Reykholt

Anleitung

Gemüse und Tourismus auf Island
Ein Spiel für 1-4 Spieler von
Uwe Rosenberg

! Lukas Siegmon

FROSTED GAMES

Einleitung

Auf Island kann man Vulkane erklimmen, Polarlichter bewundern, Schafe zählen– und heimische Tomaten essen. Die Insel ist dank der Nutzung von Erdwärme ein Gemüseparadies. Als Spieler wollen wir daraus Gewinn ziehen und den Tourismus, den dieses Naturschauspiel anzieht, nutzen, um uns einen Lebensunterhalt aufzubauen. Wenn da nicht die Mitspieler wären, die dasselbe im Sinn haben.

Für einen schnelleren Einstieg in das Spiel gibt es die Regelerklärung als Video unter folgendem Link: frostedgames.de/reykholt

Spielmaterial

1 zweiseitiger Spielplan
mit Aktionsfeldern und der Tourismusleiste

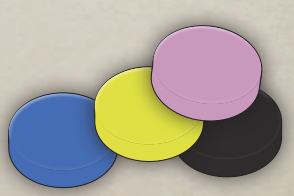
Vorderseite für 3 oder 4 Spieler

Rückseite für 1 oder 2 Spieler

1 Abdeckplatte *für das Spiel zu dritt*

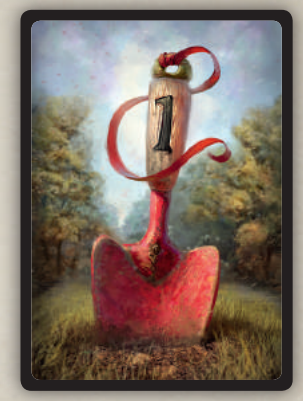
4 Hofbewirtschafter
(in den Spielerfarben)

5 zusammensteckbare Pappkisten *für die Waren*



12 Arbeiter
(je 3 Holzscheiben in den vier Spielerfarben Blau, Gelb, Schwarz, Rosa)

1 Stickerbogen
für die Arbeiter



1 Startspielerkarte

4 Spielerkarten
(in den Spielerfarben) mit einer Rundenübersicht

23 Gewächshauskarten

8 Rundenplättchen

40 Warenplättchen
für je 3 gleiche Waren.

160 Waren,
aufgeteilt in:

40 rote Tomaten
36 grüner Salat
32 braune Pilze
28 weißer Blumenkohl
24 orangene Möhren

36 Servicekarten
bestehend aus 5 Sets der Buchstaben A-E

34 Szenario-, Ereignis- und Servicekarten
für den Story-Modus

Hinweis: *Diese Spielvorbereitungen gelten für das Spiel mit 2-4 Spielern. Änderungen für das Solospiel und den Story-Modus findest du ab S. 11.*

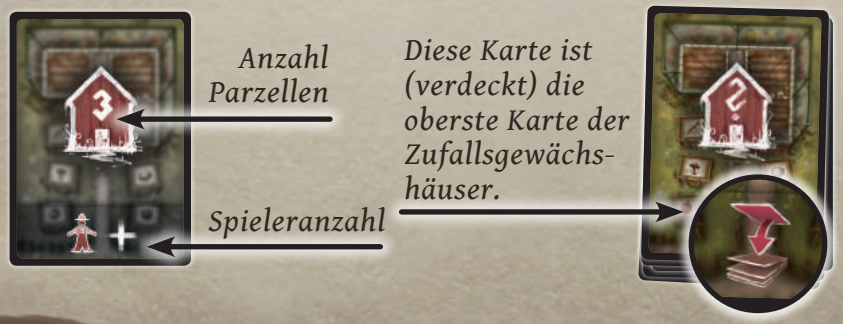
Spielvorbereitung

1. Legt den Spielplan in die Mitte des Spielbereichs. Verwendet dabei die Seite, die zu eurer Spielerzahl passt. Im Spiel zu dritt müsst ihr zusätzlich noch die Abdeckplatte auf dem Spielplan platzieren. Im Spiel zu zweit legt ihr diese Abdeckplatte stattdessen mit der Rückseite **neben** dem Spielplan aus.

... bei 3 Spielern auf die oberste Reihe des Spielplans.

... bei 2 Spielern mit der Rückseite neben den Spielplan.

2. Nehmt die 23 Gewächshauskarten und entfernt zunächst alle Karten, die über eure Spielerzahl hinausgehen *(in einem 2-Spieler-Spiel entfernt ihr also alle Karten mit* 👤👤👤+ *und* 👤👤👤👤*. Das sind hier 8 Karten)*. Legt die entfernten Karten zurück in die Schachtel. Sortiert die übrigen Karten nach der Anzahl der Parzellen auf der Rückseite und bildet 1 **offenen** Stapel jeder Anzahl.
Nehmt die zufälligen Gewächshäuser *(mit dem* 🏠 *auf der Rückseite)* und legt zunächst die Karte mit dem 🍸 Symbol beiseite. Mischt den Stapel und legt ihn als zusätzlichen **verdeckten** Stapel bereit. Legt zuletzt die vorher beiseite gelegte Karte als oberste Karte auf den Stapel. Das ist der Stapel der **Zufallsgewächshäuser**.



3. Nehmt die Servicekarten und wählt das Set (A-D), mit dem ihr diese Partie spielen möchtet.

👤👤 Das Set E könnt ihr nur im 2-Spieler-Spiel wählen.

Nehmt alle Karten dieses Sets, mischt sie und legt 5 davon offen als **Angebot** aus. Alle anderen Karten legt ihr zurück in die Schachtel.

Tipp: Für eure erste Partie raten wir euch, das Set A zu wählen.

4. Nehmt die 7 Rundenplättchen und sortiert diese auf dem entsprechenden Feld *(auf dem Spielplan oder der Abdeckplatte)* in aufsteigender Reihenfolge. Das Rundenplättchen Nummer 8 benötigt ihr nur für den Story-Modus.

5. Legt die Waren in ihre Warenkisten und für alle in Griffreichweite: Das ist der **Vorrat**.
Legt auch die Warenplättchen bereit.

6. Stapelt nun von unten nach oben 1 Pilz, darüber 1 Salat, darüber 1 Tomate und platziert diesen Stapel neben der Auslage der Servicekarten.

7. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und nimmt sich in dieser Farbe:
3 Arbeiter, **1** Hofbewirtschafter und seine Spielerkarte. Nicht gewählte Spielerfarben legt ihr zurück in die Schachtel.

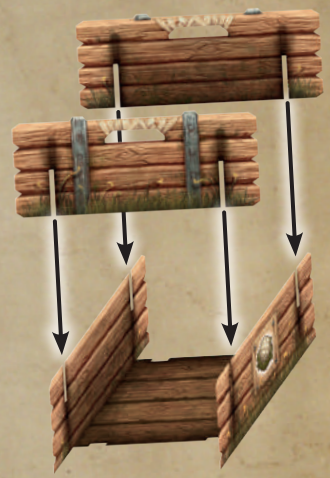
8. Wer als letzter Tomaten gekauft hat, wird Startspieler und erhält die **Startspielerkarte**! Beginnend beim Startspieler, dann im Uhrzeigersinn, stellen die Spieler ihren Hofbewirtschafter **hintereinander** auf das Startfeld der Tourismusleiste.

Beispiel:

Die Tourismusleiste.

Vor eurem ersten Spiel!

Klebt die Aufkleber der Arbeiter auf die Scheiben - blaue Arbeiter auf blaue Scheiben, gelbe Arbeiter auf gelbe Scheiben usw. ...



Steckt die Warenkisten zusammen.

Spielverlauf

Die folgenden Regeln sind für das Spiel mit 2-4 Spielern. Die Soloregeln und Änderungen für den Story-Modus findest du ab S. 11.

Eine Partie Reykholt geht über 7 Runden. Jede Runde geht über 4 „Zeiten“:

- In der **Arbeitszeit** führt ihr mit euren Arbeitern Aktionen durch.
- In der **Erntezeit** erntet ihr Waren aus euren Gewächshäusern.
- In der **Tourismuszeit** schreitet ihr mit eurem Hofbewirtschafter auf der Tourismusleiste voran.
- In der **Heimkehrzeit** nehmt ihr eure Arbeiter vom Spielplan zurück.

Der Spielplan zeigt für die Aktionen in der *Arbeitszeit* einen Bereich mit 12/20/24 Aktionsfeldern für 2/3/4 Spieler und außen herum die Tourismusleiste mit den Tischen *(und Tellern)* und den Schildern. *(Hinweise zu den Aktionsfeldern findet ihr auf Seite 9.)*

1 – Die Arbeitszeit

Eine Runde beginnt mit der *Arbeitszeit*. **Beginnend** beim **Startspieler** setzt ihr **reihum** je 1 eurer 3 Arbeiter auf 1 **freies Aktionsfeld** des Spielplans und führt **sofort** die Aktion(en) darauf aus. Die *Arbeitszeit* endet, sobald alle Spieler ihre 3 Arbeiter eingesetzt haben.

Das gibt es dabei zu beachten:

- **Frei** bedeutet, dass sich kein anderer **Arbeiter** auf dem Aktionsfeld befinden darf.
- Generell gilt, dass ihr ein Aktionsfeld nur belegen und nutzen dürft, wenn ihr auf dem Feld mindestens 1 Aktion nutzt. Manche Aktionsfelder erlauben mehr als 1 Aktion. *(Beispiel: Nimm 1 Tomate und säe 1 Mal aus.)* Man darf ein solches Aktionsfeld auch dann wählen, wenn man nur 1 dieser Aktionen ausführen kann. Dabei gilt jedoch: Man muss auch alles ausführen, was man ausführen kann!

Auf diese Begriffe trefft ihr häufig - hier eine Übersicht:

Vorrat/Lager - Der allgemeine **Vorrat** gilt als unbegrenzt. Wenn er leer wird, behelfe dir mit den Warenplättchen. Dein „**Lager**“ besteht aus all deinem Gemüse, also allen Waren, die du genommen oder geerntet hast. Du kannst nur Waren abgeben, die in deinem Lager liegen.

Aussäen - Darfst du *aussäen*, legst du 1 deiner Waren aus deinem Lager auf eines deiner vollständig leeren Gewächshäuser. Jedes Gewächshaus hat mehrere Parzellen; lege die Ware einfach auf eine freie Parzelle. Es gibt unterschiedliche Gewächshäuser. Auf den Kisten unten auf den Karten erkennst du, welche Waren du in diesem Gewächshaus überhaupt aussäen darfst! Anschließend füllst du alle freien Parzellen mit Waren der gleichen Sorte auf. Diese Waren kommen aus dem **Vorrat**.

Generell sagt dir das Aktionsfeld, wie oft du genau aussäen musst. Es gibt aber eine besondere Formulierung im Spiel: *Säe mindestens X Mal aus.* Mit einer solchen Aktion darfst du **so oft** aussäen, wie du Waren in deinem Lager und leere Gewächshäuser hast oder einfach so oft du möchtest. Du musst dich dabei aber an das **angegebene Minimum** halten, um die Aktion überhaupt nutzen zu dürfen.

Beispiel: Säe mindestens 2 Mal aus. Du darfst auch 3, 4 oder 5 mal aussäen, wenn du passend leere Gewächshäuser und Waren hast. Du musst aber mindestens 2 Mal aussäen, um diese Aktion zu nutzen.

Ernten - Darfst du *ernten*, nimmst du 1 Ware aus 1 deiner bepflanzten Gewächshäuser und legst sie in dein Lager. Darfst du mehr als 1x ernten, musst du

aus **unterschiedlichen** Gewächshäusern *ernten*, da du mit jeder Aktion von jedem Gewächshaus nur 1x *ernten* darfst, außer die Aktion erlaubt dir ausdrücklich etwas anderes. Du darfst auch aus weniger Gewächshäusern *ernten*, als dir erlaubt ist.

Servicekarte nehmen - Wenn du dir eine *Servicekarte nehmen* darfst, wählst du 1 Karte aus dem Angebot und legst sie offen vor dir aus. Liegen nur noch 3/2/1 Servicekarten im Angebot, wenn du dir eine Servicekarte nimmst, erhältst du zusätzlich noch die oberste Ware vom Stapel neben den Servicekarten *(also 1 Tomate/Salat/Pilz)*.

Beispiel: Es liegen nur noch 3 Servicekarten aus. Nachdem du 1 der 3 Servicekarten ausgewählt hast, um sie vor dir auszulegen, erhältst du zusätzlich die oberste Ware vom Stapel: die Tomate.

Sofort vorwärts gehen - Darfst **du sofort vorwärts gehen**, gehst du auf der Tourismusleiste 1 Tisch weiter, ohne dafür die geforderten Waren abgeben zu müssen.

Beispiel: *Du wählst das Aktionsfeld* Nimm 1 Tomate und säe 1 Mal aus. *Du darfst es wählen, auch wenn du nicht aussäen kannst und nimmst dir dann nur die 1 Tomate. Kannst du jedoch aussäen, musst du das auch und musst ebenfalls die 1 Tomate nehmen.*

- Die Aktionsfelder sind in Spalten eingeteilt: Die Spalte der Grundstücke *(ganz links)*, der Flur *(2. Spalte von links)*, des Markts *(2. Spalte von rechts)* und des Rathauses *(ganz rechts)*.
- In der Grundstücks- und Rathausspalte sind Aktionsfelder mit einer **Fahne** markiert. Jeder Spieler darf pro Spalte nur 1 Aktionsfeld mit Fahne in einer Runde nutzen. Man darf aber je ein Fahnenfeld in jeder der beiden Spalten nutzen.

2 – Die Erntezeit

In der *Erntezeit* **müsst** ihr von **jedem** eurer bepflanzten Gewächshäuser 1 Mal *ernten*. Sollten durch Servicekarten unterschiedliche Warensorten auf einem Gewächshaus vertreten sein, könnt ihr euch die Ware aussuchen, die ihr vom Gewächshaus in euer Lager nehmt.

3 – Die Tourismuszeit

Die *Tourismuszeit* spielt ihr **nicht** im Uhrzeigersinn - stattdessen spielt ihr in der Reihenfolge eurer Hofbewirtschafter auf der Tourismusleiste. Wer vorne steht, ist zuerst dran. Man beendet seinen Zug vollständig, bevor der nächste Spieler am Zug ist.

Ist man am Zug, geht man so viele Tische mit seinem Hofbewirtschafter vorwärts, wie man kann bzw. muss *(siehe* **Prämie***)*.

Um 1 Tisch vorwärts zu gehen, gibt man einfach nur die Waren aus seinem Lager ab, wie auf dem Schild zum nächsten Tisch angegeben ist.

Beispiel: *Um diesen Schritt vorwärts zu gehen, musst du 1 Tomate abgeben.*

Sehr selten: das Ende der Tourismusleiste erreicht? Macht auf Tisch 1 weiter, aber addiert immer 6 Waren dazu.

Landet ihr auf einem Tisch, auf dem schon andere Hofbewirtschafter stehen, stellt ihr euch mit eurem Hofbewirtschafter ganz nach vorne und schiebt die anderen hinter euch.

Beispiel: *Auf diesem Tisch standen schon 2 andere Hofbewirtschafter. Du schiebst sie nach hinten und dich ganz nach vorne.*

Prämie

Die **Prämie** ist eine wichtige Besonderheit der *Tourismuszeit*! Wenn man mit seinem Hofbewirtschafter auf den Tischen vorwärts geht, **muss** man **1x pro Runde** die Prämie nutzen. Um die Prämie zu nutzen, **nimmt** man sich die Waren aus dem Vorrat, **statt** sie abzugeben, um vorwärts zu gehen. Bevor oder nachdem man die Prämie nutzt, darf man regulär vorwärts gehen. Dafür darf man auch die Waren nutzen, die man vorher als Prämie erhalten hat!

Voraussetzungen	**Du hast die Waren für den nächsten Tisch in deinem Lager.**	**Du hast die Waren für den nächsten Tisch nicht in deinem Lager.**
Die Prämie wurde diese Runde noch nicht genutzt.	Du kannst wahlweise die Waren für den nächsten Tisch abgeben oder die Prämie nutzen, um vorwärts zu gehen. Du darfst nicht stehen bleiben.	Du musst die Prämie nutzen, um 1 Tisch vorwärts zu gehen.
Die Prämie wurde diese Runde bereits genutzt.	Du kannst wahlweise die Waren für die nächste Stufe abgeben oder stehen bleiben.	Du bleibst stehen.

Beispiel: *Du hast deinen Hofbewirtschafter auf dem Tisch mit einem Pilzteller. Du hast 1 Blumenkohl und 2 Tomaten im Lager. Zuerst zahlst du 1 Blumenkohl, um 1 Tisch zu gehen. Dann nimmst du dir für den nächsten Tisch 1 Möhre als Prämie und gehst auf diesen Tisch vorwärts. Schließlich zahlst du 2 Tomaten und versetzt den Hofbewirtschafter auf den nächsten Tisch.*

4 – Die Heimkehrzeit

Alle Spieler nehmen ihre Arbeiter zurück in ihren Vorrat.

Dann legt der Startspieler das oberste Rundenplättchen ab und gibt die Startspielerkarte an seinen linken Mitspieler.

Spielende und Gewinner des Spiels

Eine Partie Reykholt endet, wenn der Startspieler in der *Heimkehrzeit* das letzte Rundenplättchen abgelegt hat.

Dann gewinnt der Spieler, der auf der Tourismusleiste auf den Tischen am weitesten vorne steht. Stehen 2 oder mehr Spieler auf demselben Tisch, hat derjenige gewonnen, der auf diesem Tisch am weitesten vorne steht *(also der, der als letztes dort angekommen ist).*

Hinweise zu den Aktionsfeldern

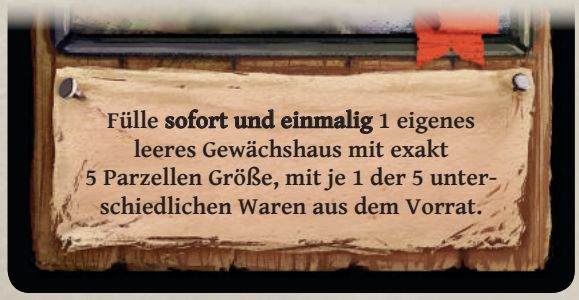
Das musst du bei den Aktionsfeldern generell beachten:

- Alle Aktionen, die du im Laufe einer Partie nutzt, werden sofort durchgeführt.
- Der Pfeil „▶“ auf den Aktionsfeldern bedeutet, dass du den Teil vor dem Pfeil abgegeben musst, damit du den Teil nach dem Pfeil bekommen oder durchführen darfst.
- Das Wort „oder“ auf den Aktionsfeldern ist immer als ausschließendes „entweder oder“ gemeint. Stehen Aktionen ohne „oder“ hintereinander, können die Aktionen in einer Reihenfolge eurer Wahl durchgeführt werden.
- Musst du Gewächshäuser abgeben, die du vor dir liegen hast, kommen sie zurück in ihren jeweiligen Stapel und können erneut genommen werden.
  Sollten auf diesen Gewächshäusern noch Waren liegen, gehen diese dabei verloren.
- Die Aktionsfelder sind in ein Gitter von Spalten *(von links nach rechts)* und Reihen *(von oben nach unten)* aufgeteilt. Die 4 Spalten sind: Grundstückaktionen, Fluraktionen, Marktaktionen und Rathausaktionen. Diese Bezeichnung ist für manche Servicekarten von Bedeutung. Ebenso können manche Servicekarten Bezug auf die Reihen nehmen.

Hinweise zu den Servicekarten

Das musst du bei den Servicekarten generell beachten:

- Servicekarten geben dir einmalige oder permanente Boni, die du ab Erhalt der Karte nutzen darfst. Der Text auf der Karte gibt jeweils an, wann die Servicekarte wirkt. Rothinterlegte Servicekarten mit dem Text „sofort und einmalig“ kannst du nur dann nehmen, wenn du ihren Effekt auch nutzen kannst. Hast du sie genutzt, sind sie danach wirkungslos für dich.



- Im 3- und 4-Spieler-Spiel ist es möglich, sich eine Servicekarte zu **teilen**.

  Wenn du eine Servicekarte teilen darfst, wählst du eine noch nicht geteilte Servicekarte, die **vor** deinem **linken** oder **rechten** Mitspieler liegt. Schiebe dann diese Karte **zwischen** euch - fortan gilt sie auch für dich! Aber kein anderer Spieler hat nun mehr Zugriff auf diese geteilte Karte. Wählst du dabei eine Karte mit rotem Hintergrund *(sofort und einmalig)*, erhältst du natürlich auch ihren Effekt.
- Den Effekt von Karten mit dem Hinweis „Jederzeit:“ darfst du tatsächlich jederzeit nutzen: in jeder der 4 Zeiten und auch, wenn du gerade nicht dran bist.
- Manche Karten unterscheiden zwischen einer Zeit und einer Aktion. Beispiel: *Immer wenn du in der Arbeitszeit erntest, ... Immer wenn du mit einer Aktion erntest, ...*

  Aktionen sind nur die Felder auf dem Spielplan. Wird hingegen eine Zeit genannt, darfst du die Karte auch nutzen, wenn der Effekt von einer anderen Servicekarte kommt.
- Wenn mehrere Spieler vor der Aktion des Startspielers eine ihrer Servicekarten nutzen können, nutzen sie sie in Spielerreihenfolge.
- Wenn ein Text von der **seltensten Art Gemüse** spricht, ist die Art Gemüse gemeint, die auf der goldenen Kiste auf der Gewächshauskarte abgebildet ist. Dabei gilt die Reihenfolge von häufig nach selten: Tomate/Salat/Pilz/Blumenkohl/Möhre.

Hinweise zu speziellen Servicekarten

Karten aus dem Story-Modus sind gelb hinterlegt.

A	Dorfälteste	Immer wenn du am Ende der Tourismuszeit mit einem Mitspieler auf demselben Tisch stehst, zähle, wie viele Waren auf dem Tisch deines Hofbewirtschafters abgebildet sind. Gib beliebige Waren dieser Anzahl ab, um 1 Tisch vorwärts zu gehen.	*Beispiel: Auf deinem Tisch sind 3 Teller, das heißt du darfst 3 Waren deiner Wahl aus deinem Lager abgeben, um 1 Tisch vorwärts zu geehen. Du gibst 2 Tomaten und 1 Salat ab und bewegst deinen Hofbewirtschafter 1 Tisch vorwärts.*
B	Möhrensaat	Fülle sofort und einmalig 1 leere Parzelle auf allen deinen Gewächshäusern mit je 1 Möhre aus dem Vorrat.	Du platzierst eine Möhre auch auf Gewächshäusern, die sonst regulär keine Möhre ausgesät haben dürften.
B	Ausbilderin	Fülle sofort und einmalig 1 leere Parzelle auf allen deinen Gewächshäusern mit je 1 Ware aus dem Vorrat, die darauf ausgesät werden kann, aber nicht ist.	*Beispiel: Auf diesem Gewächshaus kann Pilz ausgesät werden (aber es ist Salat ausgesät). Du darfst also hier 1 Pilz platzieren.*
B	Marktfrau	Fülle sofort und einmalig 1 leere Parzelle auf allen deinen Gewächshäusern mit je 1 Blumenkohl aus dem Vorrat.	Wie schon bei der Möhrensaat darfst du Blumenkohl auch auf Gewächshäuser legen, auf die sonst regulär kein Blumenkohl ausgesät werden dürfte.
C	Magd	Zu Beginn der Heimkehrzeit, säe mindestens 1 Mal aus. Tue dies, als wären deine Gewächshäuser 3 Parzellen groß.	Das gilt für alle Belange. Das heisst, es liegen durch diese Aussaat nur 3 Waren auf dem Gewächshaus, aber du darfst dich dabei danach richten, was auf einem 3 Parzellen großen Gewächshaus ausgesät werden kann *(nämlich alles)*.
D	Gewächshausmaklerin	Diese Karte hat 2x je 2 Parzellen, auf denen jede Warensorte wie auf 2 unterschiedlichen Gewächshäusern ausgesät werden können.	Du besitzt mit ihr also 2 Gewächshäuser mit je 2 Parzellen, auf denen alles ausgesät werden kann.
E	Volles Restaurant	Immer wenn zu Beginn der Erntezeit auf allen Aktionsfeldern einer Reihe keine Arbeiter sind, nimm 1 Salat und 1 Möhre.	Gibt es mindestens 1 solche leere Reihe, nimmst du dir den Salat und die Möhre.
E	Verpachtung	Schenke sofort und einmalig deinem Mitspieler 1 deiner Gewächshäuser, um sofort 1 Tisch vorwärts zu gehen.	Liegen auf diesem Gewächshaus noch Waren, bleiben sie darauf liegen! Du verschenkst sie mit.

Solospiel

Das Solospiel folgt den Spielregeln für 2 Spieler mit folgenden Abweichungen:

Spielaufbau:

Lege zusätzlich zu den Zufallsgewächshäusern jeweils **1/2/2/1 Gewächshauskarten mit 3/4/5/6 Parzellen** offen aus.

Du erhältst je 3 Arbeiter von 2 Spielerfarben. Wähle 1 Hofbewirtschafter und stelle ihn auf den Starttisch.

Lege auf die beiden Grundstückaktionsfelder mit den Fahnen je einen Arbeiter einer Spielerfarbe, die nicht mitspielt, als „Neutrale Arbeiter“. Diese Aktionsfelder sind für das gesamte Spiel **dauerhaft belegt**. Du kannst die neutralen Arbeiter im Spielverlauf nicht entfernen.

Decke nur **drei Servicekarten** auf und lege sie offen aus. Wenn du die erste Servicekarte nimmst, erhältst du zusätzlich die Tomate, zur zweiten Servicekarte gibt es den Salat und zur dritten Servicekarte den Pilz dazu.

Lege nur die 5 Rundenplättchen 1-5 aus.

Arbeitszeit:

In der 1./2./3./4./5. Runde spielst du die *Arbeitszeit* mit den Arbeitern der ersten/zweiten/ersten/zweiten/ersten Farbe *(also immer abwechselnd)*. Die Arbeiter der jeweils anderen Farbe blockieren dir Aktionsfelder.

Jede *Arbeitszeit* beginnt damit, dass du, ohne einen Arbeiter dafür einzusetzen, ein Zufallsgewächshaus ziehst und offen vor dir ablegst. Zusätzlich erhältst du immer 1 Tomate. Das ist keine Aktion.

Setze deine Arbeiter der Reihe nach auf leere Aktionsfelder ein und führe sie sofort aus.

Heimkehrzeit:

In der ersten *Heimkehrzeit* entfällt das Zurücknehmen der Arbeiter. Du lässt die Arbeiter der ersten Farbe einfach auf ihren Aktionsfeldern stehen.

Ab der *Heimkehrzeit* der zweiten Runde nimmst du immer die Arbeiter vom Spielplan zurück, die du in der jeweils vorherigen Runde eingesetzt hattest. Die Arbeiter der aktuellen Runde lässt du auf dem Spielplan stehen. Sie blockieren dir Felder für die nächste Runde.

> ***Beispiel:*** *In der Heimkehrzeit von Runde 2 nimmst du die Arbeiter zurück, mit denen du das Spiel begonnen hast. Die Arbeiter, die du in Runde 2 eingesetzt hast, blockieren dir die Felder in Runde 3.*

Nach der fünften Runde endet die Partie.

Spielziel im Solospiel

Im Solospiel versuchst du, den ersten Tisch mit 5 Tellern zu erreichen *(das ist der Tisch mit den 5 Tomaten-Tellern)*. Du kannst versuchen, deine Bestleistung immer wieder zu übertreffen, die darin besteht, dass du mit dem Hofbewirtschafter möglichst weit voranschreitest. In nächster Instanz kannst du die Waren zählen, die du für den Tisch hattest, aber so gerade nicht mehr erreichen konntest. In Punkten ausgedrückt: Für jeden Tisch nach „5 Tomaten“ erhältst du 10 Punkte. Für jede übrige Ware in deinem Lager, die du für den nächsten Tisch benötigt hättest, bekommst du 1 Punkt, maximal 9 Punkte.

> ***Beispiel:*** *Du erreichst den Pilztisch mit den 5 Tellern und du hast noch 2 Blumenkohl in deinem Lager. Dafür bekommst du 22 Punkte.*

Variante: *Es ist dir genau einmal im Spiel gestattet, ein Aktionsfeld zu nutzen, das durch einen neutralen Arbeiter oder einen eingesetzten Arbeiter der letzten Runde besetzt ist. (Die Herausforderung besteht darin, dafür den bestmöglichen Zeitpunkt zu finden.)*

Story-Modus

Die Geschichte

Herzlich willkommen auf Island! Ihr habt euer altes Leben an den Nagel gehängt. Ihr seid das, was man den klassischen „Aussteiger“ nennt. Adieu Großstadtlärm, Hektik und Stress! Ein Leben als Gemüsebauer in Reykholt, das klingt idyllisch und entspannend – zumindest bis ihr Enya Göransdottir kennenlernt. Enya ist verantwortlich für den Tourismus des kleinen Ortes und eure direkte Ansprechpartnerin, die euch gleich zu Beginn ein paar Ratschläge mit auf den Weg gibt.

„Jedes Gemüse, das wir hier anbauen, ist wichtig. Aber was die Touristen wirklich fasziniert, sind die isländischen Tomaten. Deshalb findet man sie hier als Dekoration am Cocktail und überall sonst. Ich muss gestehen, dass unsere letzten Tomatenernten nicht wie erwartet ausgefallen sind. Hier könnten wir wirklich Unterstützung gebrauchen. Helft ihr mir?”

Der Story-Modus ist eine ganz neue Form, wie Reykholt gespielt werden kann. Ihr spielt Auswanderer im fernen Island und versucht dort euer Glück! Ihr könnt den Story-Modus in jeder Spielerzahl spielen. Für den Story-Modus liegt ein extra Päckchen Karten bei.
Darin findet ihr:

5 Szenariokarten
13 Ereigniskarten
16 Servicekarten

Die Servicekarten können problemlos auch ohne den Story-Modus gespielt werden. Fügt sie einfach den Karten des Grundspiels hinzu, wenn ihr das möchtet.

Der Story-Modus folgt allen Spielregeln des Grundspiels mit folgenden Abweichungen:

Spielaufbau:

Mischt die Ereigniskarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Wählt ein Szenario. Wir empfehlen euch diese in der angegebenen Reihenfolge durchzuspielen, aber sie können auch unabhängig voneinander gespielt werden. Baut das Spiel auf, wie auf der Szenariokarte angegeben.

Das Spiel verläuft über eine Anzahl Runden, wie auf der Szenariokarte angegeben.

Arbeitszeit:

Zu Beginn der *Arbeitsphase* deckt der Startspieler die oberste Ereigniskarte auf und alle Spieler führen das Ereignis aus.

Spielende und Gewinner:

Die aktuelle Szenariokarte gibt an, wann das Szenario endet und ob *(und wer)* das Szenario gewonnen hat.

Autor: Uwe Rosenberg
Illustrator: Lukas Siegmon
Grafikdesign: atelier198
Redaktion: Matthias Nagy & Benjamin Schönheiter
Story-Modus und besonderer Dank an: Lars Frauenrath
Lektorat: Sven Herrmann.

© 2018 Frosted Games
Matthias Nagy
Sieglindestr. 7
12159 Berlin,
Deutschland
www.FROSTEDGAMES.de
@FrostedGames

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.