beliebige
Ressource ablegen oder
Unheil erhalten)

Belohnung für die Person am Zug
(1 Schriftrolle erhalten)

Hinweis: Würdest du mehr Wacholder erhalten als auf dem Waldstapel vorhanden, nimmst du so viel wie möglich, führst die Effekte der obersten Waldkarte durch, füllst den Wacholder wieder auf und nimmst dir schließlich den noch fehlenden Wacholder.



Bezahlen

Immer wenn du diesen Pfeil auf einer Karte siehst, musst du die entsprechenden Ressourcen, die links vom Pfeil abgebildet sind, ausgeben (durch das Ablegen von Plättchen, das Erschöpfen/ Ablegen von Bewohnern und/oder das Verbrauchen von Gebäuden). Du erhältst dann das, was rechts vom Pfeil abgebildet ist. Abgelegte Plättchen kommen auf den Spielplan zurück, außer Wacholder. Wacholder wird neben dem Spielplan bereitgelegt.



Gebäude bauen

Lege das abgebildete Gebäude aufgedeckt auf das erste freie Gebäudefeld von links auf deinem Dorfplan. Meistens kostet dich das Bauen von Gebäuden Wacholder. Ist ein graues Quadrat mit einem Fragezeichen abgebildet, darfst du dir aussuchen, welche der drei Gebäudearten du bauen möchtest. Sind alle deine Gebäudefelder bereits belegt, musst du zuerst ein Gebäude von deinem Dorfplan zurück auf den Spielplan legen. Du darfst deine Gebäude jederzeit beliebig umsordern, aber sie müssen von links nach rechts gelegt werden und es dürfen keine freien Felder zwischen den Gebäuden liegen. Sind von einer Gebäudeart keine Plättchen mehr auf dem Spielplan, kannst du dieses Gebäude nicht bauen.



Gebäude aufdecken

Drehe **alle** deine verbrauchten Gebäude um, sodass sie aufgedeckt liegen. Ab jetzt kannst du sie wieder verwenden.



Verehrung

Du machst dich auf die Suche nach verlorenem Wissen. Wenn du dem Wächter des Tempels Opfer darbringst, lässt er dich an seinem Wissen teilhaben.

- Decke die oberste Karte des Wächterstapels auf. Oben links ist immer ein negativer Effekt, der dich betrifft. Das sind die Opfer, die du dem Wächter darbringen musst. Er fordert von dir, dass du die abgebildeten Karten, Gebäude und Ressourcen abgibst (durch das Ablegen von Plättchen, das Erschöpfen/Ablegen von Bewohnern und/oder das Verbrauchen von Gebäuden). Für jede Ressource, jede Karte und jedes Gebäude, die/das du nicht ablegen kannst oder möchtest, erhältst du 1 Unheil. Bewege deinen Unheilanzeiger entsprechend viele Felder nach rechts. Ist dein Marker bereits auf Feld -5, nimmst du dir stattdessen 1 Unheilplättchen für jedes Feld, das der Marker nicht weiterrücken kann. Bei manchen Opfern musst du sogar Unheil nehmen.
- Oben rechts ist ein negativer Effekt, der alle anderen Personen betrifft. Sie müssen ebenfalls die abgebildeten Ressourcen, Karten und Gebäude ablegen. Der Wächter verlangt auch Opfer von ihnen, weil sie ihn nicht gebührend verehrt haben.
- Danach erhältst du die Belohnung unten auf der Karte. Das können Schriftrollen, Gold oder auch Karten sein.
- Zum Schluss legst du die Karte verdeckt unter den Wächterstapel.

Aufbau einer Wächterkarte

Name des Wächters >



Negativer Effekt für >
die Person am Zug
(2 beliebige Ressourcen
und 2 beliebige
Gebäude ablegen oder
Unheil erhalten)

< Negativer Effekt für alle
anderen (1 Handkarte
und 1 aufgedeckte Karte
im Dorf ablegen oder
Unheil erhalten)

Belohnung für die Person am Zug
(3 Karten und 2 Schriftrollen erhalten)



Meditation

Du kannst das verlorene Wissen auch durch Meditation erlangen. Läute die Gebetsglocken und finde deine innere Mitte, um den Pfad der Erleuchtung zu beschreiten.

- Gib eine beliebige Anzahl an Gebetsglocken aus (durch das Ablegen von Plättchen, das Erschöpfen/Ablegen von Bewohnern und/oder das Verbrauchen von Gebäuden). Dann verkündest du deine Menge ausgegebener Gebetsglocken.
- Dann darf die nächste Person im Uhrzeigersinn nach dem selben Prinzip Gebetsglocken ausgeben. Übertrifft sie deine Menge an Gebetsglocken, erhält sie 1 Schriftrolle vom Spielplan. Hat sie gleich viele oder weniger Gebetsglocken als du ausgegeben (oder möchte gar keine ausgeben), erhältst du 1 Schriftrolle vom Spielplan. Dann darf die nächste Person im Uhrzeigersinn versuchen, dich zu übertreffen usw.
- Nachdem alle ein Mal die Möglichkeit hatten, Gebetsglocken auszugeben, dürfen alle Personen, die keine Schriftrolle erhalten haben, ihre ausgegebenen Gebetsglocken zurücknehmen. Alle Personen, die mindestens eine Schriftrolle erhalten haben, müssen ihre ausgegebenen Gebetsglocken endgültig abgeben.

Hinweis: Du darfst deine ausgegebenen Gebetsglocken nach dem Verkünden der Menge nicht mehr erhöhen, auch wenn du merkst, dass alle anderen dich übertreffen können.

Wichtig: Im Spiel zu zweit erhält die Person mit den meisten ausgegebenen Gebetsglocken 2 Schriftrollen.



Unheil verringern

Bewege deinen Unheilanzeiger 1 Feld nach links (zur positiven Seite). Ist dein Marker bereits bei +5, kannst du dein Unheil nicht weiter verringern.

*Erinnerung: Du darfst **niemals** Unheilplättchen ablegen. Du behältst sie bis zum Spielende als Minuspunkte.*



HERAUSFORDERUNGEN

Erfüllst du zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug eine der ausliegenden Herausforderungen, nimmst du dir die Belohnung (2 Schriftrollen) und drehst die Herausforderungskarte um. Diese Herausforderung kann von niemand anderem mehr erfüllt werden.

SPIELLENDE

Nach der Runde, in der die letzte Schriftrolle vom Spielplan genommen wurde, endet die Partie. Die Person rechts von der Startperson macht den letzten Zug, sodass alle gleich viele Züge hatten. Ist der Schriftrollenvorrat auf dem Spielplan leer, dürft ihr euch die Schriftrollen von den bereitgelegten Schriftrollen neben dem Spielplan nehmen.

Wertung

So zählt ihr eure Punkte zusammen:

- Jede Schriftrolle ist 1 Punkt wert.
- 6/7/8 Gebäude sind 1/3/5 Punkte wert. Das markieren auch die Schriftrollensymbole unter den Gebäudefeldern auf deinem Dorfplan.
- Schau dir deine Unheilleiste an und zähle den Wert des Feldes, auf dem dein Unheilanzeiger ist, hinzu bzw. ziehe ihn ab. Jedes Unheilplättchen ist -1 Punkt wert.
- Zum Schluss erschöpfst du jeden aufgedeckten Bewohner und verbrauchst jedes aufgedeckte Gebäude in deinem Dorf. Außerdem legst du alle Handkarten ab. Nimm dir die Ressourcen, die du dadurch bekommen würdest, als Plättchen. Erhältst du dadurch Wacholder und es liegt kein Wacholder auf dem Waldstapel, nimmst du den Wacholder von dem bereitgelegten Wacholder neben dem Spielplan. Du deckst keine Waldkarte auf. Verdeckte Startkarten bringen jetzt keine Ressourcen. Dann überprüft ihr für jede Ressource (Gerste, Wacholder, Opferschalen, Gebetsglocken und Gold), wer von euch jeweils die meisten hat. Wer am meisten von einer Ressourcenart hat, erhält 1 Punkt. Bei einem Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten 1 Punkt.

Zählt alle eure Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt die Person mit den meisten Ressourcen.

Die anderen Dörfer verneigen sich vor deiner Weisheit. Mit deinem Streben nach innerem Frieden hast du dein Dorf zur Blüte geführt.

Beispiel: Annie hat am Spielende **11** Schriftrollen. Sie hat 7 Gebäude gebaut, also erhält sie **3** Punkte. Ihr Unheilanzeiger liegt auf Feld **-1**, also zieht sie 1 Punkt ab. Zum Glück hat sie keine Unheilplättchen. Sie erschöpft all ihre aufgedeckten Dorfbewohner und legt 3 Bewohner von der Hand ab. Jetzt hat sie mehr Gerste und Gold als die anderen und erhält **2** Punkte. Annie hat insgesamt **15** Punkte!

Hinweis: Ihr könnt euch die übrigen Schriftrollen beim Zusammenzählen eurer Punkte als Hilfsmittel nehmen.



EINSTIEGSVARIANTE: VEREINFACHTE REGELN FÜR DEN EINSTIEG

Für den Einstieg in *Snowcrest* empfehlen wir euch folgende Anpassungen:

Anpassungen beim Spielaufbau

Der Spielaufbau bleibt bis auf folgende Ausnahmen gleich:

- Lasst die Wächterkarten in der Schachtel.
- Lasst die Herausforderungskarten in der Schachtel.
- Legt 1 zufällige Waldkarte verdeckt auf das passende Feld des Spielplans. Legt die übrigen Waldkarten zurück in die Schachtel. Legt wie gewohnt 3 Wacholderplättchen pro Person auf die Karte.
- Die Anzahl der Schriftrollen auf dem Spielplan verringert sich wie folgt:

Personen	Schriftrollen
2	14
3	17
4	20

Anpassungen im Spielablauf

Der Spielablauf bleibt bis auf die folgenden Anpassungen gleich:

- Nimmst du das letzte Wacholderplättchen vom Waldstapel, wird die Karte nicht umgedreht und ausgeführt. Stattdessen erhältst du 1 Schriftrolle und alle anderen erhalten 1 Unheil (sie bewegen ihren Unheilanzeiger nach rechts bzw. nehmen 1 Unheilplättchen). Dann wird der Wacholder wie gewohnt aufgefüllt (3 Wacholderplättchen pro Person).
- Führst du die Verehrung-Aktion durch, wird keine Wächterkarte umgedreht. Stattdessen erhältst du 2 Schriftrollen und alle anderen erhalten 1 Unheil (sie bewegen ihren Unheilanzeiger nach rechts bzw. nehmen 1 Unheilplättchen).
- Du darfst deine Start-Bewohner nicht ersetzen.

SOLOVARIANTE: REGELN FÜR DAS SPIEL ALLEIN

Snowcrest kann auch solo gespielt werden. Nimm dafür folgende Anpassungen vor:

Anpassungen beim Spielaufbau

Der Spielaufbau bleibt bis auf folgende Ausnahmen gleich:

- Lege 2 Herausforderungskarten auf den Spielplan.
- Lege 10 Schriftrollen auf den Spielplan.
- Entferne den *Mystiker* und den *Erleuchteten Mystiker* aus den Allgemeinen Bewohnern und lege sie zurück in die Schachtel.
- Lege 3 Wacholderplättchen auf den Waldstapel.
- Nimm dir 3 Gerste als Startressourcen.
- Lege die 4 Ruhemarker mit den Zahlen nach oben bereit.

Anpassungen im Spielablauf

Der Spielablauf bleibt bis auf die folgenden Anpassungen gleich:

- Führst du die Meditation-Aktion durch, erhältst du 1 Schriftrolle für je 6 Gebetsglocken, die du aus gibst.
- Am Spielende erhältst du keine Punkte für übrige Ressourcen, nur für Schriftrollen, Gebäude und Unheil.
- Immer wenn du ruhst, drehst du den Ruhemarker mit der niedrigsten sichtbaren Zahl um.

Führe einfach einen Zug nach dem anderen durch. In jedem Zug führst du wie gewohnt 1 Aktion durch. Die negativen Effekte der Wald- und Wächterkarten für die anderen werden nicht ausgeführt. Außerdem gibt es kein Rennen um die Herausforderungen. Du kannst sie einfach in deinem Tempo erfüllen.

Das Spiel endet nach dem Zug, in dem du die letzte Schriftrolle vom Spielplan genommen hast. Du gewinnst, wenn du die letzte Schriftrolle vor dem 4. Ruhen erhältst **und** mindestens 10 Punkte hast (siehe Tabelle auf der nächsten Seite).

Zähle deine Punkte zusammen und schau, wie gut du gespielt hast:

Punkte	Ergebnis
weniger als 10 Punkte	Du hast Wissen erlangt, aber zu viel Unheil über dein Dorf gebracht. Jetzt ist es verflucht!
10 Punkte	Dein Dorf hat überlebt, aber ein langer Winter steht bevor ...
11-13 Punkte	Dein Dorf hat sich gut gemacht und verdient eine Pause!
14-16 Punkte	Dein Dorf ist über die Grenzen der Schneelände bekannt!
17-19 Punkte	Dein Ruf wird dich lange überdauern!
20 Punkte	Du hast wahrlich inneren Frieden gefunden!

Schwierigkeit anpassen:

Wenn du eine größere Herausforderung suchst, kannst du die Schwierigkeit der Solovariante erhöhen. Das Spiel wird herausfordernder, wenn du mehr Schriftrollen sammeln musst, um zu gewinnen. Passe den Spielaufbau wie folgt an:

Schwierigkeit	Schriftrollen auf dem Spielplan	Start-Gerste
2	11	3
3	12	3
4	13	3
5	13	2
6	13	1
7	13	0
8	14	0
9	15	0
10	15 UND du musst alle Schriftrollen vor dem 3. Ruhen genommen haben.	0

Darf ich meinen Start-Bauernhof verbrauchen oder Handkarten ablegen, um die Kosten meines fünften Bewohners beim Spielaufbau zu bezahlen?

Nein, du darfst den fünften Bewohner nur durch Gersteplättchen und Unheil bezahlen. Der Spielaufbau unterscheidet sich in der Hinsicht von der Spielen-Aktion im Spiel!

Darf ich ruhen, bevor 3 erschöpfte Bewohner in einer Reihe in meinem Dorf liegen?

Nein.

Drehe ich beim Ruhen nur die 3 erschöpften Bewohner um, die in einer Reihe liegen?

Nein, du drehst ALLE erschöpften Bewohner wieder um.

Darf ich die erschöpften Start-Bewohner in meinem Dorf umdrehen, um Ressourcen zu bezahlen?

Nein. Erschöpfte Bewohner können nur durch Ruhen wieder umgedreht werden. Nur dann geben dir die Start-Bewohner die auf der Rückseite abgebildeten Ressourcen.

Wenn ich durch den negativen Effekt einer Wächter- oder Waldkarte Ressourcen ablegen muss, darf ich diese Ressourcen mit Gebäuden oder Karten bezahlen?

Ja! Auch wenn du dadurch überbezahlen würdest. Musst du durch einen negativen Effekt eine Ressource **und** eine Karte ablegen, darfst du nicht die gleiche Karte für beides ablegen.

Wenn ich durch den negativen Effekt einer Wächter- oder Waldkarte Karten ablegen muss, darf ich mir die Ressourcen nehmen, die in der rechten oberen Ecke jener Karten abgebildet sind?

Nein! Grundsätzlich erhältst du die Ressourcen auf Karten, die du zum Bezahlen ablegst, niemals als Plättchen.

Wenn ich durch den negativen Effekt einer Wächterkarte Gebäude ablegen muss, habe ich Alternativen? Das Bauen war so mühselig!

Ja. Denke daran, dass du stattdessen immer Unheil erhalten kannst!

Wenn ich den negativen Effekt einer Wächter- oder Waldkarte nicht erfüllen kann, hab ich dann Glück gehabt?

Nein. Du erhältst für jede Ressource, jede Karte und jedes Gebäude, die/das du nicht ablegen kannst oder willst, 1 Unheil.

Wenn ich durch eine Karte wie die *Nonne* eine Karte vom Ablagestapel nehmen darf, mein Ablagestapel aber leer ist, was passiert dann?

Dann solltest du eine andere Aktion wählen. Wenn du die Aktion trotzdem durchführen willst, hat sie keinen Effekt, außer dass du den Bewohner erschöpfst.

Fragen zu Karten

Wie funktioniert die *Händlerin*?

Führst du die Kartenaktion durch, darfst du 1 Tausch durchführen. Du kannst 5 Gerste in 3 Wacholder **oder** 1 Schriftrolle tauschen, du kannst 3 Wacholder in 1 Schriftrolle **oder** 5 Gerste tauschen oder du kannst 1 Schriftrolle in 3 Wacholder **oder** 5 Gerste tauschen. Lege die abgegebenen Ressourcen zurück auf den Spielplan, nur Wacholder legst du zu dem Wacholder neben dem Spielplan. Wacholder, den du erhältst, nimmst du wie gewohnt vom Waldstapel (wodurch du womöglich eine Waldkarte umdrehen musst).



Wie funktioniert das Symbol in der rechten oberen Ecke auf der *Dichterin*, der *Äbtissin* und dem *Obersten Abt*?

Die Dichterin hat keine Kartenaktion. Spielst du sie, erschöpfst du sie, ohne eine Aktion durchzuführen. Liegt eine Karte mit jenem Symbol aufgedeckt in deinem Dorf, kannst du sie erschöpfen, um genau 1 Karte, 1 Gebäude oder 1 Ressource, die du als negativen Effekt einer Wald- oder Wächterkarte ablegen musst, damit zu begleichen (die anderen Ressourcen, Gebäude oder Karten des negativen Effekts musst du weiterhin ablegen oder dafür Unheil erhalten).

Wichtig: Erschöpfst du die Äbtissin oder den Obersten Abt, kannst du mit der Gebetsglocke gleichzeitig 1 Ressource des negativen Effekts begleichen.



Wie funktioniert der *Offizier*?

Führst du die Kartenaktion durch, darfst du beliebig viele Handkarten ablegen und dann **genauso viele** Karten von deinem Nachziehstapel ziehen. Ist dein Nachziehstapel leer, mischt du deinen Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel.



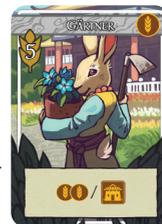
Wie funktioniert die *Anwerberin*?

Spielst du diese Karte, legst du sie in dein Dorf und erschöpfst sie, ohne die Kartenaktion durchzuführen. Liegt diese Karte in einem späteren Zug wieder aufgedeckt, kannst du die Kartenaktion durchführen, indem du sie verdeckt unter den Allgemeine-Bewohnerstapel legst und einen Bewohner von deiner Hand oder einen aufgedeckten Allgemeinen Bewohner vom Spielplan an genau dieselbe Stelle legst. Du musst die Kosten der neuen Karte nicht bezahlen. Führe sofort die Aktion der neuen Karte durch und erschöpfe sie.



Wie funktioniert der *Gärtner*?

Führst du die Kartenaktion durch, nimm dir 2 Gerste für jeden **aufgedeckten** Bauernhof auf deinem Spielplan. Drehe die Gebäude **nicht** um.



Wie funktioniert die *Gelehrte*?

Führst du die Kartenaktion durch, erschöpfst du sie wie gewohnt. Wähle einen aufgedeckten Bewohner in einem Dorf einer anderen Person und führe dessen Kartenaktion durch. Der andere Bewohner wird nicht erschöpfst, nur die Gelehrte.

Im Solospiel: Führst du die Kartenaktion durch, wähle einen aufgedeckten Allgemeinen Bewohner auf dem Spielplan und führe dessen Kartenaktion durch. Lege den Allgemeinen Bewohner anschließend verdeckt unter den Allgemeine-Bewohnerstapel und decke einen neuen auf.



PLÄTTCHEN- UND SYMBOLÜBERSICHT



Gerste – Ressource, um neue Bewohner zu bezahlen



Gebetsglocke – Ressource für die Meditation-Aktion



Opferschale – Ressource für die Verehrung-Aktion



Wacholder – Ressource, um Gebäude zu bauen



Gold – Ressource, die als beliebige andere Ressource ausgegeben werden kann



Beliebige Ressource



Unheil erhalten – Bewege deinen Unheilanzeiger 1 Feld nach **rechts**.



Unheil verringern – Bewege deinen Unheilanzeiger 1 Feld nach **links**. (Du darfst niemals Unheilplättchen ablegen.)



Negativen Effekt begleichen – Du darfst genau 1 Karte, 1 Gebäude oder 1 Ressource, die du bei einem negativen Effekt einer Wald- oder Wächterkarte ablegen musst, damit begleichen.



Schriftrolle – Jede Schriftrolle ist am Spielende 1 Punkt wert. Die Partie endet nach der Runde, in der die letzte Schriftrolle vom Spielplan genommen wurde.



Ziehe 1 Handkarte von deinem Nachziehstapel.
(Bei negativen Effekten von Wächter- und Waldkarten: Lege 1 Handkarte ab.)



Lege 1 Handkarte ab. – Lege sie auf deinen Ablagestapel.



1 aufgedeckter Bewohner



1 erschöpfter Bewohner



Start-Bewohner – Ihr sucht sie beim Spielaufbau aus euren Karten heraus und legt sie ins Dorf.



Bauernhof – produziert beim Verbrauchen 1 Gerste (Die Gerste muss sofort ausgegeben werden.)



Schmiede – produziert beim Verbrauchen 1 Gebetsglocke (Die Gebetsglocke muss sofort ausgegeben werden.)



Tempel – produziert beim Verbrauchen 1 Opferschale (Die Opferschale muss sofort ausgegeben werden.)



1 beliebiges Gebäude



Gebäude aufdecken – Drehe alle deine verbrauchten Gebäude um, sodass sie aufgedeckt liegen.



Meditation – Führe die Meditation-Aktion durch (siehe *Meditation*, S. 11).



Verehrung – Führe die Verehrung-Aktion durch (siehe *Verehrung*, S. 11).