

## ANLEITUNG

BRECHT HIER IN EINE NEUE ZEIT AUF!

### ACHTUNG!

Ist das eure **erste** Partie Rebirth? Dann spielt unbedingt die Schottlandvariante zuerst. Sie wird euch hier erklärt.

REINER KNIZIA

# REBIRTH

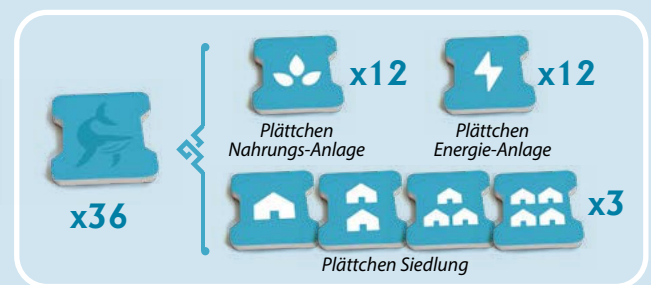
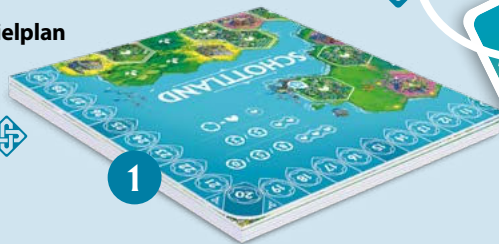
## AUFBRUCH IN EINE NEUE ZEIT

# SCHOTTLAND

Nach einer Reihe von Katastrophen, die unsere Zivilisation in Trümmern hinterließen, werden Gesellschaften auf der ganzen Welt nun im Einklang mit der Natur neu aufgebaut. Schottland liegt in Trümmern, und die alten Clans haben es sich zur Aufgabe gemacht, das Land wiederherzustellen. Führt euren Clan und wetteifert um die strategische Kontrolle über das Land und seine angesehenen Burgen.

## SPIELMATERIAL

- 1 1 doppelseitiger Spielplan  
Karte von Schottland
- 2 32 Missions-  
karten Schottland
- 3 4 Wertungs-  
übersichten
- 4 32 Kathedralen  
8 pro Farbe
- 5 48 Burgen  
12 pro Farbe
- 6 4 100er-Punktemarker  
4 200er/300er-Punktemarker  
je 1 pro Farbe
- 7 4 Punktemarker  
1 pro Farbe
- 8 144 Plättchen  
36 pro Farbe



SPIELAUFBAU

- 1

Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches, mit der Schottland-Seite nach oben.
- 2

Mischt die Missionskarten Schottland und bildet daraus 1 Stapel. Legt den Stapel auf den vorgesehenen Platz auf dem Spielplan.
- 3

**Jeder von euch:** Wähle 1 Farbe. Platziere den Punktemarker deiner Farbe auf dem Feld der Punkteleiste, die um den Rand des Spielplans verläuft.
- 4

**Jeder von euch:** Nimm dir alle Burgen und Kathedralen deiner Farbe zu dir. Lege deinen 100er-Punktemarker mit der Rückseite nach oben, vor dich.
- 5

**Spielt ihr zu zweit?** Platziert 32 Plättchen einer beliebigen, unbenutzten Farbe verdeckt auf die -Felder.
- 6

**Spielt ihr zu zweit oder zu dritt?** Nehmt euch alle Plättchen eurer Farbe.

**Spielt ihr zu viert?** Nehmt euch alle Plättchen eurer Farbe und jeder legt von seinen Plättchen, folgende zurück in die Schachtel:
  - 3 Energie-Anlagen
  - 3 Nahrungs-Anlagen
  - je 1 Siedlung mit 2, 3 und 4
- 7

**Jeder von euch:** Lege alle deine Plättchen verdeckt als Haufen vor dir ab und mische sie gut.
- 8

**Jeder von euch:** Ziehe 2 deiner Plättchen, schaue sie dir an und lege sie verdeckt zu deinem 200er/300er-Punktemarker. Zeige sie nicht den anderen Spielern! Den 200er/300er-Punktemarker benötigst du, sobald du mehr als 200/300 Punkte erzielt hast. Bis dahin sind die 2 Plättchen hier gut aufgehoben: denn sie werden in dieser Partie nicht verwendet, können aber jederzeit angesehen werden. Alle verbleibenden Plättchen deiner Farbe sind dein persönlicher Vorrat.
- 9

**Jeder von euch:** Ziehe 1 Plättchen von deinem persönlichen Vorrat und nimm es auf die Hand. Halte Plättchen in deiner Hand vor den anderen Spielern geheim.
- 10

Wer von euch hat zuletzt Schottland besucht? Du beginnst das Spiel (oder bestimmt das zufällig).

Spielziel

Erziele die meisten Punkte, indem du deine Plättchen strategisch einsetzt, um Energie- und Nahrungs-Anlagen zu platzieren und Siedlungen in Schottland zu gründen. Am Spielende winken dann noch einmal Punkte für Missionen, die du bei Kathedralen gesammelt hast, sowie für die Kontrolle von Burgen!

Spielzugüberblick

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wenn du dran bist, führe diese 3 Schritte in folgender Reihenfolge aus:

1. Plättchen platzieren
2. Plättchen werten
3. Plättchen nachziehen

Die Partie endet, wenn ihr alle eure Plättchen aus euren Vorräten platziert habt. Es gewinnt, wer von euch am Ende die meisten Punkte gesammelt hat.

DEIN ZUG

1. Plättchen platzieren

Platziere das Plättchen in deiner Hand mit der Vorderseite nach oben auf 1 unbesetztes, sechseckiges Feld auf dem Spielplan, das mit dem Symbol auf dem Plättchen übereinstimmt (, oder ). Ein Feld mit Plättchen darauf, gilt als besetzt. Du darfst keine Plättchen auf Kathedralen, Burgen und Wasserflächen legen.

Beachte außerdem diese Regeln dabei:

NAHRUNGS-ANLAGE

Du darfst eine Nahrungs-Anlage nur auf einem Feld mit einem Nahrungssymbol oder auf einem leeren Feld (ein Feld ohne Symbole) platzieren.

ENERGIE-ANLAGE

Du darfst eine Energie-Anlage nur auf einem Feld mit einem Energiesymbol oder auf einem leeren Feld (ein Feld ohne Symbole) platzieren.

**Ausnahmen:** Möchtest du eine Energie-Anlage platzieren, aber es gibt kein freies Feld mit Energiesymbol oder kein freies Feld ohne Symbol? Dann darfst du das Plättchen auf einem Nahrungssymbol platzieren. Möchtest du eine Nahrungs-Anlage platzieren, aber es gibt kein freies Feld mit Nahrungssymbol oder kein freies Feld ohne Symbol? Dann darfst du das Plättchen auf einem Energiesymbol platzieren.

SIEDLUNGEN

Du darfst eine Siedlung nur auf einem Feld platzieren, das das Siedlungssymbol zeigt. Siedlungen zeigen jeweils 1, 2 oder 3 Siedlungssymbole. Die Anzahl der Siedlungssymbole ist ausschlaggebend für die Wertung von Siedlungen (siehe S. 3).



2. Plättchen werten

Hast du dein Plättchen platziert? Überprüfe jetzt, ob du es werten musst. Bewege dabei sofort deinen Punktemarker entlang der Punkteleiste. Plättchen werden so gewertet:

NAHRUNGS-ANLAGE

Wenn du eine Nahrungs-Anlage platziert, erhältst du 1 Punkt für jedes Plättchen in der Gruppe der Nahrungs-Anlagen, die du gerade hergestellt oder erweitert hast. Einschließlich des Plättchens, das du gerade platziert hast. Eine Gruppe von Nahrungs-Anlagen, besteht aus benachbarten Nahrungs-Anlageplättchen derselben Farbe.



**Hinweis:** Obwohl Nahrungs-Anlagen und Energie-Anlagen auf die gleiche Weise punkten, bilden sie zusammen keine Gruppen. Nur Plättchen desselben Typs und derselben Farbe bilden Gruppen.

ENERGIE-ANLAGE

Wenn du eine Energie-Anlage platziert, erhältst du 1 Punkt für jedes Plättchen in der Gruppe der Energie-Anlagen, die du gerade hergestellt oder erweitert hast. Einschließlich des Plättchens, das du gerade platziert hast. Eine Gruppe von Energie-Anlagen, besteht aus benachbarten Energie-Anlagen derselben Farbe.

SIEDLUNGEN

Siedlungen werden immer erst gewertet, wenn sie abgeschlossen sind. Das ist der Fall, wenn alle Felder des umrahmten Gebiets besetzt sind.

|   |  |                    |
|---|--|--------------------|
| 1 |  | $\text{house} = 1$ |
| 2 |  | $5 / 3$            |
| 3 |  | $8 / 5 / 0$        |

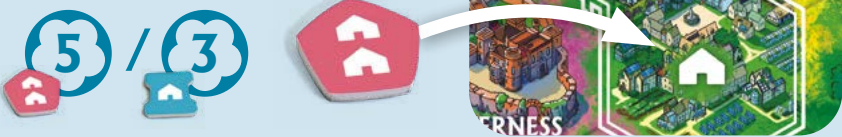
1 KLEINE SIEDLUNGEN (1 Siedlungsfeld mit einfacher Umrahmung)

Sofort beim Besetzen erhältst du Punkte entsprechend der Anzahl der Siedlungssymbole auf dem Plättchen.

2 MITTLERE SIEDLUNGEN (2 Siedlungsfelder mit zweifacher Umrahmung)

**Sobald beide Siedlungsfelder besetzt sind:** Wer die meisten Siedlungssymbole auf seinen Siedlungen hier hat, erhält 5. Wer die zweitmeisten Siedlungssymbole hat, erhält 3. Gleichstand an Symbolen? Wer gerade abgeschlossen hat erhält 3, der andere Spieler 5. Wenn alle Felder von 1 Spieler besetzt sind erhält dieser 5 + 3 = 8.

**Beispiel:** Pink platziert eine Siedlung neben der von Blau, was bedeutet, dass beide Plätze in der mittleren Siedlung jetzt besetzt sind. Pink hat 2 in der Siedlung, und Blau hat 1, also erhält Pink 5 für die meisten Siedlungssymbole und Blau erhält 3.



**Beispiel A:** Obwohl Blau eine Energie-Anlage neben einer zuvor platzierten Energie-Anlage einsetzt, bilden die beiden Plättchen keine Gruppe, denn das andere Plättchen gehört zu Beige. Blau erhält sofort 1.

**Beispiel B:** Beige platziert eine weitere Energie-Anlage neben der eigenen zuvor gelegten Energie-Anlage. Dadurch entsteht eine Gruppe aus 2 passenden Plättchen. Beige erhält sofort 2.

3 GROSSE SIEDLUNG (3 Siedlungsfelder mit dreifacher Umrahmung)

**Sobald alle 3 Siedlungsfelder besetzt sind:** Wer die meisten Siedlungssymbole auf seinen Siedlungen hier hat, erhält 8. Wer die zweitmeisten Siedlungssymbole hat, erhält 5. Wer weniger Siedlungssymbole hat, erhält keine Punkte. Habt ihr hier mehrere eigene Plättchen, werden ihre Siedlungssymbole zusammen gezählt. Gleichstand an Symbolen? Wer gerade abgeschlossen hat, verliert alle Gleichstände. Weitere Gleichstände gewinnen die nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. Wenn alle Felder von 1 Spieler besetzt sind, erhält dieser 8 + 5 = 13.



**Beispiel:** Blau hat 2 Plättchen, beide mit 1 Siedlungssymbol. Pink platziert ein Plättchen mit 1, was bedeutet, dass alle 3 Plätze in der grossen Siedlung jetzt besetzt sind. Pink hat mehr Siedlungssymbole als Blau, also erhält Pink 8 und Blau erhält 5.

HÄFEN:

Sobald du eine Siedlung auf einem Feld mit einem Hafen platziert, erhältst du sofort 1.

Wenn dieses Feld das einzige oder letzte Feld der Siedlung ist, wird dadurch sofort die Siedlungswertung ausgelöst.



## Burgen

Du übernimmst die **Kontrolle** über Burgen, indem du die **meisten** angrenzenden Felder zum **Burgfeld** besetzt.

**Hast du ein Plättchen angrenzend zu einem Burgfeld platziert?** Überprüfe jetzt, ob du die **Kontrolle** übernimmst – schau dafür nach, wer die **meisten** Felder angrenzend zum Burgfeld besetzt:

**A) Ist das das erste Plättchen, das angrenzend zu diesem Burgfeld gelegt wurde?** Platziere deine Burg auf das Burgfeld.

**B) Liegen schon Plättchen angrenzend?** Überprüfe ob du die meisten Plättchen angrenzend hast:

**Tust du das?** Gib die Burg auf dem Burgfeld zurück und platziere deine eigene Burg auf das Burgfeld.

**Gibt es einen Gleichstand?** Löse diesen so auf: Der Spieler mit den **meisten** angrenzenden **Energie- und/oder Nahrungs-Anlagen** gewinnt den Gleichstand und platziert seine Burg auf dem Feld. Immer noch Gleichstand? Du verlierst den Gleichstand.

Deine Burgen geben dir zum Spielende Punkte.



**Beispiel:**

**A** Blau platziert eine Energie-Anlage neben einem Burgfeld mit einer Burg von Pink. Beide haben nun 1 Plättchen neben der Burg, es herrscht also Gleichstand. Pink behält die Kontrolle über die Burg.

Würde Blau später im Spiel ein weiteres Plättchen neben die Burg legen, hätte Blau dann die meisten Plättchen neben der Burg und würde die Kontrolle übernehmen, indem die Burg von Pink durch eine blaue Burg ersetzt wird.

**B** Pink und Blau haben jeweils 1 Plättchen benachbart zur Burg. Allerdings ist das Plättchen von Blau eine Energie-Anlage, während Pink eine Siedlung platziert hat. Blau übernimmt damit, wegen einer Mehrheit an Energie- oder Nahrungs-Anlagen, die Kontrolle über die Burg. Blau ersetzt die Burg von Pink mit einer ihrer eigenen.

## KATHEDRALEN

Du erhältst 1 **Missionskarte**, sobald du 1 Plättchen angrenzend zu einem **Kathedralenfeld** platziert hast. Du darfst bei jedem Kathedralenfeld **nur 1** Missionskarte ziehen. Gehe dabei wie folgt vor:

Hast du ein Plättchen angrenzend zu einem Kathedralenfeld platziert? Dann darfst du 1 deiner Kathedralen auf das **Kathedralenfeld platzieren**. Sind bereits **1 oder mehr** Kathedralen hier platziert? Dann platziere deine Kathedrale **auf** die bereits platzierten Kathedralen.

**Ziehe** anschließend die **oberste Missionskarte** vom Stapel. Schau sie dir an und lege sie **verdeckt** vor dich ab. Die anderen Spieler dürfen die Vorderseiten deiner Missionskarten nicht sehen. Erfüllte Missionskarten geben dir zum Spielende **Punkte**. Bei **8 verschiedenen** Kathedralenfelder, kannst du in einer Partie **maximal 8** Missionskarten erhalten.



**Wichtig:** Du kannst die Bedingung auf einer Missionskarte erfüllen, auch wenn du mit anderen Spielern für die auf der Karte gezeigte Bedingung gleichauf liegst.

## 3. Plättchen nachziehen

Ziehe 1 Plättchen von deinem persönlichen Vorrat auf die Hand. Dann endet dein Zug. Der nächste Spieler ist am Zug.

# SPIELEND

Sobald ihr alle eure Plättchen aus eurem persönlichen Vorrat auf den Spielplan gelegt habt, endet das Spiel. Es folgt die Schlusswertung.

## SCHLUSSWERTUNG

### 1. Unvollständige Siedlungen

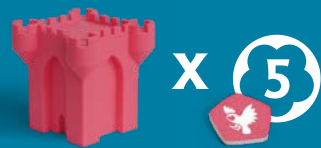
Am Ende des Spiels wird jedes Plättchen in einer nicht abgeschlossenen Siedlung, gewertet. Ihr erhaltet also Punkte entsprechend der Anzahl an Siedlungssymbolen auf euren Siedlungen in unvollständigen Siedlungen.



**Hinweis:** Erreichst du 100 Punkte? Drehe dein 100er-Punktemarker auf die 100-Seite. Erreichst du 200 Punkte tausche dein 100er-Punktemarker gegen den 200er/300er-Punktemarker und drehe ihn auf die 200er-Seite. Drehe es auf die 300er-Seite, sobald du 300 Punkte erreichst.

### 2. Burgen

Nun erhaltet ihr **3** für jede Burg eurer Farbe auf dem Spielplan.



### 3. Missionskarten Schottland

Habt ihr Missionskarten? Wertet sie jetzt. Hat die Missionskarte eine Bedingung, die erfüllt sein muss? Vergleicht dabei mit den anderen Spielern.



**Hinweis:** Kathedralenbonuskarten bringen **3**, ohne dass eine Bedingung erfüllt werden muss.

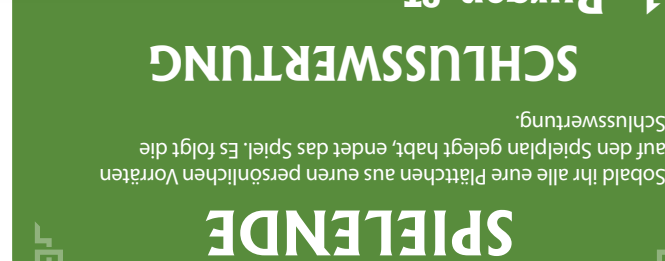
### Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Bei einem Gleichstand gewinnt, wer die Kontrolle über das Edinburgh Castle hat (auf der Karte mit dem weißen Kleeblatt-Symbol markiert ♣). Hat niemand der am Gleichstand beteiligten, die Kontrolle über Edinburgh Castle, gewinnt nun, wer Stirling Castle kontrolliert (markiert auf der Karte mit dem weißen Kleeblatt-Symbol ♣), **auch wenn dieser Spieler nicht am Gleichstand um den 1. Platz beteiligt war!**



### Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

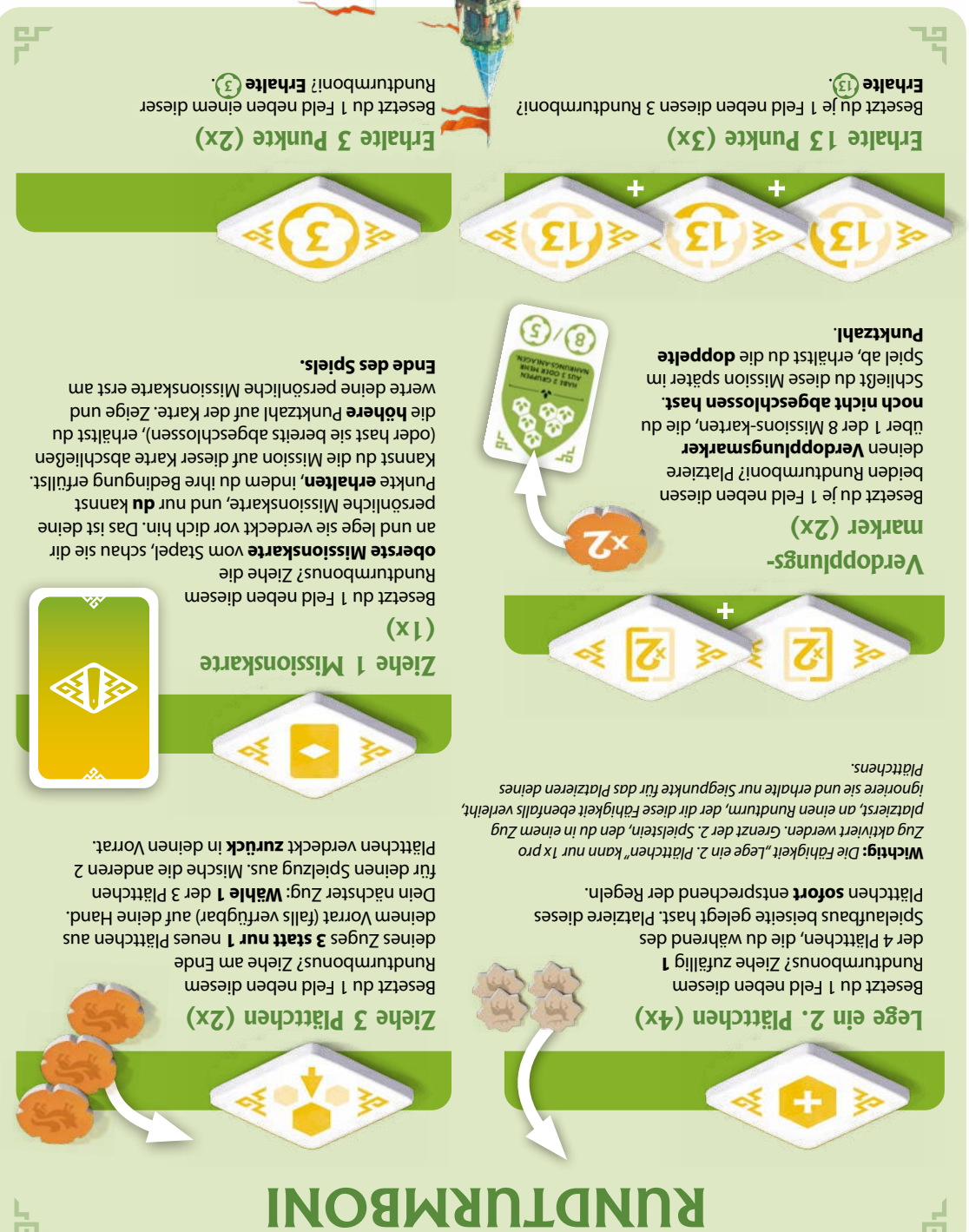
Bei Gleichstand gewinnt, wer Blarney Castle kontrolliert (auf der Karte mit dem weißen Kleeblatt-Symbol markiert ♣). Hat niemand der am Gleichstand beteiligten, die Kontrolle über Blarney Castle, gewinnt nun, wer am Hügel von Tara besetzt (markiert auf der Karte mit dem weißen Kleeblatt-Symbol ♣), **auch wenn dieser Spieler nicht am Gleichstand um den 1. Platz beteiligt war!** Gibt es auch einen Gleichstand am Hügel von Tara, teilen sich die dort beteiligten Spieler den Sieg.



## SCHLUSSWERTUNG

Sobald ihr alle eure Plättchen aus eurem persönlichen Vorrat auf den Spielplan gelegt habt, endet das Spiel. Es folgt die Schlusswertung.

# SPIELEND



## RUNDTURMBONI

### Lege ein 2. Plättchen (4x)

Besetzt du 1 Feld neben diesem Rundturmbonus? Ziehe zufällig 1 der 4 Plättchen, die du während des Spielabbaus beiseite gelegt hast. Platziere dieses Plättchen **sofort** entsprechend der Regeln.

**Wichtig:** Die Fähigkeit „Lege ein 2. Plättchen“ kann nur 1x pro Zug aktiviert werden. Grenzt der 2. Spielstein, den du in einem Zug platzierst, an einen Rundturm, der dir diese Fähigkeit ebenfalls verleiht, ignoriere sie und erhalte nur Siegpunkte für das Platzieren deines Plättchens.

### Ziehe 3 Plättchen (2x)

Besetzt du 1 Feld neben diesem Rundturmbonus? Ziehe am Ende deines Zuges **3 statt nur 1** neues Plättchen aus dem Vorrat (falls verfügbar) auf deine Hand. Dein nächster Zug: **Wähle 1** der 3 Plättchen für deinen Spielzug aus. Mische die anderen 2 Plättchen verdeckt **zurück** in deinen Vorrat.

### Ziehe 1 Missionskarte (1x)

Besetzt du 1 Feld neben diesem Rundturmbonus? Ziehe die **oberste Missionskarte** vom Stapel, schau sie dir an und lege sie verdeckt vor dich hin. Das ist deine persönliche Missionskarte, und nur **du** kannst Punkte **erhalten**, indem du ihre Bedingung erfüllst. Kannst du die Mission auf dieser Karte abschließen (oder hast sie bereits abgeschlossen), erhältst du die **höhere** Punktzahl auf der Karte. Zeige und werte deine persönliche Missionskarte erst am Ende des Spiels.

### Erhalte 13 Punkte (3x)

Besetzt du je 1 Feld neben diesen 3 Rundturmboni? **Erhalte 13**.

### Erhalte 3 Punkte (2x)

Besetzt du 1 Feld neben einem dieser Rundturmboni? **Erhalte 3**.

### Verdopplungs- marker (2x)

Besetzt du je 1 Feld neben diesen beiden Rundturmboni? Platziere deinen **Verdopplungsmarker** über 1 der 8 Missions-karten, die du **nicht abgeschlossen** hast. Schließt du diese Mission später im Spiel ab, erhältst du die **doppelte** Punktzahl.

# SPIELAUFBAU

Unterpunkte dieses Spielautbaus in Gelb ● unterscheiden sich vom Aufbau der Schottlandvariante (siehe S. 2 der Schottlandvariante).

1 Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches, mit der Irland-Seite nach oben.

2 Mischst die Missionskarten Irland ● und deckt dann 8 Karten in einer Reihe oberhalb des Spielplans auf. Bildet aus den restlichen Spielplan, auf den dafür vorgesehenen Platz.

3 Mischst die Rundturmbonusmarker auf jedem der Punktemarker deiner Farbe auf dem ⑥ Feld der Punkteleiste, die um den Rand des Spielplans verläuft.

4 Jeder von euch: Wähle eine Farbe und platziere den Punktemarker deiner Farbe auf dem ⑥ Feld der Punkteleiste, die um den Rand des Spielplans verläuft.

5 Jeder von euch: Nimm dir alle Burgen und Kathedralen deiner Farbe zu dir. Lege den 100er-Punktemarker mit der Rückseite nach oben, vor dich.

6 Jeder von euch: Lege den Verdopplungsmarker deiner Farbe vor dir ab.

7 Spielt ihr zu zweit ●? Platziert 24 Plättchen einer beliebigen, unbenutzten Farbe verdeckt auf die ●-Felder.

8 Spielt ihr zu zweit ● oder dritt ●●? Nehmt euch alle Plättchen eurer Farbe. Spielt ihr zu vier ●●●●? Jeder legt von seinen Plättchen, folgende zurück in die Schachtel:

9 Jeder von euch: Lege alle deine Plättchen verdeckt als Haufen vor dir ab und mische sie gut.

10 Jeder von euch: Lege deine Plättchen als Haufen verdeckt vor dir ab und mische sie. Ziehe 4 deiner Plättchen, schau sie dir an, mische sie erneut und lege sie verdeckt zu deinem 200er/300er-Punktemarker. Den 200er/300er-Punktemarker benötigst du, sobald du mehr als 200 Punkte erzielt hast. Bis dahin sind die 4 verdeckten Plättchen hier gut aufgehoben. Zeige sie nicht den anderen Spielern! Alle verbleibenden Plättchen deiner Farbe sind dein persönlicher Vorrat.

Hinweis: Anders als bei der Schottlandvariante, darfst du dir diese verdeckten Plättchen nicht nochmal anschauen.

## Spielziel

Erziele die meisten Punkte, indem du deine Plättchen strategisch einsetzt, um Energie- und Nahrungs-Anlagen zu platzieren und Siedlungen zu gründen. Das Kontrollieren von Burgen, bauen von Windasammeln und Missionskarten geben zusätzliche Punkte.

## Spielzugüberblick

1. Plättchen platzieren  
2. Plättchen werten  
3. Plättchen nachziehen  
Es gewinnt, wer von euch am Ende die meisten Punkte gesammelt hat.  
Das Spiel endet, sobald ihr alle eure Plättchen aus euren Vorräten platziert habt.

1 Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches, mit der Irland-Seite nach oben.

2 Mischst die Missionskarten Irland ● und deckt dann 8 Karten in einer Reihe oberhalb des Spielplans auf. Bildet aus den restlichen Spielplan, auf den dafür vorgesehenen Platz.

3 Mischst die Rundturmbonusmarker auf jedem der Punktemarker deiner Farbe auf dem ⑥ Feld der Punkteleiste, die um den Rand des Spielplans verläuft.

4 Jeder von euch: Wähle eine Farbe und platziere den Punktemarker deiner Farbe auf dem ⑥ Feld der Punkteleiste, die um den Rand des Spielplans verläuft.

5 Jeder von euch: Nimm dir alle Burgen und Kathedralen deiner Farbe zu dir. Lege den 100er-Punktemarker mit der Rückseite nach oben, vor dich.

6 Jeder von euch: Lege den Verdopplungsmarker deiner Farbe vor dir ab.

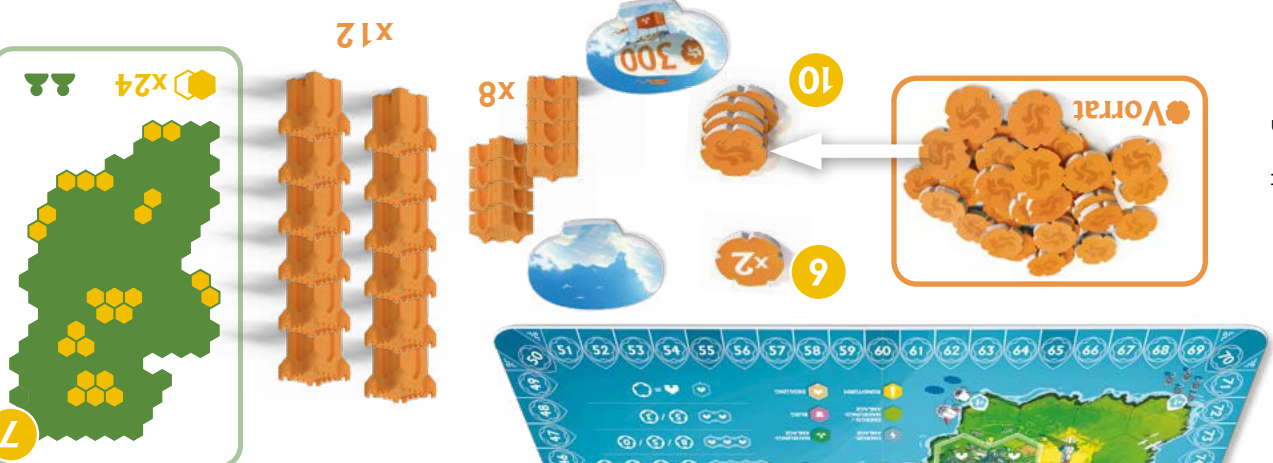
7 Spielt ihr zu zweit ●? Platziert 24 Plättchen einer beliebigen, unbenutzten Farbe verdeckt auf die ●-Felder.

8 Spielt ihr zu zweit ● oder dritt ●●? Nehmt euch alle Plättchen eurer Farbe. Spielt ihr zu vier ●●●●? Jeder legt von seinen Plättchen, folgende zurück in die Schachtel:

9 Jeder von euch: Lege alle deine Plättchen verdeckt als Haufen vor dir ab und mische sie gut.

10 Jeder von euch: Lege deine Plättchen als Haufen verdeckt vor dir ab und mische sie. Ziehe 4 deiner Plättchen, schau sie dir an, mische sie erneut und lege sie verdeckt zu deinem 200er/300er-Punktemarker. Den 200er/300er-Punktemarker benötigst du, sobald du mehr als 200 Punkte erzielt hast. Bis dahin sind die 4 verdeckten Plättchen hier gut aufgehoben. Zeige sie nicht den anderen Spielern! Alle verbleibenden Plättchen deiner Farbe sind dein persönlicher Vorrat.

Hinweis: Anders als bei der Schottlandvariante, darfst du dir diese verdeckten Plättchen nicht nochmal anschauen.



## 1. Plättchen platzieren

Platziere das Plättchen aus deiner Hand mit der Vorderseite nach oben auf 1 freies Feld. Folge den Regeln aus der Schottlandvariante des Spiels für das Platzieren von Nahrungs- und Energie-Anlagen und Siedlungen (siehe S. 2 der Schottlandvariante).

11 Jeder von euch: Ziehe 1 Plättchen und nimm es auf die Hand. Halte Plättchen in deiner Hand vor den anderen Spielern geheim.  
12 Wer von euch hat zuletzt Irland besucht? Du beginnst das Spiel (oder bestimmt zufällig).

## 2. Plättchen werten

Folge allen Punkteregeln aus der Schottlandvariante des Spiels in Bezug auf das Werten von Energie- und Nahrungs-Anlagen, Siedlungen und Burgen (siehe S. 3-4 der Schottlandvariante). Die folgenden Punkte der Irlandvariante des Spiels sind anders:

### WINDSAMMLER

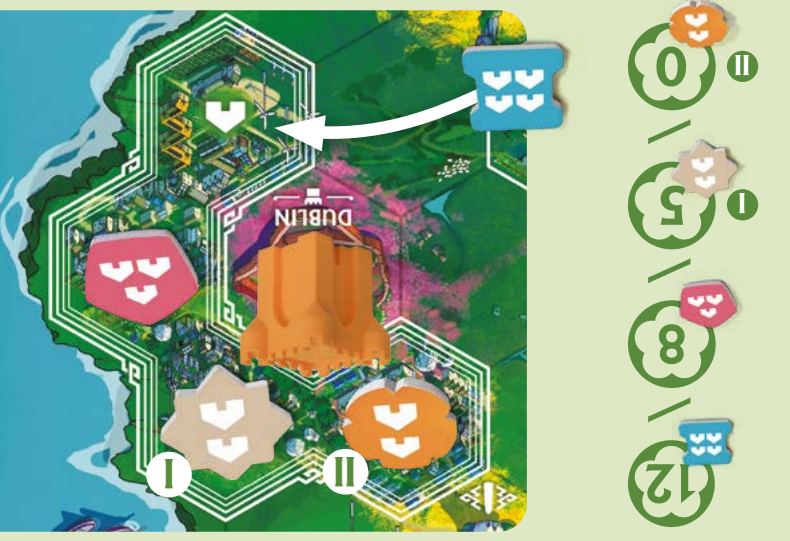
Diese ersetzen die Häfen aus der Schottlandvariante des Spiels und werden auf die gleiche Weise gewertet. Hast du ein Plättchen auf einem +1-Feld platziert? Dann erhältst du sofort 1 Punkt.



### BESONDERS GROSSE SIEDLUNGEN

Kleine (1 Feld), mittlere (2 Felder) und grosse Siedlungen (3 Felder) folgen alle denselben Regeln wie in der Schottlandvariante des Spiels (siehe S. 3 der Schottlandvariante). Irland hat auch besonders grosse Siedlungen, die mit einer verflochten Umrandung markiert sind und aus 4 Siedlungsfeldern bestehen.

Sobald alle 4 Felder besetzt sind: Wer die meisten Siedlungssymbole auf seinen Siedlungen hier hat, erhält 12 Punkte. Wer die zweitmeisten Siedlungssymbole hat, erhält 8 Punkte. Wer die drittmeisten Siedlungssymbole hat, erhält 5 Punkte. Gleichstände werden auf die gleiche Weise wie in anderen Siedlungstypen entschieden. Wenn 2 Spieler hier eine Siedlung abschließen: Wer die meisten Siedlungssymbole hat erhält 8 Punkte. Wer die zweitmeisten Siedlungssymbole hat erhält 5 Punkte. Wer die drittmeisten Siedlungssymbole hat erhält 3 Punkte. Wenn alle Felder von 1 Spieler besetzt sind, erhält dieser 12 + 5 + 8 = 25 Punkte.



Beispiel: Blau platziert das 4. Plättchen in der besonders grossen Siedlung und löst damit eine Wertung aus. Blau hat die meisten Siedlungssymbole und erhält 12 Punkte. Pink hat die zweitmeisten Siedlungssymbole und erhält 8 Punkte. Orange und Beige sind gleichauf, aber Beige sitzt im Uhrzeigersinn am nächsten bei Blau (der Spieler, der das letzte Plättchen in die Siedlung gelegt hat), also erhält Beige 5 Punkte und Orange erhält 3 Punkte.

## MISSIONSKARTEN IRLAND

Hast du 1 Plättchen platziert? Überprüfe, ob du eine Mission auf einer der aufgedeckten Missionskarten abgeschlossen hast.

Hast du eine Mission vor allen anderen abgeschlossen? Dann erhältst du sofort die höhere Punktzahl und legst deine Kathedrale unterhalb der höheren Punktzahl (auf der Missionskarte) ab.

Hat jemand vor dir eine Mission abgeschlossen, die du jetzt abschließt? Dann erhältst du sofort die niedrigere Punktzahl und legst deine Kathedrale unterhalb der niedrigeren Punktzahl (auf der Missionskarte) ab.

Die höhere Punktzahl auf Missionskarten darf nur zwischen den verlangten Gebäuden Plättchen besetzt, und so eine Kette bilden. Burgen und Rundtürme selbst zählen nicht als Teil der verbindenden Felder, da sie niemals von euren Plättchen besetzt werden können.

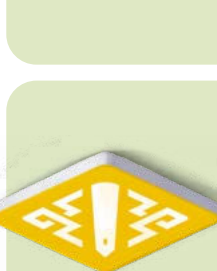
1x gewertet werden. Jeder Spieler darf jede Missionskarte nur 1x werten.



Beispiel: Orange hat gerade eine Nahrungs-Anlage auf dem Spielplan platziert. Orange überprüft nun die Reihe der Missionskarten über dem Spielplan und bemerkt, gerade eine Missionskarte abgeschlossen zu haben. Blau hat die Mission bereits an einem anderen Rundturm erfüllt und die höhere Punktzahl erhalten. Daher platziert Orange eine eigene Kathedrale unterhalb der niedrigeren Zahl und erhält 5 Punkte. Orange bemerkt durch das Platzieren des Plättchens eine weitere Missionskarte erfüllt zu haben. Dieses Mal hat Orange die Mission zuerst erfüllt und legt eine eigene Kathedrale unter die höhere Zahl und erhält 8 Punkte.

## 3. Plättchen nachziehen

Besetzt du ein Feld neben einem Rundturm zum ersten Mal? Du darfst vielleicht den zugehörigen Rundturmbonus aktivieren. Siehe den Kasten Rundturmbonus auf S. 8 für mehr Informationen. Du kannst jeden Rundturmbonus 1x pro Spiel aktivieren. Mehrere Spieler können jedoch denselben Rundturmbonus aktivieren.



# ANLEITUNG

**ACHTUNG!** Hier wird die Irlandvariante von Rebirth erklärt. Sie spielt sich ähnlich zur Schottlandvariante, setzt aber voraus, dass ihr die Schottlandvariante schon mal gespielt habt. Sollte dies nicht der Fall sein, empfehlen wir euch zuerst die Schottlandvariante zu spielen.

# REBIRTH

REINER KNIZIA

# IRLAND

Während die Schothen daran arbeiten, ihre Heimat wieder aufzubauen, streben auch die irischen Clans danach, ihre keltische Gemeinschaft zu alter Grösse zu führen. Welcher Clan wird den grössten Einfluss auf die Wiederherstellung der grünen Insel haben?

# SPIELMATERIAL

Das ist das Spielmaterial für die Irland-Variante

- 1 doppelseitiger Spielplan  
Karte von Irland
- 2 14 Rundturmbonusmarker
- 3 12 Missionskarten Irland
- 4 4 Verdopplungsmarker

Ihr benötigt auch diese Materialien der Schottlandvariante:

die Materialien der Schottlandvariante:

## 14 Rundturmbonusmarker

#### 4 Verdopplungsmarker

1 pro Farbe



- 144 Plättchen – 36 pro Farbe
- 32 Kathedralen – 8 pro Farbe
- 48 Burgen – 12 pro Farbe
- 4 100er-Punktemarker
- 4 200er/300er-Punktemarker je 1 pro Farbe
- 4 Punktemarker – 1 pro Farbe
- 4 Spielhilfekarten
- 4 Wertungsübersichten



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

**Braucht ihr ein Ersatzteil?** Dann verwendet unser Kontaktformular auf [frostedgames.de/kontakt](mailto:frostedgames.de/kontakt)!

Habt ihr **Regelfragen** zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter **[discord.trostedgames.de](https://discord.trostedgames.de)** vorbei!

tedgames.de vorbei!

**WIR LIEBEN SPIELE**



discord.frostedgames.de

WWW.FROSTEDGAMES.DE

© 2025 Frosted Games Spielverlag GmbH, Rosestr. 24, 95448 Bayreuth, frostedgames.de/kontakt  
2024 FROSTED GAMES SPIELEVERLAG GmbH unter der Lizenz von © Mighty Boards Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

**Grafikdesign:** Anna Spies • **Übersetzung:** The Game Builders • **Redaktion:** Marcel Haug  
**Verlagsleitung:** Benjamin Schönheiter

**DEUTSCHE VERSION / V1.0**

Stöckmann

Entwicklung: Jordan Gallea • Illustrationen: Anna "Mikado" "rzybska Cover-Illustration: Kate "vesner" Redesign: Community Manager: Evlaine Foubert • Graphicdesign, 3D-Design & Konzept: Mark Kossek • Marketing Manager: Gary Aparicio Gestaltung 3D-Figuren: Gaston Santha-  
nez • Redaktion: Eric Slauson • Besonderer Dank: Aphrodite Andreou, Christopher Borg und Britta

