

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



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

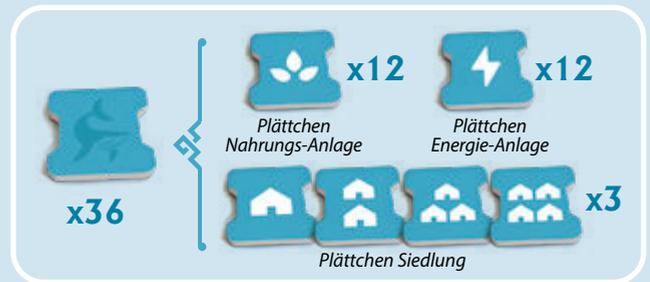
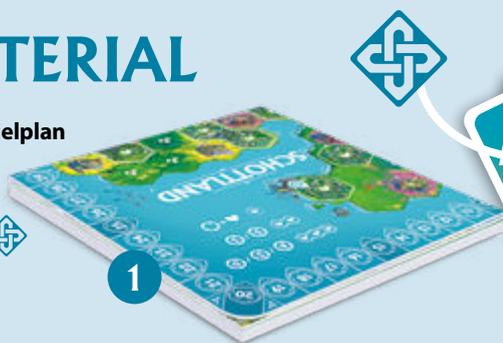
- 4 32 Kathedralen
8 pro Farbe

- 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 0 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** (einem 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 einem 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 einem 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 , oder 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:

NÄHRUNGS-ANLAGE

Wenn du eine Nahrungs-Anlage platzierst, 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. 1 platziertes Plättchen ist bereits eine Gruppe.



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 platzierst, 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. 1 platziertes Plättchen ist bereits eine Gruppe.

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**.



SIEDLUNGEN

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



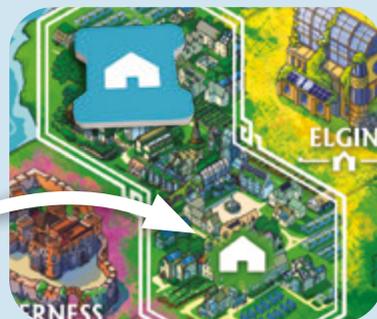
1 KLEINE SIEDLUNGEN (1 Siedlungsfeld mit einfacher Umrahmung)

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 in der Siedlung, und Blau hat , also erhält Pink **5** für die meisten Siedlungssymbole und Blau erhält **3**.



3 GROSSE SIEDLUNGEN (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 , 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 platzierst, erhältst du sofort **1**.

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



